

Themendossier

März 2026



Spielfilme über das Filmemachen

Leidenschaft Film: Dreharbeiten sind ein beliebtes Thema vieler Spielfilme. Unser Dossier nimmt diese schillernde Form filmischer Selbstbespiegelung unter die Lupe.

Dazu Unterrichtsmaterial ab 9. Klasse.

Inhalt

	HINTERGRUND		UNTERRICHTSMATERIAL
03	Spielfilme über das Filmemachen	18	Arbeitsblätter - DIDAKTISCH-METHODISCHER KOMMENTAR - ARBEITSBLÄTTER
	FILMBESPRECHUNG		
05	NOUVELLE VAGUE	26	Filmglossar
	FILMBESPRECHUNG		
07	ABGEDREHT	42	Links
	FILMBESPRECHUNG		
09	THE WATERMELON WOMAN	44	Impressum
	FILMBESPRECHUNG		
11	DER SOHN VON RAMBOW		
	Interview		
13	"So wollten wir auch sein – unabhängig und stark"		
	IMPULSE		
15	Impulse zum Thema		
13	"Spielfilme über das Filmemachen"		

Hintergrund: Spielfilme über das Filmemachen (1/2)



© picture alliance

Spielfilme über das Filmemachen

Was die Kamera sonst nicht zeigt: Seit den frühen Tagen des Kinos beleuchten Filme das kreative Chaos von Dreharbeiten und die Hintergründe der Filmproduktion.

Filme thematisieren immer wieder ihr eigenes Medium. Etwa indem sie das Kino als Ort inszenieren (Glossar: Mise-en-Scène/Inszenierung), das Leben eines Filmstars erzählen oder Selbstreferenzen anbringen, die mal mehr, mal weniger offensichtlich auf die Filmkunst verweisen. Ein spezieller Fall sind Filme, die Dreharbeiten darstellen und darin Stoff für eigene Geschichten finden. Ihre Bandbreite reicht von (oft ironischen) Darstellungen bis hin zu Reflexionen der Filmkunst, die den kreativen Prozess, nicht selten aber auch die Egozentrik ambitionierter Filmkünstler/-innen thematisieren oder den Blick auf die schillernde Historie des Kinos richten.

Glamouröse Selbstdarstellung und Selbstreflexion

Ein frühes Filmbeispiel, das die Arbeit am Set zeigt, ist die Stummfilmkomödie *ES TUT SICH WAS IN HOLLYWOOD* (SHOW PEOPLE, King Vidor, USA 1928). Der Film erzählt

vom Aufstieg und Fall einer fiktiven Schauspielerin und gewährt dabei Einblicke in den Ablauf damaliger Dreharbeiten und die Entwicklung Hollywoods von den turbulenten Anfängen bis zur glamourösen Traumfabrik. Statt das Studiosystem und die damit verbundenen Zwänge kritisch zu hinterfragen, feiert Vidor die Strahlkraft der Filmwelt. Häufiges Sujet sind auch Krisen und Umbrüche der Filmgeschichte. Besonders die Ablösung des Stummfilms durch den Tonfilm wurde wiederholt als Thema auserkoren – damals zeitaktuell in *DER SCHUSS IM TONFILMATELIER* (Alfred Zeisler, DE 1930), der die Dreharbeiten zu einer Romanze mit einer Kriminalfilmhandlung verbindet, später unter anderem in *THE ARTIST* (Michel Hazanavicius, FR/BE/USA 2011), ein ohne Dialoge und in Schwarzweiß gefilmtes Drama über den Abstieg eines Stummfilmstars.

Trailer THE ARTIST:

<https://youtu.be/YB90q0hn5KY>

Ein spezifisches Interesse an Filmen über das Filmemachen entstand ab den späten 1950er-Jahren im Kontext der "Neuen Wellen" des Kinos. Durch die Autorentheorie die Regisseur/-innen als originäre Schöpfer/-innen eines Films mit eigener künstlerischer Handschrift verstand, avancierten diese selbst zu Stars. Die junge Regiegeneration reflektierte das Medium, seine ökonomischen Bedingungen und nicht zuletzt die eigene Position, Eitelkeiten und Krisen. Im Zentrum standen nun häufig Machtfragen, speziell die Abhängigkeit der Künstler/-innen von Produzent/-innen und Studios. Den Konflikt zwischen Kunst und Kommerz brechen die Filme dabei zumeist auf eine persönliche Ebene herunter.

Die Spannungen zwischen künstlerischen und ökonomischen Interessen stehen beispielsweise im Mittelpunkt von *DIE VERACHTUNG* (LE MÉPRIS, Jean-Luc Godard, FR/IT 1963). Ähnlich wie schon *BOULEVARD DER DÄMMERUNG* (SUNSET BLVD., Billy Wilder, USA 1950) reflektiert der Film die Käuflichkeit von Kreativen, die aus Eigennutz einen moralischen Bankrott hinlegen. In Godards Film nimmt sich der Produzent ganz selbstverständlich die Frau des opportunistischen Drehbuchautors zur Geliebten, was seine Machtposition auf drastische Weise unterstreicht. Auf die Macht der Geldgeber hebt auch *DER STAND DER DINGE* (PG/BRD/USA 1982) von Wim Wenders ab. Darin gehen einer Filmcrew mitten im Dreh eines postapokalyptischen Science-Fiction-Films die finanziellen Mittel aus. Das veranlasst den Film-im-Film-Regisseur zu einer Reise nach Los Angeles, wo er seinen Produzenten konfrontieren will. Mit dem persönlich motivierten Autorenfilm verarbeitet Wenders die desillusionierenden Erfahrungen, die er zuvor selbst mit Produzent Francis Ford Coppola beim Dreh seines ersten Hollywood-Films ge-

3
(44)

Hintergrund: Spielfilme über das Filmemachen (1/2)

macht hatte.

Einen versöhnlicheren Ansatz, der mehr auf die Faszination für das Filmemachen an sich abhebt, verfolgte François Truffaut mit *DIE AMERIKANISCHE NACHT* (*LA NUIT AMÉRICAINE*, FR/IT 1973). Anhand eines Filmdrehs zeigt Truffaut, dass ein Regisseur allein keinen Film drehen kann, sondern auf ein großes Team aus Kreativen angewiesen ist. Zugleich hebt Truffaut auf die vielen Zufälle und Widrigkeiten ab, die einen Filmdreh beeinflussen. Am Ende ist nicht der Regisseur, sondern das Skript-Girl die heimliche Heldin des Films. Die chinesische Filmemacherin Ann Hui ging mit *THE STUNT WOMAN* (*AH KAM*, HK 1996) darüber hinaus, indem sie eine Stuntfrau als Protagonistin und damit einen sonst wenig thematisierten Filmberuf in den Mittelpunkt stellte.

Clip THE STUNT WOMAN:

<https://www.youtube.com/watch?v=h63m9trj8SG>

Dass Filme von einem Kollektiv hergestellt werden, ist aber auch ein Nährboden für ernste persönliche Differenzen. In *WARNUNG VOR EINER HEILIGEN NUTTE* (*BRD/IT 1971*) zeigt Rainer Werner Fassbinder vor dem Hintergrund eigener Erfahrungen die wechselnden Allianzen und Machtverhältnisse innerhalb einer Filmcrew, die ohne Filmförderung in Spanien ausharrt. Der zunächst abwesende Regisseur tritt nach seiner Ankunft als cholerischer Manipulator auf, der seine Machtposition innerhalb der Crew ausnutzt. Dass Filmschaffende nicht nur den Financiers ausgeliefert sind, sondern ihrerseits mitunter Cast und Crew ihrer Filme drangsalieren, stellt auch das Biopic *HITCHCOCK* (Sacha Gervasi, USA/UK 2012) über die Dreharbeiten zu *PSYCHO* (Alfred Hitchcock, USA 1960) heraus. Dass diese Filme Arbeitsbedingungen und Machtverhältnisse am Set kritisch beleuchten, mindert jedoch nicht ihre eigene Teilhabe an ebendiesen Strukturen. Eher selten werfen Filme einen (selbst-)kri-

tischen Blick auf die globale Dominanz der westlichen Kinoproduktion und der damit einhergehenden Sichtweisen. Ein Beispiel dafür ist *Icía Bollaíns UND DANN DER* (*TAMBIÉN LA LLUVIA*, MX/ES/FR 2010), in dem eine spanische Filmcrew bei den Dreharbeiten an einem kolonialismuskritischen Historienfilm in Bolivien unbeabsichtigt koloniale Muster reproduziert, indem es indigene Perspektiven ignoriert.

Verspielte Indies

Mit dem Aufkommen unabhängig produzierter Independentfilme rückte vermehrt das kreative Chaos in den Blick, das gering budgetierte Filmdrehs mit sich bringen. Damit einher geht der Spaß an der Improvisation und an der kollektiven Kreativarbeit. So spielt es in *ED WOOD* (USA 1994) von Tim Burton keine Rolle, dass die Filme des mäßig talentierten Titelhelden dilettantisch umgesetzt sind. Im Zentrum steht vielmehr der Enthusiasmus des Regisseurs, der Menschen für ein gemeinsames Projekt begeistert. Dass sich unabhängig finanzierte Independentfilm-Drehs oft mit dem Privatleben ihrer Macher/-innen vermischen, zeigt auf andere Weise *THE WATERMELON WOMAN* (USA 1996) von Cheryl Dunye. Darin dreht eine von der Regisseurin gespielte Videothekarin einen Dokumentarfilm über eine unbekannte Darstellerin, wobei ihr eigenes Leben und das ihrer Protagonistin immer mehr ineinander aufgehen.

Von einem Low-Budget-Projekt handelt auch *ONE CUT OF THE DEAD* (*KAMERA O TOMERU NA!*, Ueda Shin'ichirō, JP 2017), in dem sich die Dreharbeiten zu einem Zombiefilm, bei dem plötzlich echte Untote die Crew attackieren, als Teil einer ironischen Film-im-Film-im-Film-Konstruktion entpuppen. Eine Hommage an das B-Film-Kino, die zugleich Hintergründe zu Produktionsbedingungen liefert. Damit vereint

der Stoff zwei wesentliche Merkmale von Filmen über das Filmemachen, die oft chaotische und prekäre Dreharbeiten in Szene setzen, dabei aber fast automatisch auch eine Lanze für die Kinoliebe brechen.

Trailer ONE CUT OF THE DEAD:

<https://youtu.be/ArIYDBmgAwo>

Darauf bauen ganz besonders Filme, die Dreharbeiten jenseits der üblichen Verwertungslogik zeigen und stattdessen die Leidenschaft vermitteln, einfach selbst eine Kamera in die Hand zu nehmen. In der Komödie *ABGEDREHT* (*BE KIND REWIND*, Michel Gondry, USA/FR/UK 2008) drehen zwei Freunde populäre Hollywood-Filme auf eigene Faust nach, weil sämtliche Videokassetten aus



© AJPics Alamy

ihrer Videothek gelöscht wurden. Ihre Amateurwerke begeistern die Kundschaft, die bald selbst bei den tollkühnen Dreharbeiten mitwirkt. Die Begeisterung dafür, vor der Kamera eine eigene Welt zu erschaffen, kennzeichnet auch *DER SOHN VON RAMBOW* (*SON OF RAMBOW*, Garth Jennings, GB/FR/DE 2007). Darin filmen zwei Schüler ihre eigene Version des Action-Klassikers *RAMBO* (*FIRST BLOOD*, Ted Kotcheff, USA/NL 1982) – ohne Geld, dafür aber mit echter Begeisterung. Damit demokratisieren die beiden das Filmemachen – und leben den Traum vom wahrlich unabhängigen Filmdreh.

Autor/in:

Christian Horn

Filmbesprechung Nouvelle Vague (1/2)



© Jean Louis Fernandez

NOUVELLE VAGUE

Aus Liebe zum Kino: Richard Linklaters Hommage an Godards Filmklassiker AUSSER ATEM aus dem Jahr 1960

Bildungsrelevant, weil die Hommage an den Nouvelle-Vague-Klassiker AUSSER ATEM mit viel Liebe zum Detail die Freude am Filmemachen vermittelt.

Die Geschichte: Chaotische Dreharbeiten eines Filmklassikers

Paris, 1959. Jean-Luc Godard ist spät dran. Als scharfzüngiger Kritiker der Zeitschrift Cahiers du cinéma glaubt er alles über das Filmemachen zu wissen, hat aber selbst noch keinen Langfilm gedreht. Während seine Kritikerkollegen François Truffaut und Claude Chabrol mit ihren Filmen längst die Nouvelle Vague gestartet haben, gestalten sich die Dreharbeiten zu Godards Debüt schwierig. Die simple Gangstergeschichte, auf Grundlage eines von Godard gemeinsam mit Truffaut entwickelten Drehbuchs, soll die Filmwelt revolutionieren, alle Re-

geln sind außer Kraft gesetzt. Insbesondere Jean Seberg, der Hollywood-Star, verzweifelt an den Marotten ihres unerfahrenen Regisseurs: Spontanität ist alles, die Dialoge entwirft Godard jeden Morgen beim Frühstück, hat er gerade keine Idee, entfallen ganze Drehtage. Der fidele Newcomer Jean-Paul Belmondo, neben Seberg in der männlichen Hauptrolle besetzt, hat damit keine Probleme. Produzent Georges de Beauregard allerdings bekommt starke Zweifel, ob dieser seltsame Film jemals das Licht der Welt erblicken wird.

Filmische Umsetzung: Detailgetreue Nachstellung ikonischer Szenen

Richard Linklaters Film über das Filmemachen überzeugt als so liebevolle wie stilbewusste Hommage an Godards Nouvelle-Vague-Klassiker AUSSER ATEM (À BOUT >

Frankreich / USA 2025

Drama

Kinostart: 12.3.2026

Verleih: Plaion Pictures

Regie: Richard Linklater

Drehbuch: Holly Gent, Vincent Palmo Jr., Michèle Pétin, Laetitia Masson

Darsteller/innen: Guillaume Marbeck, Zoey Deutch, Aubrey Dullin, Adrien Rouyard, Antoine Besson, Jodie Ruth-Forest u. a.

Kamera: David Chambille

Schnitt / Montage: Catherine Schwartz

Laufzeit: 106 Min.

Fassung: OmU, Dt. Fassung

FSK: 12

Klassenstufen: ab 10. Klasse

Filmbesprechung Nouvelle Vague (2/2)

DE SOUFFLE, FR 1960). Neben den eleganten Schwarz-Weiß-Analogbildern (Glossar: Farbgestaltung) kopieren zahlreiche Szenen die berühmten, seinerzeit tatsächlich revolutionären Kameraperspektiven und Schnitte (Glossar: Montage) des Originals. Die ikonischen Bilder von Jean Seberg und ihrem Co-Star Jean-Paul Belmondo auf den Champs-Élysées wurden detailgetreu nachgestellt, diesmal freilich aus der Perspektive der teils haarsträubenden Dreharbeiten. Für die große Menge auftauchender Filmschaffender, deren heute berühmte Namen beim ersten Auftritt eingeblendet werden, wurden bewusst unbekannte Darsteller/-innen als Lookalikes besetzt. Das verblüffende Maskenbild trägt neben der ebenso genauen Nachbildung des Paris der 1950er-Jahre (Glossar: Production Design/Ausstattung) zu einer authentischen Inszenierung bei.

Thema: Das Filmemachen als kollaborativer Prozess

Das Interesse von NOUVELLE VAGUE gilt nicht allein dem schwierigen Genie Jean-Luc Godard, sondern vor allem dem kollaborativen Prozess des Filmemachens. Neben Godards Kameramann Raoul Coutard, der seine riesenhafte Gestalt in einen winzigen Kamerawagen zwingt, haben auch Maskenbildnerinnen und Skriptgirls ihren Auftritt. Auf Basis intensiver Recherche macht Linklaters Film deutlich, dass

Godards unkonventionelle Methoden – wie die Verwendung mobiler Handkameras, der Verzicht auf künstliches Licht, auf Tonaufnahmen vor Ort (Glossar: Tongestaltung/Sound Design) oder auf Kranfahrten – teils schlicht dem knappen Budget geschuldet waren. So setzt NOUVELLE VAGUE zwar unverhohlen auf filmhistorische Wiedererkennungseffekte, vermittelt aber auch einem jungen Publikum ohne Kenntnis des Originals den Enthusiasmus der jungen Filmschaffenden von damals, die Freude am Kino und die kreative Kraft der Improvisation.

Fragen für ein Filmgespräch

- Jean-Luc Godard wurde mit AUSSEUR ATEM zu einem der berühmtesten Filmemacher. Wie wird er im Film charakterisiert?
- Wie gestalten sich im Film die Dreharbeiten? Welche Gewerke sind dabei zu sehen?
- "Einen Film zu drehen, ist die beste Filmkritik", sagt Godard im Film. Wie hätte der 2022 verstorbene Regisseur NOUVELLE VAGUE wohl bewertet? Ist es ein "revolutionärer" oder eher ein konventioneller Film?

Autor/in:

Philipp Bühler



© Jean Louis Fernandez

Filmbesprechung Abgedreht (1/2)



© AJ Pics/Alamy

BE KIND REWARD

USA 2008

Komödie

Kinostart: 03.04.2008

Verleih: 20th Century Fox

Verfügbarkeit: DVD/Blu-ray:
Universum Film u. a.

Regie: Michel Gondry

Drehbuch: Michel Gondry

Darsteller/innen: Jack Black,
Yasiin Bey, Danny Glover, Mia
Farrow, Melonie Diaz u. a.

Kamera: Ellen Kuras

Schnitt / Montage: Jeff
Buchanan

Laufzeit: 102 Min.

Fassung: dt. F., OmU, OF

FSK: 0

Klassenstufe: 9. Klasse

ABGEDREHT

No tapes? No problem! Ein Videotheksmitarbeiter und sein chaotischer Freund werden mit selbst gedrehten Remakes von Hollywoodfilmen zu Stars.

Bildungsrelevant, weil Michel Gondry mit Mut zur Albernheit spielerisch vorführt, wie handgemachte Filmtricks funktionieren, und dies mit einer Geschichte über Freundschaft und Solidarität verknüpft.

Die Geschichte: Vom Videothekenbetreiber zum Filmstar

Der Eckladen hat seine beste Zeit schon lange hinter sich. Das Gemäuer ist baufällig, das Geschäft mit VHS-Kassetten wurde zudem längst von DVDs abgelöst. Nur noch wenige treue Kund/-innen aus der Nachbarschaft suchen die Videothek von Elroy Fletcher auf. Während der alte Mann eine kurze Reise antritt und seinem jungen Angestellten Mike den Laden überlässt, droht neues Unheil in Person von dessen chaotischem Freund Jerry: Nachdem der beim Versuch, ein Kraftwerk zu sabotieren, am ganzen Körper magnetisiert wird, löscht er beim Betreten der

Videothek durch seine "Ausstrahlung" versehentlich alle Filme auf den VHS-Bändern. Um das Missgeschick zu verbergen, beschließen Jerry und Mike, die zerstörten Filme selbst nachzudrehen. Mit einfachsten Tricks und der Unterstützung von Freund/-innen machen sie sich an die Arbeit – und werden schon bald zu Stars. Plötzlich wollen alle die "geschwedeten" Filme sehen. Und so müssen immer mehr produziert werden.

Filmische Umsetzung: Eine Hommage an Filmtricks

Schon zum Kinostart 2008 wirkte die Welt in Michel Gondrys Komödie aus der Zeit gefallen: Der alten Videothek mit den VHS-Kassetten stellt der Film ein (damals) modernes Geschäft mit DVDs gegenüber, auf der musikalischen Ebene und in einer Nebenhandlung spielt Jazz eine große Rolle. Die nostalgischen Elemente unter- >

Filmbesprechung Abgedreht (2/2)

streichen den Status der Hauptfiguren als exzentrische, aber sympathische Außenseiter und Underdogs. Negativ gezeichnet sind hingegen die später auftauchenden Anwält/-innen und Behördenmitarbeiter/-innen, die gegen die "Plagiate" vorgehen wollen. Absurd-komische Montagesequenzen zeigen unterdessen die Dreharbeiten von Mike und Jerry zu den Remakes von Hollywood-Hits wie GHOSTBUSTERS (Ivan Reitman, USA 1984), die sie in Doppelfunktion als Regisseure und Darsteller im rasenden Tempo und unter Einsatz selbst gemachter Spezialeffekte, Perspektivtricks und Kulissen als kuriose No-Budget-Kurzversionen nachinszenieren.

Das Thema: Kreativität vs. Kommerz

Michel Gondry hat sich ab Mitte der 1980er-Jahre mit fantasievollen und stilistisch vielfältigen Musikvideos einen



© Wild Bunch

Namen gemacht. Dabei stach besonders seine Liebe für handgemachte Filmtricks und Animationen ins Auge. Mit einfachen Mitteln konnte Gondry überraschende Wirkungen erzielen. Dieses Faible für das Improvisierte, bewusst Unperfekte hat Gondry auch auf seinen Spielfilm übertragen. Charmant wirken Jerrys und Mikes Filmversuche umso mehr, weil die Kreativität hier einen höheren Stellenwert hat als die Professionalität. Dadurch übt Gondry auch Kritik an der industriellen Filmproduktion. Er stellt sich auf die Seite der unabhängigen Filmschaffenden, die mit Freude Geschichten erzählen. Solidarität und das Gefühl, gemeinsam etwas geschaffen zu haben, was das Filmteam und sein Publikum glücklich macht, ist wichtiger als kommerzieller Erfolg.

Fragen für ein Filmgespräch

- Wie wirken die "geschwedeten" Filme in ABGEDREHT auf euch? Warum sind diese im Film überraschend so erfolgreich?
- Wie wird der Prozess des Filmdrehens gezeigt? Welche Kritik am Hollywood-Kino lässt sich daraus ablesen?
- Vergleicht ABGEDREHT mit Musikvideos von Michel Gondry wie etwa BJÖRK: BACHELORETTE (USA 1997) oder FOO FIGHTERS: EVERLONG (USA 1997). Welche handgemachten Filmtricks wendet Gondry in diesen an?

Autor/in:
Stefan Stiletto

Filmbesprechung The Watermelon Woman (1/2)



© MUBI

USA 1996

Drama

Verfügbarkeit: VoD: Mubi; DVD: Saffron Hill

Regie: Cheryl Dunye

Drehbuch: Cheryl Dunye

Darsteller/innen: Cheryl Dunye, Valarie Walker, Guinevere Turner, Lisa Marie Bronson, Cheryl Clarke, Alexandra Juhasz, Camille Paglia u. a.

Kamera: Michelle Crenshaw

Schnitt / Montage: Annie Taylor

Laufzeit: 84 Min.

FSK: 16

Klassenstufe: Oberstufe

THE WATERMELON WOMAN

Ein Klassiker des Black Queer Cinema: Die Recherche über eine unbekannte Schauspielerin entwickelt sich für eine junge Regisseurin zur filmischen Selbstbefragung.

Bildungsrelevant, weil der Film zeigt, wie Filmemachen als Recherche, Selbstbefragung und politischer Akt funktionieren kann, besonders dort, wo Geschichte nie dokumentiert oder erzählt wurde.

Die Geschichte: Die Suche nach Fae Richards

Philadelphia, Mitte der 1990er: Cheryl arbeitet in einer Videothek, filmt im Nebenjob Hochzeiten und will ihren eigenen Film drehen. Beim Ansehen eines alten Hollywood-Melodrams bleibt sie an einer Schwarzen Darstellerin hängen, die im Vorspann nicht mit Namen auftaucht, sondern nur als "THE WATERMELON WOMAN". Cheryl lässt diese Bezeichnung nicht los. Sie beginnt sich Fragen zu stellen und macht daraus ein

Projekt: einen Dokumentarfilm über die unbekannte Frau. Mit der Videokamera zieht Cheryl durch Bibliotheken, Archive und die Stadt. Sie führt Interviews, fragt in der Schwarzen Community nach. Aus Fundstücken und Erzählungen setzt sie Schritt für Schritt eine mögliche Biografie zusammen: Die Schauspielerin könnte Fae Richards heißen haben, sie trat als Sängerin auf und bewegte sich in queeren Räumen, die kaum dokumentiert sind. Gleichzeitig drängt sich für Cheryl, selbst Schwarz und lesbisch, die eigene Gegenwart in die Recherche: die Freundschaft mit ihrer Kollegin Tamera, Streit über Zugehörigkeit und Begehren – und eine Affäre mit Diana, einer weißen Frau, die Cheryl in der Videothek kennenlernt. So entsteht ein Film im Film, in dem das Suchen zur Handlung wird. >

Filmbesprechung The Watermelon Woman (2/2)

Filmische Umsetzung: Ironische Inszenierung einer filmischen Recherche

THE WATERMELON WOMAN, ein Klassiker des Schwarzen queeren Independent-Kinos der 1990er-Jahre, verbindet politische Schärfe mit trockenem Humor. Cheryl Dunye führte Regie und spielte die Hauptfigur selbst. Im Wechsel zwischen Spielfilmkamera (Glossar: Spielfilm) und intradiegetischer Videokamera wird ihre Recherche, in der sie sich selbst und andere befragt, Teil der ironischen Inszenierung. Um die Ebenen auseinanderzuhalten, arbeitet der Film mit unterschiedlichen Aufnahmeformaten. Cheryls auf Magnetband aufgenommenes Videotagebuch und ihre Interviews sind oft leicht unscharf und verwackelt (Glossar: Kamerabewegungen), ihr auf 16-Millimeter-Material gefilmter Alltag ist ruhiger inszeniert, die fiktiven "Archiv"-Ausschnitte wirken wie altes Schwarzweiß-Bildmaterial. So wird nicht nur erzählt, dass hier ein Film entsteht, sondern auch sichtbar, wie Form und Material bestimmen, was als authentisches

Dokument und was als erfundene Geschichte wahrgenommen wird.

Das Thema: Wer darf Geschichte erzählen?

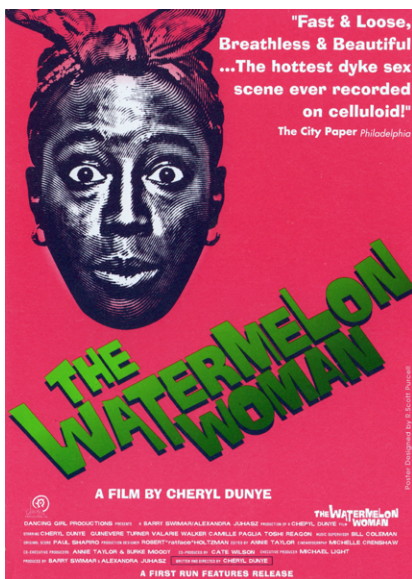
Cheryls Suche führt nicht zu einer einfachen Wahrheit, sondern zu der Frage, wessen Erfahrungen in der etablierten Geschichtsschreibung berücksichtigt werden und wessen nicht. Archive bewahren nicht neutral. Der Film zeigt, dass Schwarze lesbische Lebensrealitäten oft nicht überliefert wurden. Indem Cheryl recherchiert, befragt und neu montiert, entsteht eine Gegen Erzählung zur weiß und heteronormativ dominierten Filmgeschichtsschreibung. Entscheidend ist dabei ein Kunstgriff: Fae Richards ist erfunden. Anhand ihrer Biografie wird die fehlende Dokumentierung zum Möglichkeitsraum für das, was sonst keinen Platz hat. So entwirft der Film eine Herangehensweise an Filmgeschichte aus Schwarzer lesbischer Perspektive.

Fragen für ein Filmgespräch

- Was bringt Cheryl dazu, ausgerechnet über diese Frau einen Film machen zu wollen?
- Wie wird filmgestalterisch verständlich, was Cheryls Film sein soll und was ihr Alltag? Welche Wirkung haben die verschiedenen Mittel?
- Was verändert die Recherche in Cheryls privaten Beziehungen, und was erzählt der Film damit über das Filmemachen als persönlichen Prozess?

Autor/in:

Cila Yakecã



© MoviestoreLTD/Alamy

Filmbesprechung Der Sohn von Rambow (1/2)



© Wild Bunch

SON OF RAMBOW

Großbritannien, Frankreich,
Deutschland 2007

Kinderfilm

Kinostart: 21.08.2008

Verleih: Senator

Verfügbarkeit: Prime Video

Regie: Garth Jennings

Drehbuch: Garth Jennings

Darsteller/innen: Bill Milner,
Will Poulter, Jules Sitruk, Jessi-
ca Stevenson, Neil Dudgeon, Anna
Wing u. a.

Kamera: Jess Hall

Schnitt / Montage: Dominic Leung

Laufzeit: 96 Min.

FSK: 6

Klassenstufen: 5. bis 10. Klasse

DER SOHN VON RAMBOW

Spaß, Action und Video: Zwei britische Schuljungen drehen in den 1980er-Jahren ihren Lieblingsfilm neu.

Bildungsrelevant, weil der Film die kindliche Freude am Filmemachen mit dem medialen Umbruch der VHS-Videotechnik in den 1980er-Jahren verbindet.

Die Geschichte: Film im Kopf

Kino kennt der 11-jährige Will Proudfoot nur von außen; an der Schule muss er sogar den Raum verlassen, wenn ein Lehrfilm gezeigt wird, so gebietet es der Glauben seiner christlichen Sekte. Dass seine Fantasie dennoch wilde Blasen wirft, zeigen seine ausufernden Zeichnungen, die er in einem großen Buch sammelt. Von ganz anderem Kaliber ist der gleichaltrige Lee Carter: Während Will mit der Gemeinde draußen demonstriert, sitzt Lee rauchend im Kino und filmt mit einer Videokamera RAMBO (FIRST BLOOD, Ted Kotcheff, USA 1982) von der Leinwand ab. Daheim macht er dann Kopien seiner Bootleg-Aufnahmen und verkauft sie zum Beispiel an die Ange-

stellten des Pflegeheims, in dessen Hinterhaus er mit seinem großen Bruder wohnt. Eher zufällig finden die zwei Jungen für ein Filmprojekt zusammen – Lee will damit einen Talentwettbewerb gewinnen. Schon bald imaginiert sich der schüchterne Will, der als ersten Film seines Lebens RAMBO gesehen hat, als "Sohn von Rambow", im Unterhemd mit der Schuluniform-Krawatte als Stirnband.

Filmische Umsetzung: Trickreich inszenierte Buddy-Komödie

Neben die beiden mit ihrem glaubwürdig inszenierten Lebensalltag hadernden Jungen stellt der Film noch eine dritte Figur: Didier, ein Austauschschüler aus Frankreich, dessen erster Auftritt schon wie eine kleine Masterclass der Inszenierung anmutet: Zunächst fährt die Kamera nur auf seine leuchtend roten Schuhe zu, >

11
(44)

Filmbesprechung Der Sohn von Rambow (2/2)

ein Farblecks im Einheitsgrau der Schuluniformen, dann auf seine rote Jacke, den dünn gepflegten Flaum über der Oberlippe, schließlich seine wilde Frisur (Glossar: Kostüm/Kostümbild). Immer wieder stellt Garth Jennings' Film über das Filmemachen seine Gemachtheit aus, insbesondere, indem er Schnitte (Glossar: Montage) und Kamerafahrten nutzt, um komische Effekte zu erzielen oder Filmtricks (Glossar: Spezialeffekt) anwendet, die beim nächsten Schwenk die Illusion offenbaren. Zugleich ist DER SOHN VON RAMBOW eine Buddy-Komödie, in der zwei sehr gegensätzliche Figuren sich streiten, vertragen und gegenseitig voranbringen; und ein Film, der versucht, die Auswirkungen der Thatcher-Regierung in den 1980er-Jahren einzufangen, indem er die Bauruine eines Kraftwerks und offensichtliche soziale Härten in seine Bilder einwebt.

Thema: Rahmenbedingungen fürs Kino

Die drei wichtigsten Figuren in Garth Jennings' Film lassen sich als Stellvertreter für die unterschiedlichen Rollen im Filmema-

chen verstehen: Will bringt eine Hingabe ans Fabulieren mit, die die Grenze von ausgedachten zu realen Bildern durchbricht, wenn er etwa einen Hund an einem Drachen durch die Luft fliegen lässt. Sein Gegenüber ist Lee, der die Kamera stellt, den Filmpreis will, mit anderen Worten: die Filmproduktion vom Material bis zur Distribution im Blick hat. Didier schließlich ist der exaltierte Star vor der Kamera, für den der Film ein Vehikel ist, um sich auszuleben und zugleich berühmt zu werden (Selbst dass Mädchen hier allenfalls in unterstützenden Nebenrollen auftauchen, passt zum Action-Kino der 1980er-Jahre). Dass Lee und Will ihren Film realisieren können, ist in genau dieser Zeit erstmals möglich: DER SOHN VON RAMBOW erzählt von jenem Medienumbruch, als der Video-Camcorder das Filmedrehen für alle zugänglicher machte.

Fragen für ein Filmgespräch

- Lee nutzt einen Camcorder, der das gefilmte Material auf Videokassetten aufzeichnet. Welche unterschiedlichen Arten kennst du, Videos und Filme zu speichern und aufzubewahren?
- Beschreibe die Familienverhältnisse der Jungen und vergleiche sie miteinander. Wer macht den beiden jeweils Vorschriften, wie schränkt ihr Umfeld sie jeweils ein?
- Welche Bilder oder Motive aus Wills Buch finden sich später im Filmmaterial wieder, das die Jungen gedreht haben?

Autor/in:
Rochus Wolff



© Wild Bunch

Interview: Garth Jennings (1/2)

"So wollten wir auch sein – unabhängig und stark"

Ein Gespräch mit dem britischen Regisseur Garth Jennings über seinen Film **DER SOHN VON RAMBO**.

© Senator Film Verleih



Das Interview mit Regisseur Garth Jennings hat die kinofenster.de-Redaktion 2008 zum deutschen Kinostart von **DER SOHN VON RAMBO** geführt.

kinofenster.de: Wie entstand die Idee zu **DER SOHN VON RAMBO**?

Garth Jennings: Der Film spiegelt in vielem meine eigene Geschichte wieder, er ist eine aufregendere Version meiner Kindheit. Als Elfjähriger hatte ich mir gemeinsam mit meinen Freunden heimlich **FIRST BLOOD**, den ersten **RAMBO**-Film, im Kino angeschaut, einen "Erwachsenenfilm" – alleine das war schon ungeheuer aufregend. Und dann fanden wir diesen Typen, Rambo, einfach toll. So toll, dass wir beschlossen, mit der Videokamera meines Vaters unseren eigenen **RAMBO**-Actionfilm zu drehen. Ich machte danach noch viele kleine Homemovies mit meinen Freunden und meiner Familie, mit **RAMBO** begann meine "Filmkarriere".

kinofenster.de: Was hat Sie an diesem Helden fasziniert?

Garth Jennings: Ein Typ, der es mit 200 Männern aufnehmen kann, der nur einen Stock und ein Messer hat, um sich zu wehren – das hat uns zutiefst beeindruckt. Dieses Grundthema von **FIRST BLOOD**, ohne fremde Hilfe zurecht zu kommen, nur für sich selbst verantwortlich zu sein, ist sehr anziehend für Kinder. So wollten wir auch sein – unabhängig und stark. Das inspirierte mich als Jungen, nicht die Idee, andere zu töten. In diesem ersten Film starb zum Beispiel nur ein einziger Mensch – er fiel aus einem Helikopter. Es ist kein blutrünstiger Film.

kinofenster.de: Welche Filmhelden würden sich heutige Kinder als Identifikationsfigur wählen?

Garth Jennings: Das ist schwer zu beant-

worten. Natürlich war Rambo ursprünglich nicht als Kinderikone konzipiert, wir haben ihn dazu erkoren. Heutzutage gibt es sehr viele Leinwandhelden, jede Woche kommt ein anderer ins Kino: Spiderman, Superman, Batman, Hellboy, Hulk. Aber sie sind für mich keine Heroen im eigentlichen Sinne. Es geht eher darum, ihre Superkräfte oder fantastischen Techniken zur Schau zu stellen, es sind keine Charaktere, die mutig die eigene Autonomie behaupten.

kinofenster.de: **DER SOHN VON RAMBO** entstand ebenso wie ihr Spielfilmdebüt **PER ANHALTER DURCH DIE GALAXIS** in Kooperation mit Nick Goldsmith?

Garth Jennings: Wir haben sehr eng zusammengearbeitet. Bei den Dreharbeiten gab es zwar eine klare Rollenverteilung – ich war der Regisseur, Nick der Produzent –, aber das Script haben wir Szene für Szene gemeinsam entwickelt. Es war meine Idee und deswegen bin ich jetzt auch in den Credits als Drehbuchautor benannt. Aber wir beide wollten dieses Lebensgefühl einfangen, das wir als Kinder hatten, als uns alles möglich schien.

kinofenster.de: Warum haben Sie sich für eine religiöse Thematik in ihrem Film entschieden?

Garth Jennings: Als wir am Drehbuch arbeiteten, haben wir festgestellt, wie schwer es ist, die Magie nachzuempfinden, die Filme für junge Leute besitzen können. Dann habe ich mich daran erinnert, dass in meiner Kindheit unsere Nachbarn Plymouth Brethren waren. Sie hatten mich >

13
(44)

Interview: Garth Jennings (2/2)

immer fasziniert. Sie predigten samstags in den Straßen, sie lebten Tür an Tür mit uns, ihre Kinder gingen mit uns zur Schule, aber wir wussten kaum etwas über sie, weil sie sich so abschotteten. So wählten wir diese weltferne Religion als dramaturgischen Kontrast: Wenn ein Kind noch nie einen Film gesehen hat, so muss die Begegnung mit einer Figur wie Rambo wirklich eine dramatische Erfahrung sein. Für Will ist dies der Auslöser, mit seiner Kreativität endlich nach außen zu treten. Und dabei zeigt er große Entschlossenheit und Mut.

kinofenster.de: Manche Stunts der Jungs sehen ja ziemlich gefährlich aus!

Garth Jennings: Diese Szenen haben wir mit kleinen Stuntmen gedreht, natürlich nicht mit den Kindern. Aber das ist ja beim Filmen das Kuriose: Bei den Stunts hast du so viele Leute, die sich darum kümmern, dass niemand verletzt wird, dass es am Ende die sichersten Szenen sind.

kinofenster.de: Die heutige digitale Technik hat die Möglichkeiten vereinfacht, selber einen Film zu drehen. Liegt darin auch eine erhöhte Chance, selbst kreativ zu werden?

Garth Jennings: Die neue Technologie macht es nicht nur leichter, einen Film zu machen, sondern auch, ihn öffentlich vorzuführen, beispielsweise im Internet. Trotzdem ist es noch immer schwer, etwas wirklich Gutes zu machen, ganz egal, welche Technik zur Verfügung steht. Noch schwerer ist es, jemanden zu finden, der einem dabei hilft.

kinofenster.de: Was sollte Ihrer Meinung nach das Ziel aktiver Filmarbeit sein?

Garth Jennings: Sie sollte Kinder ermutigen, kreativ zu sein, aber auch bereit zu sein, Fehler zu machen. Unser erster RAMBO-Film hatte jede Menge Action und Stunts, die ziemlich stümperhaft wirken. Aber man spürt trotzdem unseren Erfin-

dungsreichtum und unsere Kreativität, genau wie bei den Protagonisten von DER SOHN VON RAMBOW. Deswegen hoffe ich auch, dass mein neuer Film darauf Lust macht, einfach loszulegen, sich nicht zu viele Gedanken zu machen. Lee und Will drehen ja keinen qualitativ guten Film, aber darauf kommt es doch zunächst gar nicht an: Sie haben eine tolle Zeit zusammen, stellen gemeinsam etwas auf die Beine, und das ist ein sehr wichtiger Prozess.

Autor/in:

Ula Brunner

Impulse zum Thema „Spielfilme über das Filmemachen“ (1/3)

Impulse

Impulse zur Arbeit mit dem Thema "Spielfilme über das Filmemachen" ab 10/ab 16 Jahren

1. Thema: Wer am Film mitarbeitet

Alter: ab 10 Jahren

Impulse/Fragen: Überlegt gemeinsam: Welche Menschen arbeiten an einem Film mit? Welche Aufgaben könnten sie haben?

Sozialform/Hinweise: Sammeln erster Ideen in der Gruppe. Ziel ist es, Vorwissen sichtbar zu machen. Erfahrungsgemäß nennen Kinder und Jugendliche zuerst Schauspieler/-innen und Regie. In diesem Fall sollten weitere Gewerke wie Kamera, Ton, Kostüm oder Schnitt ergänzt werden. Eine Übersicht findet sich in diesem Dossier Filmgewerke:

<https://www.bpb.de/lernen/filmbildung/55991/filmgewerke/>

Falls nötig, können einzelne Begriffe kurz erklärt werden.

2. Thema: Wie entsteht ein Film?

Alter: ab 10 Jahren

Impulse/Fragen: Ordnet gemeinsam die Schritte der Filmproduktion.

- 1 Veröffentlichung oder Premiere
- 2 Idee für eine Geschichte
- 3 Drehvorbereitung
- 4 Filmschnitt, Musik
- 5 Dreharbeiten
- 6 Schreiben eines Drehbuchs

Welche Berufe gehören zu den einzelnen Schritten? Nutzt eure Ergebnisse aus Arbeitsschritt 1).

Sozialform/Hinweise: Die Kinder und Jugendlichen arbeiten in Kleingruppen. Jede Gruppe erhält Karten mit Produktionsschritten und Filmberufen (beispielsweise Regie, Schauspiel, Kamera, Montage, Filmmusik). Die Aufgabe besteht darin, die Karten zu ordnen und ein mögliches Produktionsschema zu entwickeln. Anschließend vergleichen die Gruppen ihre Ergebnisse. Die Kursleitung fasst zusammen und ergänzt fehlende Aspekte.

3. Thema: Wie ein Filmset aussieht

Alter: ab 10 Jahren

Impulse/Fragen: Bildet Kleingruppen. Seht euch arbeitsteilig die Making-of-Clips zu BIBI & TINA – DER FILM (Detlev Buck, DE 2014: <https://www.youtube.com/watch?v=pHyE0QgF0ns>) und DER JUNGE HÄUPTLING WINNETOU (Mike Marzuk, DE 2022: <https://www.youtube.com/watch?v=o7wCYd7RQ1U>) an. Beschreibt den jeweils anderen Gruppen, wie Drehort und Set aussehen. Welche Technik kommt zum Einsatz, welche Berufe sind beteiligt?

Sozialform/Hinweise: Die Kleingruppen erhalten die Möglichkeit, die beiden Ausschnitte mehrfach zu sehen und sich Notizen zu machen. Anschließend werden die Ergebnisse präsentiert, Gemeinsamkeiten und Unterschiede herausgearbeitet.

Impulse zum Thema „Spielfilme über das Filmemachen“ (2/3)

4. Thema: DER SOHN VON RAMBOW (SON OF RAMBOW, Garth Jennings, GB/FR/DE 2007)

Alter: ab 10 Jahren

Impulse/Fragen: Welche Geräte nutzt ihr, um ein Video aufzuzeichnen? Welche Technik stand Kindern und Jugendlichen dafür vor 40 Jahren zur Verfügung?

Sozialform/Hinweise: Die ersten beiden Fragen dienen dem Einstieg. Als Beobachtungsauftrag für die Filmsichtung kann die Gruppen-/Kursleitung den Kindern mitgeben, auf die verwendete Technik zu achten und ebenso auf Lees filmisches Vorbild. Anschließend kann in der Gruppe erörtert werden, welche Filmheld/-innen heutzutage eine Vorbildfunktion einnehmen.

5. Thema: NOUVELLE VAGUE (Richard Linklater, FR/USA 2025)

Alter: ab 16 Jahren

Impulse/Fragen: Was verbindet ihr mit der filmischen Bewegung Nouvelle Vague? Was könnte ihr Name (Neue Welle) meinen? Einer der bekanntesten Filme der Nouvelle Vague ist AUSSETER ATEM (À BOUT DE SOUFFLE, Jean-Luc Godard, FR 1960). Seht euch den dazugehörigen Trailer (https://www.youtube.com/watch?v=X_thCiNnFmM) an und analysiert Drehorte, Kameraeinstellungen und -bewegungen sowie Filmmusik und Kostüme. Regisseur Richard Linklater blickt in NOUVELLE VAGUE metaphorisch hinter die Kulissen. Erörtert nach der Filmsichtung, inwieweit dieser Film ähnlich innovativ wie AUSSETER ATEM zu seiner Zeit war und inwieweit dieser Film die seinerzeit innovativen Stilmittel von AUSSETER ATEM aufgreift.

Sozialformen/Hinweise: Die erste Frage wird in der Gruppe beantwortet. Vertiefung erfolgt anschließend durch das Erschließen des Artikels *Nouvelle Vague* (<https://www.kinofenster.de/themen/themendossiers/48291/nouvelle-vague>). Der Trailer von AUSSETER ATEM kann in Kleingruppen analysiert werden. Nach der Erörterung bietet sich das Lesen der Filmbesprechung (<https://www.kinofenster.de/themen/themendossiers/spielfilme-ueber-das-filmemachen/200666/nouvelle-vague>) in diesem Dossier an.

6. Thema: AM ENDE DER GEWALT (THE END OF VIOLENCE, Wim Wenders, USA/DE/FR 1997)

Alter: ab 16 Jahren

Impulse/Fragen: Was ist Gewalt? Wie lässt sich Gewalt innerhalb einer Gesellschaft eindämmen? Achtet bei der Sichtung darauf, wie die unterschiedlichen Figuren den Begriff Gewalt definieren. Analysiert, wie sich die Haltung von Filmproduzent Mike Max auf seinen Beruf ändert. Erörtert die Bedeutung von Mike Max' Satz am Ende des Films: "Ich habe lange geglaubt, die Welt zu verstehen, merke jetzt aber, dass ich erst lernen musste, wirklich zu sehen."

Sozialformen/Hinweise: Gewalt wird im Film unterschiedlich definiert: als physische Gewalt, als strukturelle Gewalt durch Macht- und Überwachungssysteme sowie als mediale Gewalt durch Bilder und Filme. Die Figuren vertreten dabei unterschiedliche Perspektiven auf Verantwortung und Kontrolle. Mike Max beginnt als Produzent, der Gewalt kommodifiziert und kommerzialisiert, erkennt jedoch zunehmend die moralischen Folgen seiner Arbeit. Seine Haltung wandelt sich von Distanz zu Selbstreflexion. Der Schlusssatz verdeutlicht diese Erkenntnis: Wirkliches "Sehen" meint ein neues Bewusstsein für Zusammenhänge, Verantwortung und die reale Wirkung von Bildern und Gewalt.

7. Thema: Selbst eine Szene drehen

Alter: ab 11 Jahren

Impulse/Fragen: Aus welchem Film/welcher Serie oder aus welchem Musikvideo würdet ihr gern etwas nachdrehen?

Impulse zum Thema „Spielfilme über das Filmemachen“ (3/3)

Sozialformen/Hinweise: Zunächst erläutert die Gruppen/-Kursleitung die notwendigen Arbeitsschritte der Filmplanung. Dabei kann auf Arbeitsschritt 2 der Impulse sowie auf Arbeitsblatt 1 (<https://www.kinofenster.de/themen/themendossiers/spielfilme-ueber-das-filmemachen/200679/spielfilme-ueber-das-filmemachen-arbeitsblatt-1-einen-eigenen-film-nachdrehen-im-stil-von-abgedreht>) verwiesen werden. Anschließend bilden die Teilnehmenden Kleingruppen, die sich für eine bekannte Szene aus einem Film, einer Serie oder einem Musikvideo entscheiden und diese nachstellen. Bei der Präsentation sollen die anderen Gruppen erraten, um welche Szene es sich handelt.

Arbeitsblatt 1: Hinführung zum Film Nouvelle Vague / Didaktisch-methodischer Kommentar

Arbeitsblatt 1

ZU NOUVELLE VAGUE LEHRERINNEN UND LEHRER

Didaktisch-methodischer Kommentar

—

Fächer:

Deutsch, Philosophie, Kunst,
Darstellendes Spiel ab 15 Jahren,
ab Klasse 10

Lernprodukt/Kompetenzschwerpunkt:

Die Schülerinnen realisieren einen Kurzfilm. In Kunst und DS liegt der Schwerpunkt auf dem Gestalten, in Philosophie auf der Wahrnehmungs- und Deutungskompetenz. Fächerübergreifend erfolgt die Vertiefung mit der Auseinandersetzung filmästhetischer Mittel.

Didaktisch-methodischer Kommentar:

Die Aufgaben vor der Filmsichtung dienen der inhaltlichen sowie filmästhetischen Vor-entlastung: Die Schüler/-innen reflektieren den Prozess der Entstehung eines Films und stellen arbeitsteilig Recherchen zur Nouvelle Vague an. Zudem versetzen sie sich in die Rolle von Filmschaffenden und reflektieren dabei filmische Entscheidungen und ihre Wirkungsweisen. Bei Interesse können für ein tiefergehendes Verständnis der Nouvelle Vague Referate vergeben werden (beispielsweise zu Regisseuren/Regisseurinnen, zu filmästhetischen Besonderheiten).

Während der Filmsichtung fokussieren die Lernenden inhaltliche sowie filmästhetische Aspekte. In der Nachbereitung kommen sie in Kleingruppen zunächst über den Film ins Gespräch, vergleichen und diskutieren ihre eigenen Ideen mit dem tatsächlich Gesehenen und positionieren sich schließlich in einer Diskussion ausgehend von zwei Zitaten selbst zum Film.

einen Kurzfilm, in dem sie versuchen, ihr Leben so unmittelbar wie möglich einzufangen – in der Wahl der Inhalte und Ästhetik sind sie ganz frei. Idealerweise können sie in der Schule an einem geeigneten Ort das Filmmaterial mit einer Schnittsoftware schneiden. Bei einem Kurzfilmfestival sehen sie sich ihre Filme an und kommen darüber miteinander ins Gespräch. Alle Schüler/-innen tragen in dem dafür vorgesehenen PDF-Dokument jeden Filmtitel ein, vergeben eine Anzahl an Sternen, die der Film ihrer Meinung nach verdient und begründen stichwortartig ihre Sternvergabe. Schließlich wird ausgezählt und der Film mit den meisten Sternen bekommt den Publikumspreis.

Autor/in:

Lena Sophie Gutfreund

In einer filmpraktischen Übung erstellen sie mit ihren Smartphones in Kleingruppen

Arbeitsblatt 1: Hinführung zum Film Nouvelle Vague (1/3)

Arbeitsblatt 1

Heranführung an den Film NOUVELLE VAGUE (Richard Linklater, FR/USA 2025) FÜR SCHÜLERINNEN UND SCHÜLER

VOR DER FILMSICHTUNG

a) Wie entsteht ein Film? Welche Phasen der Entstehung fallen euch ein? Wer ist beteiligt und je für welche Aufgaben verantwortlich? Tauscht euch im Plenum aus und macht euch Notizen. Vergleicht eure Überlegungen mit dem Abschnitt "Phasen der Filmproduktion" des folgenden Artikels
<https://www.bpb.de/themen/medien-journalismus/deutsche-fernsehgeschichte-in-ost-und-west/245771/standardisierte-ablaufstrukturen/>

b) AUSSER ATEM (À BOUT DE SOUFFLE, Jean-Luc Godard, FR 1960) ist der vielleicht berühmteste Film der sogenannten Nouvelle Vague. Seht euch den Trailer auf YouTube
https://www.youtube.com/watch?v=X_thCiNnFmM

- an und tauscht euch im Plenum darüber aus, wie er euch gefallen hat und was euch aufgefallen ist. Recherchiert dann arbeitsteilig zur Bewegung der Nouvelle Vague. Stellt euch eure Ergebnisse im Plenum vor und fasst sie in einer Form eurer Wahl zusammen (beispielsweise Lernplakat, Padlet).
- Für was steht der Begriff "Nouvelle Vague"?

- Was sind die Cahiers du cinéma und welche Rolle spielten sie?
- Was kann unter der politique des auteurs/Autoretheorie verstanden werden?
- Welche Vorbilder hatten die Filmschaffenden der Nouvelle Vague?
- Auf welche Art und Weise machten sie Filme und was war das radikal Neue?
- Welche Regisseur/-innen (Glossar: Regie) waren Teil der Nouvelle Vague?

Folgende kinofenster.de-Artikel können euch bei eurer Recherche helfen:

- Nouvelle Vague – Kino in der ersten Person Singular
<https://www.kinofenster.de/themen/themendossiers/nouvelle-vague/48292/nouvelle-vague-kino-in-der-ersten-person-singular>
- Autorenfilm
<https://www.kinofenster.de/unterrichten/filmglossar#autorenfilm>
- AUSSER ATEM
<https://www.kinofenster.de/themen/themendossiers/nouvelle-vague/48348/ausser-atem>

c) Stellt euch nun vor, ihr selbst würdet einen Film über die Entstehungsgeschichte von AUSSER ATEM oder auch eines anderen Films

der Nouvelle Vague realisieren. Was wäre euch auf inhaltlicher, was auf filmästhetischer Ebene wichtig und warum? Tauscht euch im Plenum aus.

WÄHREND DER FILMSICHTUNG

d) Achtet während der Filmsichtung auf Folgendes:

Inhalt:

Wer gehört alles zum Filmteam? Wie wird die Beziehung zwischen Regisseur Jean-Luc Godard und den jeweiligen Filmschaffenden, und wie Godards Arbeitsweise dargestellt?

Filmästhetik:

Achtet darauf, ob der Film selbst filmästhetische Mittel nutzt, die für die Nouvelle Vague typisch waren (Arbeitsschritt b).

Hinweis: Macht euch während und direkt nach der Filmsichtung stichpunktartige Notizen.

NACH DER FILMSICHTUNG

e) Wie hat der Film auf euch gewirkt? Was fandet ihr besonders gelungen, was weniger? Habt ihr Fragen? Tauscht euch im Plenum aus. >

19
(44)

Arbeitsblatt 1: Hinführung zum Film Nouvelle Vague (2/3)

f) Arbeitet zu viert und tauscht euch über eure Beobachtungen aus. Vergleicht zudem eure eigenen Ideen (Arbeitsschritt c)) mit dem tatsächlichen Film.

g) Lest zunächst die Äußerungen von Regisseur Richard Linklater sowie der Kritikerin Florence Colombani. Erörtern diese.

Richard Linklater: "Es gab zu diesem Zeitpunkt eine Revolution des Kinos, die man in meinem Film beobachten kann. Eine Revolution der Art und Weise zu filmen, zu schauspielern und in der Art zu sein. Und ich hatte Lust, diese Revolution zu filmen."

Deutsche Übersetzung,
https://www.franceinfo.fr/culture/cinema/sorties-de-films/interview-j-avais-envie-de-filmer-cette-revolution-avec-nouvelle-vague-richard-linklater-redonne-vie-a-godard-sur-le-tournage-d-a-bout-de-souffle_7506970.html

Florence Colombani: "Der Film *AUSSER ATEM* gilt als ein absolut revolutionäres Werk, das die Grammatik des Kinos grundlegend verändert hat. Meiner Meinung nach liegt das eigentliche Wunder dieses Films jedoch nicht im Dreh, sondern im Schnitt. Genau darüber wird im Film *NOUVELLE VAGUE* von Richard Linklater kaum gesprochen. Dort sieht man vor allem einen Dreh, bei dem ohne richtiges Drehbuch gearbeitet wird, man weiß nicht genau, was man filmen wird, macht ein paar Witze und bewegt die Kamera

auf ungewöhnliche Weise – und alle haben Spaß daran. Doch das ist nicht das, was die eigentliche Revolution von *AUSSER ATEM* ausgemacht hat. Ich hatte das Gefühl, hereingelegt worden zu sein: Der Film verspricht zu erklären, worin das Wunder von *AUSSER ATEM* und die Revolution von Jean-Luc Godard bestehen – doch dieses Versprechen wird nicht eingelöst."

Deutsche Übersetzung,
<https://www.radiofrance.fr/franceinter/podcasts/le-masque-et-la-plume/nouvelle-vague-de-richard-linklater-6312341>

h) Ziel der Nouvelle Vague war es, das Unmittelbare und Zufällige, das Leben, so wie es tatsächlich ist, einzufangen. Geht in Kleingruppen zusammen und dreht einen Kurzfilm, in dem ihr etwas, das euer Leben gerade ausmacht, einfangt. Das kann alles sein – ein Einkauf im Supermarkt, eine Schulstunde, ein Spaziergang, ein Treffen mit Freunden, ein Gespräch mit euch selbst etc. Ihr könnt auch mit Zitaten, Gegenständen oder Kunstwerken arbeiten. Auch auf filmästhetischer Ebene ist alles erlaubt. Auch, dass euer Film vielleicht den Beginn einer neuen Epoche der Filmgeschichte markieren wird. Arbeitsschritte der Drehplanung, Durchführung und Montage findet ihr in den Arbeitsblättern 1 und 2 im Dossier Spielfilme über das Filmemachen.

OPTIONAL:

i) Organisiert ein Kurzfilmfestival, auf dem ihr euch eure Filme ansieht. Nach jedem Film kommt je das Filmteam auf die Bühne und wird von der Festivalleitung (drei Mitschüler/-

innen) zum Inhalt und zur Ästhetik des Films sowie zu seiner Entstehungsgeschichte befragt. Nach dem Interview tragt ihr auf das vorgegebene Blatt jeweils den Filmtitel ein und vergebt die Sterne, die der Film eurer Meinung nach verdient. Am Schluss wird ausgezählt und der Gewinnerfilm erhält den Publikumspreis. Schön ist, wenn es zum Festival ein ästhetisch ansprechendes Plakat gibt, auf dem eure Filme angekündigt werden. Noch schöner, wenn es für jeden Film auch ein Filmplakat gibt.

KURZFILMFESTIVAL – DIE GANZ NEUE ART ZU FILMEN	
Name:	_____
Filmtitel eintragen, Film schauen, Sterne vergeben, kurz begründen ☺ Viel Spaß!	
Filmtitel:	_____
Meine Sterne:	☆☆☆☆☆
Was war besonders gelungen und/oder verbesserungswürdig (Stichpunkte reichen):	
_____	_____
Filmtitel:	_____
Meine Sterne:	☆☆☆☆☆
Was war besonders gelungen und/oder verbesserungswürdig (Stichpunkte reichen):	
_____	_____
Filmtitel:	_____
Meine Sterne:	☆☆☆☆☆
Was war besonders gelungen und/oder verbesserungswürdig (Stichpunkte reichen):	
_____	_____

https://www.kinofenster.de/system/files/2026-03/KURZFILMFESTIVAL_Publikumspreis.pdf

Arbeitsblatt 2: Einen eigenen Film nachdrehen im Stil von Abgedreht / Didaktisch-methodischer Kommentar

Spielfilme über das Filmemachen – Arbeitsblatt 2:

Einen eigenen Film nachdrehen im Stil von ABGEDREHT LEHRERINNEN UND LEHRER

Didaktisch-methodischer Kommentar

—

Ein filmpraktisches Arbeitsblatt zum Film *Abgedreht* für die Fächer Kunst, Deutsch, Darstellendes Spiel und fächerübergreifend, ab der 7. Klasse, ab 12 Jahren

Lernprodukt/Kompetenzschwerpunkt:

Die Schüler/-innen produzieren einen eigenen Film mit einfachen Requisiten und kurzen Dialogen im Stil von *ABGEDREHT* (BE KIND REWIND, Michel Gondry, USA 2008). Der Kompetenzschwerpunkt liegt auf "Filme selbst produzieren". Durch die eigene praktische Filmarbeit wird die Wahrnehmung filmästhetischer Mittel geschult, wie die Verwendung verschiedener Einstellungen und Einstellungsgrößen. Zudem werden die Lernenden angeregt, eigene gestalterische Ausdrucksmittel zu entwickeln.

Didaktisch-methodischer Kommentar:

Im Plenum wird der Trailer des Films *ABGEDREHT* angeschaut. Bei der Sichtung des Trailers achten die Schüler/-innen darauf, wie die beiden Freunde die Filmklassiker "nachdrehen". Anschließend wird erarbeitet, dass die Neuverfilmungen so beliebt beim Publikum sind, weil sie durch kreative Improvisationen und mit "trashigen" Requisiten humorvoll auf ihre Vorlagen verweisen. Die Schüler/-innen sind in genau der gleichen Situation. Sie haben kein spezielles Filmequipment und ihnen stehen auch keine professionellen Schauspieler/-innen zur Verfügung. Sie müssen daher innovative Lösungen für ihre Neuverfilmung finden. Anschließend werden im Plenum Kriterien gesammelt, was einen Filmklassiker ausmacht: Dabei handelt es sich um einen Film, der über Jahrzehnte hinweg relevant bleibt und immer noch neue Zuschauer/-innen

begeistert. Der Film ist also einem breiten Publikum bekannt. Diese zeitlose Qualität kann durch eine herausragende Regie oder Bildsprache, einprägsame Dialoge, unvergessliche Charaktere, kunsthandwerkliche oder technische Raffinesse und eine starke, universelle Botschaft erreicht werden. Die Schüler/-innen können anschließend Ideen für Filmklassiker sammeln, die an die Tafel geschrieben werden, damit sie als Impuls zur Verfügung stehen. In der Phase, in der sich die Gruppen auf einen Film einigen, kann auch eine Online-Recherche hilfreich sein.

Vor dem Dreh werden die Lernenden noch einmal darauf hingewiesen, verschiedene Einstellungsgrößen zu verwenden und diese gestalterisch einzusetzen – beispielsweise Nahaufnahmen in Gesprächen oder wenn Emotionen gezeigt werden sollen.

Benötigte Materialien:

Es wird der Trailer des Films *ABGEDREHT* verwendet. Außerdem benötigen die Lernenden für die Recherche und die Tongestaltung einen Zugang zum Internet, für die praktische Filmarbeit ein Smartphone oder ein Tablet mit einer Videoschnitt-App (beispielsweise iMovie, KineMaster, InShot oder DaVinci Resolve Mobile), eventuell ein Mikrofon und Requisiten.

Autor/in:

Daniela Nicklisch

Arbeitsblatt 2: Spielfilme über das Filmemachen – einen eigenen Film nachdrehen im Stil von Abgedreht (1/2)

Arbeitsblatt 2

zum Dossier Spielfilme über das Filmemachen – einen eigenen Film nachdrehen im Stil von ABGEDREHT (BE KIND REWIND, Michel Gondry, USA 2008) FÜR SCHÜLERINNEN UND SCHÜLER

Dreht eine Szene aus einem bekannten Film im Stil von ABGEDREHT nach. Dabei geht es nicht darum, die Filmszene genau zu kopieren, sondern diese kreativ und mit einfachen Mitteln zu interpretieren. Im Anschluss sollen die anderen Gruppen erraten, um welchen Filmklassiker es sich jeweils handelt. Mögliche Beispiele für Filme: FORREST GUMP, INCEPTION, FACK JU GÖTHE, TITANIC, GHOSTBUSTERS, TWILIGHT – BISS ZUM MORGENGRAUEN, NOSFERATU – EINE SYMPHONIE DES GRAUENS, DER WEISSE HAI.

IDEENSAMMLUNG

a) Schaut euch den Trailer des Filmes

ABGEDREHT an

<https://www.youtube.com/watch?v=ZX0aeE9xMno>

In dem Film löscht der Freund des Inhabers einer Videothek aus Versehen alle Videokassetten. Um den Schaden zu begrenzen, drehen die beiden Freunde improvisierte Neuverfilmungen der verloren gegangenen Filme.

Findet euch in Gruppen zu viert zusammen. Sammelt Ideen, welchen Film ihr nachdrehen wollt. Dabei ist es wichtig, dass euer Film einen Wiedererkennungswert hat, damit

er von den anderen Gruppen bei der Präsentation erraten werden kann. Überlegt, welche Szene des Films sich gut zum Nachdrehen eignet.

ERSTELLEN EINES STORYBOARDS

b) Haltet eure geplanten Einstellungen und Dialoge in einem Storyboard fest. Folgende Kriterien solltet ihr dabei beachten:

- mindestens vier verschiedene Einstellungsgroößen
- kurze Dialoge
- Länge der Szene: insgesamt 30 Sekunden bis zwei Minuten

REQUISITEN

c) Der Film ABGEDREHT überzeugt vor allem durch selbstgebaute Requisiten. Überlegt, welche Requisiten ihr verwenden könnt, um in eurer Filmszene auf das Original zu verweisen. Fragt im Theaterfundus eurer Schule nach, ob ihr Requisiten verwenden könnt oder werdet selbst kreativ. Beispiele für Requisiten: Ein aus Pappe gebasteltes Laserschwert für STAR WARS: EPISODE IV – EINE NEUE HOFFNUNG oder STAR

WARS: DAS ERWACHEN DER MACHT, eine Augenklappe für FLUCH DER KARIBIK oder ein Vampirgebiss für TWILIGHT

DREH

d) Zum Drehen könnt ihr ein Smartphone oder ein Tablet/iPad verwenden. Euer Gerät sollte aufgeladen sein und über ausreichend Speicherplatz verfügen. Dreht eure Aufnahmen im Querformat (Glossarbefriff: Bildformate). Wenn ihr einen Dialog zwischen zwei Figuren aufnehmen wollt, achtet auf die 180 Grad-Regel <https://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/a:achsensprung-1342> bei Schuss-Gegenschuss-Aufnahmen (Glossarbefriff: Schuss-Gegenschuss-Technik).


TON

e) Wenn ihr ein Mikrofon habt, könnt ihr dieses an ein Smartphone oder Tablet anschließen und damit die Tonaufnahmen machen. Solltet ihr kein Mikrofon haben, empfiehlt es sich, laute oder windige Drehorte zu vermeiden oder eure Aufnahmen mit nachgesprochenen Tönen zu unterlegen, beispielsweise mit

22
(44)

Arbeitsblatt 2: Spielfilme über das Filmemachen – einen eigenen Film nachdrehen im Stil von Abgedreht (2/2)

einem Voiceover, das ihr in einem ruhigen Raum separat aufnehmt. Ihr könnt auch verschiedene Soundeffekte oder Musik hinzufügen. Diese gibt es kostenlos zum Herunterladen, zum Beispiel bei den folgenden Sound-Bibliotheken:

 www.proudmusiclibrary.com, www.sound-effects.com, bbcrewind.co.uk

MONTAGE

- f)** Wenn ihr alle Aufnahmen gemacht habt, könnt ihr die Clips in einem Schnittprogramm kürzen und aneinander montieren. Ihr könnt die Videos auf eurem Smartphone schneiden und dafür beispielsweise die freien Apps iMovie oder CapCut verwenden. Für Tablets oder iPads gibt es die kostenlose App DaVinci Resolve. Wenn ihr lieber am Rechner schneiden möchtet, könnt ihr eure Clips auch auf den Rechner überspielen und beispielsweise mit dem Programm DaVinci Resolve schneiden. Es gibt eine kostenlose Version dieser App, die auf allen Betriebssystemen funktioniert.

AUSSPIELEN DER PROJEKTDATTEI

- g)** Wenn ihr den Film fertig bearbeitet habt, müsst ihr euren Film noch ausspielen. Klickt auf den Button "Fertig" bei CapCut oder iMovie oder auf die Rakete bei DaVinci Resolve. Legt einen Speicherort und einen Dateinamen an und wählt den Button für Teilen/Hochladen, Exportieren oder Rendern (bei Da-

Vinci). Sichert euer Video als .mp4 oder .mov-Datei. So kann eure Szene überall abgespielt und zum Beispiel auch auf einem USB-Stick gespeichert werden.

PRÄSENTATION

- h)** Präsentiert eure Filme. Die anderen Gruppen müssen jetzt erraten, welchen Film ihr nachgedreht habt. Gebt euch gegenseitig kriteriengeleitetes Feedback.

Arbeitsblatt 3: Filmpraktische Übung zum Durchbrechen der vierten Wand / Didaktisch-methodischer Kommentar

Arbeitsblatt 3 zum Dossier Spielfilme über das Filmemachen:**Filmpraktische Übung zum Durchbrechen
der vierten Wand****LEHRERINNEN UND LEHRER**

Didaktisch-methodischer Kommentar

Fächer: Deutsch, Kunst, Theater/Darstellendes Spiel, ab der 5. Klasse, ab 10 Jahren

Lernprodukt/Kompetenzschwerpunkt:

Die Schülerinnen und Schüler setzen sich mit dem Begriff der vierten Wand auseinander und verstehen das Durchbrechen der vierten Wand als bewusstes ästhetisches Mittel. Sie analysieren am Beispiel eines Serienausschnitts aus Malcolm mittendrin die Wirkung der direkten Publikumsansprache. In einer filmpraktischen Übung entwickeln und realisieren sie zwei Versionen einer kurzen Szene – eine klassisch inszenierte Fassung und eine Variante mit sichtbarem Bruch der Illusion. Dabei erwerben sie grundlegende Gestaltungskompetenzen in den Bereichen Kameraarbeit, Inszenierung und Montage sowie die Fähigkeit, filmästhetische Mittel hinsichtlich ihrer Wirkung zu reflektieren. Ziel ist ein vertieftes Verständnis dafür, dass Film eine bewusste Konstruktion ist und nicht mit Realität gleichgesetzt werden kann.

Didaktisch-methodischer Kommentar:

Der Einstieg erfolgt über die Begriffe vierte Wand und Meta-Ebene, die mithilfe des kinofenster.de-Glossars erschlossen und in eigenen Worten erklärt werden. Der Ausschnitt dient als niedrigschwelliger Zugang, da der Bruch der Illusion klar erkennbar und humorvoll gestaltet ist. In der Analysephase steht die Wirkung auf das Publikum im Zentrum: Identifikation, Distanz, Irritation oder Komik. In der Praxisphase ist entscheidend, dass die erste Version der Szene konsequent

als geschlossene Illusion gespielt wird. Nur wenn diese ernsthaft und kohärent inszeniert ist, wird der Unterschied zur Meta-Version deutlich erfahrbar. Die zweite Version soll die Künstlichkeit des Mediums sichtbar machen, indem beispielsweise Regieanweisungen, technische Pannen oder direkte Publikumsansprache integriert werden. Die abschließende Reflexion führt zur zentralen medienpädagogischen Erkenntnis: Filme erzeugen Wirklichkeit durch Gestaltung. Das bewusste Brechen der Illusion schärft die Wahrnehmung für Inszenierungsprozesse und fördert ein kritisches Verständnis audiovisueller Medien.

Benötigte Materialien:

Für die Durchführung wird ein internetfähiges Endgerät mit Beamer oder Bildschirm und Lautsprechern benötigt, um den Film-ausschnitt zu zeigen. Die Schülerinnen und Schüler arbeiten mit dem Arbeitsblatt sowie gegebenenfalls dem Kinofenster-Glossar für die Fachbegriffe (vierte Wand, Meta-Ebene, Einstellungsgrößen, Storyboard). Für die Praxisphase werden Smartphones oder Tablets mit Kamerafunktion eingesetzt. Für die Montage empfiehlt sich eine einfache Schnitt-App wie CapCut oder iMovie. Optional können Storyboard-Vorlagen und einfache Requisiten zur Unterstützung der Inszenierung bereitgestellt werden.

Autor/in:
Feliks Thiele

24
(44)

Arbeitsblatt3: Filmpraktische Übung zum Durchbrechen der vierten Wand am Beispiel von Malcom mittendrin (1/1)

Arbeitsblatt 3 zum Dossier Spielfilme über das Filmemachen:

Filmpraktische Übung zum Durchbrechen der vierten Wand am Beispiel von MALCOLM MITTENDRIN (MALCOLM IN THE MIDDLE, Linwood Boomer, USA 2000-2006) FÜR SCHÜLERINNEN UND SCHÜLER

Es gibt Filme und Serien, in denen Figuren plötzlich direkt in die Kamera schauen und das Publikum ansprechen – als ob sie wüssten, dass sie beobachtet werden. In anderen Filmen sieht man im Bild offensichtlich ein Mikrofon oder eine Kamera, die in der gezeigten Welt eigentlich nichts zu suchen haben. Solche Effekte, die einem bewusst machen: Das hier ist kein echter Moment – das ist ein Film, nennt man Durchbrechen der vierten Wand. Die vierte Wand ist die unsichtbare Grenze zwischen dem Publikum und der Filmwelt. Normalerweise werden Mikrofone, Lampen, Kameras und Crewmitglieder nicht gezeigt, Schauspieler/-innen tun so, als ob diese Wand existiert – sie schauen nie in die Kamera, reagieren nicht auf das Publikum und benehmen sich so, als ob sie wirklich in der Filmwelt lebten. Wenn diese Wand durchbrochen wird, fühlt sich das für Zuschauer/-innen überraschend, lustig, verstörend oder besonders direkt an.

- a)** Schaut euch folgenden Clip aus der Serie MALCOLM MITTENDRIN <https://www.youtube.com/watch?v=V-qneEaenaY> an. Wann durchbricht Malcolm die vierte Wand? Wie wirkt das auf euch? **Timecode** der Episode "Allein zu Haus" (Staffel 1, Episode 3): 00:00:00–00:02:08

- b)** Was glaubst du: Warum wollen Regisseur/-innen die vierte Wand durchbrechen?
- c)** Wenn ihr einen spannenden Film schaut, vergesst ihr oft alles um euch herum. Was passiert mit eurer Spannung oder eurem Mitfiebern mit einer Figur, wenn diese plötzlich aus ihrer Rolle bricht? Diskutiert: Ist das ein "Störfaktor" oder macht es den Film interessanter?

VORBEREITUNG DER FILM-PRAKTISCHEN ÜBUNG:

- d)** Bildet Vierer-Gruppen und überlegt euch eine Situation aus dem Alltag (zum Beispiel Zähneputzen oder Hausaufgaben machen). Was könnte das Publikum hören oder sehen, damit es merkt: Das ist ein Dreh?
- e)** Benennt klare Punkte, die das Durchbrechen der vierten Wand deutlich sichtbar machen. Lest vorab die Definition der Vierten Wand.
- f)** Bereitet für eure Szene ein kurzes Drehbuch (maximal zwei Minuten) sowie ein Storyboard vor. Erstellt eine Version, in welcher die Handlung und Dialoge normal vonstattengehen

und eine, in welcher zwischendrin die vierte Wand durchbrochen wird. Achtet auf verschiedene Einstellungsgrößen und Kameraperspektiven.

- g)** Probt die Abläufe, bis ihr beide sicher aufführen könnt.

DREH UND REFLEXION:

- h)** Dreht mit eurem Smartphone beide Sequenzen. Achtet darauf, genügend Akku und Speicherplatz für euren Filmdreh zu haben.
- i)** Schneidet beide Sequenzen mit einer App wie CapCut oder iMovie auf eurem Smartphone oder Tablet. Alternativ kann das Material auch auf einem Computer zusammengeschnitten werden.
- j)** Präsentiert eure Ergebnisse im Plenum und reflektiert eure Arbeit. Vergleicht die beiden Sequenzen. Wie wirkt das Durchbrechen der vierten Wand auf euch? Wofür findet ihr den Einsatz dieses Mittels sinnvoll?

Filmglossar (1/21)

Filmglossar

Autorenfilm

Als Autorenfilmer/-innen gelten Regisseur/-innen (Glossar: Regie), deren Filme klar von ihrem unverkennbar persönlichen Stil geprägt sind und die alle künstlerischen Aspekte ihrer Filme wesentlich mitbestimmen.

Um 1910 wurde in Deutschland unter **Autorenfilm** zunächst ein künstlerisch anspruchsvolles Kino verstanden, das auf Grundlage renommierter literarischer Vorlagen entstand. In den 1950er-Jahren entwickelten die Kritiker der wegweisenden französischen Filmzeitschrift Cahiers du Cinéma dann die "politique des auteurs", die "Politik der Autoren". Sie hob Regisseure wie Alfred Hitchcock oder Roberto Rossellini hervor, die Filme nach ihrer Vision und Kontrolle gestalteten, dabei ihre subjektive Haltung zum Ausdruck brachten und vor allem formal, aber auch thematisch einen unkonventionellen Blick auf die Welt eröffneten. Wichtig war eine eigene, im Film erkennbare Handschrift, eine "écriture". Dieselben Kritiker begründeten die Zum Inhalt: Nouvelle Vague, in der sie diese Prinzipien bewusst umsetzten. In Deutschland gab es mit dem Neuen Deutschen Film und dem Oberhausener Manifest (1962) eine vergleichbare Bewegung.

Bildformate

Unter dem **Bildformat** wird das Seitenverhältnis von Breite zu Höhe eines Filmbilds verstanden. Im Stummfilm war ein Seitenverhältnis von etwa 1,33:1 (bzw. 4:3) üblich. Mit Einführung des Tonfilms etablierte die Academy of Motion Picture Arts and Sciences für Hollywood-Produktionen 1932 ein leicht abweichendes Normalformat (1,37:1), das daher auch als "Academy Ratio" bezeichnet wird. Heute wird dieses Format im Kino gelegentlich noch als markantes Stilmittel verwendet (etwa in FISH TANK, 2009).

Die standardisierten Breitbild-Formate mit einem Seitenverhältnis von 1,66:1 (europäischer Standard) oder 1,85:1 (US-amerikanischer Standard) kamen in den 1950er-Jahren auf. Um sich bildästhetisch vom damaligen Fernsehformat (4:3) abzugrenzen, wurden sogar spezielle 35- und 70mm-Filme mit einem Superbreitbild-Format (Glossar: **Cinemascope**) (ab 2,35:1) hergestellt. Diese Bildformate kommen – mit digitaler Technik (Glossar: **Digitalisierung**) – noch immer in Genres mit epischen Handlungen zur Geltung (etwa **Fantasyfilme**, Monumentalfilme, **Western**), mittlerweile aber auch in Serien. Seit der medialen und gesellschaftlichen Relevanz von Smartphone-Videos wird in Filmerzählungen manchmal auch das Hochkant-Format (9:16) genutzt.

Bildkomposition

Der durch das Bildformat festgelegte Rahmen (siehe auch **Kadrage/Cadrage**) 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 sogenannte **Bildkomposition**. >

26
(44)

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 (Glossar: 3D-Technik/Stereoskopie) eine neue dramaturgische (Glossar: Dramaturgie) Bedeutung zu. Auch die Lichtgestaltung und die Farbgestaltung kann die Bildkomposition maßgeblich beeinflussen. Wie eine Bildkomposition wahrgenommen wird und wirkt, hängt nicht zuletzt mit kulturellen Aspekten zusammen.

Distribution

Die **Distribution** ist neben der Filmproduktion und den Kinobetrieben ein wesentlicher Zweig der Filmwirtschaft. Sie umfasst die wirtschaftlichen Prozesse, die zwischen der Fertigstellung eines Films und seiner Rezeption stehen. Daran können unter anderen Verleih- und Vertriebsunternehmen, Marketingagenturen, Rundfunkanstalten und Streamingdienste, aber auch Kulturinstitutionen beteiligt sein. Distributionsfirmen erwerben die Rechte zum Verleih (z. B. an Kinos), zum Verkauf (z. B. von DVDs) oder zur Veröffentlichung (z.B. als Stream) eines Films.

Für die Kinoauswertung wurde in Hollywood bereits in den 1910er-Jahren das Verleihsystem etabliert: Noch heute werden Filmkopien zur Vorführung des jeweiligen Films für einen festgelegten Zeitraum verliehen; die gleichen Kopien können danach in weiteren Kinos gezeigt werden. Der Erfolg der großen Hollywood-Studios gründet auch darauf, dass sie meist eigene Verleihfirmen besitzen und somit Kontrolle über die Verbreitung ihrer Filme ausüben. Den umgekehrten Weg gehen Streaminganbieter wie Netflix oder Amazon Prime: Sie haben mit der Distribution von angekauften Filmen begonnen und setzen nun zunehmend auf die Produktion eigener Film- und Serieninhalte.

Dokumentarfilm

Im weitesten Sinne bezeichnet der Begriff **Dokumentarfilm** non-fiktionale Filme, die mit Material, das sie in der Realität vorfinden, einen Aspekt der Wirklichkeit abbilden. John Grierson, der den Begriff prägte, verstand darunter den Versuch, mit der Kamera eine wahre, aber dennoch dramatisierte Version des Lebens zu erstellen; er verlangte von Dokumentarfilmer/-innen einen schöpferischen Umgang mit der Realität.

Im Allgemeinen verbindet sich mit dem Dokumentarfilm ein Anspruch an Authentizität, Wahrheit und einen sozialkritischen Impetus, oft und fälschlicherweise auch an Objektivität. In den letzten Jahren ist der Trend zu beobachten, dass in Mischformen (Doku-Drama, Fake-Doku) dokumentarische und fiktionale Elemente >

Dramaturgie

ineinander fließen und sich Genre Grenzen auflösen.

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 Prosa- >

form 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.

Drehort/Set

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

Einstellung

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

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

Einstellungsgrößen

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

- Die **Detailaufnahme** umfasst nur bestimmte Körperteile wie etwa die Augen oder Hände.
- Die **Großaufnahme** (englisch: close-up) bildet den Kopf komplett oder leicht angeschnitten ab.
- Die **Naheinstellung** erfasst den Körper bis etwa zur Brust ("Passfoto").
- Der Sonderfall der **Amerikanischen Einstellung**, die erstmals im Western verwendet wurde, zeigt eine Person >

vom Colt beziehungsweise der Hüfte an aufwärts und ähnelt sehr der **Halbnah-Einstellung**, in der etwa zwei Drittel des Körpers zu sehen sind.

- Die **Halbtotale** erfasst eine Person komplett in ihrer Umgebung.
- Die **Totale** präsentiert die maximale Bildfläche mit allen agierenden Personen; sie wird häufig als einführende Einstellung (englisch: establishing shot) oder zur Orientierung verwendet.
- Die **Panoramaeinstellung** zeigt eine Landschaft so weiträumig, dass der Mensch darin verschwindend klein ist.

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

Farbgestaltung

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

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

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

Oft versucht die **Farbgestaltung** in Verbindung mit der Lichtgestaltung die natürlichen Verhältnisse nachzuahmen. Eine ausgeklügelte Farbdramaturgie kann aber auch ein auffälliges Stilmittel darstellen. Kriminalfilme und Sozialdramen arbeiten beispielsweise häufig mit farblich entsättigten Bildern, um eine freudlose, kalte Grundstimmung zu erzeugen. Auch die Betonung einzelner Farben verfolgt eine bestimmte Absicht. Als Leitfarbe(n) erfüllen sie eine symbolische Funktion. Oft korrespondiert diese mit den traditionellen Bedeutungen von Farben in den bildenden Künsten. Rot steht zum Beispiel häufig für Gefahr oder Liebe, Weiß für Unschuld.

Filmmusik

Das Filmerlebnis wird wesentlich von der **Filmmusik** beeinflusst. Sie kann Stimmungen untermalen (Illustration), verdeutlichen (Polarisierung) oder im krassen Gegensatz zu den Bildern stehen (Kontrapunkt). Eine extreme Form der Illustration ist die Pointierung (auch: Mickeymousing), die nur kurze Momente der Handlung >

mit passenden musikalischen Signalen unterlegt. Musik kann Emotionalität und dramatische Spannung erzeugen, manchmal gar die Verständlichkeit einer Filmhandlung erhöhen. Bei Szenenwechseln, Ellipsen, Parallelmontagen oder Montagesequenzen fungiert die Musik auch als akustische Klammer, in dem sie die Übergänge und Szenenfolgen als zusammengehörig definiert.

Man unterscheidet zwei Formen der Filmmusik:

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

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.

Komödie

Die **Komödie** ist eines der ältesten und nach wie vor populärsten Filmgenres (Glossar: Genre) und hat viele Subtypen: beispielsweise die romantische, Horror- (Glossar: Horrorfilm), **Screwball**-, Slapstick- oder Culture-Clash-Komödie. Entwickelt hat sich das Genre aus Traditionen des Theaters, Varietés und später auch der Stand-up-Comedy.

Komödien transportieren Humor und zielen darauf, ihr Publikum zum Lachen zu bringen. Dabei nutzen sie verschiedene Mittel wie Slapstick, visuellen Humor und Sprachwitz; besonders wichtig sind auch Überraschung, Timing und Kontext. Manchmal liegen Komik und Tragik dicht beieinander und verschmelzen zur Tragikomödie. Viele populäre Komödien scheinen vornehmlich der Zerstreuung zu dienen und können dadurch oft unkritisch >

wirken. Gleichzeitig sind Komödien durch ihren Hang zum Experiment und zur Übertreibung jedoch ideale Träger für gesellschaftspolitische Kritik.

Als berühmte Beispiele aus der Filmgeschichte können dazu DER GROSSE DIKTATOR (THE GREAT DICTATOR, Charles Chaplin, USA 1940) oder DR. SELTSAM ODER: WIE ICH LERNT, DIE BOMBE ZU LIEBEN (DR. STRANGELOVE OR: HOW I LEARNED TO STOP WORRYING AND LOVE THE BOMB, Stanley Kubrick, GB 1964) herangezogen werden, aktuell lässt sich beispielsweise DON'T LOOK UP (Adam McKay, USA 2022) nennen.

Kostüm/Kostümbild

Der Begriff **Kostümbild** bezeichnet sämtliche Kleidungsstücke und Accessoires der Figuren. Kostümbildner/-innen legen bereits in der Filmplanungsphase und auf der Basis des Drehbuchs und in Abstimmung mit dem Regisseur/der Regisseurin (Glossar: Regie), der Maske und der Ausstattung fest, welche Kleidung die Figuren in bestimmten Szenen tragen sollen. Sie entwerfen diese oder wählen bereits vorhandene Kostüme aus einem Fundus für die Dreharbeiten aus.

Die Bekleidung der Figuren übernimmt dabei eine wichtige erzählerische Funktion und vermittelt – oft auch unterschwellig – Informationen über deren Herkunft, Charakter, Eigenschaften, gesellschaftlichen Status sowie die historische Zeit, in der der Film spielt. Zugleich kann das Kostüm auch eine symbolische Bedeutung haben, indem durch die Farbgestaltung Assoziationen geweckt oder die Aufmerksamkeit auf bestimmte Figuren gelenkt wird.

32
(44)

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.

Maske/Maskenbild

Maskenbildner/-innen kümmern sich während der Dreharbeiten nach den Vorgaben des Drehbuchs um Make-up, Frisuren und Perücken der Schauspieler/-innen (Glossar: Schauspiel), entwerfen aber auch Gesichtsmasken oder Prothesen und gestalten Alterungsprozesse, Narben oder Wunden. Wie das Kostümbild unterstützt die Maske die Schauspieler/innen, in ihre Rolle zu finden, charakterisiert die Filmfiguren und übernimmt damit eine erzählerische Funktion.

Stand die **Maske** während der Stummfilmzeit (Glossar: Stummfilm) noch in der Theatertradition und setzte auf künstliche Stilisierung, hat sich mittlerweile ein unscheinbar wirkendes Make-up durchgesetzt. Deutlich sichtbar wird die Arbeit des Maskenbilds hingegen insbesondere in den Genres des Fantastischen Films (Fantasyfilm, Horrorfilm, Science-Fiction). Heute wird die physische Maske oft auch durch digitale Effekte (Glossar: Visueller Effekt) ergänzt.

Melodram

Im **Melodram** stehen nicht äußere Konflikte, sondern die Gefühle der Figuren und eine Emotionalisierung des Publikums im Mittelpunkt. Der innere, oft unlösbare Konflikt mit gesellschaftlichen Normen manifestiert sich in Gefühlsausbrüchen, was sich in der meist abwertenden Formulierung "melodramatisch" niedergeschlagen hat. Die gesellschaftskritische Tendenz der Filme wird dabei oft übersehen. Da der Fokus auf Themen wie unglückliche Liebe, Tod, unerfüllte Sehnsucht oder auch häusliche Gewalt liegt und aufgrund der "übersteigerten" Emotionalität gelten Melodramen als "Frauenfilme", für die sich im anglo-amerikanischen Sprachraum auch Bezeichnungen wie "weepies" ("Filme zum Weinen") oder "tearjerkers" durchgesetzt haben, während im deutschen Sprachraum die begriffliche Entsprechung "Schnulzen" gebräuchlich ist.

Die Ursprünge des Melodrams liegen im altgriechischen Drama und dem bürgerlichen Trauerspiel. Analog zur Herkunft liegt die filmsprachliche Betonung auf Ausstattung, Lichtsetzung (Glossar: Licht und Lichtgestaltung) und Filmmusik. Oft symbolisieren geschlossene Räume der häuslichen Sphäre (vergleiche Kammerspiel) das Eingesperrt-Sein der Figuren in gesellschaftliche Ver- >

hältnisse. Äußerer Kitsch und das gesellschaftskritische Verlangen nach Emanzipation bilden den grundlegenden Widerspruch des Zum Inhalt: Genres, der keineswegs immer im Happy End aufgelöst wird.

Als Meister des Melodrams gilt der deutschstämmige Hollywood-Regisseur Douglas Sirk (1897-1987). In Filmen wie DIE WUNDERBARE MACHT (MAGNIFICENT OBSESSION, USA 1954) und SOLANGE ES MENSCHEN GIBT (IMITATION OF LIFE, USA 1959) gelang ihm die perfekte Verbindung von Kitsch und Kunst. Aus Bewunderung für Sirks WAS DER HIMMEL ERLAUBT (ALL THAT HEAVEN ALLOWS, USA 1955) drehte Rainer Werner Fassbinder mit ANGST ESSEN SEELE auf (BRD 1974) ein realistisches Remake, in dem sich eine deutsche Rentnerin in einen marokkanischen Gastarbeiter verliebt und damit auf gesellschaftliche Ablehnung stößt. Als Melodramen gelten aber auch Historienfilme wie etwa TITANIC (James Cameron, USA 1997).

Mise-en-scène/ Inszenierung

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

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

34
(44)

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.

Nouvelle Vague

Die Nouvelle Vague ("Neue Welle") ist eine Bewegung des französischen Films der 1950er- und 60er-Jahre, die nahezu global einflussreiche Filmästhetiken und Erzählweisen prägte. Die beteiligten Filmschaffenden (geboren um 1930) lernten sich im Umfeld der Cinémathèque française in Paris kennen; einige waren vor der Regiekarriere für die Zeitschrift Cahiers du Cinéma tätig.

Die **Nouvelle Vague** lässt sich als gemeinsame Idee vom Kino verstehen: In der filmischen Form soll sich der individuelle Ausdruck der Regisseurin/des Regisseurs (Glossar: Regie) finden ("politique des auteurs"). Die Filme sind selbstreflexiv, zitieren Film- und Literaturgeschichte (Intermedialität), brechen mit stilistischen Konventionen. An Originalschauplätzen (Glossar: Drehort/Set) auf der Straße gedreht, zeigen sie einen neuen Blick auf Alltags- und Populärkultur, der das Lebensgefühl junger Menschen und die politisch-sozialen Umbrüche der Zeit reflektiert. Als internationaler Durchbruch der Nouvelle Vague gelten François Truffauts *SIE KÜSSTEN UND SIE SCHLUGEN IHN* (LES QUATRE CENTS COUPS 1959) sowie Jean-Luc Godards *AUSSER ATEM* (À BOUT DE SOUFFLE, 1960). Das Ende der Bewegung kann etwa auf 1968 datiert werden, als der bis dahin rege Austausch zwischen den Filmschaffenden aufgrund politischer und künstlerischer Differenzen abnahm.

Production Design/Ausstattungen

Das **Production Design** bestimmt das visuelle Erscheinungsbild eines Films. Es ist der Oberbegriff für Szenenbild, Kulissen, Dekorationen, Filmbauten und Requisiten in einem Film. Selbst real existierende Schauplätze (Glossar: Drehort/Set) außerhalb des >

Filmstudios werden oft durch Ausstattung verändert und der jeweiligen Handlungszeit des Films optisch angepasst. Dabei bewegt sich das Production Design seit jeher zwischen den Gegensätzen Realismus (Authentizität und Realitätsnähe, meist verbunden mit Außenaufnahmen) und Stilisierung (Erschaffung neuer, andersartiger Welten, insbesondere im Science-Fiction- und Horrorfilm sowie im Fantasyfilm).

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 (Glossar: Schauspiel) bzw. bei dokumentarischen Formen (Glossar: Dokumentarfilm) 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 (Glossar: Montage) 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 (Glossar: Filmproduktion) oft starken Einfluss auch auf künstlerischer Ebene.

Remake Als **Remake** wird die erneute Verfilmung eines bereits veröffentlichten Films bezeichnet. Meist sind wirtschaftliche Interessen die Ursache für die Produktion einer neuen Version, um damit an den Erfolg eines bekannten Werks anzuknüpfen oder durch inhaltliche und ästhetische Modernisierungen oder Veränderungen bereits eingeführte Geschichten einem neuen Publikum zugänglich zu machen. In den seltensten Fällen werden dabei alle Szenen des Originals identisch nachgestellt (wie etwa bei Gus Van Sants *PSYCHO* (USA 1998), dem Remake des gleichnamigen Hitchcock-Klassikers aus dem Jahr 1960).

Im Laufe der Filmgeschichte wurden auch im Zuge von technischen Innovationen, wie dem Übergang vom Stummfilm zum Tonfilm, vielzählige Remakes produziert, da sich durch die technischen Neuerungen neue Erzählmöglichkeiten eröffneten.

In den USA werden im Ausland erfolgreiche Filme oft schon nach kurzer Zeit neu verfilmt, da untertitelte Originalfassungen dort nur ein Nischenpublikum finden und im Gegensatz zu Deutschland Synchronisierungen nicht üblich sind.

Als Sonderfilm des Remakes hat sich in den vergangenen >

Jahren vor allem im Genre der Comicverfilmungen auch der sogenannte Reboot ("Neustart") entwickelt, der eine Filmreihe nicht fortsetzt, sondern variantenreich mit ähnlichen Szenen und Figurenkonstellationen noch einmal neu erzählt.

Schauspiel

Im Film oder auf der Bühne verkörpern Schauspieler/-innen eine Figur, unterstützt von Kostüm und Maske, wobei beim Film, der mit Nah- und Großaufnahmen (Glossar: Einstellungsgrößen) arbeitet, ein subtileres Spiel gefordert ist.

Die Rolle wird zuvor in Proben mit der Regie erarbeitet oder improvisiert. Zur Schauspieltechnik haben sich verschiedene Theorien entwickelt. Das vorherrschende "identifikatorische" **Schauspiel** fordert die naturalistische Einfühlung in die Rolle, um diese glaubwürdig auszufüllen. Besonders bekannt wurde das nach dem russischen Methodiker Konstantin Stanislawski an Lee Strasbergs New Yorker Actors Studio entwickelte "Method Acting", das auf der Einfühlung in die Lebenswirklichkeit der Figur unter genauer Selbstbeobachtung und Aktivierung eigener Erinnerungen beruht.

Demgegenüber verlangen Theorien, u.a. Bertolt Brechts ("episches Theater"), nach reflektierender "Distanz" zur Rolle. Das Schauspiel soll sich auf den präsentierenden Vortrag beschränken und damit kenntlich machen, ähnlich wie in den Anfängen des antiken griechischen Theaters. Besondere Authentizität vermitteln wiederum oft Laienschauspieler/-innen. Eine kommerziell einträgliche Mischform der Schauspieltypen erzeugte das vor allem von Hollywood entwickelte Starsystem, das beliebte Darsteller/-innen von vornherein mit einem bestimmten Rollentypus identifiziert.

37
(44)

Science-Fiction-Film

Science-Fiction-Filme zählen neben Horrorfilmen und Fantasyfilmen zum Genre des Fantastischen Films und spielen entweder in der nahen oder fernen Zukunft. Indem sie mit Hilfe eines futuristischen Settings gesellschaftliche, politische und vor allem wissenschaftlich-technologische Entwicklungen der Gegenwart fortspinnen, überhöhen und zuspitzen und so zur Diskussion stellen können, haben Science-Fiction-Filme traditionell auch ein großes kritisches Potenzial.

Wie Fantasyfilme werden auch Science-Fiction-Filme maßgeblich durch den Einsatz von Spezialeffekten geprägt. Was die Erzählung betrifft vermischen sich dabei häufig typische Science-Fiction-Motive mit Merkmalen des Horror- oder Actionfilms.

Sequenz

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

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, Filmmu- >

sik, 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 (Glossar: Postproduktion) 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. >

Studiosystem

Die "Goldene Ära" Hollywoods (ca. 1927-1948) war geprägt vom **Studiosystem**. Die fünf größten Studios ("Big Five") – MGM, Paramount, 20th Century Fox, Warner Bros. und RKO – hatten den Markt weitgehend unter sich aufgeteilt. Maßgeblich dafür war die Einführung des Tonfilms, der eine industrialisierte Arbeitsweise erforderte. Unter der Leitung mächtiger Moguln wie Louis B. Meyer und Darryl F. Zanuck lagen sämtliche Rechte für Produktion, Distribution und Vermarktung von Filmen bei den Studios, die in den USA zudem die lukrativsten Kinos besaßen.

Das Image der "Traumfabrik" gründete auf dieser Marktmacht, gewaltigen Budgets und einer beispiellosen Bündelung kreativen Talents unter rigiden Arbeitsbedingungen: Große Unterhaltungsfilme wie *DER ZAUBERER VON OZ* (*THE WIZARD OF OZ*, Victor Fleming, USA 1939) und *VOM WINDE VERWEHT* (*GONE WITH THE WIND*, Victor Fleming, USA 1939) entstanden buchstäblich am Fließband. Schauspieler/-innen (Glossar: Schauspiel), Autoren/-innen (Glossar: Drehbuch) und Kameraleute waren durch strikte Verträge an das Studio gebunden. Nach 1948 setzten mehrere Gerichtsurteile wegen Wettbewerbsverzerrung dem Studiosystem ein Ende.

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 (Glossar: Filmmusik) begleitet, extern eingespielt von Grammophon, Klavier oder Orchester. Zur Darstellung von Dialogen oder anderer Erklärungen dienten Zwischentitel (Glossar: Insert) 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 (Glossar: Kamerabewegungen), 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 (Glossar: Expressionismus) Aufmerksamkeit, bekannt für die heute übertrieben wirkende Theatergestik der beteiligten Schauspieler/-innen (Glossar: Schauspiel). 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 – LIED VON ZWEI MENSCHEN* (*SUNRISE – A SONG OF 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 (Glossar: 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 (Glossar: Tongestaltung/Sound-Design) nur spärlich verwendeten, wehrten sich einzelne Regisseure (Glossar: Regie) wie Erich von Stroheim (HOCHZEITSMARSCH/THE WEDDING MARCH, USA 1928) und Charlie Chaplin (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 (Glossar: Farbgestaltung) 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.

40
(44)

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.

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 informativ >

onen 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".

Trailer

Die in der Regel zwischen 30 und 180 Sekunden langen Werbefilme werden im Kino-Vorprogramm eingesetzt, um auf kommende Leinwandereignisse hinzuweisen. Im Unterschied zum deutlich kürzeren und weniger informativen Teaser, locken **Trailer** das Publikum mit konkreten Hinweisen zu Handlung, Stars und filmischer Gestaltung ins Kino. Dazu werden Ausschnitte, Texteinblendungen (Glossar: Insert), grafische Elemente, Sprecherstimme (Voice-Over), Musik und Toneffekte (Glossar: Tongestaltung/Sound-Design) verwendet. Trailer sind als Vorschau- bzw. Werbemittel bereits seit den 1910er-Jahren in Gebrauch und bis heute wichtige Elemente der Werbekampagnen von Filmverleihen.

Vorspann/Abspann

Im **Vor- und Abspann** eines Films (englisch: "opening credits/closing credits") werden die an der Produktion beteiligten Personen aus Stab und Besetzung sowie Produktionsgesellschaften (Glossar: Filmproduktion) und Verleiher (Glossar: Distribution) in einer gegebenenfalls auch vertraglich festgelegten Reihenfolge, Dauer und Schriftgröße namentlich genannt.

Gelegentlich beschränken sich Filme nicht nur auf eine Einblendung der Namen der wichtigsten Beteiligten zu Beginn des Films, sondern setzen aufwendig gestaltete Vorspanne (englisch: "title sequence") als dramaturgische Mittel (Glossar: Dramaturgie) ein. Seit Mitte der 1990er-Jahre verzichten viele Blockbuster andererseits bewusst auf einen Vorspann und bisweilen sogar auf eine Einblendung des Filmtitels, um eine größere dramaturgische Dynamik zu entfalten. In Komödien wird der Abspann manchmal genutzt, um Versprecher und misslungene Szenen ("bloops" oder "outtakes") zu zeigen.

Links und Literatur (1/2)

Links zum Film

➔ NOUVELLE VAGUE: Film-Website des Verleihs

<https://nouvelle-vague-film.de/>

➔ Richard Linklater on NOUVELLE VAGUE (engl. Video)

<https://www.youtube.com/watch?v=D0-e8LPYz0k>

➔ ABGEDREHT: Film-Website des Verleihs

<https://www.wildbunch-germany.de/movie/abgedreht>

➔ Der "geschwedete" Trailer zum Film ABGEDREHT von und mit Michel Gondry

<https://www.youtube.com/watch?v=-B0dJQ35rDs>

➔ Der Film THE WATERMELON WOMAN auf MUBI

<https://mubi.com/de/de/films/the-watermelon-woman>

➔ sissymag.de: Artikel zum Film THE WATERMELON WOMAN

<https://www.sissymag.de/the-watermelon-woman-1996/>

➔ bfi.org.uk: Artikel über THE WATERMELON WOMAN (Englisch)

<https://www.bfi.org.uk/features/watermelon-woman-cheryl-dunye>

➔ thecine-files.com: Aufsatz über den Einsatz des Films THE WATERMELON WOMAN im universitären Kontext (Engl.)

<https://www.thecine-files.com/teaching-the-watermelon-woman/>

➔ DER SOHN VON RAMBOW: Filmwebseite des Verleihs

<https://www.wildbunch-germany.de/movie/der-sohn-von-rambow>

➔ Vision Kino: FilmTipp zu DER SOHN VON RAMBOW

<https://www.visionkino.de/filmtipps/der-sohn-von-rambow/>

➔ DER SOHN VON RAMBOW: Filmbe-sprechung auf KinderFilmWelt

<https://www.kinderfilmwelt.de/filmpool/film/son-of-rambow-der-sohn-von-rambo>

➔ Film im Fokus: Unterrichtsma-terial zu DER SOHN VON RAMBOW

https://film-kultur.de/wp-content/uploads/der-sohn-von-rambow_fif.pdf

Links und Literatur (2/2)

Mehr zum Thema auf kinofenster.de

➤ AUSSER ATEM

(Filmbesprechung vom 16.12.2020)

<https://www.kinofenster.de/themen/themendossiers/nouvelle-vague/48348/ausser-atem>

➤ NOUVELLE VAGUE

(Themendossier vom Dezember 2020)

<https://www.kinofenster.de/themen/themendossiers/48291/nouvelle-vague>

FOOTFIGHTERS: EVERLONG (Musikvideo-Besprechung vom 23.06.2025)

<https://www.kinofenster.de/themen/themendossiers/surrealismus-im-film/200464/foot-fighters-everlong>

➤ Black Cinema (Hintergrund vom 26.02.2010)

<https://www.kinofenster.de/filme/filme-des-monats/precious/31222/black-cinema>

➤ "Es gibt einen Mangel an schwarzen Geschichten" (Interview vom 04.03.2019)

<https://www.kinofenster.de/filme/filme-des-monats/beale-street/46272/es-gibt-einen-mangel-an-schwarzen-geschichten>

➤ Queer Cinema (Hintergrund vom 31.01.2019)

<https://www.kinofenster.de/filme/filme-des-monats/rafiki/46133/queer-cinema>

➤ DU SOLLST MEIN GLÜCKSSTERN SEIN (Filmbesprechung vom 28.01.2022)

<https://www.kinofenster.de/themen/themendossiers/let-s-sing-filmmusicals/49340/du-sollst-mein-gluecksstern-sein>

➤ THE ARTIST

(Filmbesprechung vom 24.01.2012)

<https://www.kinofenster.de/filme/filme-des-monats/the-artist/34689/the-artist>

➤ ICH UND EARL UND DAS MÄDCHEN (Filmbesprechung vom 19.11.2015)

<https://www.kinofenster.de/41043/ich-und-earl-und-das-maedchen>

➤ UND DANN DER REGEN - TAMBIÉN LA LLUVIA (Filmbesprechung vom 22.12.2011)

<https://www.kinofenster.de/filme/filme-des-monats/und-dann-der-regen-tambien-la-lluvia/34570/und-dann-der-regen-tambien-la-lluvia>

➤ SUPA MODO

(Filmbesprechung vom 05.04.2019)

<https://www.kinofenster.de/filme/filme-des-monats/supa-modo/46523/supa-modo>

➤ FINAL CUT OF THE DEAD

(Filmbesprechung vom 16.02.2023)

<https://www.kinofenster.de/50408/final-cut-of-the-dead>

➤ DIE FABELMANS

(Filmbesprechung vom 06.03.2023)

<https://www.kinofenster.de/50458/die-fabelmans>

➤ BABYLON – IM RAUSCH DER EKSTASE

(Filmbesprechung vom 18.01.2023)

<https://www.kinofenster.de/50318/babylon-im-rausch-der-ekstase>

IMPRESSUM

kinofenster.de –

Das Online-Portal für Filmbildung

Herausgegeben von der Bundeszentrale für
politische Bildung / bpb
Thorsten Schilling (v.i.S.d.P.)
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

Handelsregister: HRB 94032 B

Registergericht: Amtsgericht Charlottenburg

Redaktionsleitung:

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

Redaktionsteam:

Philipp Bühler, Ronald Ehlert-Klein, Jörn Hete-
brügge, Dominique Ott-Despoix, Vincent Rabas-
Kolominsky (Volontär, Bundeszentrale für politische
Bildung), Lea Meer (Volontärin, Bundeszentrale für
politische Bildung)
info@kinofenster.de

Autor/-innen: Christian Horn (Hintergrund), Philipp
Bühler (Filmbesprechung NOUVELLE VAGUE), Stefan
Stiletto (Filmbesprechung ABGEDREHT), Cila Yakecã
(Filmbesprechung THE WATERMELON WOMAN),
Rochus Wolff (Filmbesprechung DER SOHN VON
RAMBOW), Ula Brunner (Interview), Ronald Ehlert-
Klein (Impulse), Lena Sophie Gutfreund (Arbeitsblatt
NOUVELLE VAGUE), Daniela Nicklisch (Arbeitsblatt 1),
Feliks Thiele (Arbeitsblatt 2)

Layout: Maureen Vollmer, Thiemo Pitsch

Bildrechte: Cinematics/Alamy, picture alliance /
Collection Christophel/Les Films du Carosse, Jean
Louis Fernandez, AJ Pics/Alamy, Mubi, Senator
Filmverleih, Wild Bunch, 20thCentFox/Courtesy
Everett Collection

© kinofenster.de / Bundeszentrale für politische
Bildung 2026