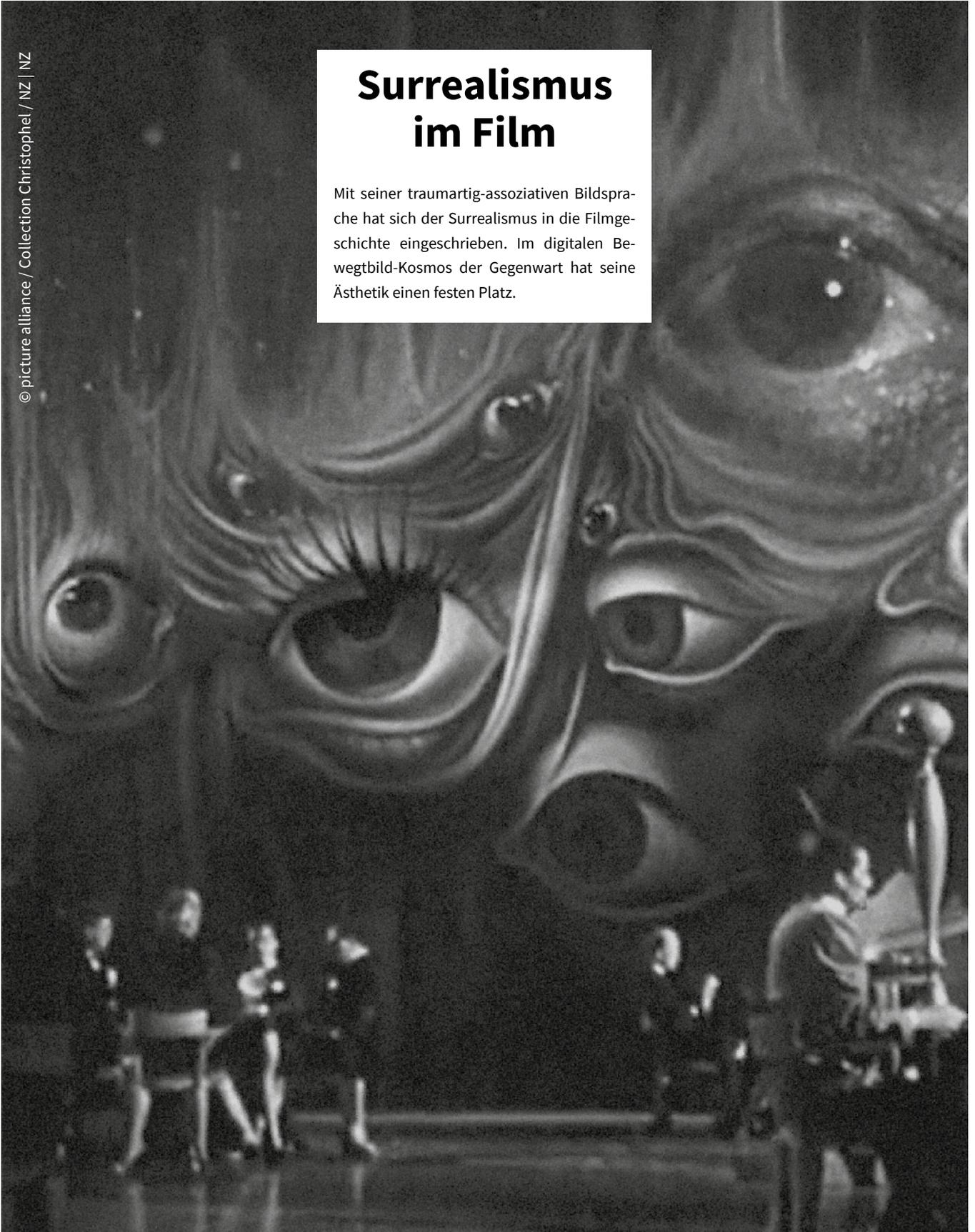


Themendossier

Juni 2025

Surrealismus im Film

Mit seiner traumartig-assoziativen Bildsprache hat sich der Surrealismus in die Filmgeschichte eingeschrieben. Im digitalen Bewegtbild-Kosmos der Gegenwart hat seine Ästhetik einen festen Platz.



Inhalt

| | | | |
|----|---|----|---|
| 03 | HINTERGRUND Surrealismus im Film – Reisen ins Unbewusste | 18 | UNTERRICHTSMATERIAL Arbeitsblätter - DIDAKTISCH-METHODISCHE KOMMENTARE - ARBEITSBLATT ZUM FILM EIN ANDALUSISCHER HUND - ARBEITSBLATT ZUM FILM MESHERS OF THE AFTERNOON - ARBEITSBLATT ZUM FILM TÜCKEN DES GESPRÄCHS - ARBEITSBLATT ZUM MUSIKVIDEO EVERLONG |
| 06 | FILMBESPRECHUNG EIN ANDALUSISCHER HUND | | |
| 08 | FILMBESPRECHUNG MESHES OF THE AFTERNOON | 31 | Filmglossar |
| 10 | FILMBESPRECHUNG TÜCKEN DES GESPRÄCHS | 45 | Links zum Film |
| 12 | MUSIKVIDEO-BESPRECHUNG FOO FIGHTERS: EVERLONG | 46 | Impressum |
| 14 | HINTERGRUND Surrealismus made by KI – auf TikTok, Instagram & Co. | | |
| 16 | IMPULSE Surrealismus im Film – Impulse | | |

Hintergrund: Surrealismus im Film - Reisen ins Unbewusste (1/3)



© Filmstill aus EMAK BAKIA, picture alliance / COLLECTION CHRISTOPHEL | Man Ray

Surrealismus im Film – Reisen ins Unbewusste

Avantgarde goes Pop: ein Kurztrip durch die Geschichte surrealistischer Bewegtbilder – von den subversiven Filmklassikern der 1920er bis zu KI-generierten Clips der Gegenwart

Keine Hauptstadt Europas ist Anfang des 20. Jahrhunderts so beliebt bei Künstler/-innen wie Paris. In den Szenelokalen und Salons entsteht eine neue Geisteshaltung, die Malerei, Literatur und Theater nicht mehr als präzise Bearbeitung der Realität versteht. Den Künstlergruppen, die sich dort bilden, geht es zunehmend um einen individuellen Zugang zur Welt sowie einen symbolischen Gehalt ihres Schaffens. In diesem Umfeld wächst der Schriftsteller und Theoretiker André Breton heran. Begeistert von experimenteller Lyrik und der Traumdeutung Sigmund Freuds, gründet er 1921 zusammen mit den Dichtern Louis

Aragon und Philippe Soupault die Gruppe der Surrealist/-innen. Die Mitglieder zielen auf Darstellungsformen, die "über" dem Realismus liegen ("sur le réalisme"), also auf assoziativem Wissen und dem Unbewussten basieren. Per Hypnose, Traumprotokollen oder provozierten Zufällen wollen sie neue künstlerische Perspektiven erkunden.

Bereits seit seinen Anfängen wird das Kino mit einer traumhaften Schilderung der Welt in Verbindung gebracht, weshalb es für die Surrealist/-innen eine zentrale Stellung einnimmt. Zu den Vorreitern des surrealistischen Films gehören

der später als Fotokünstler berühmt gewordene Man Ray oder der Berliner Dadaist Hans Richter. In Filmen wie EMAK BAKIA (FR 1926) oder FILMSTUDIE (DE 1925) arbeiten sie mit belebten geometrischen Formen und Doppelbelichtungen <https://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/d:doppelbelichtung-1513> von Gesichtern an ersten filmischen Ausdrücken des Surrealismus. Zwar dreht René Clair mit ENTR'ACTE (FR 1924) einen früheren surrealistischen Film, allerdings wird der Regisseur von der Gruppe um André Breton diskreditiert – der Film erreichte nicht die Tiefe des Unbewussten.

Der Rasiermesserschnitt durch das Auge

Eine Methode, mit der diese Tiefe erreicht werden soll, ist die "écriture automatique" (automatisches Schreiben). Ohne nachzudenken, werden dabei psychische Vorgänge möglichst unmittelbar aufgeschrieben, teils in tranceartigem Zustand. Der erste Film, der auf diesem Verfahren beruht, gilt als Klassiker des Surrealismus: EIN ANDALUSISCHER HUND (UN CHIEN ANDALOU, FR 1929) von Salvador Dalí und Luis Buñuel.



© Filmstill aus EIN ANDALUSISCHER HUND, picture alliance / Everett Collection | Courtesy Everett Collection

Basierend auf je einem ihrer Träume, zeigt der 16-minütige Film eine lose Folge absurder Motive und Handlungen. Mit der Eröffnungssequenz, in der ein Mann einer >

Hintergrund: Surrealismus im Film - Reisen ins Unbewusste (2/3)

Frau mit einem Rasiermesser das Auge zerschneidet, nachdem eine schmale Wolke dieselbe Bewegung am Vollmond vollzieht, schufen Dalí und Buñuel den ikonischen Schockmoment des surrealistischen Kinos.

Entgegen Dalís und Buñuels Absichten begeistert der Film die Pariser Bourgeoisie. Auch deshalb kann ihre zweite Zusammenarbeit, DAS GOLDENE ZEITALTER (L'ÂGE D'OR, FR 1930), als Reaktion auf diese ungewollte Popularität gesehen werden. Da der etwa einstündige Film Szenen enthält, die als gotteslästerlich und sexuell anstößig für Aufsehen sorgen, wird er nach der Premiere verboten und knapp fünfzig Jahre nicht öffentlich aufgeführt.

Kirche, Sexualität und Traumwelt verbindet bereits, wenn auch subtiler, DIE MUSCHEL UND DER KLERIKER (LA COQUILLE ET LE CLERGYMAN, FR 1928) von Germaine Dulac. In dem mittellangen Stummfilm verzehrt sich ein Priester an seinen unerfüllten sexuellen Fantasien. In Zeitlupen, Überblendungen und einer symbolistischen Bildsprache arbeitet die Regisseurin an einer genuin surrealistischen Filmästhetik. Die männerdominierte Gruppe um André Breton verkennt den Film allerdings als angebliche Simulation des Surrealismus, weshalb er lange Zeit vergessen bleibt.

Surrealismus zwischen Avantgarde- und Unterhaltungskino



© Filmstill aus MESHES OF THE AFTERNOON, picture-alliance / Mary Evans Picture Library

Der Streit um "korrekte" Darstellungen von Surrealismus markiert den wichtigen Unterschied zwischen der Pariser Gruppe und der weiteren, sich bis in die Gegenwart erstreckenden surrealistischen Strömung in Malerei, Literatur, Film und Theater. Nachdem die Gruppe um Breton in den 1930ern zerfällt, entstehen international neue Bearbeitungen des Pariser Surrealismus. In diese Phase fällt MESHES OF THE AFTERNOON (USA 1943) von Maya Deren und Alexander Hammid. Der Kurzfilm zeigt eine namenlose Protagonistin, die durch ein Haus wandelt und dabei Metamorphosen ihrer selbst begegnet. Symbolträchtige Gegenstände ziehen sich durch den 14-minütigen Film, die auf unbewusste psychische Zustände hindeuten. Die poetische Verarbeitung von Depression und dissoziativer Persönlichkeit gilt bis heute als stilbildend.

Doch nicht nur das Avantgarde-Kino ist in dieser Zeit stark vom Surrealismus geprägt. Durch den Erfolg Dalís, aber auch die Popularisierung von Freuds Psychoanalyse geraten Träume und das Unbewusste in den Fokus der Popkultur. Ein Beispiel dafür ist Alfred Hitchcocks Thriller ICH KÄMPFE UM DICH (SPELLBOUND, USA 1945), in dem der Protagonist unter Gedächtnisverlust leidet und eine fremde Identität lebt, bis er durch die Liebe einer Psychoanalytikerin von einem verdrängten Kindheitstrauma erlöst wird. Die berühmte Traumsequenz weist surrealistische Motive auf, etwa ein Bühnenvorhang aus Augen oder eine gesichtslose Person, die ein zerlaufendes Wagenrad in der Hand hält. Entworfen wurde sie von Dalí, der in die USA emigriert war.



© Filmstill aus TÜCKEN DES GESPRÄCHS, picture alliance / Everett Collection | Courtesy Everett Collection

Ab den 1960er-Jahren differenzieren sich surrealistische Darstellungsformen international weiter aus. Zwei Regisseure, die diese Entwicklung vorantreiben, sind der Tscheche Jan Švankmajer sowie der Chilene Alejandro Jodorowsky. Švankmajers Animationsfilme arbeiten mit Elementen des Grotesken und einer kindlichen Perspektive auf psychische Phänomene. Per Stopp-Trick-Verfahren (<https://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/s:stopptrick-1895>), elaborierten Puppen und verfremdeten Realfilm-Elementen entsteht ein sieben Jahrzehnte umspannendes Werk, das Regiegrößen wie Terry Gilliam oder David Cronenberg beeinflusst. Jodorowskys Filme hingegen, etwa FANDO UND LIS (FANDO Y LIS, MX 1968) oder MONTANA SACRA – DER HEILIGE BERG (LA MONTAÑA SAGRADA, MX/USA 1973), durchzieht eine psychedelische, religiös überhöhte Bildsprache mit Hang zum Mystizismus. Mit seiner extremen Bildsprache inspiriert er etwa den dänischen Regisseur Nicolas Winding Refn, der Jodorowsky ONLY GOD FORGIVES (FR/DK 2013) widmet.

In dieser Linie ist auch die Filmografie David Lynchs zu sehen. Mit BLUE VELVET (USA 1986) oder LOST HIGHWAY (USA/FR 1997) beschreitet er den engen Pfad zwischen Surrealismus und Hollywood-Erzählkino, indem er absurde Komik und fließende, mithin wechselnde Identitäten einfließen lässt. In der Serie TWIN >

Hintergrund: Surrealismus im Film - Reisen ins Unbewusste (3/3)

PEAKS (Mark Frost/David Lynch, USA 1990-2017) konstruiert er ein filmisches Universum, das auf Traumdeutungen und abseitigen Gegenrealitäten des Unbewussten fußt. Erst nach Lynchs Erfolg können sich Filmemacher wie Michel Gondry (SCIENCE OF SLEEP – ANLEITUNG ZUM TRÄUMEN/LA SCIENCE DES RÊVES, FR 2006), Tarsem Singh (THE CELL, USA 2000) oder Spike Jonze (BEING JOHN MALKOVICH, USA 1999) etablieren. Sie sind Vertreter einer Regie-Generation, die Ende der 1990er in Werbeclips und Musikvideos eine spielerische, surrealistische Handschrift erproben, die sie später in ihren Spielfilmen fortführen.

Die surrealistische Ästhetik erobert den digitalen Bilderkosmos

Doch längst reicht eine surrealistische Ästhetik über klassische audiovisuelle Medien hinaus. Die digitale Meme-Kultur orientiert sich seit den späten 1990ern an den disruptiven Erzählweisen des Surrealismus: Sei es das zu dieser Zeit bekannt gewordene DANCING BABY, ein animiertes 3D-Rendering eines tanzenden Babys, das vor schwarzem Hintergrund zum Song *Hooked on a Feeling* tanzt, oder YouTube- und TikTok-Trends wie die SKIBIDI TOILET-Videos. Letztere rückte etwa Jens Jessen, Feuilletonist der Wochenzeitung *Die Zeit*, in einem viralen Reaktionsvideo <https://www.youtube.com/watch?v=z-oAtxjndIQ> in die Nähe des Werks von Švankmajer. Besonders die Verbreitung von Text-zu-Bild-Generatoren führt derzeit zu einer Neuverortung der surrealistischen Ästhetik. So greifen etwa die Charaktere des Italian Brainrot – KI-generierte Bilder eines Hais in blauen Sneakern oder einer Ballerina mit Kaffeetasse statt Kopf – auf verblüffende Weise Topoi klassischer Surrealist/-innen wie Dalí auf. Das absurde Nebeneinander von teils drastischen Motiven, das die surrealistische Ästhetik seit über hundert

Jahren prägt, funktioniert nach wie vor: In der Aufmerksamkeitsökonomie von Apps wie TikTok, in der Reaktionen und Reichweite finanziell vergütet werden, nimmt die surreale Provokation allerdings andere Vorzeichen an – vom bürgerlichen Schockmoment zum Geschäftsmodell.

Autor/in:

Hannes Wesselkämper

Filmbesprechung: Ein andalusischer Hund (1/2)

© picture alliance / Everett Collection | Courtesy Everett Collection



Frankreich 1929

Drama, Komödie

Kinostart: 06.06.1929

Verleih: Alive AG,
Zweitausendeins (DVD)

Regie: Luis Buñuel

Drehbuch: Salvador Dalí, Luis
Buñuel

Darsteller/innen: Pierre Bat-
cheff, Simone Mareuil, Luis
Buñuel, Robert Hommet, Salvador
Dalí u.a.

Kamera: Albert Duverger

Schnitt / Montage: Luis Buñuel

Laufzeit: 16 Min.

Fassung: stumm

FSK: 16 J.

Klassenstufe: Oberstufe

EIN ANDALUSISCHER HUND

Ein Rasiermesserschnitt macht Filmgeschichte: Luis Buñuels und Salvador Dalís Klassiker des surrealistischen Kinos

Bildungsrelevant, weil ... Luis Buñuels und Salvador Dalís Meilenstein des surrealistischen Films die Mechanik des Kinos nutzt, um psychologische Prozesse abzubilden.

Die Geschichte:

Eine absurde Abfolge surrealistischer Szenen

Zu beschwingter Tangomusik (Glossar: Filmmusik) schleift ein Mann sein Rasiermesser, tritt auf den Balkon und blickt zum Vollmond, den schmale Wolken durchziehen; das Messer schneidet durch das linke Auge einer still dasitzenden Frau. Auf die schockierende folgt ein Zwischentitel: "Acht Jahre später". In derselben Wohnung empfängt die Frau, augenscheinlich völlig gesund, einen Mann, der

in Nonnentracht radelnd vor ihrem Haus zusammenbricht. Aus seiner Hand krabbeln Ameisen. Nach ersten Zärtlichkeiten erwehrt sie sich des Liebhabers mit einem Tennisschläger. Er will sich ihr nähern, muss dabei jedoch zwei Konzertflügel hinter sich herziehen. Zwei Eselkadaver und zwei entsetzte Priester sind Teil der absurden Last. Nachdem ihm die Achselhaare der Frau als Bart ins Gesicht gewachsen sind, erschießt er einen hereingestürmten Doppelgänger. Die Frau tritt aus der Tür und findet am Strand einen Mann, den sie liebt. "Im Frühling" sieht man die Leichen eines Mannes und einer Frau, eingegraben im Sand.

<https://archive.org/details/LuisBunuelUnChienAndalou1928YouTube>

>

Filmbesprechung: Ein andalusischer Hund (2/2)

Filmische Umsetzung: die Filmtechnik als perfekter Ausdruck surrealistischen Denkens

EIN ANDALUSISCHER HUND, im Jahr 1929 realisiert von Luis Buñuel und Salvador Dalí, gilt bis heute als Höhepunkt des surrealistischen Films. Berühmt wurde vor allem die Eröffnungssequenz (Glossar: Sequenz), für den zeitgenössischen Regiekollegen Jean Vigo eine Aufforderung, den Film "mit einem anderen Auge zu sehen". Ihr symbolischer Schockeffekt ist ein Werk reiner Montage, die Mond, Wolken, Messer und Auge in einem mustergültigen Match Cut <https://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/m:matchcut-1817> zusammenführt. Ein sinnstiftender Zusammenhang hingegen ist in der absurden Szenenfolge der nur 16 Minuten Handlung kaum auszumachen. Mitunter erscheint er, etwa in der Montage ähnlicher Bildmotive, rein grafisch. Zeitangaben wie "Es war einmal" oder "Vor 16 Jahren" stiften ausschließlich Verwirrung. Buñuel und Dalí erklärten sich zwar von Träumen inspiriert, verbaten sich jedoch jede Deutung ihres Films als Traum. Vielmehr nutzen sie die Mechanismen des Films als perfekten Ausdruck ihres surrealistischen Denkens. Wechselnde Einstellungsgrößen, Überblendungen und vor allem der Schnitt ermöglichen die Abbildung psychologischer Prozesse, die rationaler Logik verschlossen sind.

Thema: Irrational, aber nicht abstrakt – ein Angriff auf die Kunst

Bei aller Absurdität finden sich dennoch konkrete Themen, die Surrealisten/-innen damals bewegten: die amour fou und daraus folgende sexuelle Frustration, der Hass auf bürgerliche Autoritäten und Moral sowie die transgressive Macht des Traums, flüchtiger Mittler zwischen Bewusstem und

Unbewusstem. Offensichtlich ist der Bezug auf die Psychoanalyse Sigmund Freuds – der Film ist ebenso sehr Verwirklichung der Freudschen Traumlogik wie deren Parodie. Der Filmmacher Buñuel und der bildende Künstler Dalí sahen ihren gemeinsamen Film als Angriff auf Konventionen des narrativen Kinos, mehr aber noch auf die abstrakte Kunst der damaligen Zeit. Bildmotive aus Ein andalusischer Hund – ein mysteriöses Kästchen als MacGuffin, die Ameisen – sollten in ihren späteren Werken immer wieder auftauchen.

3 Fragen für ein Filmgespräch:

- Ein andalusischer Hund gilt als Bruch mit Erzählkonventionen des Kinos. Was erscheint darin surreal?
- Analysiert die berühmte Eröffnungssequenz. Was habt ihr dabei gefühlt? Aus wie vielen Einstellungen besteht sie und wie sind diese zusammengefügt?
- Entgegen Luis Buñuels Annahme wurde der Film bei seiner Pariser Uraufführung sehr wohlwollend aufgenommen. Warum, denkt ihr, hat der Film damit seine Intention verfehlt?

Autor/in:

Philipp Bühler

Filmbesprechung: Meshes of the Afternoon (1/2)

© picture-alliance / Mary Evans Picture Library



USA 1943
Stummfilm

Verfügbarkeit: MUBI, Kanopy, YouTube
Regie: Maya Deren, Alexander Hammid
Drehbuch: Maya Deren
Darsteller/innen: Maya Deren, Alexander Hammid
Kamera: Alexander Hammid
Schnitt / Montage: Maya Deren
Laufzeit: 14 Min.
Klassenstufe: Oberstufe

MESHES OF THE AFTERNOON

Ein Traum in einem Traum in einem Traum: Maya Derens und Alexander Hammids surrealistischer Avantgarde-Film aus dem Jahr 1943

Bildungsrelevant, weil ... MESHES OF THE AFTERNOON *eine unbändige surrealistische Bildsprache in der Darstellung des Unbewussten entwickelt, die auch jenseits des Experimentalfilms stilbildend war.*

Die Geschichte: Rätselhafte Begegnungen mit sich selbst

Nachdem sie auf der Straße eine mysteriöse Person im schwarzen Gewand gesehen hat, betritt eine junge Frau ein Haus zu ihrer Linken. Es scheint eilig verlassen worden zu sein, denn eine Zeitung und ein Telefonhörer liegen auf dem Teppichboden, in einem Zimmer läuft der Plattenspieler. Die Frau lässt sich in einen Sessel fallen und schläft ein. Im Traum erscheinen ihr

Varianten von sich selbst, die ihre Handlungen nachahmen. Beim Aufwachen kommt ihr ein Mann bedrohlich nahe, woraufhin sich eine Blume in ihrer Hand in ein Messer verwandelt, das sie ihm ins Gesicht schleudert. Daraufhin zerspringt ein Spiegel in Dutzend Teile und der Mann geht – wie zuvor die Frau – die anfängliche Straße entlang. Als er allerdings das Haus zur Linken betritt, erwartet ihn dort die blutüberströmte Leiche der Frau im Sessel.

https://youtu.be/98eh_4z4hfA

>

Filmbesprechung: Meshes of the Afternoon (2/2)

Filmische Umsetzung: Experimentelles Spiel der Bedeutungsebenen

Bereits ab der ersten Szene lässt der Film die Behauptung einer objektiv nachvollziehbaren Realität hinter sich. Vielmehr ist MESHES OF THE AFTERNOON als Kaskade von unterschiedlichen Bedeutungsebenen zu begreifen: ein Traum in einem Traum in einem Traum. Durch den Wechsel von objektiver zu subjektiver Kameraführung (Glossar: Kamerabewegungen) sowie mehrere Einstellungen in Zeitlupe wird die filmische Welt noch weiter ins Absurde verzerrt. So erscheint etwa die Treppe in das Zimmer der Frau – je nach Kameraperspektive – endlos lang oder unüberwindbar steil. Auch die Blume verwandelt sich mühelos per Stopptrick (Glossar: Animationstechniken) in ein Messer, gerade weil diese Welt von Beginn an als unzuverlässig geschildert wurde. Es ist die spielerische Ästhetik des Surrealismus, mit der die Regisseur/-innen Maya Deren und Alexander Hammid hier narrative Konventionen zugunsten einer Logik des Traumhaften zurückstellen.

Thema: Dem Unbewussten der Psyche eine Gestalt geben

Wie nur wenige Filme findet MESHES OF THE AFTERNOON poetische Bilder für psychisch komplexe Vorgänge. Deren und Hammid verleihen Krankheitsbildern wie Depression und dissoziativer Identitätsstörung einen filmischen Ausdruck, ebenso wie den schwer greifbaren Zuständen des Ennui oder des Begehrens. Trotzdem bleibt der 14-minütige Film auch über 80 Jahre nach seinem Erscheinen rätselhaft. Wie alle Werke des Surrealismus verwehrt sich auch MESHES OF THE AFTERNOON einer definitiven Interpretation. Beeinflusst von der Traumdeutung Sigmund Freuds,

ist Deren und Hammid daran gelegen, das Unbewusste der Psyche durch experimentelle und intuitive Herangehensweisen zu ergründen.

Fragen für ein Filmgespräch:

- MESHES OF THE AFTERNOON zeigt einige Versionen der Protagonistin. Für welche Charaktereigenschaften oder Gefühle könnten die einzelnen Darstellungen stehen?
- Bis 1959 wurde MESHES OF THE AFTERNOON als Stummfilm aufgeführt, erst dann komponierte Maya Derens dritter Ehemann, Itō Teiji, einen abstrakten Soundtrack (Glossar: Filmmusik). Welche Wirkung hat die Musik auf den Film? Welche Dimensionen des Films werden dadurch verstärkt oder konterkariert?
- Surrealistische Filme arbeiten häufig mit Elementen des Traumhaften. Überlegt in Kleingruppen, ob Ihr schon mal etwas geträumt habt, das man verfilmen könnte.

Autor/in:

Hannes Wesselkämper

Filmbesprechung: Tücken des Gesprächs (1/2)

© picture alliance / Everett Collection | Courtesy Everett Collection



Tschechoslowakei 1983
Animationsfilm

Verfügbarkeit: DVD, YouTube
Regie: Jan Švankmajer
Drehbuch: Jan Švankmajer
Kamera: Vladimír Malík
Schnitt / Montage: Helena Lebdušková
Laufzeit: 12
Klassenstufe: Oberstufe

TÜCKEN DES GESPRÄCHS

Knetfiguren im Dialog: ein surrealistischer Klassiker des tschechischen Filmkünstlers Jan Švankmajer

***Bildungsrelevant, weil ...** der Kurzfilm des Filmkünstlers Jan Švankmajer das Thema zwischenmenschlicher Kommunikation auf eine zeitlos kreative Weise vermittelt.*

Die Geschichte: Groteske Dialoge

Im ersten der drei Segmente des Kurzfilms – betitelt mit "ewiger Dialog" – kämpfen bizarre Geschöpfe gegeneinander. Die Kontrahenten bestehen – nach Art des Renaissance-Künstlers Giuseppe Arcimboldo – aus Obst, Gemüse und Alltagsgegenständen wie einem Lineal oder Töpfen und veranstalten ein Gemetzel, bei dem sie sich gegenseitig verschlingen und wieder ausspucken. Der zweite Teil zeigt den "leidenschaftlichen Dialog" eines aus Knete modellierten Paares, das in einem sexu-

ellen Akt ineinanderfließt. Als die Figuren wieder ihre Ursprungsformen annehmen, kommt es zum Streit. Das dritte Segment gilt dem "erschöpfenden Dialog" zweier Knetmänner. Aus ihren Mündern schieben sich Gegenstände, die anfangs zueinander passen, wenn etwa Brot auf Butter trifft oder Schuhe auf Schnürsenkel. Bald werden die Kombinationen widersinniger, wobei in schneller werdender Folge absurde Resultate entstehen. Schließlich trifft Identisches aufeinander, was in einer Zerstörungsgorgie endet.

Filmische Umsetzung: Abstraktion und Haptik

Der tschechische Künstler Jan Švankmajer bezeichnet sich selbst als Surrealist und hat mit seinen Puppentrickfilmen und >

Filmbesprechung: Tücken des Gesprächs (2/2)

Knetanimationen bekannte Filmschaffende wie Tim Burton inspiriert. Sein 12-minütiger Kurzfilm TÜCKEN DES GESPRÄCHS ist ein sinnlicher Beitrag, der in surrealistischer Manier drei Spielarten einer unmöglichen kommunikativen Verständigung metaphorisch darstellt. Um die alltäglichen Objekte und die Knete in Bewegung zu setzen, nutzt Švankmajer die Stop-Motion-Technik (Glossar: Animationstechniken), die er an vielen Stellen per Zeitraffer beschleunigt. So entsteht ein mitreißender assoziativer Bilderstrom, bei dem oft sehr viele Details und groteske Eindrücke gleichzeitig zu sehen sind. Dazu ertönen eine angespannte klassische Musik und ein markantes Sound-Design, wenn Blech auf Blech trifft oder Apfelstücke in einem Briefumschlag zermatscht werden.

Thema:

Unmögliche Kommunikation

Die Betitelung und das im Hintergrund hörbare Stimmengewirr zu den Anfangscredits verweisen auf das Thema der Kommunikation, das Švankmajer metaphorisch ausgestaltet. Die nonverbale Interaktion der Geschöpfe läuft jeweils gewaltsam aus dem Ruder, was die Botschaft vermittelt, dass eine gelingende Verständigung keineswegs selbstverständlich ist. Nur der Dialog des Liebespaars im zweiten Segment und das befriedigende "Matchmaking" zum Auftakt des dritten Parts zeigen einen fruchtbaren Austausch; wie der erste Dialog enden aber auch diese Segmente mit der Zerstörung oder völligen Erschöpfung der Beteiligten. So regt Švankmajers Darstellung verschiedentlich gearteter Kommunikation zum Nachsinnen darüber an, dass ein "gutes Gespräch" nur unter bestimmten Voraussetzungen glücken kann.

Fragen für ein Filmgespräch:

- Beschreibt die Machart des Kurzfilms und erstellt gegebenenfalls eigene Stop-Motion-Aufnahmen <https://www.kinofenster.de/filme/filme-des-monats/shaun-das-schaf/39952/konrads-knetfilm-tutorial>.
- Schaut euch die Darstellung der Kommunikation genauer an: Wodurch unterscheiden sich die drei Geschöpfe aus dem ersten Segment? Inwiefern prägt die Knete den sinnlichen Eindruck des zweiten Teils und wofür könnte der übrigbleibende Klumpen stehen? Welcher Anteil der möglichen Kombinationen im dritten Teil mündet ins Chaos?
- Jan Švankmajer war in der Tschechoslowakei mit einem Berufsverbot belegt. Warum, denkt ihr, durften seine Filme nur im Ausland gezeigt werden?

Autor/in:

Christian Horn

Musikvideo-Besprechung: Everlong (1/2)

© Screenshot aus dem Musikvideo EVERLONG, Foo Fighters/Michel Gondry



USA 1997
Musikvideo

Verfügbarkeit: YouTube

Regie: Michel Gondry

Mitwirkende: Dave Grohl, Taylor Hawkins, Nate Mendel, Pat Smear, Heather Porcaro u.a.

Laufzeit: 5

Klassenstufe: Oberstufe

EVERLONG

Surreale Träume: Michel Gondrys Musikvideo für die US-Rockband Foo Fighters aus dem Jahr 1997

Bildungsrelevant, weil das Musikvideo ein eindrückliches Beispiel für den nachhaltigen Einfluss des Surrealismus auf filmische Gestaltungsmittel ist.

Die Geschichte:

Verschachtelte Traumwelten

In der Nacht infiltrieren zwei Einbrecher das Vorstadthaus eines Liebespaars, das schlafend im Bett liegt. Der Mann träumt von einer Party, auf der zwei grobe Kerle seine Freundin belästigen; unterdessen träumt die Frau, dass sie lesend in einer Waldhütte sitzt, während ihr Freund Brennholz sammelt. Im ersten Traum wächst dem Mann eine riesige Hand, mit der er die Störenfriede schlägt, bis sie auf dem Boden liegend von innen heraus verglühen – woraufhin sie im Traum der Frau

erscheinen und diese weiter bedrängen. Um Hilfe zu bekommen, weckt die Frau ihren Freund mit einem Telefonanruf in die reale Welt. Der Mann schläft mit Absicht wieder ein, um der Freundin im Traum beizustehen, und überwältigt die Angreifer erneut. In der Realitätsebene stehen die Eindringlinge dann neben dem Bett des Paares, wo sie sich auf bizarre Weise in die Bandmitglieder der Foo Fighters verwandeln.

<https://youtu.be/eBG7P-K-r1Y>

Thema: Geträumte Popkultur

Das Musikvideo zum 1997er-Hit EVERLONG der Band Foo Fighters ist eins der bekanntesten des Filmemachers Michel Gondry. Darin treten der Frontmann Dave Grohl >

Musikvideo-Besprechung: Everlong (2/2)

und der Schlagzeuger Taylor Hawkins als Pärchen auf, die Bandmitglieder Nate Mendel und Pat Smear als deren Widersacher. Das optisch an Sam Raimis Horrorfilm-Klassiker TANZ DER TEUFEL (THE EVIL DEAD, USA 1981) angelehnte Video ist zwar narrativ angelegt, aber ohne Bezug der Erzählung zum Songtext. Stattdessen konzentriert sich Gondry auf die Gestaltung einer Traumwelt mit surrealistischen Motiven. Dazu gehören niedrige Decken, ein überdimensioniertes Telefon, Bratpfannen-Slapstick und Verfremdungseffekte. Hinzu kommen beschleunigte Aufnahmen oder Zeitlupen (Glossar: Zeitraffer/Zeitlupe) und der Einsatz analoger Spezialeffekte, wenn sich etwa das Bett des Paares in ein Schlagzeug verwandelt.

Filmsprachliche Umsetzung: Surrealistische Motive

Gondry greift häufige surrealistische Themen wie die Darstellung sexueller Ängste und Begierden, Gewalt sowie die Beschäftigung mit Traumwelten auf und setzt diese in einer entsprechend surrealen Bildsprache um. Der Videoclip wechselt stetig zwischen der Realitätsebene und den Träumen, bevor beides ineinanderfließt. Ästhetisch getrennt sind die Ebenen zunächst durch die Wechsel zwischen Schwarz-Weiß und Farbe (Glossar: Farbgestaltung). Viel Augenmerk liegt auf den Szenenwechseln, die Gondry mit händischen Effekten und Match-Cuts  <https://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/m:matchcut-1817> umsetzt, wenn er etwa vom großen Traumtelefon auf das im Schlafzimmer schneidet. Besonders auffällig sind die wiederholten "wässrigen" Überblendungen, die das Motiv einer verschwimmenden Aufnahme zur Anzeige eines Traums wörtlich umsetzen, indem Wasser vor der Kameralinse herunterfließt. Die originellen Übergänge verzerren die Realitätswahrnehmung und stehen damit ebenso in der surrealistischen Tradition.

Fragen für ein Filmgespräch

- Welche surrealistischen Gestaltungselemente des Musikvideos sind euch besonders aufgefallen?
- Beschreibt die Übergänge zwischen den Erzählebenen und überlegt, wie diese ohne digitale Effekte umgesetzt wurden.
- Besprecht die generelle visuelle Gestaltungsfreiheit von Musikvideos, die Gondry durch die Loslösung von den Lyrics verstärkt. Optional könnt ihr eigene Clips erstellen, um die Überlegungen auszutesten.

Autor/in:

Christian Horn

Hintergrund: Surrealismus made by KI – auf TikTok, Instagram & Co. (1/2)



© Das Bild wurde von der kinofenster-Redaktion mithilfe von KI erstellt. Genutzt wurde Ideogram.ai.

Surrealismus made by KI – auf TikTok, Instagram & Co.

Durch Künstliche Intelligenz generierte Bewegtbilder aktualisieren die klassische surrealistische Ästhetik.

Riesige Augen, die nicht zum Kopfumfang passen. Ein Hai, der plötzlich auftaucht und sich füttern lässt wie ein zahmer Hund. Menschlich anmutende Figuren in schillernden Farben, die ineinanderfließen und stetig neue Formen produzieren: Vor allem in sozialen Netzwerken wie TikTok, Instagram oder YouTube ist ein aktualisierter Surrealismus entstanden, der geprägt ist durch die Leistungsfähigkeit von KI-Systemen und damit Millionen Nutzer/-innen erreicht.

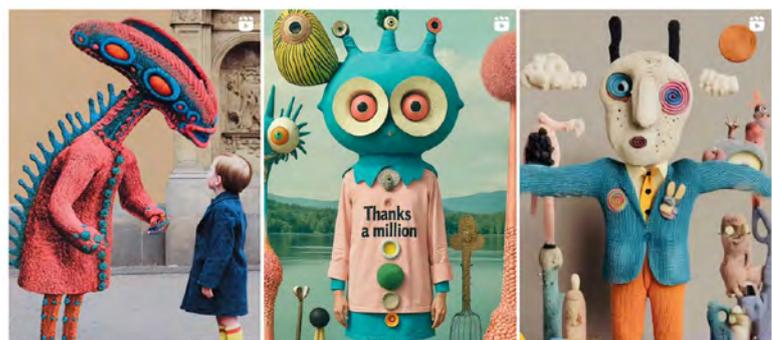
Dabei greifen mit künstlicher Intelligenz geschaffene Video- und Bildinhalte Grundsätze des Surrealismus auf, der Anfang des 20. Jahrhunderts von Künstlern wie Salvador Dalí, Luis Buñuel und Max Ernst geprägt wurde. Surrealisten/-innen verwendeten traumhafte, unlogische oder

verzerrte Bilder, um das Unbekannte und Fantastische zum Ausdruck zu bringen. Mit den Möglichkeiten der künstlichen Intelligenz und der sozialen Netzwerke fügen sich fantastische, surrealistische und realistische Bewegtbilder heute stärker zusammen als je zuvor.

Absurde Verschmelzung von Künstlichkeit und Realismus

Namhafte KI-Künstler/-innen stellen ebenso wie Technologieunternehmen oder private Nutzer/-innen Inhalte ein, die Künstlichkeit und Realismus miteinander verschmelzen lassen. Der Medienkünstler David Szauder (Instagram: david-szauder <https://www.instagram.com/davidszauder/>) erforscht beispielsweise die Symbiose von Mensch und Maschine mittels KI-generierter Bilder und stellt diese bewusst auf Instagram aus.

Die Grundlage seiner Arbeit ist eine private Sammlung von alten und neuen Fotografien, Plakaten und Gemälden. Der Künstler erklärt dazu: "KI bietet uns die Möglichkeit, absurdere Dinge zu erschaffen. In diesem eigenwilligen Prozess, in dem ich mich befinde – von meiner Kunst bis zu meinem Instagram-Account – versuche ich, meine eigene Welt den Menschen



© Instagram-Account David Szauder (Screenshot)

zu öffnen – es ist, als würde ich Tag und Nacht eine Ausstellung von David Szauder besuchen, und genau diese Absurdität habe ich in KI gefunden."

Erfolgreich sind aber nicht nur renommierte Künstler/-innen. Bei TikTok und Instagram geht es oft auch nur um den

Hintergrund: Surrealismus made by KI – auf TikTok, Instagram & Co. (2/2)

Unterhaltungswert. Zeichnungen von Menschen und Tieren sind bei Kleinkindern zwar als solche zu erkennen, wirken aber oft lustig, abstrakt und wirklichkeitsfremd (👉 Instagram: [instagr.ai](https://www.instagram.com/instagr.ai/) <https://www.instagram.com/instagr.ai/>). Wenig harmonische Proportionen, fehlende oder auch zu viele Gliedmaßen: Wie würden sich solche Tiere in der Wirklichkeit bewegen? KI macht das möglich. Heute wandeln KI-

Arbeiten zeigen alpträumhafte Welten und Szenarien, die gleichzeitig unlogisch und unvorhersehbar wirken. Das Internet offenbart sich hier auch als eine Art Traumwelt mit eigenen (Nicht-)Regeln.

KI als surrealistischer Zufallsgenerator

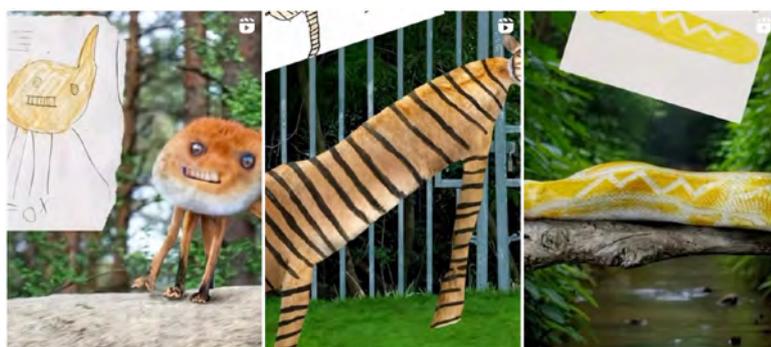
Bei der sogenannten kollaborativen Kunst arbeiten Menschen mit KI als "kreativem Partner". Sie geben Inputs, kuratieren Er-

Arbeiten zeigen alpträumhafte Welten und Szenarien, die gleichzeitig unlogisch und unvorhersehbar wirken. Das Internet offenbart sich hier auch als eine Art Traumwelt mit eigenen (Nicht-)Regeln.

👉 https://www.instagram.com/reel/DJredyyu41C/?utm_source=ig_embed

Mit 2,3 Millionen Instagram-Follower/-innen zeigt voidstomper, wie leicht und erfolgreich sich heute reale Videobilder mit KI-generierten Inhalten zu alpträumhafte Collagen verbinden lassen. Über 70 Millionen Mal wurde voidstompers Video bei Instagram aufgerufen, das Flugzeugpassagiere zeigt, die panisch auf ein spinnenartiges Wesen zeigen, das in der Kabine des Flugzeugs auftaucht.

👉 https://www.instagram.com/voidstomper/?utm_source=ig_embed



© Instagram-Account Instagr.ai (Screenshot)

Künstler/-innen diese Bilder in kurze Videosequenzen um. Es entstehen naive, surrealistische Kunstwelten, die Komik, Fantasie und Realismus vereinen.

KI als künstlerisches Werkzeug

Mit einer Bild- oder Video-KI kann heutzutage jeder mit kreativen Ideen experimentieren und diese ohne großen Aufwand einem Publikum mittels Social Media präsentieren. Sogenannte KI-Diffusionsmodelle wie DALL-E (von OpenAI), Midjourney oder Stable Diffusion können surrealistische Bilder erzeugen, indem sie Texteingaben interpretieren und aus riesigen Datenmengen visuelle Darstellungen schaffen. Diese Tools sind besonders beliebt bei Künstler/-innen, die in Abgrenzung zur bildenden Kunst visuelle Ideen erforschen, ohne sie selbst zu malen. Bei der sogenannten Stilübertragung wird ein KI-Modell trainiert, um den Stil eines Künstlers oder einer Künstlerin auf ein anderes Bild

gebnisse, verändern Prompts und wählen aus, was veröffentlicht wird. Auch in ihren kurzen Filmen und Reels zeigt sich, wie eng Surrealismus mit Träumen, dem Unbewussten und dem Zufall verbunden ist. KI kann durch generative Zufallsmechanismen (zum Beispiel GANs – Generative Adversarial Networks) unerwartete, traumartige Bilder erzeugen, die an Werke bekannter Surrealist/-innen erinnern. Die KI-Künstlerin Kelly Boesch bezieht sich in einem Musikvideo sogar direkt auf den Surrealisten Salvador Dalí und stellt ihn ins Zentrum ihrer Arbeit.

👉 https://youtu.be/8HAon7L4_tY

Der kanadische Künstler Jon Rafman wurde damit bekannt, gefundene Bilder aus dem Internet zu abgründigen Videocollagen zu montieren (Filmglossar: Montage). Auch er nutzt soziale Netzwerke, um seine KI-generierte Bildwelten einem breiten Publikum zur Verfügung zu stellen. Seine

Die rasante Entwicklung künstlicher Intelligenz in der Kunst wirft zahlreiche kritische Fragen auf. Einerseits eröffnet sie surrealistische Möglichkeiten, indem sie Träume und Fantasien unmittelbar visualisieren kann, was das kreative Potenzial enorm erweitert. Andererseits besteht die Gefahr, dass die Authentizität und Originalität von Kunstwerken infrage gestellt werden. Zudem führt die Allgegenwärtigkeit solcher Technologien dazu, dass wir uns möglicherweise bereits in einem surrealistischen Zeitalter befinden, in dem die Unterscheidung zwischen realem Erleben und computergeneriertem Content zunehmend schwerfällt. Diese Entwicklungen bergen somit sowohl kreative Chancen als auch Risiken, insbesondere im Hinblick auf die Wahrung künstlerischer Integrität und die gesellschaftliche Wahrnehmung von Kunst.

Autor/in:
Martin Daßinnies

Impulse: Surrealismus im Film (1/2)

Impulse

Surrealismus im Film

Vorschläge zur Arbeit mit surrealistischen Filmen und Musikvideos

1. Thema: Bedeutung surreal/Surrealismus

Impulse/Fragen: Was bedeutet surreal? Wie sieht surrealistische (bildende) Kunst aus? Wer waren bedeutende Vertreter/-innen?

Sozialform(en) und Hinweise: Formulieren erster Vermutungen in der Gruppe. Anschließend Vergleich mit einem Wörterbuch der deutschen Sprache (beispielsweise hier <https://www.duden.de/rechtschreibung/surreal>). Danach Erschließen des kurzen Erklärvideos <https://www.youtube.com/watch?v=MtK3WYZwazI> und Festhalten wichtiger Vertreter/-innen wie Salvador Dalí oder René Magritte und wichtiger Merkmale ("keine Abbildung der Realität", "traumhaft" etc.).

2. Thema: André Breton: *Manifest des Surrealismus* (1924)

Impulse/Fragen: Wer war André Breton? Wie definierte er den Surrealismus?

Sozialform(en) und Hinweise: Kurze Einführung durch die Kursleitung (beispielsweise mit Hilfe des folgenden Artikels <https://www.deutschlandfunk.de/andre-breton-und-der-surrealismus-die-suche-nach-dem-gold-100.html>). Alternativ kann dieser zur Verfügung gestellt werden. Anschließend die kurze Definition Bretons <https://www.schlingensief.com/downloads/manifest.pdf> lesen und besprechen (ab: "Ich definiere es also ein für allemal").

3. Thema: Der surrealistische Film

Impulse/Fragen: Wie könnte ein surrealistischer Film aussehen? Wovon könnte er handeln? Kennt ihr bereits einige Beispiele?

Sozialform(en) und Hinweise: Sammeln von ersten Ideen und Beispielen in der Gruppe. Anschließend Vergleich mit dem Einführungstext. Dabei insbesondere herausarbeiten, welchen Einfluss der Surrealismus auf das Unterhaltungskino und auf Musikvideos hat.

Hinweis zu allen Impulsen, die sich auf einzelne Filme beziehen: Nach der Filmsichtung sollte erst einmal Raum gegeben werden, um über individuelle Eindrücke zu sprechen. Hierbei gibt es kein richtig oder falsch. In einem weiteren Schritt sollte versucht werden, dass Gesehene zu ordnen und die Handlung zusammenzufassen. Dabei sollte (noch einmal) darauf eingegangen werden, dass sich der surrealistische Film einer eindeutigen Interpretation entzieht. Eine Einordnung zur Bedeutung der jeweiligen Filme kann mit Hilfe der Filmbesprechungen erfolgen.

4. Thema: EIN ANDALUSISCHER HUND

Impulse/Fragen: Was verbindet ihr mit dem Filmtitel? Achtet während der Filmsichtung auf die Darstellung der Geschlechter und die Zeitangaben. Wie unterscheidet sich die Dramaturgie von euch bekannten Filmen?

Sozialform(en) und Hinweise: Neben dem Bruch mit klassischen Erzählkonventionen auch auf die Besonderheit der Montage eingehen.

16
(46)

>

Impulse: Surrealismus im Film (2/2)

5. Thema: MESHES OF THE AFTERNOON

Impulse/Fragen: Fasst – soweit möglich – die Handlung zusammen. Geht auch darauf ein, welche Schwierigkeiten sich dabei ergeben.

Sozialform(en) und Hinweise: Beim Gespräch mit Hilfsimpulsen arbeiten (mehrere Ebenen – eventuell Traum im Traum). Auf die Darstellung unterschiedlicher Charaktereigenschaften der Protagonistin eingehen.

6. Thema: TÜCKEN DES GESPRÄCHS

Impulse/Fragen: Wie lautet ein anderes Wort (Synonym) für Tücke? Wovon könnte der Film handeln?

Sozialform(en) und Hinweise: Vor der Filmsichtung die erste Frage in der Gruppe diskutieren. Die zweite in Einzelarbeit schriftlich beantworten. Nach der Filmsichtung Vergleich der Ergebnisse. Erörtern, wie das Scheitern der nonverbalen Kommunikation dargestellt wird und was Gründe dafür sein könnten. Ebenfalls besprochen werden kann die Verbindung aus Stop-Motion-Technik (Glossarbereich: Animationstechnik), Zeitraffer, Sounddesign und Filmmusik, die zur Überforderung beiträgt.

7. Thema: EVERLONG

Impulse/Fragen: Kennt ihr Musikvideos, die mit surrealistischen Elementen arbeiten? Welche Elemente finden sich im Video zu EVERLONG von den Foo Fighters?

Sozialform(en) und Hinweise: Die Antwort auf die erste Frage in der Gruppe vor Sichtung des Musikvideos besprechen. Surrealistische Elemente finden sich beispielsweise in überdimensionalen Gegenständen (wie dem Telefon) oder veränderten Proportionen der Räume (mit sehr niedrigen Decken).

8. Thema: Surrealismus und Social Media

Impulse/Fragen: Inwieweit sind euch surreale Elemente in Social-Media-Beiträgen aufgefallen? Nennt Beispiele.

Sozialform(en) und Hinweise: Sammeln von Beispielen in der Gruppe. Anschließend Vergleich mit dem Hintergrundartikel und dem Einführungstext. Auf die Rolle von Künstlicher Intelligenz eingehen. Herausarbeiten der Verbindung von Realismus und Surrealismus.

9. Thema: Einen surrealistischen Kurzfilm drehen

Impulse/Fragen: Überlegt euch in Kleingruppen ein Thema, zu dem ihr einen Kurzfilm drehen wollt. Welche surrealen Elemente könnten darin vorkommen? Haltet eure Ideen fest und plant die Umsetzung. Dreht anschließend euren Film, der eine Länge von 90 Sekunden nicht überschreiten sollte.

Sozialform(en) und Hinweise: Eine Anleitung zur Planung, Dreh und Nachbearbeitung findet sich im Arbeitsblatt zu TÜCKEN DES GESPRÄCHS.

Autor/in:

Ronald Ehlert-Klein

Arbeitsblatt: Arbeitsblatt zu Ein andalusischer Hund / Didaktisch-methodischer Kommentar

Arbeitsblatt

ARBEITSBLATT ZU EIN ANDALUSISCHER HUND FÜR LEHRERINNEN UND LEHRER

Didaktisch-methodischer Kommentar

—

Fächer:Kunst, Deutsch, Philosophie,
ab 11. Klasse, ab 16 Jahren**Lernprodukt/Kompetenzschwerpunkt:**

Die Schüler/-innen kreieren einen surrealistischen Kurzfilm. Der Kompetenzschwerpunkt liegt in Kunst auf der Produktion, in Deutsch auf dem Schreiben, in Philosophie auf der Wahrnehmungs- und Deutungskompetenz. Fächerübergreifend erfolgt die Vertiefung über die Auseinandersetzung mit filmästhetischen Mitteln.

Didaktisch-methodischer Kommentar:

Die Schüler/-innen setzen sich zunächst mit dem Surrealismus im Film auseinander und notieren anschließend Assoziationen zu Motiven aus (UN CHIEN ANDALOU, Luis Buñuel, Salvador Dalí, FR 1929). Sollte es Schüler/-innen geben, die stark visuell denken, können die Assoziationen auch in Zeichnungen erfolgen. Es ist wünschenswert, dass die Schüler/-innen Raum haben, um sich zu bewegen und ihre Assoziationen zu notieren – bei gutem Wetter kann man Flipcharts z. B. draußen auf den Boden legen, sonst so viel Platz wie möglich im Klassenzimmer schaffen. Anschließend – und weiterhin als surrealistische Akteure – stellen sie sich ausgehend von einer Äußerung von Luis Buñuel zur Entstehungsgeschichte des Films UN CHIEN ANDALOU zunächst wechselseitig je einen Traum vor, den sie zuletzt geträumt haben. Ausgehend von der „Begegnung der beiden Träume“ skizzieren sie nach der von Buñuel im Zitat beschriebenen „sehr einfachen Regel“ ihr eigenes Drehbuch und stel-

len sich ihre Ergebnisse im Plenum vor. Während der Filmsichtung fokussieren sie durch Beobachtungsaufträge arbeitsteilig verschiedene Aspekte des Films.

In einem nächsten Schritt vergleichen die Schüler/-inne ihre eigenen Assoziationen und Ideen (Arbeitsschritt b) und c)) mit dem im Film Gesehenen und diskutieren aufkommende Fragen im Plenum. Anschließend kommen sie in Expertengruppen zusammen und tauschen sich über ihre gemachten Beobachtungen aus und vervollständigen mit deren Hilfe die Tabelle (Arbeitsschritt a)). Hier ist es von Vorteil, wenn den Schüler/-innen Gelegenheit gegeben werden kann, den Film bzw. bestimmte Sequenzen erneut zu sichten und die Lehrkraft auch individuell Hilfestellung geben kann.

Schließlich ordnen sie sich ihrem Interesse nach einem thematischen Schwerpunkt zu und drehen ihren surrealistischen Kurzfilm. Ihre Kunstwerke kommen in einem kleinen surrealistischen Filmfestival zur Aufführung, wobei die drei gelungensten mit einem für das Kunstwerk je passenden surrealistischen Preis ausgezeichnet werden.

Autor/in:

Lena Sophie Gutfreund

Arbeitsblatt: Arbeitsblatt zu Ein andalusischer Hund (1/3)

Arbeitsblatt

ARBEITSBLATT ZU EIN ANDALUSISCHER HUND FÜR SCHÜLERINNEN UND SCHÜLER

VOR DER FILMSICHTUNG:

a) EIN ANDALUSISCHER HUND ist einer der ersten surrealistischen Kurzfilme. Informieren Sie sich im Tandem über die Themen und Motive sowie über die filmästhetischen Mittel, die in Filmen des Surrealismus zentral sind und tragen Sie sie in der Tabelle ein. Lassen Sie die Spalte der Tabelle zu EIN ANDALUSISCHER HUND noch leer.

🔗 **Tabelle:** https://www.kinofenster.de/system/files/2025-06/AB_Meshes_Tabelle.pdf

Folgende Ressourcen können Ihnen als Ausgangspunkt Ihrer Recherche dienen:

- Einführungstext: Surrealismus im Film
- André Breton: *Manifest des Surrealismus* (1924)
🔗 <https://www.schlingensief.com/downloads/manifest.pdf>

b) Schreiben oder zeichnen Sie folgende Begriffe auf große Flipcharts: **Rasiermesser, Auge, Mond, Ameisen, Kästchen, Krawatte, Hand, Uhren, Fahrrad, Klavier, Blut/Körperflüssigkeiten, Kleidung, Schulbank mit Büchern und Schreibutensilien, Nachtfalter, Strand/Meer.** Hängen Sie die Flipcharts nun im Raum auf. Gehen Sie individuell umher und notieren Sie Ihre Assoziationen oder auch Zeichnungen unter die Begriffe/Zeichnungen.

Schreiben Sie genau das auf, was sich Ihnen aufdrängt, zensieren Sie sich nicht selbst. Es muss für Ihre Assoziationen keinerlei rationale Erklärung geben. Benutzen Sie dicke schwarze Filzstifte. Gehen Sie anschließend im Raum umher und sehen Sie sich Ihre kleine surrealistische Ausstellung, die Sie auf den Film vorbereiten soll, an und lassen Sie sich auf Sie wirken.

c) Arbeiten Sie zu zweit. Erzählen Sie sich, was sie zuletzt geträumt haben (falls Sie sich nicht erinnern, nehmen Sie einen Traum, an den Sie sich erinnern). Lesen Sie dann die Aussagen von Luis Buñuel zu den Entstehungsbedingungen des Films EIN ANDALUSISCHER HUND. Machen Sie eine Skizze für einen eigenen Film, indem Sie die von Buñuel beschriebene "sehr einfache Regel" beachten. Stellen Sie sich anschließend Ihre Ideen im Plenum vor.

"Der Film ging aus der Begegnung zweier Träume hervor. Dalí hatte mich eingeladen, ein paar Tage bei ihm in Figueras zu verbringen, und als ich dort ankam, erzählte ich ihm, dass ich kurz vorher geträumt hätte, wie eine langgezogene Wolke den Mond durchschnitt und wie eine Rasierklinge ein Auge aufschlitzte. Er erzählte mir seinerseits, dass er in der voraufgehenden Nacht im Traum eine Hand voller Ameisen gesehen habe, und fügte hinzu: 'Und wenn wir daraus einen Film machen? [...]'

Das Drehbuch wurde in weniger als einer Woche nach einer sehr einfachen Regel geschrieben, für die wir uns in voller Übereinstimmung entschieden hatten: keine Idee, kein Bild zuzulassen, zu dem es eine rationale, psychologische oder kulturelle Erklärung gäbe; die Tore des Irrationalen weit zu öffnen; nur Bilder zuzulassen, die sich aufdrängten, ohne in Erfahrung bringen zu wollen, warum."

[Luis Buñuel: *Mein letzter Seufzer. Erinnerungen* [1982]. Mit einem Vorwort von Jean-Claude Carrière und einer Besprechung von Jörg Fauser. Aus dem Französischen von Frieda Grafe und Enno Patalas. Berlin: Alexander Verlag 2004, S.147-148]. Zitiert nach: Professor Dr. Claus-Michael, Ort: Vorlesung: Literatur der Avantgarden. Surrealismus III: Luis Buñuel / Salvador Dalí (UN CHIEN ANDALOU):
🔗 www.litwiss-online.uni-kiel.de/avantgarde/surrealismus-iii/

Arbeitsblatt: Arbeitsblatt zu Ein andalusischer Hund (2/3)

WÄHREND DER FILMSICHTUNG:

d) Achten Sie arbeitsteilig auf Folgendes:

Alle: Suchen Sie sich je ein Motiv aus Aufgabe b) aus und beobachten Sie, an welchen Stellen es im Film vorkommt und wie es inszeniert wird.

Gruppe A – Zeit: Achten Sie auf die Zeitangaben und darauf, was grob in jedem Zeitabschnitt geschieht. Achten Sie zudem auf Symbole, die in Verbindung mit der Zeit stehen.

Gruppe B – Geschlecht: Achten Sie darauf, wie das männliche und das weibliche Geschlecht im Film dargestellt werden.

Gruppe C – Filmästhetik: Achten Sie darauf, welche filmästhetischen Mittel Ihnen besonders auffallen und welche Wirkung sie erzielen.

Hinweis: Machen Sie sich während und direkt nach der Filmsichtung stichpunktartige Notizen.

NACH DER FILMSICHTUNG:

e) Wie fühlen Sie sich? Was geht Ihnen durch den Kopf? Gibt es etwas, das Sie besonders beeindruckt oder überrascht hat? Tauschen Sie sich im Plenum aus.

f) Vergleichen Sie Ihre eigenen Assoziationen (Arbeitsschritt b) und Ideen (Arbeitsschritt c) mit dem im Film Gesehenen. Gibt es Überschneidungen? Was fällt Ihnen auf? Diskutieren Sie im Plenum.

g) Durch Ihre Beobachtungsaufgaben (Arbeitsschritt d)) sind Sie Experten/Expertinnen für verschiedene Themen geworden. Tauschen Sie sich nun zunächst in Expertengruppen über Ihre Beobachtungen aus und vervollständigen Sie die Tabelle aus Arbeitsschritt a) zu Ihrem jeweiligen Thema. Hinweis: Sichten Sie gerne die für Sie interessanten Sequenzen erneut.

Tipp für die Experten und Expertinnen der Zeit: Fertigen Sie ausgehend von Ihren Beobachtungen eine Zeitstrahl an und überlegen Sie sich, was der Film sozusagen mit der Zeit "macht".

h) Gehen Sie in Sechser-Gruppen zusammen (je zwei Experten/Expertinnen für Zeit, Geschlecht und Filmästhetik) und informieren Sie sich wechselseitig über Ihren jeweiligen thematischen Schwerpunkt. Während die Experten/Expertinnen Sie informieren, vervollständigen Sie die Tabelle aus Arbeitsschritt a) zum jeweiligen Schwerpunkt.

i) Entdecken Sie Ihre Talente als cineastische Surrealisten/Surrealistinnen! Ordnen Sie sich Ihrem Interesse nach einem thematischen Schwerpunkt zu und machen Sie die dazu passende Aufgabe. Hinweis: Wenn Sie bisher beispielsweise Expertin für die Zeit waren, zwingt Sie niemand, das auch weiterhin zu bleiben. Bitte wählen Sie das Thema, das Sie am meisten anspricht. Ob Sie allein, zu zweit oder in Kleingruppen arbeiten, ist Ihnen überlassen.

1. Objekte und/oder Träume

- Nehmen Sie entweder einen Ihrer Träume, die "Begegnung" Ihrer Träume oder Motive Ihrer Wahl zum Ausgangspunkt Ihrer Überlegungen.
- Wenden Sie wieder die "einfache Regel" von Buñuel (Arbeitsschritt c)) an und skizzieren Sie das Drehbuch für Ihren surrealistischen Kurzfilm.

2. Die Zeit

- Diskutieren Sie zunächst über die Zeit bzw. denken Sie über die Zeit nach (wenn Sie allein arbeiten). Machen Sie sich Notizen.
- Entwickeln Sie ausgehend von Ihren Notizen Überlegungen für einen surrealistischen Kurzfilm, der z.B. mit der Zeit spielt, sie anhält, sie aufhebt, sie allmächtig macht, sie verlangsamt, verschnellert.

3. Die Geschlechter

- Diskutieren Sie zunächst über Geschlechter (beispielsweise traditionelle Vorstellungen bzw. Konstruktion von Männlichkeit und Weiblichkeit, die Konstruktion und Dekonstruktion von Geschlechterrollen, Geschlechtsidentität, Gender, Geschlechterverhältnissen und Machtstrukturen) und machen Sie sich Notizen.
- Entwickeln Sie ausgehend von Ihren Notizen Überlegungen für einen surrealistischen Kurzfilm über die Geschlechter. Er kann beispielsweise die festen Kategorien von Geschlecht verfremden und künstlerisch hinterfragen (beispielsweise das Geschlecht einer Figur wandelbar oder vieldeutig erscheinen lassen).

Arbeitsblatt: Arbeitsblatt zu Ein andalusischer Hund (3/3)

Und hier geht es für alle weiter:

- Wählen Sie filmästhetische Mittel aus, die Sie als besonders geeignet dafür empfinden, Ihren Ideen in surrealistischer Manier filmsprachliche Gestalt zu verleihen.
- Drehen Sie den Film mit einer Kamera oder mit Ihrem Smartphone.
- Wählen Sie eine geeignete Software aus (z.B. DaVinciResolve, iMovie, CapCut, Canva) und schneiden sie den Film.
- Geben Sie Ihrem Film einen surrealistischen Titel und speichern Sie ihn in einem passenden Format (MP4 ist am weitesten verbreitet).

- j)** Bringen Sie Ihre Kunstwerke in einem kleinen surrealistischen Kurzfilmfestival zur Aufführung. Zeichnen Sie die drei gelungensten mit einem für das Werk je passenden surrealistischen Preis aus.

Viel Spaß!

Arbeitsblatt: Arbeitsblatt zu Meshes of the afternoon / Didaktisch-methodischer Kommentar (1/2)

Arbeitsblatt

ARBEITSBLATT ZU MESHES OF THE AFTERNOON FÜR LEHRERINNEN UND LEHRER

Didaktisch-methodischer Kommentar

—

Fächer:

Kunst, Deutsch, Philosophie,
ab 11. Klasse, ab 16 Jahren

Lernprodukt/Kompetenzschwerpunkt:

Die Schüler/-innen drehen einen surrealistischen Kurzfilm. Der Kompetenzschwerpunkt liegt in Kunst auf der Produktion, in Philosophie auf der Wahrnehmungs- und Deutungskompetenz. Fächerübergreifend erfolgt die Vertiefung der Auseinandersetzung mit filmästhetischen Mitteln.

Didaktisch-methodischer Kommentar:

Die Schüler/-innen nähern sich dem Film an, indem sie in einem philosophischen Café über ihre Träume sowie über philosophische Fragen, die im Zusammenhang mit dem Traum bzw. inneren, d.h. subjektiven Erfahrungen stehen, diskutieren. In weiterer Vorbereitung auf den Film tauschen sie sich in Kleingruppen über ihre Assoziationen zu den im Film verwendeten Motiven und Symbolen aus und stellen, auch unter Heranziehen des Filmtitels, Hypothesen über die Filmhandlung auf. In einem nächsten Schritt erschließen die Schüler/-innen in Partnerarbeit zentrale filmästhetische Mittel, die in MESHES OF THE AFTERNOON (Maya Deren, Alexander Hammid, USA 1943) zum Einsatz kommen und stellen Überlegungen dazu an, wie diese filmsprachlichen Mittel angewendet werden könnten, um die Grenze zwischen Traum bzw. innerer Erfahrung und Wirklichkeit verschwimmen zu lassen.

Während der Filmsichtung achten die Schüler/-innen arbeitsteilig auf Folgendes: Auf inhaltlicher Ebene beobachten Sie die zentralen Motive und Symbole im Film, die sie bereits aus Aufgabe b) kennen. Auf filmästhetischer Ebene beobachten Sie die im Film eingesetzten filmsprachlichen Mittel und die Wirkung, die durch sie erzeugt wird.

Nach der Filmsichtung gibt es Raum für den je persönlichen Rezeptionseindruck, aufkommende Fragen können diskutiert und die eigenen Assoziationen, Vermutungen (Arbeitsschritt b)) und Ideen (Arbeitsschritt c)) werden mit dem Gesehenen abgeglichen. Ausgehend von einer Äußerung von Maya Deren zur Kunstform Film paraphrasieren sie zunächst in Partnerarbeit und in klarer Sprache, was Deren an den Film für Forderungen stellt.

Anschließend beurteilen sie auf der Grundlage des bis dahin Erarbeiteten im Plenum, ob und inwiefern der Kurzfilm MESHES OF THE AFTERNOON ebendiese Forderungen erfüllt.

Anschließend bereiten sie anhand von Leitfragen ihren eigenen surrealistischen Kurzfilm vor, drehen ihn mit ihren Smartphones und schneiden ihn mit einer geeigneten Software. Ob sie dabei im Tandem, Kleingruppen oder allein arbeiten, ist ihnen überlassen. In einem surrealistischen Kurzfilmfestival bringen sie ihre Filme >

Arbeitsblatt: Arbeitsblatt zu Meshes of the afternoon / Didaktisch-methodischer Kommentar (2/2)

zur Aufführung und zeichnen die drei gelungensten mit einem für die Werke je passenden Preis aus. Kriterien der Bewertung sind dabei vor allem die Forderungen, die Maya Deren an den Film als Kunstform stellt (Arbeitsschritt h)).

Benötigte Materialien:

Es wird der Film <https://www.youtube.com/watch?v=JoEYvwI7I0> verwendet. Außerdem benötigen alle Lernenden für die praktische Aufgabe ein Smartphone mit einer gängigen Videoschnitt-App (beispielsweise iMovie, KineMaster oder DaVinci Resolve Mobile), Knete, Papier, Stifte und grundlegende Kenntnisse in der Videobearbeitung.

Autor/in:

Lena Sophie Gutfreund

Arbeitsblatt: Meshes of the afternoon (1/2)

Arbeitsblatt

ARBEITSBLATT ZU MESHES OF THE AFTERNOON FÜR SCHÜLERINNEN UND SCHÜLER

VOR DER FILMSICHTUNG:

- a) Philosophisches Café:** Stellen Sie die Tische und Stühle im Raum wie in einem Café auf. Erinnern Sie sich zunächst an Ihren letzten Traum oder an einen Traum, der Ihnen nicht mehr aus dem Kopf geht. Erzählen Sie sich gegenseitig Ihre Träume und diskutieren Sie auch folgende Fragen:
- Welche Bedeutung haben Träume in Ihrem Leben?
 - Welche Funktion kommt dem Traum in unserem Leben Ihrer Meinung nach zu?
 - Denken Sie, dass es ein klares Kriterium gibt, anhand dessen man den Traum von der Wirklichkeit unterscheiden kann?
 - Wechseln Sie von Zeit zu Zeit den Caféstisch, um weitere Perspektiven zu bekommen.

- b)** Folgende Motive und Symbole kommen im surrealistischen Kurzfilm MESHES OF THE AFTERNOON vor: **Blume, Telefon, Schlüssel, Spiegel, Messer, Plattenspieler, wehende Vorhänge, Meer, eine schwarz gekleidete Gestalt.** Tauschen Sie sich in Kleingruppen über Ihre Assoziationen zu diesen Motiven und Symbolen aus. Übersetzen Sie zudem den Filmtitel und beziehen Sie ihn mit in Ihre Überlegungen ein. Um was könnte es in diesem Film gehen?

- c)** Informieren Sie sich im Tandem über folgende filmästhetische Mittel, die im Film Meshes of the Afternoon zum Einsatz kommen. Machen Sie sich Notizen und überlegen Sie zudem, wie diese filmsprachlichen Mittel angewendet werden könnten, um die Grenze zwischen Traum und Wirklichkeit, verschwimmen zu lassen.
- Subjektive Kamera/POV
 - Kameraperspektiven
 - Licht und Lichtgestaltung
 - Zeitlupe
 - Montagesequenz
 - Splitscreen
 - Stop-Motion-Technik
<https://www.kinofenster.de/filme/filme-des-monats/der-fantastische-mr-fox/31522/die-stop-motion-technik>

WÄHREND DER FILMSICHTUNG:

- d)** Achten Sie während der Filmsichtung arbeitsteilig auf Folgendes:

inhaltliche Ebene

Achten Sie auf die in Arbeitsschritt b) genannten Motive und Symbole und darauf, welche Rolle sie im Film spielen.

filmästhetische Ebene

Achten Sie auf den Einsatz der filmästhetischen Mittel aus Arbeitsschritt c) und welche Wirkung sie erzeugen.

Hinweis: Machen Sie sich während und direkt nach der Filmsichtung stichpunktartige Notizen.

NACH DER FILMSICHTUNG:

- e)** Wie fühlen Sie sich? Was geht Ihnen durch den Kopf? Tauschen Sie sich im Plenum aus.
- f)** Vergleichen Sie Ihre eigenen Assoziationen, Vermutungen (Arbeitsschritt b)) und Ideen (Arbeitsschritt c)) mit dem im Film Gesehenen. Gibt es Überschneidungen, Parallelen, Ähnlichkeiten? Was fällt Ihnen auf? Diskutieren Sie im Plenum.
- g)** Gehen Sie in Kleingruppen zusammen (je zwei Personen aus Gruppe A, zwei aus Gruppe B) und tauschen Sie sich über Ihre Beobachtungsaufgaben (Arbeitsschritt d)) aus.

Arbeitsblatt: Meshes of the afternoon (2/2)

h) Maya Deren, die den Kurzfilm MESHES OF THE AFTERNOON zusammen mit Ihrem Ehemann Alexander Hammid realisierte, äußerte sich zum Film als Kunstform wie folgt. Lesen Sie das Zitat in Partnerarbeit und arbeiten Sie heraus, welche Forderungen Maya Deren an die Kunstform Film formuliert. Formulieren Sie in klaren und möglichst einfachen Sätzen. Notieren Sie auch Fragen, falls Sie etwas nicht verstehen. Tauschen Sie sich anschließend im Plenum aus und beurteilen Sie auf der Grundlage des bisher Erarbeiteten, ob und inwiefern der Kurzfilm Meshes of the afternoon die von Deren formulierten Forderungen erfüllt.

"Wenn der Film seinen Platz als ausgewachsene Kunstform neben den anderen Künsten einnehmen soll, dann muss er aufhören, nur Reales aufzuzeichnen, das dem Medium nichts von seiner tatsächlichen Existenz verdankt. Stattdessen muss er eine totale Erfahrung schaffen, die dem eigentlichen Wesen dieser Kunstform so sehr entspringt, dass sie von seinen Mitteln nicht zu trennen ist. Er muss die Erzählmuster fallen lassen, die er aus der Literatur geborgt hat, muss aufhören, halbherzig die kausale Logik narrativer Handlungen zu imitieren, die der Vergangenheit entstammt. Denn hier wird noch die Blüte einer erdgebundenen, schrittweise fortschreitenden Vorstellung von Zeit, Raum und Beziehungen gefeiert, die dem primitiven Materialismus des 19. Jahrhunderts angehört. Stattdessen muss der Film das Vokabular seiner Bilder entwickeln und die sie verknüpfende Syntax filmischer Techniken. Er muss feststellen, welche Systeme dem Medium inhärent sind, muss die eigenen strukturellen Gegebenheiten entdecken, die neuen Bereiche und Dimensionen erforschen, die sich ihm erschließen,

und so unsere Kultur künstlerisch bereichern, wie die Naturwissenschaft sie auf ihrem Gebiet bereichert hat."

(🔗 Quelle: www.viennale.at/de/film/meshes-afternoon-1)

i) Realisieren Sie einen surrealistischen Kurzfilm über einen Traum Ihrer Wahl.

- Wählen sie ein paar wenige Motive und/oder Symbole, die in Ihrem Traum eine wichtige Rolle spielen.
- Wählen Sie filmästhetische Mittel aus, die Sie als besonders geeignet dafür empfinden, Ihren Ideen in surrealistischer Manier film-sprachliche Gestalt zu verleihen.
- Drehen Sie den Film mit einer Kamera oder mit Ihrem Smartphone.
- Wählen Sie eine geeignete Software aus (z.B. DaVinciResolve, iMovie, CapCut, Canva) und schneiden sie den Film.
- Geben Sie Ihrem Film einen passenden Titel und speichern Sie ihn in einem passenden Format (MP4 ist am weitesten verbreitet).

Ob Sie allein, zu zweit oder in Kleingruppen arbeiten, ist Ihnen überlassen.

j) Bringen Sie Ihre Filme in einem surrealistischen Kurzfilmfestival zur Aufführung und zeichnen Sie die drei gelungensten mit surrealistischen Preisen aus, die je gut zu den Filmen passen. Kriterien der Bewertung sind vor allem die Forderungen, die Maya Deren an den Film stellt (Arbeitsschritt h)).

Viel Spaß!

Arbeitsblatt: Heranführung an Tücken des Gesprächs / Didaktisch-methodischer Kommentar

Arbeitsblatt

HERANFÜHRUNG AN TÜCKEN DES GESPRÄCHS FÜR LEHRERINNEN UND LEHRER

Didaktisch-methodischer Kommentar

—

Fächer:Kunst, Deutsch, Psychologie
ab Klasse 11, ab 16 Jahren**Lernprodukt/Kompetenzschwerpunkt:**

Die Schüler/-innen analysieren den surrealistischen Kurzfilm TÜCKEN DES GESPRÄCHS (MOŽNOSTI DIALOGU, Jan Švankmajer, CZ 1983). In Deutsch liegt der Kompetenzschwerpunkt auf der Analyse und Interpretation filmischer und sprachlicher Zeichen. In Kunst stehen die Auseinandersetzung mit der ästhetischen Gestaltung und die Reflexion surrealistischer Elemente im Vordergrund, insbesondere durch die Entwicklung eigener eigener Stop-Motion-Animationen. Für das Fach Psychologie erfolgt eine Vertiefung der Themen Kommunikation, Macht und nonverbale Ausdrucksformen, um die Wirkung und Bedeutung des Films aus psychoanalytischer und sozialpsychologischer Perspektive zu erschließen. Fächerübergreifend wird die Wahrnehmung filmästhetischer Mittel geschult, sodass die Schüler/-innen lernen, Surrealismus als Kunstform kritisch zu analysieren und eigene gestalterische Ausdrucksmittel zu entwickeln.

Didaktisch-methodischer Kommentar:

Während der Filmsichtung achten die Lernenden auf die Ästhetik der Stop-Motion-Animation, auf die Darstellung von Körpern und Gegenständen sowie auf die nonverbale Kommunikation zwischen den Figuren. Sie notieren sich dabei insbesondere auffällige Verfremdungen, Metamorphosen und surrealistische Elemente. Nach der Sichtung reflektieren die Schüler/-innen in Kleingrup-

pen ihre Beobachtungen, diskutieren ihre Deutungen und setzen sich mit den surrealistischen Motiven auseinander. Im Plenum werden die wichtigsten Erkenntnisse zusammengetragen und reflektiert. Abschließend können die Lernenden im praktischen Teil eine eigene Szene entwerfen, um das Thema Surrealismus und Kommunikation mit direktem Bezug zum Film eigenständig zu vertiefen.

Benötigte Materialien: Es wird der Film-link TÜCKEN DES GESPRÄCHS ( <https://www.youtube.com/watch?v=-5kehaPaqTw>) verwendet. Außerdem benötigen alle Lernenden für die praktische Aufgabe ein Smartphone mit einer gängigen Videoschnitt-App (beispielsweise iMovie, Kinemaster oder DaVinci Resolve Mobile), Knete, Papier, Stifte und grundlegende Kenntnisse in der Videobearbeitung.

Autor/in:

Feliks Thiele

Arbeitsblatt: Heranführung an Tücken des Gesprächs (1/2)

Arbeitsblatt

HERANFÜHRUNG AN TÜCKEN DES GESPRÄCHS FÜR SCHÜLERINNEN UND SCHÜLER

Der surrealistische Film nutzt unterschiedliche filmästhetische Mittel, um Traumlogik, das Unterbewusste und das Irrationale in Szene zu setzen. So erweitert oder verfremdet er die Erzählung und erzeugt eine bestimmte Wirkung bei den Zuschauer/-innen: Irritation, Faszination, Verstörung oder Staunen. Besonders wichtig im surrealistischen Film sind Techniken wie Stop-Motion-Animation (Glossar-begriff: Animationstechniken), ungewöhnliche Bildkompositionen, absurde Montagen und überraschende Perspektivwechsel. Auch die bewusste Verzerrung von Körpern und Objekten, das Spiel mit Maßstäben, Farb- und Lichtgestaltung sowie das Einbeziehen von Geräuschen (Glossar-begriff: Sounddesign) anstelle von Sprache prägen den Stil des Films. Diese Mittel ermöglichen es, Alltägliches verfremdet darzustellen und die Grenze zwischen Traum und Realität zu verwischen.

VOR DER FILMSICHTUNG:

a) Was assoziieren Sie mit dem Filmtitel TÜCKEN DES GESPRÄCHS? Welche Gefühle, Bilder oder Situationen verbinden Sie damit? Wie verändert sich ihre Vorstellung, wenn Sie konkret an einen surrealistischen Film denken? Notieren Sie ihre Gedanken.

b) Vergleichen Sie Ihre Titel-Assoziationen in Kleingruppen und tauschen Sie sich anschließend aus. Was denken Sie, wie "Tücken" eines Gesprächs surrealistisch dargestellt werden könnten?

WÄHREND DER FILMSICHTUNG:

c) Achten Sie während der Filmsichtung auf folgende Elemente und machen sich stichpunktartige Notizen:

1. Filmästhetik und Technik:

- Aus welchem Material bestehen Figuren und Requisiten?
- Wie wird animiert? Welche besonderen Details (Farben, Formen, Oberflächen) fallen auf?
- Was fällt bezüglich der Tongestaltung auf? Welche Geräusche dominieren?

2. Dramaturgie und Symbolik:

- Beschreiben Sie, was in den drei Hauptabschnitten des Films geschieht.
- Welche Gegenstände oder Körperteile tauchen mehrfach auf? Welche Bedeutung könnten diese haben?
- Gibt es deutliche Metamorphosen (Verwandlungen von Objekten/Figuren)?

3. Verfremdung & Körperlichkeit:

Notieren Sie Stellen, die Sie als besonders surreal, unheimlich oder grotesk empfunden haben. Erklären Sie anschließend: Welche Rolle spielt der menschliche Körper? Wie kommunizieren die Figuren miteinander?

NACH DER FILMSICHTUNG/ FILMPRAKTISCHE ÜBUNG:

d) Vergleichen Sie Ihre Beobachtungsaufträge und tauschen Sie sich erneut in Kleingruppen aus:

Erläutern Sie den Filmtitel TÜCKEN DES GESPRÄCHS. Wie kommt er zustade, wenn doch kein einziges Wort gesprochen wird? Welche "Tücken" können im Dialog ohne Sprache entstehen? Wie werden diese im Film dargestellt?

e) Stellen Sie im Plenum die Ergebnisse der Arbeitsschritte c) und d) vor und diskutieren Sie gegebenenfalls.

- Welche klassischen Surrealismus-Elemente erkennen Sie?
- Wodurch wird die Verbalisierung ersetzt?

f) Hatten Sie offene Fragen zu bestimmten Abläufen im Film?

Formulieren Sie die zentralen Aussagen, die sich aus der Interpretation ergeben, in wenigen Sätzen.

27
(46)

>

Arbeitsblatt: Heranführung an Tücken des Gesprächs (2/2)

- g)** Erarbeiten Sie in (neuen) Kleingruppen eine vierte Sequenz, welche "Tücken" eines Gespräches behandelt. Stellen Sie diesen surrealistisch in Form einer Stop-Motion Animation dar. Eine Übersicht zu möglichen Apps finden Sie hier [↗ https://de.cyberlink.com/blog/app-video-bearbeiten/1135/stop-motion-apps-ios-android](https://de.cyberlink.com/blog/app-video-bearbeiten/1135/stop-motion-apps-ios-android).

Als Hilfestellung können Sie den Beitrag Konrads Knetfilm-Tutorial [↗ https://www.kinofenster.de/filme/filme-des-monats/shaun-das-schaf/39952/konrads-knetfilm-tutorial](https://www.kinofenster.de/filme/filme-des-monats/shaun-das-schaf/39952/konrads-knetfilm-tutorial) auf kinofenster.de nutzen.

- h)** Stellen Sie sich Ihre Ergebnisse gegenseitig im Plenum

Arbeitsblatt: Arbeitsblatt zum Musikvideo „Everlong“ von den Foo Fighters / Didaktisch-methodischer Kommentar

Arbeitsblatt

ARBEITSBLATT ZUM MUSIKVIDEO EVERLONG VON DEN FOO FIGHTERS FÜR LEHRERINNEN UND LEHRER

Didaktisch-methodischer Kommentar

—

Fächer:

Kunst, Deutsch, Musik ab Klasse 9,
ab 14 Jahren

Lernprodukt/Kompetenzschwerpunkt: Im Fach Kunst analysieren die Schüler/-innen visuelle Gestaltungsmittel in Bewegtbildformaten und erkennen surrealistische Gestaltungsmittel im zeitgenössischen Musikvideo am Beispiel von EVERLONG (Michel Gondry, USA 2009). Im Fach Deutsch beschreiben und deuten die Schüler/-innen künstlerische Medieninhalte differenziert und begründet und vergleichen zwei ästhetische Werke kriteriengeleitet.

Didaktisch-methodischer Kommentar: Die Schüler/-innen erarbeiten schrittweise die surrealistische Handschrift des Regisseurs Michel Gondry anhand des Musikvideos zum Song *Everlong* der Rockband Foo Fighters. Ausgangspunkt ist die Analyse surrealistischer Gestaltungsmittel, die von den Lernenden eigenständig in Kategorien eingeteilt werden – etwa zur Raum- und Zeitlogik, zu besonderen Übergängen und Schnitten, zur Bewegung von Figuren, zur Verwendung von Requisiten sowie zur Veränderung oder Verdopplung von Körpern. Die Kriterien können vorab mit Hilfe des Einführungstextes <https://www.kinofenster.de/themen/themendossiers/surrealismus-im-film/200460/surrealismus-im-film-reisen-ins-unbewusste> erarbeitet werden.

Im Anschluss wird ein zweites Musikvideo Gondry – zu *Let Forever Be* von The Chemical Brothers – vergleichend herangezogen, um die zuvor erarbeiteten Kategorien anzuwenden und zu differenzieren.

Das übergeordnete Lernziel der Unterrichtseinheit ist, dass die Schüler/-innen Michel Gondrys surrealistischen Stil erkennen und prägnant zusammenfassen können. Dies wird gesichert, indem sie zum Abschluss eine sprachlich verdichtete Caption verfassen, in der sie auf der Grundlage klarer Kriterien den Stil des Regisseurs pointiert und verständlich beschreiben.

Hinweis zur Differenzierung: Zur Unterstützung der Analyse enthalten die Aufgaben beispielhafte Beobachtungen und Impulsfragen (Scaffolding, vgl. <https://www.biss-sprachbildung.de/btools/scaffolding-scaffolding-im-fachunterricht-nach-gibbons/>). Diese Hilfen können bei leistungsstärkeren Lerngruppen reduziert oder zurückgehalten werden, um die eigenständige Kategorienbildung stärker zu fördern.

Autor/in:

Elisabeth Bracker da Ponte

Arbeitsblatt: Arbeitsblatt zum Musikvideo „Everlong“ von den Foo Fighters

Arbeitsblatt

ARBEITSBLATT ZUM MUSIKVIDEO EVERLONG VON DEN FOO FIGHTERS FÜR SCHÜLERINNEN UND SCHÜLER

a) Schaut euch das Musikvideo EVERLONG  <https://www.youtube.com/watch?v=eBG7P-Kr1Y> aufmerksam an (mehrmals, bei Bedarf in Ausschnitten).

b) Füllt anschließend folgende Tabelle aus und beschreibt möglichst genau, was die: Szenen surreal oder traumhaft wirken lässt.

 **Tabelle:** https://www.kinofenster.de/system/files/2025-06/AB_Everlong_Tabelle_1.pdf

Folgende Fragen können die Analyse strukturieren:

- Wo wirken Raum oder Zeit verzerrt?
- Gibt es Elemente, die nicht der Logik der "realen Welt" folgen?
- Wie verändert sich die Figur des Protagonisten?
- Was erinnert euch an Träume oder Alpträume?

c) Tragt eure Ergebnisse im Plenum zusammen. Diskutiert gemeinsam die folgenden Fragen:

- Welche wiederkehrenden gestalterischen Mittel oder surrealen Effekte habt ihr in Everlong beobachtet?

- Wie lassen sich diese Beobachtungen zu übergeordneten Kategorien zusammenfassen, mit denen man auch andere Videos analysieren könnte? Eine Kategorie ist beispielsweise der Einsatz von Requisiten. Findet mindestens drei weitere und haltet sie an der Tafel fest.

d) Schaut euch nun das Musikvideo LET FOREVER BE  <https://www.youtube.com/watch?v=s5FyfQD05g0> zum Song von The Chemical Brothers an.

Vergleicht es mit EVERLONG anhand der in c) erarbeiteten Kategorien. Notiert Gemeinsamkeiten und Unterschiede.

 **Tabelle:** https://www.kinofenster.de/system/files/2025-06/AB_Everlong_Tabelle_2.pdf

- e)** Beide Musikvideos tragen einen Titel, in dem das Motiv des "Für immer" (engl. forever, everlong) auftaucht. Denkt gemeinsam oder in Kleingruppen darüber nach:
- Welche Bedeutung könnte "für immer" im Zusammenhang mit den Videos haben?
 - Warum passt dieses Motiv zur Ästhetik und Denkweise des Surrealismus?
 - Notiert eure Gedanken stichpunktartig und tragt sie anschließend zusammen.

Optional: Verbindet eure Beobachtungen mit einer Kategorie aus eurer Vergleichstabelle

(z. B. "Raum- und Zeitlogik").

f) Leitet aus eurer Analyse in Aufgabe c) und dem Vergleich in Aufgabe d) Merkmale ab, die Michel Gondrys surrealistische Handschrift kennzeichnen.

g) Findet euch zu zweit oder dritt zusammen. Fasst Michel Gondrys surrealistische Handschrift in einer prägnanten Caption zusammen – so, als würdet ihr ein kurzes Erklärungsetikett für eine Ausstellung oder einen Beitrag in einem Videokanal schreiben.

Orientiert euch an den folgenden Vorgaben:

- **Länge:** maximal drei Sätze
- **Stil:** prägnant, anschaulich, kreativ – aber klar formuliert
- **Bezug:** Die Caption soll auf Basis eurer Analysen von EVERLONG und LET FOREVER BE formuliert werden.
- **Ziel:** Außenstehende sollen durch eure Caption verstehen, woran man Gondrys Stil erkennt.

h) Stellt eure Ergebnisse im Plenum vor. Gebt euch konstruktives Feedback, das sich auf die erarbeiteten Kriterien bezieht.

Filmglossar (1/14)

Filmglossar

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.

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 Einzelbildschaltung 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 Einzelbildschaltung 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.

>

Bildkomposition

Der durch das Bildformat festgelegte Rahmen (siehe auch Kadranze/Cadranze) sowie der gewählte Bildausschnitt bestimmen im Zusammenspiel mit der Kameraperspektive und der Tiefenschärfe die Möglichkeiten für die visuelle Anordnung von Figuren und Objekten innerhalb des Bildes, die so genannte **Bildkomposition**.

Die Bildwirkung kann dabei durch bestimmte Gestaltungsregeln – wie etwa durch den Goldenen Schnitt oder eine streng geometrische Anordnung – beeinflusst werden. Andererseits kann die Bildkomposition auch durch innere Rahmen wie Fenster den Blick lenken, Nähe oder Distanz zwischen Figuren veranschaulichen und, durch eine Gliederung in Vorder- und Hintergrund, Handlungen auf verschiedenen Bildebenen zueinander in Beziehung setzen. In dieser Hinsicht kommt der wahrgenommenen Raumtiefe in 3D-Filmen eine neue dramaturgische Bedeutung zu. Auch die Lichtsetzung und die Farbgestaltung kann die Bildkomposition maßgeblich beeinflussen. Wie eine Bildkomposition wahrgenommen wird und wirkt, hängt nicht zuletzt mit kulturellen Aspekten zusammen.

**Blende/
Überblendung**

Der Begriff **Blende** hat mehrere Bedeutungen. Zum einen kann er sich auf filmische Apparaturen und ihre technische Funktionsweise beziehen:

- Mithilfe der **Objektivblende**, einem ringförmigen Verschluss im Objektiv der Filmkamera, wird die Belichtung des Filmmaterials reguliert.
- Die **Umlaufblende** unterbricht während des Filmtransports den Lichteinfall in die Kamera.
- Die **Flügelblende** unterbricht den Lichtstrahl im Filmprojektor, während der Film um ein Bild weitertransportiert wird. Pro Sekunde werden in einem regulären Kinofilm auf diese Weise 24 Bilder projiziert.

Zum anderen wird der Begriff verwendet, um verschiedene Gestaltungsmöglichkeiten von Szenenübergängen (Trickblenden) zu beschreiben:

- Bei der **Ablende/Schwarzblende** verdunkelt sich das Bild am Ende einer Szene.
- Bei der **Aufblende/Weißblende** löst es sich in eine weiße Fläche auf. Auf- und Ablenden sind jeweils auch durch eine Kamerabewegung auf eine dunkle oder helle Fläche hin zu erreichen.
- Die **Überblendung** ist eine Kombination aus Ab- und Aufblende. Auf diese Weise wird ein fließender Übergang zwischen zwei Sequenzen ermöglicht, indem die Schlussbilder der einen mit den Anfangsbildern der neuen Sequenz überblendet werden.

>

- Die **Wischblende** ist ein im Kopierwerk oder digital erzeugter Effekt, bei dem ein neues Bild das bisherige beiseite schiebt.
- Die vor allem in Stummfilmen zu beobachtende **Irisblende** oder **Kreisblende** reduziert das rechteckige Filmbild auf einen kreisförmigen, sich verengenden Ausschnitt, der besondere Aufmerksamkeit bewirkt.

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.

Drehbuch

Ein **Drehbuch** ist die Vorlage für einen Film und dient als Grundgerüst für die Vorbereitung einer Filmproduktion sowie die Dreharbeiten. Drehbücher zu fiktionalen Filmen gliedern die Handlung in Szenen und erzählen sie durch Dialoge. In Deutschland enthalten Drehbücher üblicherweise keine Regieanweisungen.

Der Aufbau folgt folgendem Muster:

- Jede Szene wird nummeriert. In der Praxis wird dabei auch von einem „Bild“ gesprochen.
- Eine Szenenüberschrift enthält die Angabe, ob es sich um eine Innenaufnahme („Innen“) oder eine Außenaufnahme („Außen“) handelt, benennt den Schauplatz

›

der Szene und die Handlungszeit „Tag“ oder „Nacht“.

Exakte Tageszeiten werden nicht unterschieden.

- Handlungsanweisungen beschreiben, welche Handlungen zu sehen sind und was zu hören ist.
- Dialoge geben den Sprechtext wieder. Auf Schauspielanweisungen wird dabei in der Regel verzichtet.

Die Drehbuchentwicklung vollzieht sich in mehreren Phasen: Auf ein Exposé, das die Idee des Films sowie die Handlung in Prosaform auf zwei bis vier Seiten zusammenfasst, folgt ein umfangreicheres Treatment, in dem – noch immer prosaisch – bereits Details ausgearbeitet werden. An dieses schließt sich eine erste Rohfassung des Drehbuchs an, die bis zur Endfassung noch mehrere Male überarbeitet wird.

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**: eigens für den Film komponierte oder zusammengestellte Musik, die nicht Teil der Filmhandlung ist und nur vom Kinopublikum wahrgenommen wird (nicht-diegetische Musik).

>

Horrorfilme

Horrorfilme zählen neben Science-Fiction- und Fantasyfilmen zum Genre des Phantastischen Films und haben ihren Ursprung sowohl im Schauerroman des 19. Jahrhunderts als auch in unheimlichen oder brutalen Bühnenstücken, wie sie etwa im Théâtre du Grand Guignol in Paris aufgeführt wurden. Gemeinsam ist den meisten Horrorfilmen, dass sie von der Konfrontation mit dem Unberechenbaren erzählen, das in den normalen Alltag eindringt. Wie beim Thriller spielt die Angst-Lust – das Genießen der Anspannung aus sicherer Distanz – beim Horrorfilm eine besondere Rolle.

Während klassische Horrorfilme wie etwa *NOSFERATU – EINE SYMPHONIE DES GRAUENS* (Friedrich Wilhelm Murnau, Deutschland 1922) vor allem durch eine atmosphärische Inszenierung oder mythische Monster Grusel erzeugen, setzen ikonische Vertreter des Genres seit den 1960er-Jahren verstärkt auf detailliert gezeigte Gewaltdarstellungen, die das Publikum schockieren sollen.

Das Sub-Genre des Splatterfilms (von englisch: spritzen) bezeichnet besonders blutige Filme, in denen die Zerstörung des menschlichen Körpers in allen Details gezeigt wird. Insbesondere der absichtliche und offensiv zur Schau gestellte Verstoß gegen ethische Normen und die Überschreitung von Grenzen des Erträglichen prägt deren Erzählhaltung. Ein Klassiker des Splatterfilms ist *BLOOD FEAST* von Herschell Gordon Lewis (USA 1963). Mit Ängsten des Erwachsenwerdens, zu denen auch die Auseinandersetzung mit der Sexualität gehört, beschäftigt sich wiederum das Sub-Genre des Teen-Horrorfilms (zum Beispiel *A NIGHTMARE ON ELM STREET* (Wes Craven, USA 1984).

Stilistisch prägend für Horrorfilme sind die Low-Key-Lichtgestaltung, harte Kontraste, der Einsatz von Toneffekten, die Identifikation mit bestimmten Figuren – Täter oder Opfer – durch eine subjektive Kamera sowie die Bedeutung von Effekten, wobei digitale Effekte (visual effects) zunehmend die Arbeit mit Masken und klassische am Set hergestellte Spezialeffekte verdrängen.

DER EXORZIST (THE EXORCIST, William Friedkin, USA 1973) erregte vor allem wegen seiner Spezialeffekte Aufsehen, die noch ohne digitale Verfahren hergestellt wurden und ungeheuer realistisch wirken. Das Gesicht des Mädchens wird zur Fratze: bleich, mit blutunterlaufenen Augen, von offenen Geschwüren übersät. Wenn sie den Mund öffnet, sieht man Zahnstummel und Blut, gelegentlich fährt eine lange, spitze Zunge daraus hervor. Den Kopf kann sie knarrend um 180 Grad drehen und sie spricht mit verschiedenen Geisterstimmen. Eine davon zischt und kreischt Sätze von auch heute noch schockierender Obszönität, umso mehr als Ärzte, Priester, das Kindermädchen und die Mutter davon betroffen sind, also die klassischen Guten. Der Gegensatz zwischen kindlicher Unschuld und äußerster Verdorbenheit macht einen großen Teil des Horrors aus. >

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
- Steadycam, 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.

MacGuffin

Der **MacGuffin** ist ein vom Regisseur Alfred Hitchcock geprägter Begriff, der ein Element einer Filmhandlung beschreibt, das eher nebensächlich ist, aber die Spannung erhöht oder die Handlung vorantreibt. Das kann ein geheimnisvoller Koffer, ein Geheimplan oder eine Randfigur sein. Der wohl berühmteste MacGuffin der Filmgeschichte ist das Wörtchen "Rosebud", das der Medienmagnat Citizen Kane im Orson Welles-Film CITIZEN KANE (USA 1941) auf seinem Sterbebett flüstert.

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.

Montagesequenz

Das klassische Hollywood-Kino hatte diesen Sequenztypus mit rascher Schnittfolge in den 1930er- und 1940er-Jahren entwickelt, um Zeit und Raum zu kondensieren und in kürzester Zeit viele Informationen zu vermitteln.

In der Filmerzählung erscheinen **Montagesequenzen** entweder als Träume, Halluzinationen, Erinnerungen oder als überleitende Szenen, in denen schnell Zeit vergeht; die Einzelbilder sind verbunden mit Überblendungen, Doppelbelichtungen und Jump Cuts. Fliegende Kalenderblätter, Aufnahmen von Uhren, Zeitungsschlagzeilen, sich drehende Räder und dergleichen bilden ein Standardrepertoire für Montagesequenzen, die auch „amerikanische Montage“ genannt werden.

Es kann zwischen der beschreibenden und der zusammenfassenden Montagesequenz unterschieden werden: Während erstere durch typische Ansichten und Bilder eine Stimmung oder Situation von allgemeiner Bedeutung (etwa Großstadtatmosphäre) schafft, hat die zusammenfassende Montagesequenz eine narrative Funktion. Einzelne Vorgänge werden zeitlich gerafft, die Handlung vorangetrieben.

Regie

Die **Regie** hat die künstlerische Leitung einer Filmproduktion inne: Sie ist verantwortlich für die kreative Filmgestaltung in Bild und Ton während der Vorbereitung, beim Dreh und in der Postproduktion. Auf der Grundlage des meist vorliegenden Drehbuchs inszenieren Regisseur/-innen nach ihrer Interpretation den Drehort, die Kamera und die Schauspieler/-innen bzw. bei dokumentarischen Formen die Protagonist/-innen.

Zwar gilt die Regie als kreative Urheberin des fertigen Films, doch sind Filmproduktionen Teamarbeit. Der Regie kommt dabei die Aufgabe zu, die verschiedenen künstlerischen Abteilungen abzustimmen und die Produktion zusammenzuführen, sodass ein einheitliches Gesamtbild entsteht. Besonders eng arbeitet sie mit Drehbuch, Casting, Kamera und Schnitt zusammen. Wie viel Gewicht die Regie hat und wie viel Eigenverantwortung die einzelnen Gewerke übernehmen, ist unterschiedlich und hängt auch von der Größe der Filmproduktion ab. Zudem haben bei großen Projekten die Produzent/-innen oft starken Einfluss auch auf künstlerischer Ebene.

>

Requisite **Requisiten** sind sämtliche kleinere Gegenstände, die im Film zu sehen sind oder von den Schauspielern/-innen eingesetzt werden. Sie tragen zum einen zur Authentizität des Szenenbilds bei, vermitteln aber zugleich auch Informationen über den zeitlich-historischen Kontext, über Milieus oder kulturelle Zugehörigkeiten und charakterisieren so die Figuren. Häufig kommt ausgewählten Requisiten die Rolle eines Symbols zu.

Innenrequisiteure/innen sind während der Dreharbeiten am Set für die Bereitstellung der Requisiten verantwortlich und überwachen die Anschlüsse (Continuity) der Ausstattung. Außenrequisiteure/-innen beschaffen unterdessen die Requisiten. Sowohl die Requisiten für einen Film als auch die Ausstattung werden entweder eigens angefertigt, gekauft oder aus einem Fundus geliehen.

Sequenz Unter einer **Sequenz** versteht man eine Gruppe aufeinanderfolgender Einstellungen, die graphisch, räumlich, zeitlich, thematisch und/oder szenisch zusammengehören. Sie bilden eine Sineinheit.

Eine Sequenz stellt eine in sich abgeschlossene Phase im Film dar, die meist durch eine Markierung begrenzt wird (beispielsweise durch Auf- oder Abblenden, einen Establishing Shot, Filmmusik, Inserts usw.).

Während eine Szene im Film eine Handlungseinheit beschreibt, die meist nur an einem Ort und in einer Zeit spielt, kann eine Sequenz an unterschiedlichen Schauplätzen spielen und Zeitsprünge beinhalten, das heißt aus mehreren Szenen bestehen. Sie kann auch aus nur einer einzigen Einstellung bestehen. In diesem Fall spricht man von einer Plansequenz.

Spezialeffekt Der Sammelbegriff bezeichnet verschiedene Arten von Filmtricks (engl.: Special Effects, auch SFX abgekürzt), mit deren Hilfe Bilder realisiert werden, die sonst wegen zu hoher Kosten oder des Verletzungsrisikos für die Mitwirkenden nicht möglich wären. Manche Tricks erlauben es zudem, die filmische Handlung so zu gestalten, wie sie sich in der Realität niemals abspielen könnte.

Spezialeffekte werden direkt am Drehort erzeugt und gefilmt:

- entweder durch einen Eingriff in das Geschehen vor der Kamera (z.B. Feuer, Explosionen, künstlicher Nebel, Schusswechsel, Modellaufnahmen) oder
- durch film- bzw. computertechnische Effekte (z.B. Mehrfachbelichtungen, Stopptrick).

Spezialeffekte werden oft in Zusammenarbeit mit Stunttechnik und Maske ausgeführt. Im Zuge der Digitalisierung werden klassische Spezialeffekte zunehmend in der Postproduktionsphase am Computer erzeugt und werden somit zu visuellen Effekten.

>

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.

Splitscreen Werden mehrere Bilder nebeneinander auf der Leinwand angeordnet, wird dies als **Splitscreen**-Verfahren bezeichnet. Dieses ermöglicht es, an verschiedenen Orten stattfindende Ereignisse gleichzeitig zu zeigen und dadurch getrennte Handlungsorte miteinander in Beziehung zu setzen oder ein Ereignis aus mehreren Blickwinkeln darzustellen.

In der Regel werden nur kurze Szenen als Splitscreen gezeigt, da die Betrachtung zweier unterschiedlicher Bilder eine hohe Aufmerksamkeit erfordert. Eine Ausnahme ist **TIMECODE** (USA 2000) von Mike Figgis, in dem vier Parallelhandlungen gleichzeitig erzählt werden. Das Verfahren erfreute sich vor allem in den 1960er- und 1970er-Jahren großer Beliebtheit, zum Beispiel in dem Experimentalfilm **THE CHELSEA GIRLS** von Andy Warhol (USA 1966). Als dramaturgisches Stilmittel wurde es etwa auch in der Fernsehserie **24** (USA 2001-2010) eingesetzt.

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 Theatertextik 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 SONNENAUFGANG 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).

Subjektive Kamera

Mit der **subjektiven Kamera**, auch Point-of-View-Shot genannt, wird der Blickwinkel des/r Erzählenden oder eines/r Protagonisten/-in nachgeahmt. Man sieht damit die Welt aus der subjektiven Sichtweise der jeweiligen Figur. Diese Kameraperspektive stellt eine Erweiterung der beschreibenden Außensicht dar und erleichtert den Zuschauenden das Sich-Einfühlen in Charaktere.

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.

Thriller

Im Gegensatz zu Kriminalfilmen konzentrieren sich **Thriller** weniger auf die Ermittlerperspektive, sondern erzählen von Figuren, die plötzlich in eine lebensbedrohliche oder ausweglose Lage geraten und zu Opfern eines Verbrechens werden und übernehmen dabei deren Perspektive. Stetiger Nervenkitzel (englisch: „thrill“) zeichnet dieses Genre aus. Dieser wird inhaltlich zum Beispiel durch falsche Fährten und überraschende Wendungen oder formal durch eine elliptische Montage, durch die Musikuntermalung und Tongestaltung, die Lichtstimmung sowie eine subjektive Kamera hervorgerufen.

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“.

Zeitraffer/Zeitlupe

Der **Zeitraffer** verkürzt die Zeit sichtbar. Wurde er in den Slapstick-Filmen der Stummfilmzeit vor allem als komisches Element verwendet, so benutzt ihn das zeitgenössische Kino, um elliptisch zu erzählen und Zeitabläufe besonders hervorzuheben.

Die **Zeitlupe** dehnt die reale Zeit und wird oft bei entscheidenden dramatischen Höhepunkten eingesetzt, um Spannung zu intensivieren, etwa der entscheidende Freistoß bei einem Fußballspiel oder der Einschlag einer Kugel in den Körper.

Zeitlupe und Zeitraffer heben die Raum-Zeit-Illusion des klassischen Erzählkinos auf und dienen insofern auch zur Aufmerksamkeitslenkung.

Links und Literatur

Links zum Film

➔ YouTube: EMAK-BAKIA von Ray Man

<https://www.youtube.com/watch?v=RAwwXVAQt-Y>

➔ Italian Brainrot

<https://italian-brainrot.org/>

➔ YouTube: Dancing Baby – Hooked On a Feeling

<https://www.youtube.com/watch?v=ljSFRat7ePQ>

➔ YouTube: Skibidi Toilet - Season 1

<https://www.youtube.com/watch?v=WePNs-G7puA>

➔ Hypeandhyper.com: Interview mit David Szauder (engl.)

<https://hypeandhyper.com/ai-is-a-tool-we-can-learn-a-lot-from-interview-with-media-artist-david-szauder/>

EIN ANDALUSISCHER HUND

➔ spiegel.de: Schlupfloch ins Übersinnliche

<https://www.spiegel.de/kultur/schlupfloch-ins-uebersinnliche-a-e56aad10-0002-0001-0000-000009275941>

➔ deutschlandfunk.de:

Regisseur Luis Buñuel. Meister des surrealistischen Kinos (audio)

<https://www.deutschlandfunk.de/22-02-1900-der-spanische-regisseur-luis-bu-uel-geboren-100.html>

MESHES OF THE AFTERNOON

➔ Filmrezensionen.de: Filmkritik:

<https://www.film-rezensionen.de/2020/09/meshes-of-the-afternoon/>

➔ film-makerscoop.com:

Filmkritik mit Filmstills (engl.):

<https://film-makerscoop.com/catalogue/maya-deren-meshes-of-the-afternoon>

➔ MoMA-Beitrag zum Film

<https://www.moma.org/collection/works/299942>

TÜCKEN DES GESPRÄCHS

➔ Werkporträt Jan Švankmajer

<https://www.filmdienst.de/artikel/68782/jan-svankmajer-werkportraet>

Mehr zum Thema auf kinofenster.de

➔ TAUSENSCHÖNCHEN

(Filmbesprechung vom 20.04.2023)

<https://www.kinofenster.de/50552/tausendschoenchen>

➔ Seltsam normal: Videoclips und Spielfilme von Spike Jonze

(Hintergrund vom 27.11.2009)

<https://www.kinofenster.de/filme/filme-des-monats/wo-die-wilden-kerle-wohnen/29696/seltsam-normal-videoclips-und-spielfilme-von-spike-jonze>

➔ INCEPTION

(Filmbesprechung vom 23.07.2010)

<https://www.kinofenster.de/31948/inception>

➔ New Order: BLUE MONDAY 88

(Musikvideo-Besprechung vom 18.09.2020)

<https://www.kinofenster.de/themen/themendossiers/musikvideos/48068/>

Impressum

46
(46)

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: Hannes Wesselkämper (Hintergrund 1 + FB 2), Philipp Bühler (FB 1), Christian Horn (FB 3 + FB 4), Martin Daßinnies (Hintergrund 2), Ronald Ehlert-Klein (Impulse), Lena Sophie Gutfreund (AB 1 + AB 2), Feliks Thiele (AB 3), Dr. Elisabeth Bracker da Ponte (AB 4)

Layout: Nadine Raasch

Bildrechte: © picture alliance / Collection Christophel / NZ | NZ, © picture alliance / COLLECTION CHRISTOPHEL | Man Ray, © picture alliance / Everett Collection | Courtesy Everett Collection, © picture alliance / Mary Evans Picture Library, © Screenshot aus dem Musikvideo EVERLONG, Foo Fighters/Michel Gondry, © Das Bild wurde von der kinofenster-Redaktion mithilfe von KI erstellt. Genutzt wurde Ideogram.ai. (Surrealismus made by AI-Bild), © Instagram-Account David Szauder (Screenshot), © Instagram-Account Instag.rai (Screenshot), © picture alliance / COLLECTION CHRISTOPHEL | R7014, © Screenshot aus MESHES OF THE AFTERNOON, Maya Deren und Alexander Hammid, © Screenshot aus TÜCKEN DES GESPRÄCHS, Jan Švankmajer

© kinofenster.de / Bundeszentrale für politische Bildung 2025