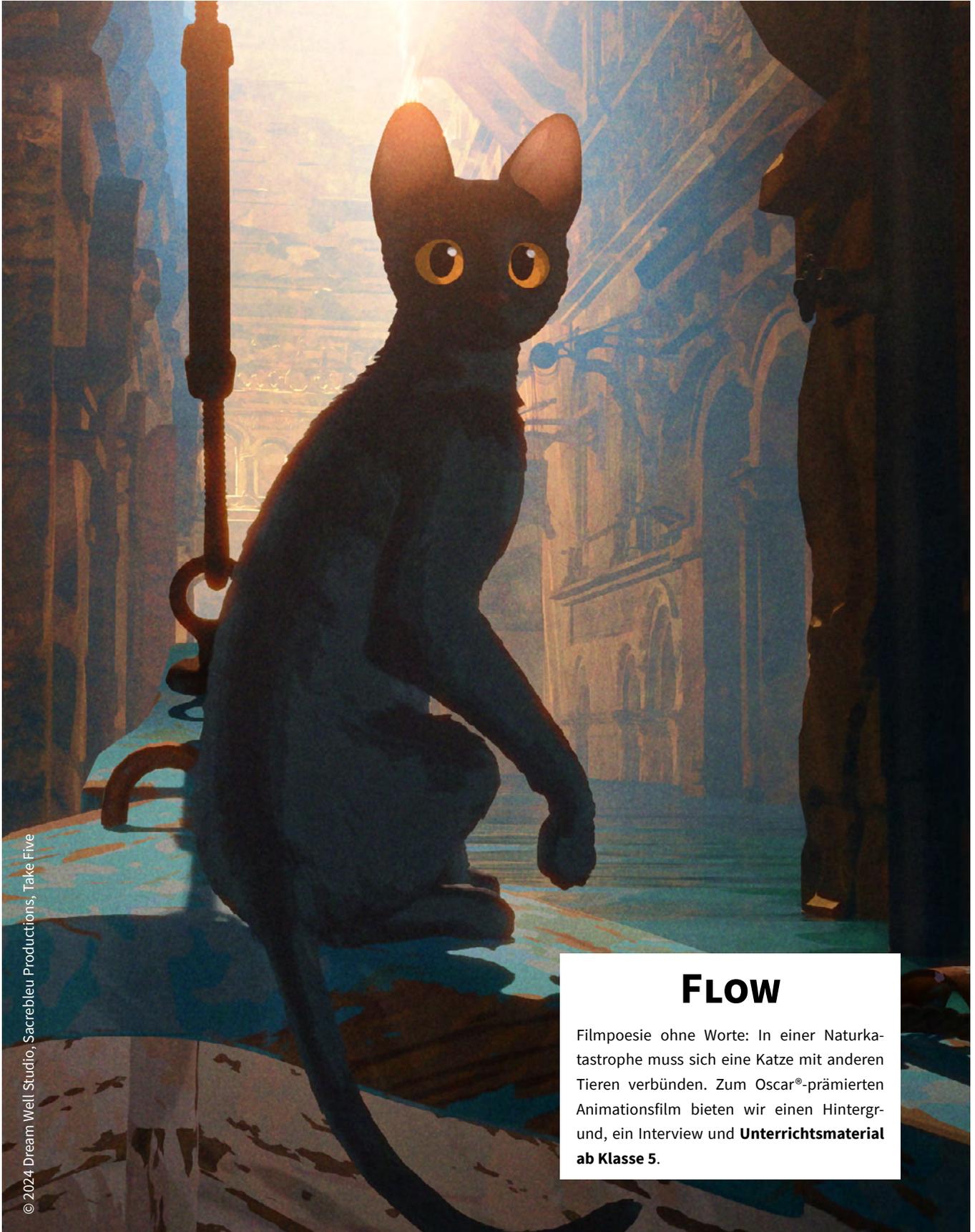


Film des Monats

März 2025



© 2024 Dream Well Studio, Sacrebleu Productions, Take Five

FLOW

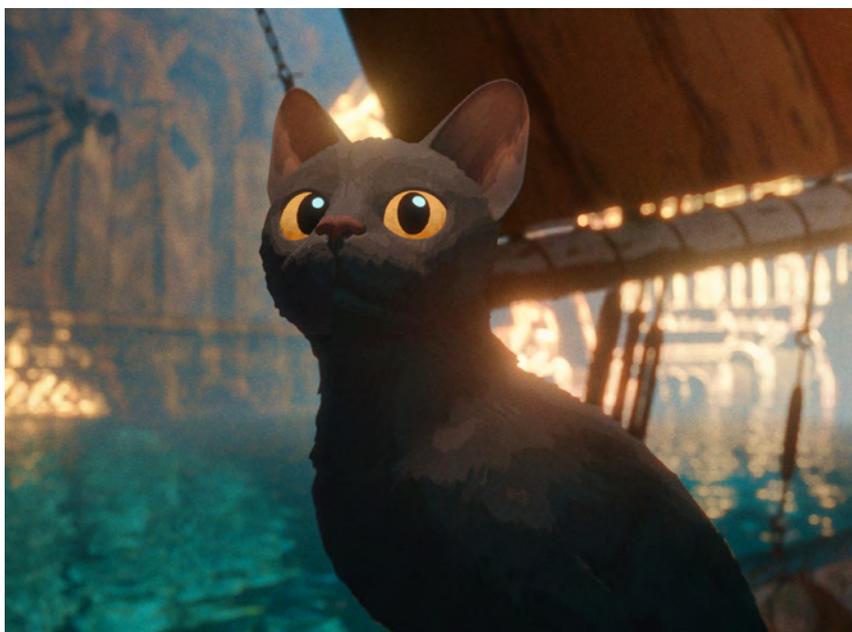
Filmpoesie ohne Worte: In einer Naturkatastrophe muss sich eine Katze mit anderen Tieren verbünden. Zum Oscar®-prämierten Animationsfilm bieten wir einen Hintergrund, ein Interview und **Unterrichtsmaterial ab Klasse 5.**

Inhalt

	FILMBESPRECHUNG		UNTERRICHTSMATERIAL
03	Flow	12	Arbeitsblätter
			- DIDAKTISCH-METHODISCHE KOMMENTARE
			- ARBEITSBLÄTTER ZUM FILM FLOW
	INTERVIEW		
05	"Musik, Ton und Kamera genügen, um alle Gefühle auszudrücken"	20	Filmglossar
		33	Links zum Film
	HINTERGRUND		
07	Animationsfilme ohne Worte	34	Impressum
	IMPULSE		
09	Flow – Impulse		

Filmbesprechung: Flow (1/2)

©2024 Dream Well Studio, Sacrebleu Productions, Take Five



Lettland, Frankreich,
Belgien 2024
Animationsfilm, Drama

Kinostart: 06.03.2025

Verleih: MFA Film

Regie: Gints Zilbalodis

Drehbuch: Gints Zilbalodis,
Matīss Kaža

Laufzeit: 84

Fassung: ohne Dialoge

FSK: 6

Klassenstufen: 5. Klasse bis
Oberstufe

FLOW

In den Fluten einer Naturkatastrophe kämpft eine Katze ums Überleben. Der lettische Animationsfilm berührt auch, weil er seine Tierfiguren kaum vermenschlicht.

Dieschwarze Katze ist ein deutlich künstliches Wesen. Die Oberfläche ihres Körpers ist stark stilisiert, kantige Pixelstrukturen sind an den Rändern noch erkennbar. Und doch bewegt sich die animierte Figur exakt so, wie sich eine echte Katze bewegen würde. Sanft spitzen sich ihre Ohren, wenn sie etwas hört, sie streckt sich, macht einen Buckel, ihre tapsenden Schritte sind anmutig und elegant. Mit einem Blick dieser Katze in eine Pfütze beginnt der Animationsfilm Flow. Ruhe liegt über dem märchenhaften Wald, der in goldgelbes Abendlicht getaucht ist. Schon am nächsten Morgen allerdings ist nichts mehr so, wie es vorher war.

Wie im Disney-Klassiker BAMBI (David Hand, USA 1942) das Rotwild in Panik vor dem durch Menschen verursachten Feuer flieht, so flieht es hier vor einer Naturkatastrophe: einer Flutwelle, die schon wenige Sekunden

später alles unter sich begräbt. Danach steigt das Wasser unerbittlich, über Bäume, sogar über Berge. Auf einem Boot schließlich findet die Katze Zuflucht, zusammen mit einem Wasserschwein, einem Lemuren und einem Sekretärvogel, später auch einem Labrador.

 **Trailer:** <https://youtu.be/BHd-9fYzXVw>

Ein immersives Erlebnis

Erzählte Gints Zilbalodis in seinem Erstlingsfilm AWAY – VOM FINDEN DES GLÜCKS (PROJĀM, LV 2019) noch von einem Menschen, der mit einem Motorrad durch eine ebenso fremdartige wie faszinierende Welt fährt, so stellt er nun eine Katze in den Mittelpunkt, die mit den anderen Tieren bald eine ungewöhnliche Zweckgemeinschaft bildet. >

Filmbesprechung: Flow (2/2)

Die Handlung verweigert sich einer zwingenden dramaturgischen Struktur (Glossar: Dramaturgie) und fließt vielmehr weitgehend vor sich hin. Mal begegnen die Tiere auf dem Boot einer Gruppe anderer Lemuren, die ein Faible für menschliche Gegenstände aus verlassenen Häusern haben, mal passieren sie eine versunkene Stadt, aus deren Straßen Kanäle geworden sind, oder es kommt zu einem Streit zwischen dem Lemuren und dem Sekretärvogel, als ein Schatz des Äffchens versehentlich über Bord geht. Damit entfaltet Flow eine geradezu kontemplative Stimmung, die in starkem Kontrast zu den hektischen Bildern gewöhnlicher CGI-Animationsfilme steht.

Fast schon dokumentarisch wirkt der Film, wenn die entfesselte Kamera  <https://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/e:entfesseltekamera-6078> der Katze auf ihrem Weg durch den Wald folgt oder sich mit ihr über und unter Wasser befindet. Zum gefühlten Realismus und immersiven Erlebnis tragen neben den Kamerabewegungen auch der Umgang mit Fokussierungen und Tiefenschärfe sowie die naturalistische Lichtstimmung (Glossar: Licht und Lichtgestaltung) bei.

Wie bereits in AWAY verzichtet Zilbalodis komplett auf gesprochene Sprache. Durch die Filmmusik und das Sound-Design färbt er seine künstliche Welt atmosphärisch ein und lässt sie greifbar werden. Natur- und Tiergeräusche bestimmen die Tonebene. Der Wind heult durch die Blätter und das Geäst, Holz knarzt, Vögel kreischen am Himmel, Wasser rauscht. Von der menschlichen Zivilisation allerdings ist kaum mehr etwas geblieben. Nur noch Statuen und verfallene Gebäude deuten darauf hin, dass dort einmal Menschen gewesen sein müssen. Neugierig streifen die Tiere bisweilen durch diese Spuren des Menschlichen, ohne den einstigen Bewohnern/-innen nachzutruern – auf das Publikum jedoch dürften die leeren Orte vielmehr wie eine Mahnung wirken.

Poesie und Endzeitstimmung

Überhaupt wechselt FLOW stetig zwischen Poesie und Endzeitstimmung. Die unbarmherzige Rauheit der Natur lässt der Film spürbar werden, dann wieder lässt er einen gigantischen Wal sich aus dem Wasser erheben und wieder darin verschwinden, begleitet von magischem Licht und einem imposanten Crescendo des Scores (Glossar: Filmmusik). Die Bilder dieser Welt am Abgrund bleiben im Gedächtnis. Sie erzählen über die Naturgewalt, der das Leben an Land ausgeliefert ist, und verweisen auf Bilder realer Naturkatastrophen. Aber sie betonen auch immer wieder die Schönheit und verfallen nicht in Düsternis.

Und doch hatte Gints Zilbalodis nach eigener Auskunft keine Ökofabel im Sinn, als er mit der Arbeit an FLOW begann. Für ihn stand vielmehr das Zusammenspiel der Figuren im Zentrum, die Geschichte einer Einzelgängerin, die sich nach und nach anderen öffnet und schließlich Teil einer Gruppe, eines Teams wird. Das apokalyptische Setting stellt somit den Hintergrund dar, um vermittelt über weitgehend nicht-anthropomorphisierte Tiere über Zusammenhalt und Solidarität, sogar ein wenig Hoffnung, zu erzählen; Werte, die in dieser Situation umso bedeutungsvoller erscheinen.

So wird das Boot von Katze, Lemur, Sekretärvogel, Wasserschwein und Labrador zu einer Art Arche. Die Tiere beobachten sich darauf, erst skeptisch, dann immer vertrauter. Sie streiten sich auch mal. Aber vor allem lernen sie, nebeneinander und miteinander zu leben. In einer großen dramatischen Rettungsszene kulminiert die Handlung, die noch einmal die Solidarität unter den Tieren ausdrucksstark zur Geltung bringt. Zum Ende hin sinkt das Wasser wieder – und in einer Pfütze spiegelt sich dieses Mal nicht nur ein einziges Tier.

Autor/in:
Stefan Stiletto

Interview: Gints Zilbalodis (1/2)

"Musik, Ton und Kamera genügen, um alle Gefühle auszudrücken"

Regisseur Gints Zilbalodis im Gespräch mit kinofenster.de über die Arbeit an FLOW



© Kristaps Kalns

Gints Zilbalodis

geboren 1994 in Riga, entwickelte bereits als Kind seine Liebe zum Film. 2010 entstand der erste von sieben Kurzfilmen, für die er sich verschiedener Animationstechniken bediente. Sein erster Langfilm AWAY – VOM FINDEN DES GLÜCKS (PROJĀM, LV 2019) wurde unter anderem beim internationalen Animationsfestival in Annecy ausgezeichnet. FLOW erhielt 2024 den Europäischen Filmpreis und 2025 den Oscar® für den besten Animationsfilm. Das Interview wurde auf Englisch geführt.

kinofenster.de: FLOW erzählt von einer Katze, die nach einer Flutwelle mit anderen Tieren auskommen muss. Gab es ein Vorbild für diese Katze, vielleicht in Ihrem Haushalt?

Gints Zilbalodis: Schon in der Schule hatte ich zwei Katzen, die mich zu einem Kurzfilm inspirierten. Katzen eignen sich gut für die Animation. Wir verstehen sie ohne Dialog, ohne Erklärung. So wissen wir, dass sie sich vor Wasser fürchten. In diesem Fall ist die Katze aber auch ein Alter Ego für mich selbst. FLOW bedeutete meine erste Erfahrung mit einem Team. Meinen ersten Spielfilm AWAY hatte ich ganz allein gemacht. Ich musste also lernen zusammenzuarbeiten und anderen zu vertrauen. Und diese Erfahrung wollte ich teilen. Die Katze ist als Protagonistin zunächst sehr unabhängig, wie Katzen nun einmal sind, und muss lernen anderen zu vertrauen. Insofern ist es eine sehr persönliche Geschichte.

kinofenster.de: Diese besondere Gruppe von Tieren würde im normalen Leben nicht gut miteinander auskommen. Macht auch das den Humor aus?

Gints Zilbalodis: Nun, die Tiere im Film sprechen nicht, anders als in den meisten Animationsfilmen. Darin sprechen Tiere, laufen aufrecht und verhalten sich letztlich wie Menschen. Bringt man sie dazu, sich wie echte Katzen oder Hunde zu verhalten, wird die Story viel interessanter, emotionaler, auch lustiger, ohne dass wir ihnen Witze in den Mund legen müssen. Die

Zusammensetzung der Gruppe ähnelte fast einem Casting. Man bringt sie zusammen und schaut, welche Art von Chemie sich entwickelt. Zu welchen komischen Situationen, aber auch zu welchen Konflikten kommt es? Mir war es wichtig, dass diese Konflikte und die daraus resultierenden Entscheidungen schwierig sind. Es sollte keine leichten Antworten geben. Deshalb gibt es in der Geschichte keine Held/-innen oder Schurk/-innen.

kinofenster.de: Die Welt mit den Augen einer Katze zu sehen, ist auch für das Publikum eine interessante Perspektive.

Gints Zilbalodis: Die Perspektive der Katze war eine sehr bewusste Entscheidung. Deshalb folgt ihr die Kamera (Glossar: Kamerabewegungen) auf Schritt und Tritt. Wir sehen auch keine Menschen. Wir sehen ihre hinterlassenen Denkmäler und Gebäude, wissen aber nicht, was mit ihnen passiert ist. Auch woher die Flut kommt, wissen wir nicht. Der Grund liegt darin, dass es auch die Katze nicht weiß. Darin liegt der immersive Aspekt der Story, den wir nicht verlieren wollten, etwa durch lange Erklärungen. Alles aus den Augen der Figuren zu erfahren und mit ihnen zu lernen, ist viel filmischer. Auch deshalb haben wir auf den Dialog verzichtet. Die Musik, der Ton und die virtuelle Kamera genügen, um sämtliche Gefühle auszudrücken.

kinofenster.de: Wo spielt die Geschichte? Wir erkennen Tempel, manches sieht nach Thailand oder Kambodscha aus.

Gints Zilbalodis: Wir haben viele Orte (Glossar: Drehort/Set) kombiniert und uns daraus eine eigene Welt gebaut. Es sollte ein Abenteuer sein, in dem man alles zum ersten Mal sieht, wie die Katze. Wir haben uns Orte in Südostasien, Mittelamerika und Nepal angesehen, oder auch europäische Architektur. Aber es sollte sich neu und zeitlos anfühlen, ohne Wolkenkratzer, Smartphones und Autos. Die Geschichte >

Interview: Gints Zilbalodis (2/2)

könnte sich also jederzeit abspielen, in der Vergangenheit oder der Zukunft.

kinofenster.de: Der Film wirkt fast wie ein Actionfilm. Welche Rolle spielt dabei Ihr bewegter Animationsstil?

Gints Zilbalodis: Viele Szenen sind tatsächlich sehr aufregend, aber wir wollten es vermeiden, alles nur laut und schnell zu machen. Ebenso wichtig waren uns Momente des Innehaltens, ein meditatives Erleben der Natur, was die Actionszenen noch aufregender macht. Das ist untypisch für Animationsfilme. Wie in meinen Kurzfilmen sollte vor allem die Kamera aktiv sein, ich wollte diese langen Einstellungen. Manche dauern fünf Minuten. Wir öffnen zum Beispiel mit einer Totale (Glossar: Kameraperspektiven) und schneiden danach nicht auf eine Naheinstellung (close-up), sondern bewegen uns langsam auf die Figur zu, in einer fließenden, anmutigen Bewegung. Das fühlt sich spontan an, ist aber hochgradig choreografiert. Das Gefühl sollte zudem das einer Handkamera sein, mit Fehlern. Das gibt einen "human touch" und das Gefühl, mittendrin zu sein, statt nur einen Film zu sehen. Man ist selbst die Katze und dieser Welt sehr nah.

kinofenster.de: Haben Sie die Figuren, etwa die Katze, vorab gezeichnet? Oder wurde alles mit dem Computer gemacht?

Gints Zilbalodis: Beides, das ist ein sehr organischer Prozess. Aber alles ist von Menschen gemacht, und ohne KI. Die gesamte Animation wurde von unseren Animator/-innen im Computer (Glossar: CGI) erstellt, aber unser Bezug waren immer echte Tiere. Wir haben uns Katzen- oder Hundevideos angesehen oder sind in den Zoo gegangen. Das Ergebnis ist jedoch nicht fotorealistisch, sondern sollte sich eher abstrakt und stilisiert anfühlen. Man sieht die Pinselstriche, das ist wieder der "human touch". Und die Farben sind etwas

stärker. In der Animation darf man etwas expressiver sein, muss man nicht das reale Leben kopieren. Als die Fotografie aufkam, blühten Bewegungen wie Impressionismus oder Expressionismus. Ich denke, dasselbe geschieht gerade im Animationsfilm.

kinofenster.de: Wie behält man in einem solch komplizierten technischen Prozess die eigene poetische Vision?

Gints Zilbalodis: Die ursprüngliche Idee und die Gefühle sind wichtiger als die richtige Kamera, das Licht oder die Software. Allerdings will ich doch die Software erwähnen, die wir verwendet haben. Es ist eine Open-source-Software namens "Blender". Sie kann von jedem Kind heruntergeladen werden und ist so gut wie sämtliche teuren Tools der großen Studios. Ich glaube, wir werden viele junge Filmemacher/-innen erleben, die zuvor nie die Chance hatten, ihre Geschichten zu erzählen – auch in Ländern ohne große Filmindustrie, wie etwa Lettland. Das ist sehr aufregend, aber wie Sie sagen, wichtig ist der Fokus auf die Story.

Autor/in:

Knut Elstermann

Hintergrund: Animationsfilme ohne Worte (1/2)

©2024 Dream Well Studio, Sacrebleu Productions, Take Five



ANIMATIONSFILME OHNE WORTE

Flow ist nicht der einzige Animationsfilm, der ohne Dialoge auskommt. Der Verzicht auf gesprochene Sprache überwindet Sprachbarrieren im Unterricht, stellt aber auch Herausforderungen.

Schon die erste Szene von FLOW (STRAUME, Gints Zilbalodis, LV/BE/FR 2024) lässt keinen Zweifel aufkommen: Die Katze, die hier im Mittelpunkt steht, wird nicht plötzlich auf zwei Beinen gehen. Sie wird nicht aufstehen und keine Kleidung tragen. Mehr noch: Sie wird gar nichts sagen. Die Katze in Gints Zilbalodis' CGI-Animation verweigert sich nahezu jeglicher Anthropomorphisierung. Ihre Bewegungen imitieren verblüffend exakt jene realer Katzen, und sie klingt auch so. Sie maunzt, sie faucht. Nicht einmal ein Voiceover-Kommentar wird ihr oder den anderen Tieren in diesem Film menschlich anmutende Gedanken in den Mund legen.

➔ **Trailer:** <https://youtu.be/BHd-9fYzXVw>

Während eine derartige Sprachlosigkeit in animierten Kurzfilmen – ganz gleich ob an ein Kinderpublikum gerichtet wie die Reihe ANIMANIMALS ➔ <https://www.kinofenster.de/filme/kurzfilme/50665/animalimals> (Julia Ocker, DE 2013-23) oder an ein älteres Publikum wie Michael Dudok de Wits VATER UND TOCHTER (FATHER AND DAUGHTER, NL/BE/GB 2000) – weit verbreitet ist, gibt es nur wenige lange Animationsfilme, die sich voll und ganz auf die Aussagekraft der Bilder, der Geräusche (Glossar: Tongestaltung/Sound-Design) und der Musik verlassen. Daher ist es spannend zu betrachten, wie unterschiedlich diese mit dem selbst auferlegten Schweigen umgehen.

Konsequenzen für Dramaturgie, Form und Rezeption

Der Verzicht auf Dialoge hat sowohl dramaturgische als auch formale Konsequenzen. Die Motive und Ziele der Figuren müssen einfach und leicht verständlich sein, demgegenüber steht eine größere Freiheit der Inszenierung: Ohne Rücksicht auf sprechende Figuren kann Zilbalodis etwa in FLOW seine Kamera in außergewöhnlich langen Takes frei durch den filmischen Raum bewegen. Nun obliegt es der präzisen Mimik und Gestik der Figuren (und wie die Kamera diese einfängt und die Musik diese begleitet), all jene Informationen zu vermitteln, die ansonsten in Dialogen aufgehoben wären. Und es liegt am Publikum, das Gezeigte und Gehörte zu entschlüsseln.

Vor allem Musik – konkret: den Liedern *September* von Earth, Wind and Fire sowie *Happy* von Wiliam Bell – kommt unterdessen in ROBOT DREAMS ➔ <https://www.kinofenster.de/filme/filme-des-monats/robot-dreams/51304/robot-dreams> (ES/FR 2023) eine besondere Bedeutung zu. In seiner dialoglosen Adaption des gleichnamigen (und ebenfalls wortlosen) Comics von Sara Varon erzählt der Regisseur Pablo Berger über eine entstehende Freundschaft, vielleicht sogar Liebe, zwischen einem einsamen Hund und einem Roboter in einem ausschließlich von anthropomorphen Tieren bewohnten New York der 1980er-Jahre. Der Zeichenstil ist bewusst reduziert, die Figuren sind im Ligne-Claire-Stil gehalten. Die Geschichte hingegen ist emotional hochkomplex – und kann ihre Vielschichtigkeit gerade durch den Verzicht auf Dialoge wahren. Worte konkretisieren und schaffen eine Eindeutigkeit, während die Blicke, die Mimik und Gestik der Figuren und die Gestaltung und Abfolge der Bilder mehr Raum zur Interpretation lassen, ja diese geradezu einfordern.

➔ **Trailer:** <https://youtu.be/UEoK-4vLbBQ> ➔

7
(34)

Hintergrund: Animationsfilme ohne Worte (2/2)

Zwischen Zugänglichkeit und Herausforderung

Durch Sprache zeigt sich, an wen sich ein Film richtet: ob er mit kindgerechten Dialogen aufwartet oder aber mit abstrakten Formulierungen und Themen. Der Verzicht auf Sprache hingegen lässt all dies bewusst offen, ohne bestimmte Rezipient/-innen auszuschließen. In gewisser Hinsicht kann ein Film durch den Verzicht auf Dialoge Sprachbarrieren unterschiedlichster Art also umgehen und insgesamt zugänglicher werden.

Zugleich aber bringt ein Film ohne Dialoge andere Herausforderungen mit sich. In Filmgesprächen mit Grundschüler/-innen sowie mit Schüler/-innen weiterführender Schulen zu ROBOT DREAMS im Rahmen der Schulkinowoche im Herbst 2024 hat sich gezeigt, dass die Sprachlosigkeit mitunter als anstrengend wahrgenommen wird. Die orientierende Funktion der Dialoge fehlt; dem Publikum bleibt es selbst überlassen, den Informationsgehalt der Bilder und Szenen mit Sinn zu füllen und zu einer Geschichte zu machen. Dabei spielt die bisherige Seherfahrung eine große Rolle.

Noch schwieriger wird dieser Prozess bei DER JUNGE UND DIE WELT (O MENINO E O MUNDO, BR 2013) <https://www.kinofenster.de/41183/der-junge-und-die-welt>. In Alê Abreus Zeichentrickfilm gibt es nur eine Fantasiesprache, die durch ihre Intonation ein wenig die emotionale Richtung vorgibt, jedoch keine verständliche Sprache. Die Handlung allerdings ist im Gegensatz zu den Filmen von Gints Zilbalodis alles andere als reduziert, erzählt Abreu doch über einen Jungen, der sich auf die Suche nach seinem Vater macht, der als Wanderarbeiter die Familie verlassen hat. Im Laufe der Reise wird aus dem Kind ein Erwachsener und schließlich ein alter Mann, in kurzen Sequenzen werden Ausbeutung und Krieg thematisiert, die Zeitebenen zerfließen.

Damit steht DER JUNGE UND DIE WELT der existenzialistischen, ebenfalls dialoglosen Studio-Ghibli-Produktion DIE ROTE SCHILDKRÖTE (LA TORTUE ROUGE, FR/JP/BE/USA 2016) von Michael Dudok de Wit nahe, einem melancholisch-poetischen Zeichentrickfilm über den Kreislauf des Lebens, über Schuld und Vergebung.

[Trailer: https://youtu.be/eiv0K0KjG0o](https://youtu.be/eiv0K0KjG0o)

Brücke zur Filmgeschichte des Slapstick

Viel konkreter ist SHAUN DAS SCHAF – DER FILM (SHAUN THE SHEEP MOVIE, Mark Burton, Richard Starzak, GB 2015) <https://www.kinofenster.de/filme/filme-des-monats/shaun-das-schaf/39955/shaun-das-schaf-der-film>, der sich an den Stil der gleichnamigen Fernsehserie anlehnt. Dieser steht in der Tradition des stummen Slapstickfilms und lebt von seiner Freude an Bewegungen und dem Gegensatz von Ordnung und Chaos. Weder menschliche noch tierische Figuren sprechen in dem Film. Sie geben nur Laute wieder, brummeln, mähen, bellen, grunzen. Die Aufmerksamkeit richtet sich so auf ganz auf die physical comedy. Was jedoch einen gewissen Sprachwitz nicht ausschließt, der sich aus landestypischen Interpretationen von Tierlauten („baa“ statt „mäh“) oder der Verwendung von Schrift im Bild ergibt.

Nach diesem Muster funktionieren auch einzelne Figuren in animierten Langfilmen mit Dialogen: Das glücklose Urzeit-Eichhörnchen Scrat auf seiner ewigen Suche nach einer Nuss wurde zum heimlichen Star und Aushängeschild von ICE AGE (Chris Wedge, Carlos Saldanha, USA 2002) und dessen Fortsetzungen, die kleinen gelben Minions, die bananenliebenden Helferchen eines menschlichen Superschurken im ebenfalls mehrfach fortgesetzten ICH – EINFACH UNVERBESSERLICH (DESPICABLE ME, Pierre Coffin, Chris Renaud, USA 2010), haben in der Popkultur größere Spuren

hinterlassen als der eigentliche Filmheld.

Sprachlos bleibt auch Gromit, der schlaue Hund des etwas naiven Erfinders Wallace in WALLACE & GROMIT – AUF DER JAGD NACH DEM RIESENKANINCHEN (WALLACE & GROMIT: THE CURSE OF THE WERE-RABBIT, Nick Park, Steve Box, GB 2005). Sie alle führen zurück in die Kinogeschichte, weil sie durch Blicke und Bewegungen alles ausdrücken und dafür kein Wort sagen müssen. Im Kino der Gegenwart stellen sie die Brücke zu den Held/-innen des Stummfilmkinos (Glossar: Stummfilm) sowie zu sprachlosen Realfilm-Komödienklassikern wie etwa jenen von Jacques Tati her und adaptieren deren Humor mit modernen stilistischen Mitteln – so wie auch jüngere Realfilme wie LA ANTENA (Esteban Sapir, AR 2007).

Autor/in:
Stefan Stiletto

Impulse: Flow - Impulse (1/3)

Impulse

FLOW – IMPULSE

Vorschläge zur Arbeit mit dem Animationsfilm FLOW

1. Thema: Assoziationen zum Filmtitel

Impulse/Fragen: Was bedeutet das englische Nomen "flow" auf Deutsch? Schlagt in einem Online-Wörterbuch nach. Was sind eure Ideen, worum es im Animationsfilm FLOW gehen könnte?

Altersempfehlung: ab 10 Jahren

Sozialformen und Hinweise: Vermittlung der Arbeit mit Online-Wörterbüchern wie dict.cc <https://www.dict.cc/>. Die Suche ergibt relativ viele Treffer, die allerdings semantisch nicht weit auseinanderliegen. Darauf hinweisen, dass Strom/Strömung, Flut, Fließen alle etwas mit Wasser in Bewegung zu tun haben. Sammeln und Festhalten erster Ideen.

2. Thema: Das Filmplakat

Impulse/Fragen: Seht euch das Filmplakat zu FLOW an. Beschreibt die darin befindlichen Elemente. Inwieweit waren eure ersten Ideen zum Filmtitel zutreffend?

Altersempfehlung: ab 10 Jahren

Sozialformen und Hinweise: Beschreibung kann im Tandem erfolgen, anschließend Vergleich in der Gruppe und Bezugnahme auf die Assoziationen zum Filmtitel.

3. Thema: Der Trailer

Impulse/Fragen: Seht euch den Trailer <https://www.youtube.com/watch?v=BHd-9fYzXVw> zu FLOW an. Tauscht euch darüber aus, was ihr bemerkenswert fandet. Benennt anschließend die (möglichen) Hauptfiguren und fasst die Handlung in wenigen Sätzen mündlich zusammen.

Altersempfehlung: ab 10 Jahren

Sozialformen und Hinweise: Mögliche Aspekte, die der Gruppe auffallen könnten, sind die Immersion aufgrund der Animationstechnik sowie das Fehlen von Sprache. Die Hauptfiguren sind eine Katze, ein Wasserschwein, ein Labrador, ein Lemur und ein Sekretärvogel. Sie alle fliehen vor der Flut und reisen gemeinsam auf einem Boot. Hier kann auf die Mehrdeutigkeit des Titels hingewiesen werden. Die Flut bringt die Tiere auf das Boot, die Strömung treibt es an und sie sind dadurch gemeinsam in Bewegung. Auch auf das Genre Roadmovie hinweisen.

4. Thema: Fokus während der Filmsichtung

Impulse/Fragen: Achtet darauf, ob ihr mit euren Annahmen zur Handlung richtig liegt. Was erfahrt ihr über die fünf Hauptfiguren?

Altersempfehlung: ab 10 Jahren

Sozialformen und Hinweise: Bezugnahme auf die ersten Vermutungen nach Sichtung des Trailers. Die fünf Tiere mit prägnanten Adjektiven beschreiben lassen – hinsichtlich des Aussehens und Verhaltens. Kurze Notizen nach dem Filmbesuch machen lassen, sodass eine Auswertung beim nächsten Treffen stattfinden kann.



© MFA Film (Filmplakat)

Impulse: Flow - Impulse (2/3)

5. Thema: Erste Sichtungseindrücke

Impulse/Fragen: Was hat euch berührt und/oder überrascht?

Altersempfehlung: ab 10 Jahren

Sozialformen und Hinweise: Erste Sichtungseindrücke unmittelbar nach dem Filmbesuch mündlich austauschen. Neben inhaltlichen Aspekten sind auch filmästhetische denkbar, beispielsweise die Animationstechnik.

6. Thema: Vertiefende Sichtungseindrücke

Impulse/Fragen: Was ist aus eurer Sicht das Besondere an FLOW ? Was habt ihr durch den Film gelernt oder worüber denkt ihr nach?

Altersempfehlung: ab 10 Jahren

Sozialformen und Hinweise: Diskussion in der Gruppe. Gegebenenfalls kann ein Zitat des Regisseurs Gints Zilbalodis vorangestellt werden: "Ich wollte eine Geschichte darüber erzählen, wie es ist, zusammenzuarbeiten und sich aufeinander verlassen zu können. Es ist auch meine Geschichte, denn ich habe lange Zeit ganz allein gearbeitet und fand, die Katze war das perfekte Abbild für jemanden, der wie ich als unabhängiger Charakter beginnt, und lernt, anderen zu vertrauen." (Quelle: ndr.de [↗ https://www.ndr.de/kultur/film/tips/Flow-Oscar-praemierte-lettische-Ueberlebensfabel-mit-Message,flow116.html](https://www.ndr.de/kultur/film/tips/Flow-Oscar-praemierte-lettische-Ueberlebensfabel-mit-Message,flow116.html))

7. Thema: Fragen an den Regisseur

Impulse/Fragen: Was würdet ihr den Regisseur Gints Zilbalodis fragen?

Altersempfehlung: ab 10 Jahren

Sozialformen und Hinweise: Sammeln von möglichen Fragen in Einzelarbeit/Tandem oder Kleingruppen. Anschließend Vergleich mit dem kinofenster.de-Interview.

8. Thema: Die Animationstechnik

Impuls: Was ermöglicht die in FLOW eingesetzte Blender-Software?

Altersempfehlung: ab 12 Jahren

Sozialformen und Hinweise: Lesen und besprechen des Einführungstextes [↗ https://docs.blender.org/manual/de/2.90/getting_started/about/introduction.html](https://docs.blender.org/manual/de/2.90/getting_started/about/introduction.html). Vorab den Begriff quelloffen erklären (Programmiercode ist einsehbar).

9. Thema: Die Kommunikation in FLOW

Impuls: Die Hauptfiguren in FLOW sprechen nicht. Wie teilen sie ihre Gefühle anderen mit?

Altersempfehlung: ab 10 Jahren

Sozialformen und Hinweise: Gegebenenfalls Hilfsimpulse setzen und mit Mimik, Gestik und Körpersprache die Gruppenteilnehmer sensibilisieren, dass Sprache nur eine von vielen Möglichkeiten der Kommunikation ist. Ebenso darauf eingehen, dass auch Menschen dadurch permanent kommunizieren.

10
(34)

>

Impulse: Flow - Impulse (3/3)

10. Thema: Die Kommunikation der Tiere

Impulse/Fragen: Menschen nutzen Sprache zur Kommunikation – um anderen Informationen mitzuteilen (Fakten oder Befindlichkeiten). Aber wie kommunizieren Tiere? Falls ihr ein Haustier habt, nennt Beispiele, wie es mit Artgenoss/-innen oder mit euch kommuniziert.

Altersempfehlung: ab 12 Jahren

Sozialformen und Hinweise: Sammeln in der Gruppe. Anschließend Sichtung des siebenminütigen Videos  <https://www.youtube.com/watch?v=eyV1RY5MsEk> und Klären offener Fragen.

Autor/in:

Ronald Ehlert-Klein

Arbeitsblatt 1: Heranführung an Flow / Didaktisch-methodischer Kommentar

Arbeitsblatt 1

HERANFÜHRUNG AN FLOW LEHRERINNEN UND LEHRER

Didaktisch-methodischer Kommentar

—

Fächer:

Deutsch, Ethik, Philosophie, Kunst,
Musik, ab 10 Jahren, ab Klasse 5

Lernprodukt/Kompetenzschwerpunkt:

Die Schüler/-innen setzen sich mit der Bedeutung des Kommunikationskanals Sprache im Film auseinander. Im Fach Deutsch liegt der Schwerpunkt auf dem Sprechen und Zuhören. Vertiefend können die Schüler/-innen eine eigene Filmkritik verfassen, in der sie ihre Beobachtungen, Meinung und Argumente formulieren. Im Kunstunterricht lassen sich die verschiedenen Gestaltungsweisen der Bilder und der Animation thematisieren; im Fach Musik bietet sich eine Analyse von Sounddesign und Filmmusik an. Fächerübergreifend erfolgt die Vertiefung über die Auseinandersetzung mit film-ästhetischen Mitteln.

Didaktisch-methodischer Kommentar:

Die Schüler/-innen tauschen zunächst ihr Vorwissen zu Filmen ohne gesprochene Sprache aus und lernen mit Hilfe von Rechercheaufträgen den Stummfilm kennen. Daraufhin werden sie in Kleingruppen eingeteilt, die sich jeweils auf eine filmische Kategorie konzentrieren: die Art und Gestaltung der Tierfiguren wie auch der Schauplätze/Production Design, das Sounddesign und Filmmusik, Kamera und Montage sowie Farben und Licht. Die Expert/-innengruppen bereiten sich auf die Filmsichtung vor, indem sie sich mit ihrer Kategorie beschäftigen und gegebenenfalls unbekannte Begriffe nachschlagen. Während der Filmsichtung achtet jede Gruppe auf die Umsetzung der entsprechenden Kategorie in FLOW.

Nach der Sichtung tauschen sich die Schüler/-innen mit ihren Sitznachbar/-innen über den Film aus und klären Verständnisfragen. Alternativ kann ein kurzes Filmgespräch im Klassenplenum geführt werden. Anschließend sammeln und sortieren die Schüler/-innen ihre Beobachtungen in der Expert/-innengruppe und stellen diese (fakultativ) im Klassenplenum vor. Abschließend diskutieren und argumentieren sie in einem Klassengespräch, welchen Mehrwert gesprochene Sprache, zum Beispiel Dialoge oder Kommentare, für den Film FLOW gehabt hätte. Vertiefend können sie ihre Thesen und Argumente in einem schriftlichen Plädoyer festhalten. Alternativ können sie eine Filmkritik verfassen, in der sie auf die besondere Wirkung der verschiedenen Kommunikationskanäle im Film und ihren Einfluss auf das Gesamtverständnis des Films und seine Geschichte eingehen.

Autor/in:

Dr. Verena Schmöllner

Arbeitsblatt 1

HERANFÜHRUNG AN FLOW FÜR SCHÜLERINNEN UND SCHÜLER

VOR DER FILMSICHTUNG:

- a)** Kennt ihr Filme oder Serien, in denen nicht gesprochen wird? Nennt und sammelt alle Titel, die euch einfallen.
- b)** Recherchiert die Produktionsdaten zu den genannten Filmen und bringt sie in eine chronologische Reihenfolge.
- c)** Lest den Glossareintrag zum Stummfilm und diskutiert im Klassengespräch über die möglichen Gründe, warum heute noch immer Filme ohne Sprache gedreht werden.
- d)** Eure Lehrerin/euer Lehrer teilt euch in fünf Expert/-innengruppen ein, die sich bei der Filmsichtung jeweils auf unterschiedliche Bereiche im Film konzentrieren:
1. Gruppe: Art und Gestaltung der Tierfiguren
 2. Gruppe: Art und Gestaltung der Schauplätze (Glossareintrag: Production Design)
 3. Gruppe: Sounddesign und Filmmusik
 4. Gruppe: Montage/Kamera (Einstellungsgrößen, Kamerabewegungen und -perspektiven)
 5. Gruppe: Farb- und Lichtgestaltung

Recherchiert unbekannte Begriffe und überlegt vorab, welchen Einfluss jeder Bereich auf die filmische Vermittlung der Geschichte haben könnte.

WÄHREND DER FILMSICHTUNG:

- e)** Achtet jeweils auf den Bereich eurer Expert/-innengruppe und macht euch Notizen.

NACH DER FILMSICHTUNG:

- f)** Besprecht euch unmittelbar nach der Filmsichtung mit einer Partnerin/einem Partner (alternativ: im Plenum) und beantwortet folgende Fragen:
1. Was hat euch besonders gut an FLOW gefallen?
 2. Habt ihr die Handlung verstanden? Was habt ihr nicht verstanden?
 3. Welche Szene hat euch besonders berührt oder nachdenklich gestimmt?
 4. Was hat euch gestört, was fandet ihr nicht gelungen, was hättet ihr anders gemacht?
- g)** Tauscht euch in eurer Expert/-innengruppe aus, sammelt und sortiert die Notizen aller Gruppenmitglieder.
- h)** Stellt die Beobachtung eurer Expert/-innengruppe im Klassenplenum vor.
- i)** Vertiefung: Verfasst eine Filmkritik <https://www.kinofenster.de/unterrichten/methoden/34659/eine-filmkritik-verfassen> zu FLOW.

Arbeitsblatt 2: Vertiefung zur Dramaturgie und Animationstechnik von Flow / Didaktisch-methodischer Kommentar

Arbeitsblatt 2

VERTIEFUNG ZUR DRAMATURGIE UND ANIMATIONSTECHNIK VON FLOW FÜR LEHRERINNEN UND LEHRER

Didaktisch-methodischer Kommentar

—

Fächer:

Kunst, Deutsch, Ethik, Lebenskunde,
ab 10 Jahren, ab Klasse 5

Lernprodukt/Kompetenzschwerpunkt:

Die Schüler/-innen imaginieren eine Fortsetzung zu FLOW. Der Kompetenzschwerpunkt liegt in Deutsch auf dem Schreiben, in Ethik und Lebenskunde auf dem Perspektiven einnehmen. Fächerübergreifend erfolgt die Vertiefung mit der Auseinandersetzung filmästhetischer Mittel.

Didaktisch-methodischer Kommentar:

Die Schüler/-innen vertiefen in einem ersten Schritt ihr Wissen zur Dramaturgie von FLOW, indem sie sich mit dem Filmtitel und dem Genre des Roadmovie auseinandersetzen. Hierbei kann der Titel in Online-Wörterbüchern nachgeschlagen und die Bedeutung im Plenum besprochen werden. Ab Klasse 7 erfolgt zudem die Thematisierung der Animationssoftware Blender. Um das Bewusstsein der Lernenden dafür zu schärfen, dass das Verwenden von Animationstechnik eine genuin künstlerische Dimension besitzt, analysieren sie anschließend anhand von Leitfragen drei Filmstills. Daraufhin vertiefen und festigen sie das bisher Gelernte, indem sie wahlweise in Kleingruppen, zu zweit oder allein eine Fortsetzung zu FLOW konzipieren. Ihre Ergebnisse stellen sie sich abschließend gegenseitig vor, werten sie kriteriengeleitet aus und küren die drei gelungensten Fortsetzungen.

Autor/in:

Lena Sophie Gutfreund

14
(34)

Arbeitsblatt 2: Vertiefung zur Dramaturgie und Animationstechnik von Flow (1/2)

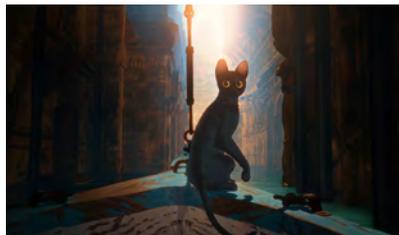
Arbeitsblatt 2

VERTIEFUNG ZUR DRAMATURGIE UND ANIMATIONSTECHNIK VON FLOW FÜR SCHÜLERINNEN UND SCHÜLER

a) Warum könnte sich der Regisseur entschieden haben, seinem Film den Titel FLOW zu geben? Diskutiert im Plenum.

b) Arbeitet im Tandem. Schreibt zunächst alles auf, was euch zum Genre Roadmovie einfällt. Recherchiert dann, ob ihr richtig lagt und vertieft euer Wissen: Welche Merkmale sind für ein Roadmovie typisch? Inwiefern treffen diese auf FLOW zu?

c) Wie ihr bestimmt in Aufgabe b) herausgefunden habt, ist bei einem Roadmovie nicht das Ziel das Wichtigste, sondern der Weg. Auf diesem Weg entwickeln sich die Filmfiguren. Arbeitet weiterhin zu zweit. Sucht euch zwei Filmfiguren aus und beschreibt, wie sie sich im Verlauf der Filmhandlung entwickeln. Geht dabei insbesondere auch darauf ein, wie sie jeweils mit herausfordernden Situationen umgehen und wie sie den anderen begegnen. Bezieht euch dabei – falls möglich – auf konkrete Szenen.



d) erinnert euch an das Ende des Films. Wie deutet ihr es? Diskutiert im Plenum.

15
(34)

© Filmstill aus Flow, 2024 Dream Well Studio, Sacrebleu Productions, Take Five



Arbeitsblatt 2: Vertiefung zur Dramaturgie und Animationstechnik von Flow (2/2)

ARBEITSSCHRITT e)

AB KLASSE 7:

e) Flow ist mit der frei verfügbaren Computersoftware Blender erstellt worden. Seht euch zu zweit im Handbuch https://docs.blender.org/manual/de/2.90/getting_started/about/introduction.html zu Blender um, beantwortet folgende Fragen und vergleicht sie dann im Plenum:

1. Was kann man mit der Software machen?
2. Wer nutzt Blender und für welchen Zweck?
3. Welche Möglichkeiten gibt es, sich mit dem Programm vertraut zu machen und wie lange dauert das ungefähr?

f) Seht euch die Filmstills im Plenum an und besprecht folgende Fragen: Welche Elemente wirken realistisch? Welche Elemente wirken stilisiert oder vereinfacht? Welche künstlerischen Entscheidungen wurden getroffen, um die Stimmung zu verstärken?

g) Denkt euch eine Fortsetzung zu FLOW aus. Bezieht dabei eure Ergebnisse aus Arbeitsschritt d) ein. Ob ihr in Kleingruppen, zu zweit oder allein arbeitet, ist euch überlassen. Macht euch zu folgenden Fragen Notizen:

1. Welche Filmfiguren aus FLOW spielen in eurem Film eine Rolle? Kommen neue hinzu?
2. Welche Animationstechnik wollt ihr verwenden und weshalb?
3. Welchem Genre soll euer Film zugehören und warum?
4. Wie ist die Dramaturgie und die Handlung eures Films?
5. An welchen Orten (Glossar-begriff: Drehorte) spielt euer Film und weshalb?



6. Habt ihr Ideen für die Soundgestaltung eures Films?
7. Wie lautet der Titel eures Films?

h) Stellt euch eure Fortsetzungen gegenseitig vor und wertet sie kriteriengeleitet aus. Zeichnet die drei besten Fortsetzungen aus.

Arbeitsblatt 3

TIERISCHE KOMMUNIKATION
FÜR LEHRERINNEN UND LEHRER

Didaktisch-methodischer Kommentar

—

Fächer:Deutsch, Biologie, Ethik ab Klasse 7,
ab 12 Jahren**Lernprodukt/Kompetenzschwerpunkt:**

Die Schülerinnen und Schüler erstellen eine Präsentation. In Deutsch liegt der Schwerpunkt auf dem Sprechen und Zuhören, in Biologie auf der Kommunikation und in Ethik auf dem Argumentieren und urteilen.

Didaktisch-methodischer Kommentar:

Nach einem kurzen Einstieg überlegen die Schülerinnen und Schüler, welche Formen der Kommunikation es gibt. Als Hilsimpuls können Fotos oder Grafiken verwendet werden, die Sprache, Mimik, Gestik (Körpersprache – <https://www.planet-wissen.de/gesellschaft/kommunikation/koerpersprache/index.html>) oder visuelle Kommunikation (beispielsweise Emojis) verdeutlichen. An der (digitalen) Tafel wird eine Mindmap erstellt, in deren Mitte Kommunikation steht. Alternativ dazu kann das auch über digitale Endgeräte und mit folgender Webseite erfolgen: mind-map-online.de. Je nach Altersstufe können weitere Fachbegriffe wie verbale und non-verbale Kommunikation eingeführt oder wiederholt werden. Anschließend erfolgt die Annäherung an die Kommunikation von Tieren. Insbesondere im Fach Biologie sollte neben der Lautsprache auch auf andere Formen der Kommunikation (beispielsweise olfaktorisch) eingegangen werden (vgl. https://www.planet-wissen.de/natur/tierwelt/die_sprache_der_tiere/index.html). Während des Filmbesuchs achten die Schüler/-innen auf die Kommunikation der ihnen zugewiesenen Figur und darauf,

inwieweit diese „vermenschlicht“ wurde (beispielsweise durch das dezidierte Steuern des Bootes). Inhaltliche Aspekte wie kooperatives Arbeiten oder der Gebrauch von Werkzeugen werden mittels Präsentationen vertieft und um weitere (das Erkennen von Menschen) ergänzt.

Autor/in:

Ronald Ehlert-Klein

Arbeitsblatt 3: Tierische Kommunikation (1/2)

Arbeitsblatt 3

TIERISCHE KOMMUNIKATION FÜR SCHÜLERINNEN UND SCHÜLER

VOR DER FILMSICHTUNG:

- a)** Wie teilt ihr eure Gefühle anderen Menschen mit? Wie tauschen Menschen Informationen aus? Überlegt erst allein, vergleicht dann im Tandem und stellt eure Ergebnisse in der Klasse vor.
- b)** Der Fachbegriff für Mitteilungen gegenüber anderen lautet Kommunikation. Darunter fällt die Sprache. Wir können etwas mündlich oder schriftlich mitteilen. Welche anderen Formen der Kommunikation gibt es noch? Arbeitet wieder im Tandem. Haltet eure Ergebnisse schriftlich fest und übertragt sie auf eine Mindmap an der (digitalen) Tafel.
- c)** Diskutiert, ob Tiere kommunizieren und falls ja, wie. Falls ihr Haustiere habt, bezieht Beispiele aus eurem Alltag ein.
- d)** Lest euch folgenden Text https://www.planet-wissen.de/natur/tierwelt/die_sprache_der_tiere/pw1tierischeLautsprache100.html durch und gebt anschließend in eigenen Worten wieder, was ihr über die Lautsprache der Tiere erfahren habt. Geht dabei auch darauf ein, inwieweit junge Tiere Kommunikation lernen müssen und ob es ähnlich wie in der menschlichen Sprache Dialekte gibt. Unter einem Dialekt versteht man regionale Abweichungen von der Standardsprache

(beispielsweise bei der Aussprache oder bei der Wortwahl).

Hinweis: Im Text kommt der Begriff Linguist vor. Es handelt sich um Sprachwissenschaftler/-innen.

- e)** Ihr habt bestimmt schon einige Animationsfilme gesehen, in denen Tiere die Hauptfiguren sind. Sammelt Filmtitel und gebt kurz an, wie die Tiere in dem jeweiligen Film kommunizieren. Nutzt dazu die Mindmap.

WÄHREND DER FILMSICHTUNG:

- f)** Wahrscheinlich habt ihr viele Beispiele gefunden, in denen Tiere nicht nur menschliche Sprache nutzen, sondern sich auch wie Menschen verhalten. Im Film FLOW hingegen gibt es kein gesprochenes Wort. Achtet arbeitsteilig darauf, wie die Hauptfiguren kommunizieren. Haltet auch Szenen fest, in denen die Figuren aus eurer Perspektive vermenschlicht werden.

- Gruppe 1:** Katze
Gruppe 2: Wasserschwein
Gruppe 3: Lemur
Gruppe 4: Labrador
Gruppe 5: Sekretärvogel

Hinweis: Macht euch direkt nach dem Filmbesuch Notizen.

NACH DER FILMSICHTUNG:

- g)** Tauscht euch darüber aus, was euch besonders berührt und/oder überrascht hat.
- h)** Kommt dann in den jeweiligen Gruppen zusammen und vergleicht eure Ergebnisse aus Arbeitsschritt f). Stellt eure Beobachtungen anschließend der Klasse vor.
- i)** erinnert euch an die Schlusszene. Vier der fünf Hauptfiguren haben sich wiedergefunden. Welche Emotion(en) drücken sie aus?
- j)** Lange Zeit gingen Sprachwissenschaftler/-innen davon aus, dass Sprachsysteme dem Menschen vorbehalten seien. Das ist inzwischen widerlegt. Doch wie verhält es sich mit anderen Dingen, die uns Menschen vertraut sind? Entscheidet euch für eines der Themen und bildet Kleingruppen. Recherchiert darin arbeitsteilig und bereitet eine kurze Präsentation zum jeweiligen Thema vor. Gebt euch anschließend wertschätzendes und kriteriengeleitetes Feedback.

Arbeitsblatt 3: Tierische Kommunikation (2/2)

1. Freundschaften unter Tieren

Ausgangspunkt eurer Recherche:

➔ [swr.de](https://www.swr.de/wissen/freundschaft-unter-tieren-100.html) <https://www.swr.de/wissen/freundschaft-unter-tieren-100.html>

2. Trauer unter Tieren

Ausgangspunkt eurer Recherche:

➔ [dw.com](https://www.dw.com/de/wenn-tiere-um-ihre-toten-trauern/a-19563555) <https://www.dw.com/de/wenn-tiere-um-ihre-toten-trauern/a-19563555>

3. Werkzeuggebrauch unter Tieren

Ausgangspunkt eurer Recherche:

➔ [www.tierwelt.ch](https://www.tierwelt.ch/artikel/wildtiere-zoo/wie-tiere-werkzeuge-basteln-und-anwenden-455461) <https://www.tierwelt.ch/artikel/wildtiere-zoo/wie-tiere-werkzeuge-basteln-und-anwenden-455461>

4. Gemeinschaftliches

Arbeiten unter Tieren

Ausgangspunkt eurer Recherche:

➔ [www.mpg.de](https://www.mpg.de/521247/pressemitteilung200603021) <https://www.mpg.de/521247/pressemitteilung200603021>

5. Erkennen Tiere Menschen?

Ausgangspunkt eurer Recherche:

➔ [www.nationalgeographic.de](https://www.nationalgeographic.de/tiere/2018/01/von-wegen-spatzenhirn-wie-schlau-voegel-wirklich-sind) <https://www.nationalgeographic.de/tiere/2018/01/von-wegen-spatzenhirn-wie-schlau-voegel-wirklich-sind>

Filmglossar (1/13)

Filmglossar

Adaption

Unter **Adaption** wird die Übertragung einer Geschichte aus einem anderen Medium in einen Film verstanden. Zumeist wird dieser Begriff synonym für eine Literaturverfilmung, die am weitesten verbreitete Form der Adaption, verwendet. Grundlage einer Adaption können jedoch auch Sachbücher, Graphic Novels, Comics, Musicals und Computerspiele sein.

Der Begriff der Adaption ist dem der Verfilmung vorzuziehen, da er die dem Film eigenen Möglichkeiten des Erzählens und die Eigenständigkeit der Medien betont. Inhaltliche und dramaturgische Anpassungen und Veränderungen der Vorlage sind daher für eine gelungene Filmversion meist unabdingbar.

Bei *CORALINE* (Henry Selick, USA 2009) nach dem Roman von Neil Gaiman wurde etwa eine Figur hinzugefügt, die ebenso alt wie die Protagonistin ist: der neugierige Nachbarsjunge Wybie. Dadurch konnten Beschreibungen der Vorlage in lebendiger wirkende Dialoge umgewandelt werden, beispielsweise als die junge Coraline erzählt, dass sie sich von den Eltern vernachlässigt fühlt. Ähnlich wurde bei der Adaption von *DAS KLEINE GESPENST* (Alain Gsponer, DE 2013) vorgegangen. Die Figur des Karl, die in der Vorlage von Otfried Preußler nur eine Nebenrolle spielt, wurde zu einer zweiten Hauptfigur ausgebaut, um eine stärkere Identifikation zu ermöglichen und weitere Themen in die Handlung einzubinden.

20
(34)

Animationsfilm

Im Animationsfilm werden Gegenstände oder Zeichnungen „zum Leben erweckt“ und „beseelt“ (von lateinisch: animare). Im Unterschied zum Realfilm (engl.: live action movie), der in der Regel aus Aufnahmen von realen, sich bewegenden Figuren oder Objekten bestehen, werden Einzelbilder aufgenommen und aneinander montiert und so abgespielt, dass der Eindruck einer Bewegung entsteht. Dieses Verfahren nennt man „Einzelbildschaltung“ (engl.: Stop-Motion). Für eine flüssig wirkende Animation sind mindestens zwölf Einzelbilder pro Filmsekunde notwendig.

Die vielfältigen klassischen Animationstechniken lassen sich in zweidimensionale (z.B. Zeichentrick, Legetrick, Sandanimation, Scherenschnitt) und dreidimensionale (unter anderem Puppentrick, Knetanimation) unterteilen. Für die seit Mitte der 1990er-Jahre populäre 2D- und 3D-Computeranimation werden analoge Einzelbilder entweder digitalisiert oder Einzelbilder direkt digital erzeugt. Die Veränderungen zwischen den einzelnen Bewegungsphasen werden errechnet.

Bildformate Animationstechniken

Animationsfilme erschaffen durch eine schnelle Abfolge statischer Bilder die Illusion der Bewegung. Häufig eingesetzte

Animationstechniken umfassen:

Zeichentrick: Der Bewegungseindruck entsteht durch die >

schnelle Abfolge zahlreicher unterschiedlicher Zeichnungen. Hierbei können durch mehrere übereinander gelegte Folien (cels) auch nur einzelne Teile einer Zeichnung verändert werden.

Legetrick: Ausgeschnittene Formen oder Elemente von Figuren werden in Einzelschaltung animiert. Lotte Reiniger hat diese Technik in ihren Scherenschnittfilmen angewendet.

Objektanimation/Stopptrick (Stop Motion): Figuren aus Plastilin oder Latex (Claymation), Puppen, Gegenstände des Alltags oder in Einzelschaltung aufgenommene Menschen (Pixilation) werden animiert, in dem die Objekte zwischen jeder Aufnahme geringfügig bewegt werden.

Computeranimation/CGI-Animation: Plastische Modelle der Filmfiguren werden eingescannt. Den digitalen Modellen werden Bewegungspunkte zugeteilt, über die schließlich deren Bewegungen gesteuert werden.

Rotoskopie: Realfilmaufnahmen werden Bild für Bild übermalt.

Motion Capture: Schauspieler/-innen tragen am gesamten Körper Bewegungssensoren, die die Daten an eine Software weiterleiten. Die Grundzüge der menschlichen Bewegungen dienen als Vorlage für eine Computeranimation und lassen die digitalen Wesen sehr real wirken.

CGI Die Abkürzung **CGI** steht für „computer generated imagery“ (computergenerierte Bilder) und wird als Sammelbezeichnung für digitale Effekte oder Computeranimationen verwendet, durch die beispielsweise Figuren, Kulissen oder Hintergründe in Real- oder Animationsfilmen von Grund auf neu gestaltet oder verändert werden (siehe auch: Digitalisierung).

Während CGI-Effekte in Genres des Fantastischen Films aufgrund der realitätsfernen Darstellungen deutlich als solche erkennbar sind, fügen sie sich mittlerweile nahezu unerkennbar auch in realistische Stoffe ein.

Zu den ersten Filmen, die CGI-Effekte einsetzten, zählen KRIEG DER STERNE (STAR WARS, George Lucas, USA 1977) und TRON (Steven Lisberger, USA 1982). TOY STORY (John Lasseter, USA 1995) war der erste Spielfilm, der vollständig computeranimiert wurde.

Dramaturgie Der Ursprung des Begriffs **Dramaturgie** liegt im Theater des antiken Griechenlands: „Drāmatūrgía“ bedeutet dabei so viel wie „dramatische Darstellung“. Unter Spielfilmdramaturgie wird einerseits eine praxisbasierte Wissenschaft verstanden, die den Aufbau und das Schreiben von Drehbüchern vermittelt. Ebenso bezieht sich der Terminus auf den Aufbau und somit die Erzählstruktur eines Films, die vom Genre abhängig ist.

Im kommerziellen Bereich folgen Spiel- und Animationsfilme der 3-Akt-Struktur, die Theaterkonventionen der vergangenen >

Jahrhunderte vereinfacht: Ein Film beginnt demzufolge mit der Exposition, die zur eigentlichen Geschichte hinführt. Ein Wendepunkt (plot point) leitet zum zweiten Akt (der Konfrontation) über, in der die Hauptfigur einen Konflikt lösen muss. Die Lösung dieses Konflikts erfolgt nach einem weiteren Wendepunkt im dritten Akt.

Das Schreiben eines Drehbuchs benötigt profunde dramaturgische Kenntnisse: Dem Autor/der Autorin sollte die Wirkung der Erzählstruktur und der dramatischen Effekte (etwa der Wiederholung oder dem erzählerischen Legen falscher Fährten) bewusst sein. Der Aufbau eines Dokumentarfilms lässt sich hingegen nicht im Vorfeld durch ein exakt festgelegtes Drehbuch strukturieren. Dennoch basiert auch er meist auf einem vorab erstellten Konzept, das festhält, wie der Film und seine Erzählung inhaltlich und visuell gestaltet werden können. Abhängig von der Materiallage entsteht der Aufbau eines Dokumentarfilms im Regelfall durch die Montage.

Drehort/Set

Orte, an denen Dreharbeiten für Filme oder Serien stattfinden, werden als **Drehorte oder Set** bezeichnet. Dabei wird zwischen Studiobauten und Originalschauplätzen unterschieden. Studios umfassen entweder aufwendige Außenkulissen oder Hallen und ermöglichen dem Filmteam eine hohe Kontrolle über Umgebungseinflüsse wie Wetter, Licht und Akustik sowie eine große künstlerische Gestaltungsfreiheit. Originalschauplätze (englisch: locations) können demgegenüber authentischer wirken. Jedoch werden auch diese Drehorte in der Regel von der Szenenbildabteilung nach Absprache mit den Regisseuren/-innen für die Dreharbeiten umgestaltet.

22
(34)

Einstellung

Die **Einstellung** ist die kleinste Montageeinheit des Films. Mehrere Einstellungen ergeben eine Szene, mehrere Szenen eine Sequenz und der ganze Film setzt sich aus verschiedenen Sequenzen zusammen. Die Einstellung selbst besteht aus einer Folge von einzelnen Bildern. Sie bezeichnet die Gesamtheit unterbrochener, nichtgeschnittener Films, die zwischen dem Start und dem Ende der Kameraaufnahme aufgezeichnet wird, aber auch den Filmabschnitt zwischen zwei Schnitten.

Eine Einstellung wird bestimmt durch verschiedene Faktoren: durch die Einstellungsgröße, die sich während einer Einstellung durch Bewegung der Kamera oder des Objektivs verändern kann, durch die Kameraperspektive, das Licht, die Mise-en-scène und durch die Länge der Einstellung. Im Englischen wird unterschieden zwischen den Begriffen "shot", der komponierten Einstellung, und "take", einer konkreten Ausführung des shots, die beliebig oft neu gefilmt werden kann. >

Einstellungsgrößen

In der Filmpraxis haben sich bestimmte **Einstellungsgrößen** durchgesetzt, die sich an dem im Bild sichtbaren Ausschnitt einer Person orientieren:

- Die **Detailaufnahme** umfasst nur bestimmte Körperteile wie etwa die Augen oder Hände.
- Die **Großaufnahme** (englisch: close-up) bildet den Kopf komplett oder leicht angeschnitten ab.
- Die **Naheinstellung** erfasst den Körper bis etwa zur Brust ("Passfoto").
- Der Sonderfall der **Amerikanischen Einstellung**, die erstmals im Western verwendet wurde, zeigt eine Person vom Colt beziehungsweise der Hüfte an aufwärts und ähnelt sehr der **Halbnah-Einstellung**, in der etwa zwei Drittel des Körpers zu sehen sind.
- Die **Halbtotale** erfasst eine Person komplett in ihrer Umgebung.
- Die **Totale** präsentiert die maximale Bildfläche mit allen agierenden Personen; sie wird häufig als einführende Einstellung (englisch: establishing shot) oder zur Orientierung verwendet.
- Die **Panoramaeinstellung** zeigt eine Landschaft so weiträumig, dass der Mensch darin verschwindend klein ist.

Die meisten Begriffe lassen sich auf Gegenstände übertragen. So spricht man auch von einer Detailaufnahme, wenn etwa von einer Blume nur die Blüte den Bildausschnitt füllt.

Farbgestaltung

Bei der Gestaltung eines Films spielt die Verwendung von Farben eine große Rolle. Sie charakterisieren Schauplätze, Personen oder Handlungen und grenzen sie voneinander ab. Signalfarben lenken im Allgemeinen die Aufmerksamkeit. Fahle, triste Farben senken die Stimmung. Die Wahl der Lichtfarbe entscheidet außerdem, ob die Farben kalt oder warm wirken. Allerdings sind Farbwirkungen stets auch subjektiv, kultur- und kontextabhängig.

Farbwirkungen können sowohl über die Beleuchtung und die Verwendung von Farbfiltern wie über Requisiten (Gegenstände, Bekleidung) und Bearbeitungen des Filmmaterials in der Postproduktionsphase erzeugt werden.

Zu Zeiten des Stummfilms und generell des Schwarz-Weiß-Films war beispielsweise die Einfärbung des Films, die sogenannte Viragierung oder Tonung, eine beliebte Alternative zur kostenintensiveren Nachkolorierung.

Oft versucht die **Farbgestaltung** in Verbindung mit der Lichtgestaltung die natürlichen Verhältnisse nachzuahmen. Eine ausgeklügelte Farbdramaturgie kann aber auch ein auffälliges Stilmittel darstellen. Kriminalfilme und Sozialdramen arbeiten beispielsweise häufig mit farblich entsättigten Bildern, um eine >

freudlose, kalte Grundstimmung zu erzeugen. Auch die Betonung einzelner Farben verfolgt eine bestimmte Absicht. Als Leitfarbe(n) erfüllen sie eine symbolische Funktion. Oft korrespondiert diese mit den traditionellen Bedeutungen von Farben in den bildenden Künsten. Rot steht zum Beispiel häufig für Gefahr oder Liebe, Weiß für Unschuld.

Filmmusik

Das Filmerlebnis wird wesentlich von der **Filmmusik** beeinflusst. Sie kann Stimmungen untermalen (Illustration), verdeutlichen (Polarisierung) oder im krassen Gegensatz zu den Bildern stehen (Kontrapunkt). Eine extreme Form der Illustration ist die Pointierung (auch: Mickeymousing), die nur kurze Momente der Handlung mit passenden musikalischen Signalen unterlegt. Musik kann Emotionalität und dramatische Spannung erzeugen, manchmal gar die Verständlichkeit einer Filmhandlung erhöhen. Bei Szenenwechseln, Ellipsen, Parallelmontagen oder Montagesequenzen fungiert die Musik auch als akustische Klammer, in dem sie die Übergänge und Szenenfolgen als zusammengehörig definiert.

Man unterscheidet zwei Formen der Filmmusik:

- Realmusik, On-Musik oder Source-Musik: Die Musik ist Teil der filmischen Realität und hat eine Quelle (Source) in der Handlung (**diegetische Musik**). Das heißt, die Figuren im Film können die Musik hören.
- Off-Musik oder Score-Musik: Dabei handelt es sich um eigens für den Film komponierte oder zusammengestellte Musik, die nicht Teil der Filmhandlung ist und nur vom Kinopublikum wahrgenommen wird (**nicht-diegetische Musik**).

24
(34)

Genre

Der der Literaturwissenschaft entlehnte Begriff wird zur Kategorisierung von Filmen verwendet und bezieht sich auf eingeführte und im Laufe der Zeit gefestigte Erzählmuster, Motive, Handlungsschemata oder zeitliche und räumliche Aspekte. Häufig auftretende **Genres** sind beispielsweise Komödien, Thriller, Western, Action-, Abenteuer-, Fantasy- oder Science-Fiction-Filme.

Die schematische Zuordnung von Filmen zu festen und bei Filmproduzenten/-innen wie beim Filmpublikum bekannten Kategorien wurde bereits ab den 1910er-Jahren zu einem wichtigen Marketinginstrument der Filmindustrie. Zum einen konnten Filme sich bereits in der Produktionsphase an den Erzählmustern und -motiven erfolgreicher Filme anlehnen und in den Filmstudios entstanden auf bestimmte Genres spezialisierte Abteilungen. Zum anderen konnte durch die Genre-Bezeichnung eine spezifische Erwartungshaltung beim Publikum geweckt werden. Genrekonventionen und -regeln sind nicht unveränderlich, sondern entwickeln sich stetig weiter. Nicht >

zuletzt der gezielte Bruch der Erwartungshaltungen trägt dazu bei, die üblichen Muster, Stereotype und Klischees deutlich zu machen. Eine eindeutige Zuordnung eines Films zu einem Genre ist meist nicht möglich. In der Regel dominieren Mischformen.

Filmgenres (von französisch: genre = Gattung) sind nicht mit Filmgattungen zu verwechseln, die übergeordnete Kategorien bilden und sich im Gegensatz zu Genres vielmehr auf die Form beziehen.

Kamerabewegungen

Je nachdem, ob die Kamera an einem Ort bleibt oder sich durch den Raum bewegt, gibt es drei grundsätzliche Arten von **Kamerabewegungen**, die in der Praxis häufig miteinander verbunden werden:

- Beim **Schwenken**, **Neigen** oder **Rollen** (auch: Horizontal-, Vertikal-, Diagonalschwenk) bewegt sich die Kamera, bleibt aber an ihrem Standort.
- Bei der **Kamerafahrt** verlässt die Kamera ihren Standort und bewegt sich durch den Raum. Für möglichst scharfe, unverwackelte Aufnahmen werden je nach gewünschter Einstellung Hilfsmittel verwendet:
- Dolly (Kamerawagen) oder Schienen für Ranfahrten, Rückwärtsfahrten, freie Fahrten oder 360°-Fahrten (Kamerabewegung, die um eine Person kreist und sie somit ins Zentrum des Bildes und der Aufmerksamkeit stellt; auch Umfahrt oder Kreisfahrt genannt)
- Hebevorrichtungen für Kranfahrten
- Steadicam, eine besonders stabile Form der Handkamera, die reibungslose Kamerafahrten ermöglicht
- Drohnen für Aufnahmen aus der Luft (Vogelperspektive)

Der Zoom rückt dagegen entfernte Objekte durch die Veränderung der Brennweite näher heran und stellt damit keine Kamerabewegung dar.

Kamerabewegungen lenken die Aufmerksamkeit, indem sie den Bildraum verändern. Sie vergrößern oder verkleinern ihn, verschaffen Überblick, zeigen Räume und verfolgen Personen oder Objekte. Langsame Bewegungen vermitteln meist Ruhe und erhöhen den Informationsgrad, schnelle Bewegungen wie der Reißschwenk erhöhen die Dynamik. Eine bewegte Handkamera oder Handykamera suggeriert je nach Filmsujet Subjektivität oder (quasi-)dokumentarische Authentizität, während eine wie schwerelos wirkende Kamerafahrt häufig den auktorialen Erzähler imitiert. Drohnenaufnahmen aus großer Höhe verstärken den Effekt bis hin zu einer "göttlichen" Perspektive ("Gods eye view").

>

Kameraperspektiven

Die gängigste **Kameraperspektive** ist die **Normalsicht**. Die Kamera ist auf gleicher Höhe mit dem Geschehen oder in Augenhöhe der Handlungsfiguren positioniert und entspricht deren normaler perspektivischer Wahrnehmung.

Von einer **Untersicht** spricht man, wenn die Handlung aus einer niedrigen vertikalen Position gefilmt wird. Der Kamerastandpunkt befindet sich unterhalb der Augenhöhe der Akteure/innen. So aufgenommene Objekte und Personen wirken oft mächtig oder gar bedrohlich. Eine extreme Untersicht nennt man **Froschperspektive**.

Die **Aufsicht/Obersicht** lässt Personen hingegen oft unbedeutend, klein oder hilflos erscheinen. Hierfür schaut die Kamera von oben auf das Geschehen. Die **Vogelperspektive** ist eine extreme Aufsicht und kann Personen als einsam darstellen, ermöglicht in erster Linie aber Übersicht und Distanz.

Die **Schrägsicht/gekippte Kamera** evoziert einen irrealen Eindruck und wird häufig in Horrorfilmen eingesetzt oder um das innere Chaos einer Person zu visualisieren.

Kurzfilm

Kurzfilme sind eine eigene Kunstform, die alle Genres und Filmgattungen einbezieht. Ausschlaggebend für die Definition und Abgrenzung zum sogenannten abendfüllenden Langfilm ist die zeitliche Dauer. Eine verbindliche maximale Laufzeit von Kurzfilmen gibt es allerdings nicht. Mehrere Kurzfilmfestivals ziehen die Grenze bei 30 Minuten, das deutsche Filmförderungsgesetz erlaubt maximal 15 Minuten. In der Frühzeit des Kinos bestanden alle Filme aus nur einem Akt (reel) und waren dementsprechend „Kurzfilme“. Erst mit der zunehmenden Verbreitung des Langfilms ab ca. 1915 wurde die Unterscheidung zwischen langen und kurzen Filmformen notwendig.

Wie in der literarischen Form der Kurzgeschichte sind Verdichtungen und Verknappungen wichtige Charakteristika. Die knappe Form führt zudem dazu, dass überproportional oft experimentelle Formen sowie Animationen zum Einsatz kommen. Zu Kurzfilmen zählen auch Musikvideos und Werbefilme. Episodenfilme wiederum können aus mehreren aneinandergereihten Kurzfilmen bestehen.

Kurzfilme gelten oft als Experimentierfeld für Regisseure/-innen, auch weil der Kostendruck bei Kurzfilmproduktionen und damit das wirtschaftliche Risiko vergleichsweise geringer ist. Zugleich aber stellt der Kurzfilm nicht nur eine Vorstufe des Langfilms dar, sondern eine eigenständige Filmform, die auf spezialisierten Filmfestivals präsentiert wird. Zu den international wichtigsten Kurzfilmfestivals zählen die Kurzfilmtage Oberhausen.

Während Kurzfilme im Kino und im Fernsehen ansonsten ein Nischendasein fristen, hat vor allem das Internet im Laufe der letzten Jahre durch Videoplattformen deutlich zur Popularität dieser Filmform beigetragen und ein neues Interesse am Kurzfilm geweckt. >

Licht und Lichtgestaltung

Als Lichtspielkunst ist Film auf Licht angewiesen. Am Filmset wird Filmmaterial belichtet, das Aussehen der dabei entstehenden Aufnahmen ist zum einen geprägt von der Lichtsensibilität des Materials, zum anderen von der **Lichtgestaltung** am Filmset. Die Herstellung von hochwertigen künstlichen Lichtquellen ist daher seit Anbeginn eng mit der Entwicklung des Films verbunden.

Die Wirkung einer Filmszene ist unter anderem von der Lichtgestaltung abhängig. Man unterscheidet grundsätzlich drei Beleuchtungsstile:

- Der **Normalstil** imitiert die natürlichen Sehgewohnheiten und sorgt für eine ausgewogene Hell-Dunkel-Verteilung.
- Der **Low-Key-Stil** betont die Schattenführung und wirkt spannungssteigernd (Kriminal-, Actionfilme). Der Low-Key-Stil wird häufig in actionbetonten Genres eingesetzt (Horror, Mystery, Thriller etc.).
- Der **High-Key-Stil** beleuchtet die Szenerie gleichmäßig bis übermäßig und kann eine optimistische Grundstimmung verstärken (Komödie) oder den irrealen Charakter einer Szene hervorheben.

Von Bedeutung ist zudem die Wahl der Lichtfarbe, also der Eigenfarbe des von Lampen abgestrahlten Lichts. Sie beeinflusst die Farbwahrnehmung und bestimmt, ob eine Farbe beispielsweise kalt oder warm wirkt. Bei einem Studiodreh ist künstliche Beleuchtung unverzichtbar. Aber auch bei Dreharbeiten im Freien wird natürliches Licht (Sonnenlicht) nur selten als alleinige Lichtquelle eingesetzt. Der Verzicht auf Kunstlicht, wie in den Filmen der Dogma-Bewegung, stellt ein auffälliges Stilmittel dar, indem ein realitätsnaher, quasi-dokumentarischer Eindruck entsteht.

27
(34)

Mise-en-scène/ Inszenierung

Der Begriff beschreibt die Art und Weise, wie das Geschehen in einem Film oder einem Theaterstück dargestellt wird. Im Film findet die **Mise-en-scène** während der Drehphase statt. Das heißt, Schauplatz und Handlung werden beim Dreh entsprechend der Wirkung, die sie später auf Film erzielen sollen, gestaltet und von der Kamera aufgenommen.

Die Inszenierung/Mise-en-scène umfasst die Auswahl und Gestaltung der Drehorte, die Schauspielführung, Lichtgestaltung, Farbgestaltung und Kameraführung (Einstellungsgröße und Perspektive). Auch Drehorte, deren Originalzustand nicht verändert wurde, werden allein schon durch die Aufnahme aus einer bestimmten Kameraperspektive in Szene gesetzt (Kadrage).

>

Montage

Mit **Schnitt** oder **Montage** bezeichnet man die nach narrativen Gesichtspunkten und filmdramaturgischen Wirkungen ausgerichtete Anordnung und Zusammenstellung der einzelnen Bildelemente eines Filmes von der einzelnen Einstellung bis zur Anordnung der verschiedenen Sequenzen. Die Montage entscheidet maßgeblich über die Wirkung eines Films und bietet theoretisch unendlich viele Möglichkeiten.

Mit Hilfe der Montage lassen sich verschiedene Orte und Räume, Zeit- und Handlungsebenen so miteinander verbinden, dass ein kohärenter Gesamteindruck entsteht. Während das klassische Erzählkino (als Continuity-System oder Hollywood-Grammatik bezeichnet) die Übergänge zwischen den Einstellungen sowie den Wechsel von Ort und Zeit möglichst unauffällig gestaltet, versuchen andere Montageformen, den synthetischen Charakter des Films zu betonen.

Als "innere Montage" wird dagegen ein filmisches Darstellungsmittel bezeichnet, in dem Objekte oder Figuren in einer einzigen durchgehenden Einstellung, ohne Schnitt, zueinander in Beziehung gesetzt werden.

**Production Design/
Ausstattung**

Das **Production Design** bestimmt das visuelle Erscheinungsbild eines Films. Es ist der Oberbegriff für Szenenbild, Kulissen, Dekorationen, Filmbauten und Requisiten in einem Film. Selbst real existierende Schauplätze außerhalb des Filmstudios werden oft durch Ausstattung verändert und der jeweiligen Handlungszeit des Films optisch angepasst. Dabei bewegt sich das Production Design seit jeher zwischen den Gegensätzen Realismus (Authentizität und Realitätsnähe, meist verbunden mit Außenaufnahmen) und Stilisierung (Erschaffung neuer, andersartiger Welten, insbesondere im Science-Fiction- und Horrorfilm sowie im fantastischen Film).

Roadmovie

Das Genre entwickelte sich in den 1960er- und 1970er-Jahren. **Road-movies** erzählen vom Unterwegssein der Protagonisten/-innen, von ihren Träumen nach Freiheit und Unabhängigkeit bzw. der Schwierigkeit, einen Platz in der Welt zu finden. Die äußere Reise ist häufig Ausdruck eines inneren Konflikts und Identitätsfindungsprozesses.

Für das Genre prägend ist das namensgebende Motiv der Straße. Das Fortbewegungsmittel (Auto, Motorrad, Lastwagen usw.) stellt in der Regel einen Teil der Figurencharakterisierung dar.

Die Beweggründe der Protagonisten/-innen können vielfältig sein. Oft stehen sie jedoch außerhalb des Gesetzes oder reiben sich an gesellschaftlichen Konventionen, zum Beispiel Gangster auf der Flucht (BONNIE UND CLYDE (BONNIE AND CLYDE , Arthur Penn, USA 1967) oder junge Menschen auf Identitätssuche (EASY RIDER, Dennis Hopper, USA 1969 oder WINTERTOCHTER, Johannes Schmid, Deutschland, Polen 2011). >

Slapstick

Der **Slapstick** war das bevorzugte Mittel der Stummfilm-Komödie, etwa in den Filmen von Charlie Chaplin (GOLDRAUSCH, 1925), Buster Keaton (DER GENERAL, 1926), Harold Lloyd oder Laurel und Hardy (DER BELEIDIGTE BLÄSER, 1928). Ihre körperbetonte, wortlose Situationskomik wurde schon früh mit dem Begriff Slapstick bezeichnet nach der aus der italienischen Commedia dell'arte bekannten Pritsche des Narren.

Im Ausrutschen auf Bananenschalen oder dem Werfen von Sahnetorten entwickelten die Stummfilm-Komiker/-innen eine bewundernswerte Virtuosität, deren perfekte Inszenierung Rhythmik, Montage und Kameraführung die gesamte Filmkunst entscheidend beeinflusste.

Spätere wichtige Vertreter des Slapstick waren Louis de Funès, Mel Brooks, Peter Sellers, die britische Komikertruppe Monty Python oder die Farrelly-Brüder. Mit der Entwicklung des Tonfilms ab 1927 gewannen ausgeklügelte Wortgefechte als Element der Film-Komik an Bedeutung (vergleiche Screwball-Komödie). Neben dem prägnanten Wortwitz der frühen Tonfilmkomödie gehören Slapstick-Einlagen jedoch bis heute zum festen Repertoire des Genres.

Spielfilm

Spielfilme erzählen rein fiktionale Geschichten oder beruhen auf realen Ereignissen, die jedoch fiktionalisiert werden. Meist stellen reale Schauspieler/-innen basierend auf einem Drehbuch in strukturiert inszenierten Szenen Handlungen dar.

Im konventionellen Spielfilm wird die Erzählung oft linear zusammenhängend montiert, folgt einer Aktstruktur sowie den Prinzipien von Ursache und Wirkung und schafft beispielsweise durch „unsichtbaren Schnitt“ eine in sich geschlossene, glaubwürdige Filmwelt. Experimentellere Spielfilme brechen häufig bewusst mit diesen Prinzipien. Als Gattungsbegriff bildet der Spielfilm einen Großbereich neben Dokumentarfilm, Experimentalfilm oder Animationsfilm, wobei hierbei auch Mischformen möglich sind.

Viele Spielfilme lassen sich unterschiedlichen Genres wie etwa Actionfilm, Drama, Komödie, oder Western zuordnen. Spielfilme werden für das Kino, Fernsehspiele für das TV und zunehmend auch für Streaminganbieter produziert. In den letzten Jahren wurde der Fokus in der Filmproduktion vor allem auf Spielfilmserien gelegt, die in Länge und Erzählstruktur von klassischen Spielfilmen deutlich abweichen.

Stummfilm

Bis zur schrittweisen Einführung des Tonfilms ab 1927 war eine synchrone Wiedergabe von Bild und Ton technisch nicht machbar. Das bis dahin entstandene Filmmaterial wird seitdem als **Stummfilm** bezeichnet. Die meisten Stummfilme wurden von Musik begleitet, extern eingespielt von Grammophon, Klavier oder Orchester. Zur Darstellung von Dialogen oder anderer >

Erklärungen dienten Zwischentitel (Texttafeln) oder zum Teil auch Filmerklärer, die das Geschehen auf der Leinwand erläuterten.

Der Wegfall von Sprachschwierigkeiten war entscheidend für die internationale Durchsetzung des Mediums. Die Beschränkung auf das Sehen förderte in dieser Frühphase jedoch auch die Entwicklung des Films als eigenständige Kunst. Filmsprachliche Ausdrucksmittel wie Kamerafahrten, wechselnde Einstellungsgrößen und Montage wurden nach und nach etabliert. Zugleich entwickelten sich in den einzelnen Ländern unterschiedliche Stile. So wurden die in den USA produzierten Slapstick-Komödien mit Charlie Chaplin oder Buster Keaton weltweit populär. In Abgrenzung zum "Massenvergnügen" Film erlangte in Deutschland nach dem Ersten Weltkrieg der expressionistische Film Aufmerksamkeit, bekannt für die heute übertrieben wirkende Theatergestik der beteiligten Schauspieler/-innen. Wichtige Stummfilmproduktionen entstanden außerdem in Frankreich sowie in Italien, der Sowjetunion und Japan. Im Jahr 1927 hatte der Stummfilm mit Filmen wie Fritz Langs METROPOLIS (D 1927) und Friedrich Wilhelm Murnaus Hollywoodproduktion SONNENAUFANG SUNRISE – LIED VON ZWEI MENSCHEN (SUNRISE – A SONG FOR TWO HUMANS, USA 1927) seinen künstlerischen Höhepunkt erreicht.

Die Umstellung auf den Tonfilm wurde von vielen Filmschaffenden als künstlerischer Rückschritt begriffen, denn die Einführung des Tons und der entsprechenden Technik schränkte die Mobilität der Kamera zunächst wieder ein. Eine kreative Bildsprache (vergleiche Mise-en-scène) war zum Erzählen einer komplexen Geschichte nicht mehr notwendig, da wichtige Informationen nun auch in den Dialogen vermittelt werden konnten. Der Vorwurf lautete daher, beim Tonfilm handele es sich nur noch um abgefilmtes Theater. Mit sogenannten Hybridfilmen, die Ton nur spärlich verwendeten, wehrten sich einzelne Regisseure wie Erich von Stroheim (DER HOCHZEITSMARSCH, THE WEDDING MARCH, USA 1928) und Charlie Chaplin (MODERNE ZEITEN, MODERN TIMES, USA 1936) gegen die neue Technik. Zahlreiche Stummfilmstars entsprachen stimmlich nicht den Anforderungen des Tonfilms und gaben ihre Karrieren auf. Eine Hommage an diese vergangene Ära der Filmkunst lieferte 2011 der französische Stumm- und Schwarz-Weiß-Film THE ARTIST (Michel Hazanavicius).

Szene **Szene** wird ein Teil eines Films genannt, der sich durch die Einheit von Ort und Zeit auszeichnet und ein Handlungssegment aus einer oder mehreren Kameraeinstellungen zeigt. Szenenanfänge oder -enden sind oft durch das Auf- oder Abtreten bestimmter Figuren(gruppen) oder den Wechsel des Schauplatzes gekennzeichnet. Dramaturgisch werden Szenen bereits im Drehbuch kenntlich gemacht.

>

Im Gegensatz zu einer Szene umfasst eine Sequenz meist eine Abfolge von Szenen, die durch die Montage verbunden und inhaltlich zu einem Handlungsverlauf zusammengefasst werden können sowie nicht auf einen Ort oder eine Zeit beschränkt sind.

Tiefenschärfe/ Schärfentiefe

Hohe **Tiefenschärfe** bedeutet, dass ein großer Bereich des im Bild sichtbaren Raums scharf abgebildet wird. Diese große Rauminformation wird, wie bei der Fotokamera, mit einer kleinen Blende und hoher Lichtempfindlichkeit erreicht. Fokussiert das Objektiv lediglich einzelne Gegenstände/Personen, während der restliche Bildbereich unscharf bleibt, spricht man von geringer oder flacher Tiefenschärfe. Diese lenkt die Aufmerksamkeit auf einen bestimmten Bildbereich.

Tongestaltung/ Sound Design

Die **Tongestaltung**, das so genannte Sound Design, bezeichnet einen Arbeitsschritt während der Postproduktion eines Films und umfasst die kreative Herstellung, Bearbeitung oder Mischung von Geräuschen und Toneffekten. Die Tonebene eines Films hat dabei die Aufgabe:

- zu einer realistischen Wahrnehmung durch so genannte Atmos beizutragen,
- die filmische Realität zu verstärken oder zu überhöhen oder
- Gefühle zu wecken oder als akustisches Symbol Informationen zu vermitteln und damit die Geschichte zu unterstützen.

Töne und Geräusche werden entweder an den Drehorten aufgenommen, künstlich hergestellt oder Geräuscharchiven entnommen. Zu stets wiederkehrenden, augenzwinkernd eingesetzten Sounds zählt zum Beispiel der markante „Wilhelm Scream“.

Voiceover

Auf der Tonspur vermittelt eine Erzählerstimme Informationen, die die Zuschauenden zum besseren Verständnis der Geschichte benötigen. Auf diese Weise werden mitunter auch Ereignisse zusammengefasst, die nicht im Bild zu sehen sind, oder zwei narrativ voneinander unabhängige Szenen miteinander in Verbindung gesetzt. Häufig tritt der **Off-Erzähler** in Spielfilmen als retrospektiver Ich-Erzähler oder auktorialer Erzähler auf.

Als Off-Kommentar spielt **Voiceover** auch in Dokumentarfilmen eine wichtige Rolle, um die gezeigten Dokumente um Zusatzinformationen zu ergänzen, ihren Kontext zu erläutern, ihre Beziehung zueinander aufzuzeigen (beispielsweise NIGHT MAIL, Harry Watt, Basil Wright, Großbritannien 1936; SERENGETI DARF NICHT STERBEN, Bernhard Grzimek, Deutschland 1959) oder auch eine poetische Dimension zu ergänzen (zum Beispiel NACHT UND NEBEL, NUIT ET BROUILLARD, Alain Resnais, Frankreich 1955; DIE REISE DER PINGUINE, LA MARCHÉ DE L'EMPEREUR, Luc Jacquet, Frankreich 2004).

>

Zeichentrickanimation

Zeichentrickfilme sind Animationsfilme, in denen von Hand gezeichnete Bilder im Stop-Motion-Verfahren zu Filmen montiert werden. Um nicht jedes Bild von Grund auf neu zu zeichnen, werden mehrere durchsichtige Folien eingesetzt. Diese werden auf der Hintergrundzeichnung übereinander gelegt, fixiert und abgelichtet. Jede Folie enthält die Elemente, die bewegt werden sollen. Durch die schnelle Abfolge der leicht veränderten Zeichnungen entsteht der Eindruck einer Bewegung.

Ursprünglich bestanden die Folien aus leicht entzündlichem Zelluloid. Im englischen Sprachraum werden sie noch heute als „cels“ (Abkürzung von "celluloid") bezeichnet. Man spricht daher auch von "cel animation".

Vor allem Walt Disney, in dessen Studio 1937 mit SCHNEEWITTCHEN UND DIE SIEBEN ZWERGE (SNOW WHITE AND THE SEVEN DWARFS, David D. Hand, USA 1937) der erste animierte Langfilm entstand, beeinflusste weltweit die Wahrnehmung und den Stil von Zeichentrickfilmen. Heute werden in viele Zeichentrickfilme computergenerierte Effekte eingebunden.

Links und Literatur

Links zum Film

➔ Film-Website des deutschen Verleihs
<https://www.mfa-film.de/kino/id/flow/>

➔ Vision Kino: FilmTipp
<https://www.visionkino.de/filmtipps/filmtipp/flow/>

Mehr zum Thema auf kinofenster.de

➔ Tiere im Animationsfilm – Wenn sich Vögel wie Menschen verhalten
(Hintergrund vom 04.05.2017)
<https://www.kinofenster.de/filme/filme-des-monats/ueberflieger-kleine-voegel-grosses-geklapper/43708/tiere-im-animationsfilm-wenn-sich-voegel-wie-menschen-verhalten>

➔ Tiere wie wir
(Hintergrund vom 07.05.2024)
<https://www.kinofenster.de/filme/filme-des-monats/robot-dreams/51303/tiere-wie-wir>

➔ SHAUN DAS SCHAF – DER FILM
(Filmbesprechung vom 05.03.2015)
<https://www.kinofenster.de/filme/filme-des-monats/shaun-das-schaf/39955/shaun-das-schaf-der-film>

➔ MINIONS
(Filmbesprechung vom 02.07.2015)
<https://www.kinofenster.de/40500/minions>

➔ Eine kurze Geschichte der Slapstick-Komödie
(Hintergrund vom 28.03.2024)
<https://www.kinofenster.de/themen/themendossiers/slapstick/51221/eine-kurze-geschichte-der-slapstick-komoedie>

IMPRESSUM

kinofenster.de –

Das Online-Portal für Filmbildung

Herausgegeben von der Bundeszentrale für politische Bildung / bpb

Verantwortlich gemäß § 18 Medienstaatsvertrag (MSTV)

Thorsten Schilling

Bundeskanzlerplatz 2, 53113

Tel. bpb-Zentrale: 0228 / 99 515 0

info@bpb.de

Redaktion kinofenster.de

Raufeld Medien GmbH

Paul-Lincke-Ufer 42-43,

10999 Berlin

Tel. 030-695 665 0

info@raufeld.de

Projektleitung: Dr. Sabine Schouten

Geschäftsführer: Thorsten Hammacher, Simone

Kasik, Dr. Tobias Korenke, Jens Lohwieser, Christoph

Rüth, Dr. Sabine Schouten,

Amtsgericht Charlottenburg

Handelsregister HRB 94032 B

Redaktionsleitung:

Katrin Willmann (verantwortlich, Bundeszentrale für politische Bildung), Kirsten Taylor (Raufeld Medien GmbH)

Redaktionsteam:

Philipp Bühler, Charlotte Castillon (Werkstudentin,

Raufeld Medien), Ronald Ehlert-Klein, Jörn

Hetebrügge, Susanne Mohr (Volontärin,

Bundeszentrale für politische Bildung), Dominique

Ott-Despoix, Vincent Rabas-Kolominsky (Volontär,

Bundeszentrale für politische Bildung)

info@kinofenster.de

Autor/-innen: Stefan Stiletto (Filmbesprechung + Hintergrund), Knut Elstermann (Interview), Ronald Ehlert-Klein (Impulse + AB 3), Dr. Verena Schmöller (AB 1), Lena Sophie Gutfreund (AB 2)

Layout: Nadine Raasch

Bildrechte: ©2024 Dream Well Studio, Sacrebleu Productions, Take Five, © Kristaps Kalns (Porträt Gints Zilbalodis), © MFA Film (Filmplakat)

© kinofenster.de / Bundeszentrale für politische Bildung 2025