

Film des Monats

September 2024

DAS GEHEIMNIS DER PERLIMPS

Claé und Bruô kommen aus zwei verfeindeten Königreichen, wollen aber dasselbe: den Wald und seine Tiere bewahren. Der fantasievolle Animationsfilm erzählt für Kinder von Umweltzerstörung und kriegerischen Konflikten. Unser Film des Monats – **mit Hintergrundtexten und Unterrichtsmaterial ab Klasse 3.**

Inhalt

	FILMBESPRECHUNG		IMPULSE
03	Das Geheimnis der Perlimps	10	DAS GEHEIMNIS DER PERLIMPS – außerschulische Filmarbeit
	INTERVIEW		UNTERRICHTSMATERIAL
05	"Der Wald in DAS GEHEIMNIS DER PERLIMPS ist für mich die Verkörperung von Kindheit"	12	Arbeitsblätter
	VIDEOANALYSE		- DIDAKTISCH-METHODISCHE KOMMENTARE
07	Formen, Farben, Bewegungen in DAS GEHEIMNIS DER PERLIMPS	23	- ARBEITSBLÄTTER ZUM FILM DAS GEHEIMNIS DER PERLIMPS
	HINTERGRUND		Filmglossar
08	Filmarbeit mit DAS GEHEIMNIS DER PERLIMPS	30	Links zum Film
		31	Impressum

Filmbesprechung: Das Geheimnis der Perlimps (1/2)



© Film Verleih Gruppe

PERLIMPS

Land: Brasilien

Jahr: 2022

Genre: Animationsfilm, Abenteuerfilm, Fantasy

Kinostart: 19.09.2024

Verleih: Film Verleih Gruppe

Regie: Alê Abreu

Drehbuch: Alê Abreu

Laufzeit, Sprachfassung:

80 Min., dt. F.

Format: digital

FSK: 6

Altersempfehlung: ab 8 J.

Klassenstufen: ab 3. Klasse

Themen: Freundschaft, Krieg, Umwelt, Kinder/Kindheit, Fantasie

Unterrichtsfächer: Deutsch, Ethik/Religion, Kunst, Sachkunde

DAS GEHEIMNIS DER PERLIMPS

Der brasilianische Animationsfilm erzählt kindgerecht von Freundschaft, Konflikten und der gemeinsamen Verantwortung für die Natur und unsere Welt.

Die Riesen. Immer wieder die Riesen. Ihre Gier und ihr unerbittliches Streben nach Macht sind schuld daran, dass die geheimnisvollen Perlimps aus dem verwunschenen Wald in Vergessenheit geraten sind – und damit die Quelle all jener Energie, Neugier und Freude, die das Leben erst so schön gemacht haben. Diese Riesen haben nun auch den Wald umzingelt, in den der kleine Wolf Claé aus dem Reich der Sonne geflüchtet ist. Er kennt die finsternen Pläne des Riesen Captain Goldglanz und ist als Spezialagent auf der Suche nach den Perlimps. Damit ist er allerdings nicht allein. Die kleine Bärin Bruô aus dem Reich des Mondes verfolgt dasselbe Ziel. Doch zusammenarbeiten können die beiden Tierkinder nicht. Spinnefeind sind sich ihre Königreiche. So raufen sie miteinander, beäugen sich misstrauisch und prahlen, was das Zeug hält – bis sie ein radioähnliches

Gerät finden. Claé aus dem technikaffinen Reich der Sonne kann ihm eine musikalische Botschaft entlocken, die Bruô dank ihrer Gedankenkraft verstehen kann. Spätestens ab diesem Zeitpunkt ist beiden klar, dass sie sich gemeinsam auf den Weg machen müssen, wenn sie die Perlimps finden und den Wald retten wollen.

Verzaubertes Paradies aus Farben und Licht

Der verwunschene Wald im brasilianischen Animationsfilm DAS GEHEIMNIS DER PERLIMPS wirkt traumhaft schön. In prächtig leuchtenden Farben (Glossar: Farbgestaltung) hat Regisseur Alê Abreu ihn inszeniert, ganz ohne scharfe Konturen. Als Grundlage für die Hintergrundzeichnungen dienten Farbklecke und Farbverläufe mit deutlich sichtbaren Pinselstrichen, die digitalisiert und danach am Computer >

Filmbesprechung: Das Geheimnis der Perlimps (2/2)

bearbeitet wurden (Glossar: Digitalisierung). So ist eine sehr haptische Welt entstanden, ein Paradies aus Farben, Formen und Licht, das magisch und harmonisch wirkt und damit in deutlichem Kontrast etwa zu Darstellungen des Waldes in deutschen Märchen steht. Die Unterschiede der beiden Tierkinder werden auch durch farbliche Kodierungen veranschaulicht. Claé ist die Farbe Rot zugeordnet (ohnehin ähnelt er mehr einem Fuchs als einem Wolf), Bruô die Farbe Blau.

 **Trailer:** <https://youtu.be/sskfABESGCg>

Je weiter die Tierkinder durch den Wald gehen, desto mehr werden sie mit den folgenschweren Taten der Riesen konfrontiert. Kaum haben die beiden einen Fluss überquert, trocknet dieser plötzlich aus. Er wurde leeresogen, mutmaßt Claé, weil die Riesen das Wasser für "die riesige Welle" brauchen, die ihnen die Energie für ihren Krieg gegen die Menschen jenseits einer großen Mauer liefern soll. Nur wenige Schritte entfernt ist der Wald bereits gerodet. Mit schrillen Tönen (Glossar: Tongestaltung/Sound Design) untermalt der Film diese Zerstörung des Waldes, setzt nun auf dunkle Farben und harte Kontraste. Geradezu lebendig wirken unterdessen die anthropomorphen Maschinen der Riesen, die sich durch den Wald fressen. Fließend wechseln idyllische Bilder mit solchen der Bedrohung – das Paradies der Tierkinder ist in unmittelbarer Gefahr, die umso größer wirkt, weil die Riesen nicht zu sehen sind. Lange werden sie der Vorstellungskraft des Publikums überlassen. Mit dem alten, weisen Albatros Hans von Lehm treffen die Tierkinder schließlich eine Figur, die einmal ein Riese war, ein Soldat sogar, und der ihnen mehr über die Perlimps erzählt. Erst zu diesem Zeitpunkt wird klar, dass diese wohl gar keine konkreten Lebewesen sind, sondern vielmehr als Idee zu verstehen sind: etwa als Metapher für Lebensfreude,

für kindliche Unschuld, für Neugier und Veränderungswillen.

Abstraktes Rätsel mit realem Hintergrund

Lange lässt der Film, der mit einem kurzen kryptischen Prolog in die Geschichte einführt, sein Publikum im Unklaren. Manchmal tritt er sogar auf der Stelle und verliert sich in seiner Atmosphäre, anstatt die Handlung voranzutreiben. Die Perlimps bleiben ebenso ein abstraktes Rätsel wie die Riesen, bis Claé schließlich nach einem missglückten Versuch, das Kraftwerk der Riesen zu sabotieren, von einem Hubschrauber geschnappt und fortgeschleppt wird – und damit etwas geschieht, wodurch der gesamte Film noch einmal neu bewertet werden muss: Claé entpuppt sich nämlich als Junge, der drei Tage im Wald gespielt hat und überdies der Sohn des befehlshabenden Generals ist, Bruô als Mädchen, das jenseits der Mauer lebt und mit ihrer Familie durch Soldaten bedroht wird. Alles, was bisher zu sehen war, war nur ein Spiel zweier Kinder; ihr Versuch, in Form einer fantastischen Abenteuergeschichte das Verhalten der Erwachsenen und deren Welt zu verstehen oder zu verarbeiten.

Letztlich hat DAS GEHEIMNIS DER PERLIMPS somit mehr mit der Wirklichkeit zu tun, als es zunächst den Anschein macht. Wie schon in seiner vorherigen Regiearbeit DER JUNGE UND DIE WELT (O MENINO E O MUNDO, BR 2013) greift Alê Abreu auch hier wieder auf Gegebenheiten der jüngeren brasilianischen Geschichte zurück. Die letzte Militärdiktatur in Brasilien, die bis ins Jahr 1985 andauerte, findet ebenso ihren Widerhall wie ein geschärftes Bewusstsein für die Notwendigkeit, den Regenwald am Amazonas vor der Zerstörung zu bewahren.

Es sind große politische und ökologische Themen, die Abreu in seinem Film anreißt. Belehrend aber wirkt die Geschichte nicht, weil sie sich voll auf die Kinderperspektive konzentriert und diese so ernst nimmt wie

nur möglich. Obwohl der Film beklagt, wie korrumpierbar (erwachsene) Menschen durch Habgier und Macht sind, endet er nicht pessimistisch. DAS GEHEIMNIS DER PERLIMPS setzt alle Hoffnung auf die Kinder und macht ihnen zugleich Mut, auch ihr echtes Leben als aufregendes Abenteuer im Kampf für das Gute zu begreifen.

Autor/in:
Stefan Stiletto,
19.09.2024

Interview: Alê Abreu (1/2)

"Der Wald in DAS GEHEIMNIS DER PERLIMPS ist für mich die Verkörperung von Kindheit"

Alê Abreu erklärt, wie die Idee zu seinem Animationsfilm entstanden ist, wie er gearbeitet hat und wie sein Film bislang bei Kindern angekommen ist.

© Alê Abreu



Alê Abreu

Für seinen zweiten Animationslangfilm DER JUNGE UND DIE WELT (O MENINO E O MUNDO, BR 2013) wurde der brasilianische Regisseur Alê Abreu für einen Academy Award nominiert. Nun startet, mehr als zwei Jahre nach der Weltpremiere beim Animationsfilmfestival in Annecy, sein neuer Film DAS GEHEIMNIS DER PERLIMPS (PERLIMPS, BR 2022) in den deutschen Kinos. Im Interview erzählt Abreu über seine intuitive Arbeitsweise, seine Inspirationsquellen und seinen Wunsch, das Publikum zu involvieren und anzuregen.

kinofenster.de: Woher kommt der Titel "Perlimps"?

Alê Abreu: Meine Filmprojekte nehmen ihren Anfang immer bei einem Titel. Der erste Titel, den wir hatten, lautete Alê Abreu Alê Abreu "Voyagers of the Enchanted Forest" (deutsch: "Die Reisenden des verzauberten Waldes"). Üblicherweise gelange ich dann aber an einen Punkt, an dem der ursprüngliche Titel keinen Sinn mehr ergibt, so dass ich ihn ändern muss. Bei einem Treffen sagte mir der Produzent Luiz Bolognesi, dass ich einen Namen für die Wesen im Film bräuchte. Zuerst dachten wir an berühmte Namen aus unserer Kindheit wie "Grem-lins" oder "Goonies". Dann verbanden wir das Wort "pirilampos" (portugiesisch für Glühwürmchen) und den Fantasieklang "pirlimpimpim". Eigentlich bedeutet der Name "Perlimps" gar nichts und es bleibt dem Publikum überlassen, ihn mit Bedeutung zu füllen.

kinofenster.de: Was war der Ursprung der Geschichte?

Alê Abreu: Die ersten Ideen hatte ich kurz vor der Fertigstellung des Schnitts (Glossar: Montage) von DER JUNGE UND DIE WELT. Wie dieser entstand DAS GEHEIMNIS DER PERLIMPS aus vielen kleinen Bruchstücken. Ich versuchte, sie zusammensetzen und herauszufinden, worum es ging – so wie ein Forscher, der einem Rätsel auf der Spur ist. Eines der ersten Bilder war das von Claé, der aus einem See kommt. Zu diesem Zeitpunkt wusste ich noch nicht, dass daraus ein Stau-

damm werden würde. Das Make-up (Glossar: Maske/Maskenbild) in Claés Gesicht war zerlaufen, außerdem hatte er ein Kostüm an. Dieses Bild hatte ich vor der ganzen Geschichte im Kopf und ich versuchte herauszufinden, was es damit auf sich hatte. Das Kind kam aus der Tiefe des Sees und der See war eine Metapher für die Kindheit. In diesem Film ging es also um den Verlust der kindlichen Unschuld.

kinofenster.de: Ich habe den Eindruck, dass Sie sehr intuitiv arbeiten und dem Fluss der Geschichte folgen ...

Alê Abreu: Ich denke nicht in Worten. Ich verarbeite die Dinge, die ich aus der Welt um mich herum empfangen und die sich in meinen Kopf mit meinen Gefühlen mischen, in Form von Zeichnungen – und von Tönen.

kinofenster.de: Am Ende erweist sich die Geschichte als das Spiel zweier Kinder. Stand der Plot-Twist von Anfang fest?

Alê Abreu: Ja, durch das Bild des Kindes, das sich als Wolf verkleidet hat. Erst dachte ich: Okay, in dieser Geschichte geht es um einen Wolf. Ich muss herausfinden, warum das Kind sich verkleidet hat und eine Waffe trägt und wie man als Erwachsener in dieser Welt lebt. Ich hatte die Vorstellung, dass die Kinder und die Perlimps der Natur sehr nahe sind, wenn sie in diese Welt kommen. Wenn wir erwachsen werden, lösen wir uns von dieser Natur, die in uns ist.

kinofenster.de: Bleiben wir bei dem Thema Natur. Wenn ich mir einen Wald vorstelle, dann denke ich an die Farben Grün und Braun. Vor allem in deutschen Märchen ist der Wald immer auch geheimnisvoll und unheimlich. Der Wald in DAS GEHEIMNIS DER PERLIMPS dagegen ist ein Meer aus wunderschönen leuchtenden Farben.

Alê Abreu: Für mich ist der Wald in DAS GEHEIMNIS DER PERLIMPS die Verkörperung von Kindheit, einem Teil unseres Lebens. >

Interview: Alê Abreu (2/2)

Es ist ein physischer Ort, der in eine Zeit transformiert wurde. Wenn man in den Amazonas-Regenwald geht, dann kommt auch hier das Licht nicht bis zum Boden, weil die Bäume so groß sind. Der Wald im Film ist also eine Metapher und soll nicht realistisch sein.

kinofenster.de: In Der Junge und die Welt, der sehr minimalistisch gehalten war, haben Sie sich an bildenden Künstlern wie Paul Klee und Joan Miró orientiert. Welche künstlerischen Einflüsse gab es für DAS GEHEIMNIS DER PERLIMPS?

Alê Abreu: Bei DAS GEHEIMNIS DER PERLIMPS ging es darum, mehr hinzuzufügen. Der Film ist für mich wie eine Antithese zu Der Junge und die Welt. Die Einflüsse aus Der Junge und die Welt sind immer noch wichtig für mich, aber DAS GEHEIMNIS DER PERLIMPS geht nicht auf den direkten Einfluss eines Künstlers zurück und war für mich mehr eine persönliche Weiterentwicklung. Aber ich kann sagen, dass mich die Cut-Out-Formen von Henri Matisse inspiriert haben und auch die Arbeiten von Roger Dean, der die Alben-Cover der Progressive-Rock-Band Yes gestaltet hat. Ich habe die Alben von Yes gehört und bin durch die Cover in diese Universen eingetaucht. Als ich an DAS GEHEIMNIS DER PERLIMPS gearbeitet habe, habe ich die Augen geschlossen und mich an diese Bilder erinnert.

kinofenster.de: Die Mauer, der Bau des Staudamms, der Krieg, die Abholzung des Waldes: Wie eng ist die Geschichte von DAS GEHEIMNIS DER PERLIMPS mit der Geschichte Brasiliens verbunden?

Alê Abreu: Sie ist eng mit Brasilien verbunden, aber nicht nur mit Brasilien. Konflikte und Kriege gibt es gerade in vielen verschiedenen Ländern. Der Bau des Staudamms und die Abholzung des Waldes beziehen sich deutlich auf Brasilien. Die Natur wird nicht ernst genommen und respektvoll behandelt, jetzt gerade gibt es hier viele Wald-

brände. Es ist eindeutig, welche negativen Folgen menschliches Handeln für die Natur hat, wie diese auf uns zurückwirken und unsere Gesundheit beeinflussen.

kinofenster.de: Die Figuren und die Farben in Das Geheimnis der Perlimps sprechen Kinder an, die Themen, die Sie im Film aufgreifen, sind dagegen teils sehr erwachsen. Wen sehen Sie als Zielgruppe Ihres Films?

Alê Abreu: Ich glaube daran, dass Kinder dazu in der Lage sind, auf jegliche Art intellektueller Reise zu gehen. Jedes Kind wird mit diesen Themen auf seine eigene Art umgehen. Auch wenn es in dem Film manche Themen gibt, die Erwachsene vielleicht leichter verstehen, denke ich nicht, dass er deshalb nicht für Kinder zugänglich ist. Ich behandle Kinder nicht von oben herab, sondern auf Augenhöhe und halte sie für klug. Ich glaube, der Film kann sie voranbringen. Er unterschätzt Kinder nicht. Aus unserer Erfahrung mit dem Film verfügen Kinder oft auch über ein tieferes Verständnis des Films als Erwachsene. Sie konnten das zwar nicht unbedingt in Worte fassen, aber sie haben die Metaphern verstanden und waren von dem Film berührt. Manche Erwachsene haben ein paar Probleme mit DAS GEHEIMNIS DER PERLIMPS, weil sie es gewohnt sind Filme zu sehen, in denen alles vollständig erklärt wird. Ich lasse gerne absichtlich Leerstellen, weil ich möchte, dass das Publikum diese füllt. Es war toll zu sehen, wie Kinder diese Leerstellen manchmal besser füllen als Erwachsene, weil sie kreativer sind.

Autor/in:
Stefan Stiletto

Videoanalyse: Formen, Farben, Bewegungen in Das Geheimnis der Perlimps

© Film Verleih Gruppe



Formen, Farben, Bewegungen in DAS GEHEIMNIS DER PERLIMPS

Im magischen Wald leuchten Farben, tanzen Formen. Die Videoanalyse zeigt, wie die Animation mit diesen Elementen arbeitet und stellt Bezüge zur Kunst- und Filmgeschichte her.

Hier können Sie den Text der Videoanalyse nachlesen:

Sprecher: Strahlende Farben (Glossar: Farbgestaltung) und verspielte Formen prägen den Animationsfilm DAS GEHEIMNIS DER PERLIMPS.

Der Stil erinnert an frühere Kunstwerke. Anfang des 20. Jahrhunderts malten die Vertreter der abstrakten Malerei keine Dinge aus der echten Welt. Ihnen kam es auf die reine Wirkung von Linien und Farben an.

In den 1920er-Jahren, als das Kino noch jung war, prägten diese Bilder die Idee des sogenannten absoluten Films <https://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/a:absoluterfilm-1037>. Damit sind Filme gemeint, die auf eine übliche Handlung

verzichten und neugierig mit Farben und Formen spielen. Anders als bei der Malerei kommen nun auch Bewegungen hinzu.

Auch in AN OPTICAL POEM (USA 1938) von Oskar Fischinger tanzen die Formen miteinander. Wie in einem Musikvideo folgt das Ballett der Kreise dem Takt der Musik. Auf dieselbe Weise funktionieren viele Szenen aus DAS GEHEIMNIS DER PERLIMPS.

Wir spüren sofort, dass der Wald ein magischer Ort ist. Das liegt an den leuchtenden Farben und den sanften Formen. Die Musik und der Märchenerzähler betonen die Magie. **Erzähler im Film:** "Durch helles, gleißendes Licht betritt man diese Welt. Als erstes erstreckt sich einem ein verwunschener Wald. Und alle Neuankömmlinge tragen nur eine einzige Sache mit sich,

wenn sie wieder gehen. Etwas, das einem pulsierenden Funken gleicht. Einer kleinen, verspielten Lichtflocke voller Sehnsucht und Verlangen."

Sprecher: Beim Durchwandern der Höhle verstärkt das spärliche Licht die geheimnisumwobene Stimmung.

Ein Gegenbild zum naturverbundenen Wald ist die kantige Welt der Riesen mit ihren Häusern, Maschinen und Strommasten.

Manchmal scheinen die Figuren und ihre Umgebung in einer fließenden Bewegung zu verschmelzen. So entsteht ein Gefühl dafür, dass der Wald und die darin lebenden Wesen ein großes Ganzes bilden.

Die rätselhafte Welt aus DAS GEHEIMNIS DER PERLIMPS erschließt sich erst nach und nach. Die stimmungsvollen Formen und Farben erzählen dabei ganz ohne Worte einen Teil der Geschichte mit.

Wichtiger Hinweis:

Quellenangaben zu den Bild- und Videozitat:

Bilder:

- Wilhelm Morgner: Astrale Komposition XI, 1912
- Robert Delaunay: Simultaneous Contrasts, 1913
- Wassily Kandinsky: Leicht in Schwer, 1929
- Wassily Kandinsky: La forme rouge, 1938

Videoausschnitte:

- Walter Ruttmann: OPUS II, DE 1921
- Oskar Fischinger: AN OPTICAL POEM, USA 1938

Autor/in:

Christian Horn, 19.09.2024

Hintergrund: Filmarbeit mit Das Geheimnis der Perlimps (1/2)

FILMARBEIT MIT DAS GEHEIMNIS DER PERLIMPS

Kinder einer 5. Klasse haben im Rahmen der Berliner SchulKinoWochen 2023 eine Kinovorführung des Animationsfilms vorbereitet – ein Werkstatt- und Erfahrungsbericht.



© SKW Berlin, Harriet Meyer

Der Animationsfilm *DAS GEHEIMNIS DER PERLIMPS* (*PERLIMPS*, Alé Abreu, BR 2023) eröffnete 2023 die SchulKinoWochen Berlin. Die Vorstellung wurde von Schüler/-innen einer fünften Klasse aus Berlin vorbereitet und moderiert. Im diesem Artikel berichten wir, wie sich die Kinder zusammen mit uns als Filmvermittlerinnen dem Film angenähert haben und welche Fragen und Gedanken bei ihnen dazu entstanden sind. Eine gemeinsame Filmvorstellung samt Moderation vorzubereiten, ist eine filmvermittelnde Methode, die sich auch im Schulkontext, etwa im Rahmen eines Projekttages, anbietet.

Neonfarbene Bildflächen flackern wie visuelle Morsesignale auf, dazu eine sich steigende Filmmusik – schon der Vorspann von *DAS GEHEIMNIS DER PERLIMPS* lässt die überwiegend jungen Zuschauer/-innen bei

der Eröffnungsveranstaltung der SchulKinoWochen gebannt auf die Kinoleinwand schauen. Ein beeindrucktes Raunen geht durch das Publikum. Genauso haben es zwei Wochen zuvor auch die Fünftklässler/-innen erlebt, die den Animationsfilm nun präsentieren, als sie ihn zum ersten Mal im abgedunkelten Klassenzimmer sahen. Nun präsentieren sie ihn im großen Kinosaal.

Auch damals war es seit Filmbeginn ganz still, obwohl im Flur andere Kinder vorbeitobten. Die gemeinsame Filmsichtung und das anschließende Filmgespräch sollte den Kindern helfen, sich den Film zu erschließen und ein Moderationskonzept samt Fragen für das Publikum zu entwickeln. Zentrale Fragen waren dabei: Was wollt ihr bei der Eröffnung zum Film erzählen? Worüber wollt ihr mit den anderen Kindern reden? Bevor die Kinder den Film

sahen, erklärten wir ihnen, was ein Filmfestival ist und welche Rolle dabei der Eröffnungsfilm spielt. Die Kinder erfuhren, wer den Film gemacht hat, was eine deutsche Synchronfassung ist und warum sie ihn in dieser sehen werden.

Über das Filmleben sprechen: Erste Eindrücke teilen

Nach der Filmsichtung gab es zunächst eine offene Gesprächsrunde, in der die Kinder ihre Eindrücke und Gefühle teilen und Verständnisfragen stellen konnten. Ihre eigenen Seherlebnisse durften dabei an allererster Stelle stehen: Sie schwärmten von den knalligen Farben im Film, den meditativen Szenen, in denen Bilder zu Mandalas werden und sich dann wieder in sich auflösen; von der geheimnisvollen Musik und der Langsamkeit der Erzählung, die gegen Ende von schnellen Verfolgungsjagden und der Verdichtung der Geschichte abgelöst wird. "So einen besonderen Film habe ich noch nie gesehen", fasste ein Kind sein Seherlebnis zusammen.

Ganz von selbst und ohne Impulse von unserer Seite formulierten die Schüler/-innen erste Fragen, die der Film aufwirft: "Was sind denn nun eigentlich die Perlimps?" und damit verknüpft: "Und was ist ihre Mission?" Herrschte anfangs noch Unsicherheit darüber, was denn nun das titelgebende Geheimnis der Perlimps sein könnte, entwickelten die Kinder im Gespräch und beim Austausch ihrer Seheindrücke dazu Ideen. Dass es nicht für alle Fragen eindeutige Antworten gab, verunsicherte einen Teil der Klasse, andere Kinder wiederum begeisterte diese Offenheit.

Im Gespräch Themen des Films erschließen

Im weiteren Filmgespräch arbeiteten wir mit den Schüler/-innen heraus, welche thematischen und visuellen Zugänge sie zum Film gefunden hatten und welche Themen sie bei der Veranstaltung im Kino >

Hintergrund: Filmarbeit mit Das Geheimnis der Perlimps (2/2)

besprechen wollten. Da zum damaligen Zeitpunkt der russische Angriffskrieg auf die Ukraine der aktuelle medial erlebte Krieg für die meisten Kinder war, wurde dieser für sie zum ersten inhaltlichen Anknüpfungspunkt. Gerade weil DAS GEHEIMNIS DER PERLIMPS keinen Krieg an sich und in ganzer Tragweite zeigt, spielten für die Kinder vielmehr die Konflikte dahinter und die damit verbundenen Themen eine Rolle: "Warum wollen manche Menschen, dass ihre Länder größer werden?", "Warum denken manche Menschen, andere sind weniger wert als sie selbst?", "Was bedeutet Krieg für die Menschen, die damit leben müssen?" und "Welche Rolle spielt Umweltschutz überhaupt noch, wenn Krieg geführt wird?"

Gegen Ende des Films, als Claé wieder bei seinen Eltern ist, sieht er auch Bruô wieder. Es scheint, als würde Bruô verhaftet oder abgeführt werden. Diese Szene bewegte die Schüler/-innen sehr und regte sie dazu an, allgemein über den Umgang mit Minderheiten, über Rassismus und Diskriminierung zu sprechen. Ohne einordnende Erklärungen unsererseits erfassten die Kinder, dass der Film zu seinem Ende hin die Rollenspielebene aufbricht und einen stärkeren Realitätsbezug herstellt. Die Schüler/-innen schrieben den Figuren dadurch eine Beispielhaftigkeit zu und stellten Bezüge zu ihrem eigenen Leben her, etwa die gemeinsame Verantwortung für die Zukunft unserer Welt ist: "Wie soll es weitergehen, wenn Erwachsene nicht aufhören Kriege zu führen?", "Wie wird unsere Welt in Zukunft aussehen, wenn unsere Wälder weiterhin zerstört werden?" und "Was können wir als Kinder dagegen tun?"

Fragen für das Filmgespräch formulieren

Der persönlichste Anknüpfungspunkt war für die Schüler/-innen die Freundschaft zwischen Claé und Bruô, die sich im Verlauf des Films entwickelt und festigt: Immer

wieder müssen die beiden im Film ihr Verhältnis ausloten, bis sie begreifen, dass sie eine gemeinsame Mission haben und sie nur zusammen erfüllen können. Dass ihre ambivalenten Gefühle auf der Bildebene aufgegriffen und verstärkt werden, war den Schüler/-innen während der Filmsichtung schnell aufgefallen: Nachdem Claé und Bruô von Flutlichtern verfolgt worden sind und Bruô misstrauisch wird, ob Claé nicht doch mit Captain Goldglanz unter einer Decke steckt, entbricht zwischen ihnen ein großer Streit. Zeitgleich beginnt ein Gewitter, die Filmmusik verstärkt die düstere Stimmung. Als Claé wütend herausbricht: "Wir sind Riesen!", friert das Filmbild ein und wir hören ein versöhnliches Gespräch. Zu dieser Szene merkte ein Kind an: "Es wäre so praktisch, wenn man im Streit manchmal auch einfach das Leben anhalten könnte, um sich zu besinnen." Die auf diese Szene folgenden spielerischen Animationen, die an den Blick in ein Kaleidoskop erinnern, nutzten die Kinder nach eigenen Worten "zum Verschnaufen von dem Streit zwischen Claé und Bruô". Wie nebenbei wurde herausgearbeitet, was die beiden Figuren ausmacht, was sie auch voneinander unterscheidet und wie sie sich mit ihren unterschiedlichen Stärken gut ergänzen. "Wenn Claé nicht so mutig gewesen wäre, hätten sie nie herausgefunden, dass sie zusammenhalten sollten", meinte ein Kind. Darauf entgegnet ein anderes: "Wenn Bruô nicht so ruhig bei der Sache gewesen wäre, hätten sie es aber auch nicht rausgefunden." Sind Claé und Bruô befreundet oder nicht? Diese Frage beschäftigte die Schüler/-innen so sehr, dass sie diese auch mit den gleichaltrigen Kindern im Kino diskutieren wollten.

Philosophisches im Kinosaal

Wer oder was sind die Perlimps? Für die Fünftklässler/-innen war dies bis zum Ende eine wichtige und nicht eindeutig geklärte Frage. Deshalb war es den Kindern wich-

tig, dem Publikum im Kino International noch vor der Filmvorführung mitzugeben, dass der Film geheimnisvoll ist und manches auch geheimnisvoll bleibt. Und folglich stellen die Kinder-Moderatorinnen die Frage nach den Perlimps im Filmgespräch auch den anwesenden Kindern. Die richtigen Worte fanden alle, die sich sofort an den Saalmikrofonen in einer Schlange anstellten, um ihre Ideen zu teilen. "Ich glaube, die Perlimps, das ist tief im Inneren, das Gute des Menschen." Ein Kind ergänzte: "Ich glaube, es ist das, was es macht, dass die Menschen gut miteinander sind."

Autor/in:

Lisa Haußmann, Laura C. Zimmermann,
19.09.2024

Impulse: Das Geheimnis der Perlimps – außerschulische Filmarbeit (1/2)

Impulse

DAS GEHEIMNIS DER PERLIMPS – AUSSERSCHULISCHE FILMARBEIT

Außerschulische Filmarbeit mit DAS GEHEIMNIS DER PERLIMPS für Kinder ab 8

1. Impulse/Fragen: Seht euch das Download: Filmplakat (JPEG, 27,8 MB [↗ https://redaktion.kinofenster.de/sites/default/files/2024-08/perlimps-pl.jpg?download=1](https://redaktion.kinofenster.de/sites/default/files/2024-08/perlimps-pl.jpg?download=1)) von DAS GEHEIMNIS DER PERLIMPS an. Beschreibt es genau: Was ist zu sehen? Welche Farben werden verwendet (Glossar: Farbgestaltung)? Welche Stimmung wird dadurch erzeugt.

Sozialformen und Hinweise: Arbeit im Tandem, anschließend Vergleich in der Gruppe.

2. Impulse/Fragen: Worum könnte es in dem Film gehen? Habt ihr erste Vermutungen? Denkt ihr, dass es sich um einen Spielfilm mit menschlichen Schauspieler/-innen oder um einen Animationsfilm mit gezeichneten Figuren handelt? Seht euch den Trailer an und vergleicht eure Ergebnisse damit.

Sozialformen und Hinweise: Sammeln der Vermutungen in der Gruppe. Auf Gattungsunterschiede (Spielfilm und Animationsfilm) eingehen.

[↗ Trailer:](https://youtu.be/sskfABESGCg) <https://youtu.be/sskfABESGCg>

3. Impulse/Fragen: DAS GEHEIMNIS DER PERLIMPS spielt in einem Regenwald. Was ist ein Regenwald? Warum ist der Regenwald in Gefahr?

Sozialformen und Hinweise: Sammeln erster Aspekte in der Gruppe. Anschließend Vergleich mit dem folgenden Video.

[↗ Video:](https://youtu.be/pFX5Sw5kz40) <https://youtu.be/pFX5Sw5kz40>

4. Impulse/Fragen: Der Wald im Film ist der Amazonas-Regenwald. Wo liegt der Amazonas? Wonach ist das Gebiet benannt? Was wisst ihr bereits darüber, beispielsweise: Welche Pflanzen und Tiere kommen dort vor?

Sozialformen und Hinweise: Beantwortung der Fragen des folgenden Ausschnitts (Timecode: 00:00:00-08:34).

[↗ Video:](https://youtu.be/eJ58y5PXcaM) <https://youtu.be/eJ58y5PXcaM>

5. Impulse/Fragen: Achtet während der Filmsichtung, was ihr über die beiden Hauptfiguren Claé und Bruô erfahrt. Wer oder was sind die Perlimps?

Sozialformen und Hinweise: Nach der Filmsichtung die Antworten vergleichen und in der Gruppe diskutieren, was DAS GEHEIMNIS DER PERLIMPS ist und warum der Film diesen Titel erhielt.

10
(31)

>

Impulse: Das Geheimnis der Perlimps – außerschulische Filmarbeit (2/2)

6. Impulse/Fragen: Was hat euch am Film (nicht) gefallen? Begründet eure Meinung. Tauscht euch darüber aus, welche Botschaft der Film vermittelt.

Sozialformen und Hinweise: Die ersten beiden Fragen erst im Tandem besprechen und dann in der Gruppe. Die Botschaft des Films anschließend gemeinsam diskutieren.

7. Impulse/Fragen: Stellt euch vor, ein ähnlicher Film spielt in einem Wald in eurer Umgebung. Wie könnten die Hauptfiguren aussehen? Welche Tiere und Pflanzen kommen dort vor? Setzt eure Vorstellungen um.

Sozialformen und Hinweise: Zeichenpapier, Blei- und Buntstifte durch die Kursleitung bereitstellen. Anschließend in Einzelarbeit die Figuren und/oder Tiere und Pflanzen zeichnen lassen. Bei der Vorstellung der Zeichnungen wertschätzendes und konstruktives Feedback üben: Immer zuerst betonen, was bereits gut gelungen ist.

8. Impulse/Fragen: Wie können wir alle dazu beitragen, den Wald und unsere Umwelt zu schützen? Erstellt ein Plakat.

 **Video:** https://youtu.be/_fANHqX-yYI

Sozialformen und Hinweise: Das folgende Video gemeinsam sehen. Aspekte wie Müllvermeidung sammeln. Anschließend diese auf ein Plakat übertragen. Vermitteln, dass eine große Überschrift, wenig Text und aussagekräftige Bilder benötigt werden. Diese entweder selbst zeichnen und/oder fotografieren (beispielsweise ein Symbolbild, das zeigt, dass Müll in einen Abfalleimer gehört).

Autor/in:

Ronald Ehlert-Klein

Arbeitsblatt 1: Arbeitsblatt zum Film Das Geheimnis der Perlimps / Didaktisch-methodischer Kommentar

Arbeitsblatt 1

ARBEITSBLATT ZUM FILM DAS GEHEIMNIS DER PERLIMPS LEHRERINNEN UND LEHRER

—

Fächer:

Deutsch, Kunst, Religion, Lebenskunde
ab 8 Jahren, ab Klasse 3

Lernprodukt und Kompetenzschwerpunkt:

Die Schüler/-innen kreieren ihr Alter Ego als Animationsfigur. In Deutsch liegt der Kompetenzschwerpunkt auf dem Schreiben, in Kunst auf dem Gestalten. Fächerübergreifend erfolgt die Vertiefung mit der Auseinandersetzung filmästhetischer Mittel.

Didaktisch-methodischer Kommentar:

Die Lernenden nähern sich dem Film, indem sie sich in Partnerarbeit kreativ mit dem Filmplakat auseinandersetzen. Anhand von Leitfragen analysieren sie dieses dann gemeinsam. Die Fragen können je nach Erkenntnisinteresse modifiziert werden (im Fach Kunst kann z.B. stärker die Bild- und Farbgestaltung fokussiert werden). Inhaltlich vorentlastet wird das Filmverständnis, indem die Schüler/-innen in Partnerarbeit Infosteckbriefe zum Land Brasilien und zum Amazonas-Regenwald anfertigen. Der gelungenste Steckbrief kann von der Lehrkraft für alle kopiert werden.

Während der Filmsichtung achten die Lernenden arbeitsteilig darauf, was man über die beiden Hauptfiguren des Films erfährt und mit welchen Farben/Farbtönen sie ausgestattet sind. Nach der Filmsichtung tauschen sie sich über ihr Filmerlebnis aus, wobei die individuellen Rezeptionseindrücke gleichberechtigt nebeneinander stehen – hier gibt es kein richtig oder falsch. Auch offene Fragen können hier geklärt werden. In einem nächsten Schritt vergleichen die Schüler/-innen DAS GEHEIMNIS DER PERLIMPS mit anderen ihnen bekannten Animations-

filmen und vertiefen so ihre Kenntnis der Gattung.

Nachdem sie in Kleingruppen ihre Beobachtungsaufgaben verglichen haben, bringen sie im Tandem Filmstills in die richtige Reihenfolge.

In einer kreativen Anschlussaufgabe wird die Fantasie der Schüler/-innen gefördert und das bisher Erarbeitete vertieft, indem sie sich ihr Alter Ego als Animationsfigur imaginieren und sich u.a. überlegen, gegen bzw. für was sie hier in Deutschland kämpfen würden. Hier kann der Kompetenzschwerpunkt entweder auf das Gestalten (Kunst) oder auf das Beschreiben der Animationsfigur gelegt werden. Die Ergebnisse stellen sie sich schließlich wechselseitig vor und werten sie kriteriengeleitet aus.

Autor/in:

Lena Sophie Gutfreund

Arbeitsblatt 1: Arbeitsblatt zum Film Das Geheimnis der Perlimps (1/3)

Arbeitsblatt 1

ARBEITSBLATT ZUM FILM DAS GEHEIMNIS DER PERLIMPS FÜR SCHÜLERINNEN UND SCHÜLER

VOR DER FILMSICHTUNG:

- a)** Teilt euch in zwei Gruppen A und B auf und arbeitet dann zu zweit (je eine Person aus Gruppe A, eine aus Gruppe B). Alle aus Gruppe A erhalten das Filmplakat. Alle aus Gruppe B legen sich ein Blatt und Buntstifte zurecht.

Gruppe A: Beschreibt nun eurem/eurer Mitschüler/-in so genau wie möglich das Filmplakat.

Gruppe B: Hört der Beschreibung gut zu und zeichnet dann so genau wie möglich nach, was euch beschrieben wird. Vergleicht anschließend eure Ergebnisse mit dem Filmplakat und überlegt, was euch gut gelungen ist und was vielleicht auch sehr schwierig war umzusetzen und weshalb.

- b)** Seht euch nun erneut gemeinsam das Filmplakat an, beantwortet dann folgende Fragen und haltet die Antworten an der Tafel fest.
1. Welche Figuren seht ihr auf dem Filmplakat? In welcher Beziehung stehen sie wohl zueinander?
 2. Was erzählt der Film für eine Geschichte?
 3. Welche Farben werden hauptsächlich verwendet?
 4. In was für einer Schrift ist der Titel des Films geschrieben?
 5. Welche Stimmung wird vermittelt? Was fühlt ihr, wenn ihr das Plakat seht?



© Film Verleih Gruppe

- c)** Der Film spielt in Brasilien und im dortigen Amazonas-Regenwald. Was wisst ihr über das Land und den Regenwald? Erstellt in Partnerarbeit einen Infosteckbrief auf dem ihr folgende Informationen festhaltet. Seid gerne kreativ und arbeitet mit schönen Farben und Zeichnungen. Beantwortet dabei folgende Fragen:
- Wo liegt Brasilien?
 - Was ist die Hauptstadt von Brasilien?
 - Wieviel Einwohner/-innen hat Brasilien?
 - Welche Sprache spricht man in Brasilien?
 - Wie sieht die brasilianische Flagge aus?
 - Welche Landschaften gibt es in Brasilien?

- Wie heißt der längste Fluss in Brasilien?
- Was macht den Regenwald so besonders?
- Welche Gefahren bedrohen den Regenwald?

Folgende Webseiten und Erklärvideos können euch bei der Erstellung des Infosteckbriefs helfen:

- ➔ www.zdf.de/kinder/logo/brasilien-110.html
- ➔ www.hanisauland.de/wissen/spezial/politik/laenderdossier/laender-dossier-alphabetisch/laender-b/laenderdossier-land-brasilien
- ➔ www.youtube.com/watch?v=pFX5Sw5kz40
- ➔ www.zdf.de/kinder/logo/amazonas-regenwald-einfach-erklart-100.html
- ➔ www.zdf.de/kinder/logo/warum-regenwald-zerstoert-wird-einfach-erklart-100.html#autoplay=true

WÄHREND DER FILMSICHTUNG:

- c)** Teilt euch in zwei Gruppen auf und achtet während der Filmsichtung arbeitsteilig auf Folgendes:

Gruppe A: Was erfährt man über die Hauptfigur Claé (links auf dem Filmplakat zu sehen) und welche Farben/Farbtöne gehören zu ihm?

Gruppe B: Was erfährt man über die Hauptfigur Bruô (rechts auf dem Filmplakat zu sehen) und welche Farben/Farbtöne gehören zu ihr?

>

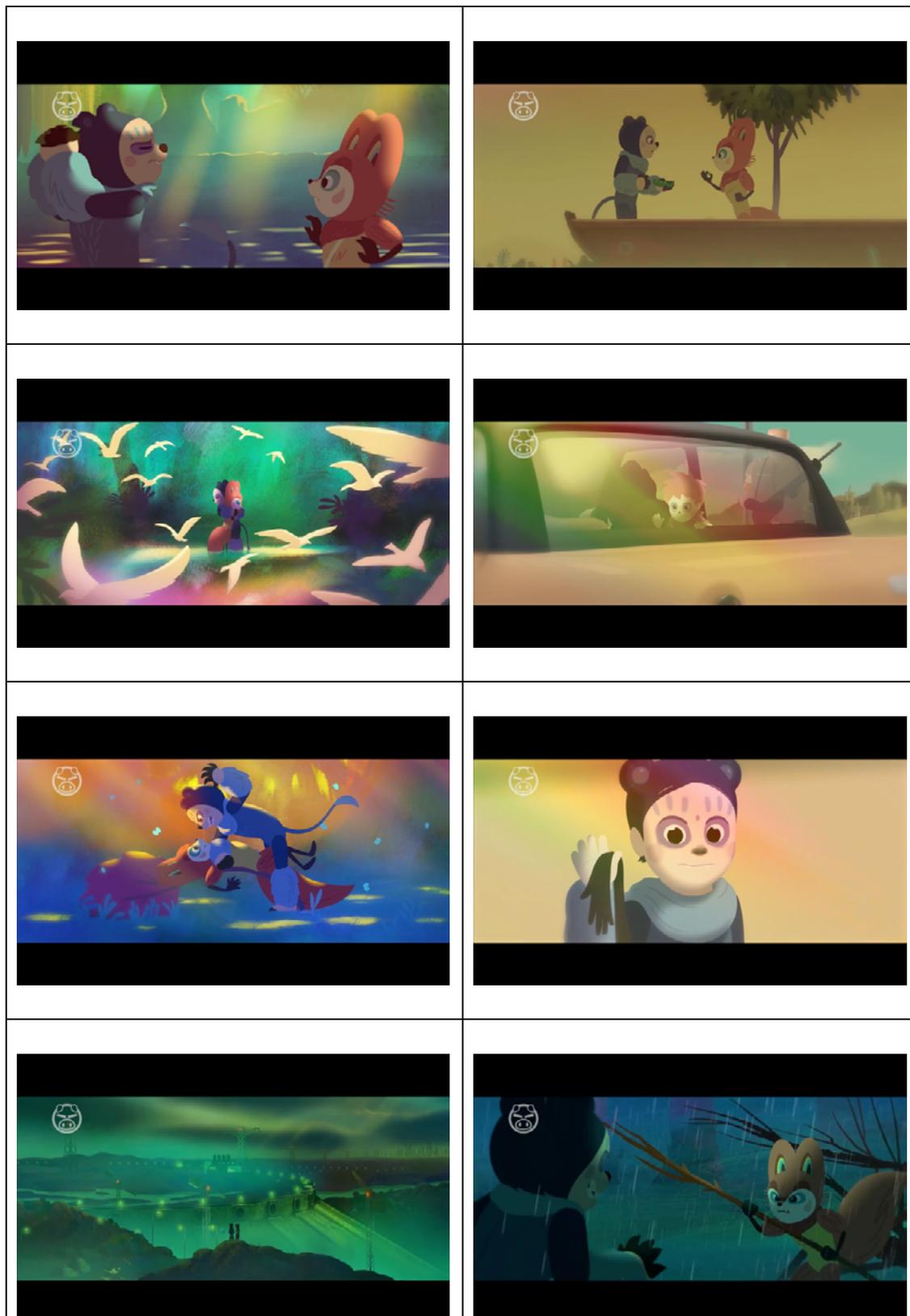
Arbeitsblatt 1: Arbeitsblatt zum Film Das Geheimnis der Perlimps (2/3)

NACH DER FILMSICHTUNG:

- e)** Was hat euch an dem Film sehr gut, was nicht so gut gefallen und warum? Habt ihr Fragen? Tauscht euch in der Klasse aus.
- f)** DAS GEHEIMNIS DER PERLIMPS ist ein brasilianischer Animationsfilm. Welche Animationsfilme habt ihr schon gesehen? Wisst ihr, aus welchen Ländern sie kamen? Welche Gemeinsamkeiten bzw. Unterschiede könnt ihr feststellen, wenn ihr sie mit dem Film DAS GEHEIMNIS DER PERLIMPS vergleicht? Tauscht euch in der Klasse aus.
- g)** Geht in Vierer-Gruppen zusammen (je zwei Schüler/-innen aus Gruppe A, zwei aus Gruppe B). Tauscht euch über eure Beobachtungsaufgaben aus Aufgabe d) aus. Vergleicht eure Ergebnisse dann gemeinsam in der Klasse.
- h)** Auf den folgenden Filmstills (Materialblatt 1), also Standbildern aus dem Film, seht ihr Claé und Bruô in unterschiedlichen Momenten in der Filmhandlung. Bringt sie in Partnerarbeit in die richtige Reihenfolge. Vergleicht dann in der Klasse eure Ergebnisse und tauscht euch darüber aus, wie sich die Beziehung zwischen Claé und Bruô im Verlauf der Filmhandlung entwickelt. Geht dabei auch auf die Filmstills ein und beschreibt, wie die verschiedenen Bilder durch ihre Farben auf euch wirken. Sind Symbole, also Gegenstände, Tiere oder andere Dinge mit einer besonderen Bedeutung zu sehen? Farb- und Lichtgestaltung oder Symbole sind zwei Mittel mit denen der Regisseur Alê Abreu versucht hat, die verschiedenen Momente der Beziehung von Claé und Bruô in Szene zu setzen. Findet ihr heraus wie?
- i)** Stellt euch vor, ihr könntet als Animationsfigur ein ähnliches Abenteuer wie Claé und Bruô bei euch zuhause erleben. Arbeitet allein oder zu zweit und beantwortet folgende Fragen. Es ist euch überlassen, ob ihr auf die Fragen schriftlich antwortet oder ob ihr Zeichnungen anfertigt.
- Welche Gestalt gebt ihr euch als Animationsfigur?
 - Wie heißt ihr? Haben eure Namen eine besondere Bedeutung?
 - Gegen welche Gefahren kämpft ihr an und wie sehen sie in der Animationswelt aus?
 - Für wen oder was setzt ihr euch ein?
 - Mit welchen Mitteln wollt ihr euer Ziel erreichen? (z.B. bestimmte Zauberkräfte, besondere technische Hilfsmittel, Hilfe von anderen)?
- j)** Stellt euch eure Ergebnisse im Plenum vor und wertet sie kriteriengeleitet aus.

Materialblatt 1: Arbeitsblatt zum Film Das Geheimnis der Perlimps (3/3)

Bringt die Filmbilder in Partnerarbeit in die richtige Reihenfolge.



Arbeitsblatt 2: Der Wald – Farbgestaltung und Formenspiel / Didaktisch-methodischer Kommentar

Arbeitsblatt 2

DER WALD – FARBGESTALTUNG UND FORMENSPIEL FÜR LEHRERINNEN UND LEHRER

Fächer:

Kunst, Sachkunde, Lebenskunde, Deutsch,
ab 8 Jahren, ab Klasse 3

Lernprodukt und Kompetenzschwerpunkt:

Die Schüler/-innen gestalten ein kreatives Waldbild. In Kunst liegt der Schwerpunkt auf dem Gestalten. Fächerübergreifend erfolgt die Vertiefung mit der Auseinandersetzung filmästhetischer Mittel.

Didaktisch-methodischer Kommentar:

Die Schüler/-innen vertiefen ihr Filmerlebnis, indem sie sich mit dem Farb- und Formenspiel im Wald auseinandersetzen. Dafür sehen sie sich verschiedene Filmstills an und wählen individuell je einen aus, der ihnen am besten gefällt. In Einzelarbeit machen sich dazu Notizen, welche Stimmung durch das Farb- und Formenspiel ihres Filmstills erzeugt wird. Danach sehen sie sich Gemälde von verschiedenen Künstler/-innen an und stellen Ähnlichkeiten bzw. Unterschiede zur Animationskunst in DAS GEHEIMNIS DER PERLIMPS fest. Wahlweise kann dieser Spaziergang durch die Kunst in Partnerarbeit im Internet erfolgen oder die Lehrkraft wählt Gemälde aus und zeigt diese. Als Hausaufgabe machen die Schüler/-innen einen Waldspaziergang und sammeln fünf Gegenstände ein, die sie gut transportieren können. Sollte kein Wald in der Nähe sein, gehen auch Dinge, die sie auf einer Wiese oder im (Schul-)Garten finden. Ebenso ist denkbar, dass die Klasse gemeinsam eine Exkursion in einen nahe gelegenen Wald unternimmt.

In Einzelarbeit fertigen die Lernenden dann ein kreatives Waldbild an. Wichtig ist, dass sie sich zuvor überlegen, welche Stimmung

sie mit dem Bild vermitteln wollen und dementsprechend die Formen anordnen und die Farben auswählen. Abschließend organisieren sie an einem geeigneten Ort im Schulhaus eine kleine Waldbilder Ausstellung. Das Bild, das der Mehrheit am besten gefällt, wird mit der Perlimps-Waldmedaille ausgezeichnet.

Autor/in:

Lena Sophie Gutfreund

Arbeitsblatt 2: Der Wald – Farbgestaltung und Formenspiel (1/2)

Arbeitsblatt 2

DER WALD – FARBGESTALTUNG UND FORMENSPIEL
FÜR SCHÜLERINNEN UND SCHÜLER**NACH DER FILMSICHTUNG:**

Falls ihr Arbeitsblatt 1 nicht bearbeitet habt, macht dort zunächst Aufgabe c) und macht dann hier weiter.

- a)** Seht euch folgende Filmstills (Materialblatt 2) an und betrachtet die Form- und Farbgestaltung. Welcher Filmstill gefällt euch am besten? Seht ihn euch genau an und beschreibt, welche Stimmung durch die Form- und Farbgestaltung erzeugt wird. Arbeitet allein und macht euch zu eurem ausgesuchten Filmstill Notizen.
- b)** Stellt euch nun gegenseitig eure Lieblings-Filmstills vor und erklärt eurem/eurer Mitschüler/-in, warum ihr euch für euren Filmstill entschieden habt.
- c)** Ab Klasse 5: Seht euch gemeinsam Bilder von diesen Malern und Malerinnen an: Wassily Kandinsky, Sonia Delaunay, Paul Klee und Henri Matisse. Welche Ähnlichkeiten oder auch Unterschiede könnt ihr zur Animationskunst in DAS GEHEIMNIS DER PERLIMPS erkennen? Tauscht euch in der Klasse aus.
- d)** Macht einen Spaziergang im Wald und sammelt fünf Gegenstände, die gut in eure Tasche passen (das können beispielsweise Blätter, Nüsse, Zapfen, Grashalme, Stöckchen sein).
- e)** Breitet zu Hause oder im Klassenzimmer eure gefundenen Waldschätze vor euch auf dem Tisch aus und bereitet euer eigenes Waldbild vor. Zeichnet dafür die Formen der Waldschätze mit Bleistift auf ein Papier. Schneidet die Formen dann mit einer Schere aus (gerne auch gleich mehrere Formen ausschneiden), ordnet sie eurem Wunsch nach an und zeichnet sie auf das Papier. Arbeitet allein.
- f)** Nehmt nun Buntstifte zur Hand und gebt euren Formen Farbe. Natürlich könnt ihr auch den Platz zwischen den Formen farbig gestalten, wenn ihr möchtet. Überlegt euch davor, welche Stimmung ihr erzeugen wollt und wählt dementsprechend eure Farben aus. Gebt eurem Waldbild, wenn es fertig ist, einen sprechenden Titel. Arbeitet weiterhin allein.
- g)** Organisiert eine kleine Waldbilder Ausstellung. Hängt eure Bilder an einem geeigneten Platz im Schulhaus auf und verweist in irgendeiner Weise auf DAS GEHEIMNIS DER PERLIMPS (z.B. durch das Aufhängen des Filmplakats).
- h)** Jede/-r darf einen Punkt an das Bild vergeben, das ihm/ihr am besten gefällt. Dieses bekommt die Perlimps-Waldmedaille.

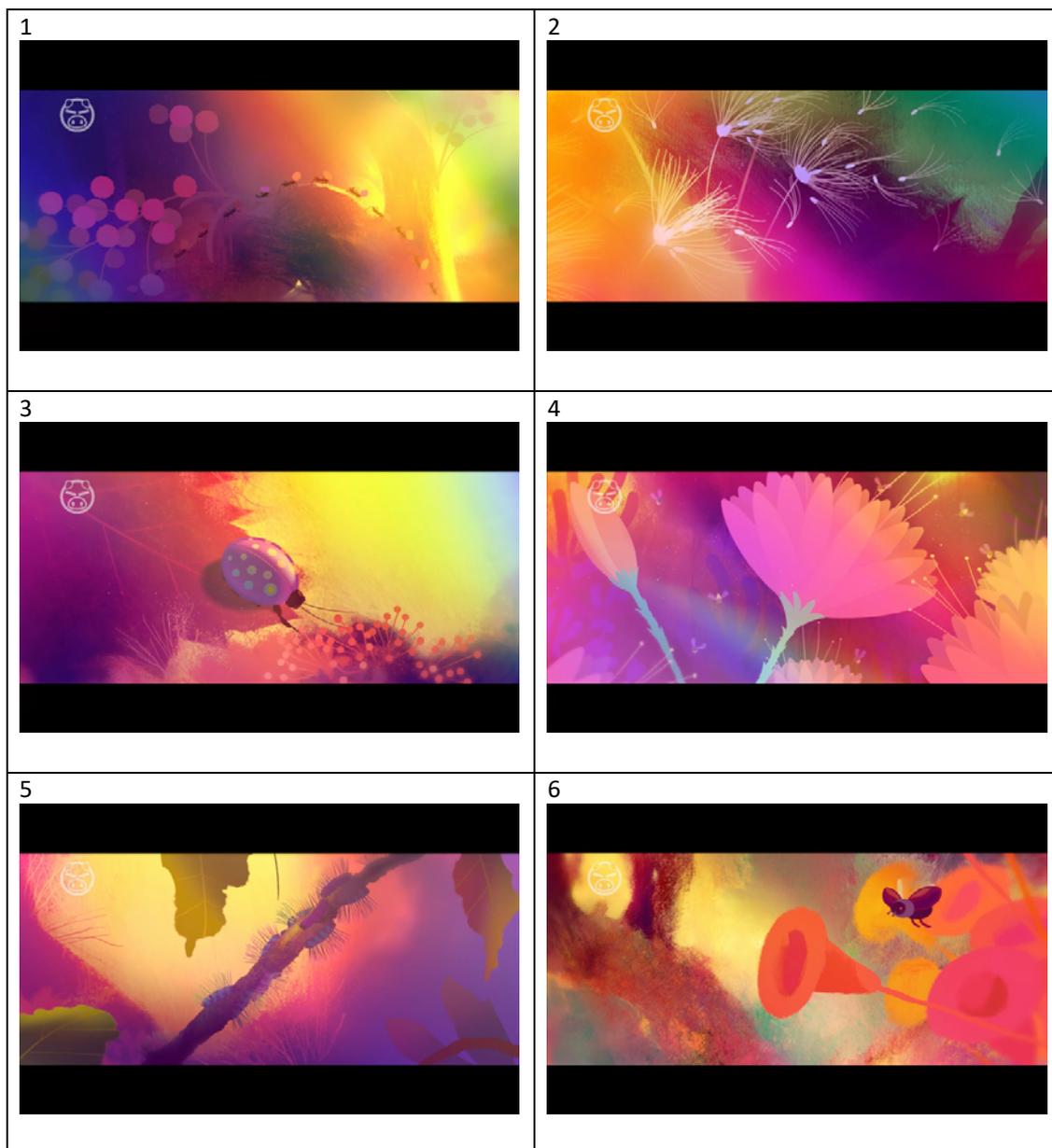
17
(31)

>

Materialblatt 2: Der Wald - Farbgestaltung und Formenspiel (2/2)

Sieh dir die folgenden Filmbilder an und betrachte die Form- und Farbgestaltung. Welches Filmbild gefällt dir am besten?

Schau es dir genau an und beschreibe, welche Stimmung durch die Form- und Farbgestaltung erzeugt wird. Arbeite allein und mache dir zu deinem ausgesuchten Bild Notizen.



Arbeitsblatt 3:

**DAS GEHEIMNIS DER PERLIMPS –
PRAXISAUFGABE
FÜR LEHRERINNEN UND LEHRER****Fächer:**

Kunst, Deutsch, Darstellendes Spiel,
Lebenskunde, fächerübergreifender
Unterricht, ab der 3. Klasse,
ab 8 Jahren

Lernprodukt/Kompetenzschwerpunkt:

Die Schüler/-innen produzieren im Anschluss an den Filmbesuch einen eigenen Stop-Motion-Film zum Thema Fantasie-Wesen. Der Kompetenzschwerpunkt liegt auf „Filme selbst produzieren“.

Benötigte Materialien: Tablet oder Handycamera, Software z.B. Stop Motion Studio (Basisversion kostenlos), bunte Pappe, Klebegummi oder Musterklammern, Papier, Buntstifte/Filzstifte

Didaktisch-methodischer Kommentar:

Die Schüler/-innen arbeiten am besten in Gruppen zu vier zusammen. Jede Gruppe bastelt ein eigenes Fantasie-Tier und malt ein eigenes Hintergrund-Bild. Als Inspiration dienen die beiden Hauptfiguren Bruô und Claé aus dem Film DAS GEHEIMNIS DER PERLIMPS. Die Schüler/-innen besprechen in ihren Gruppen, was für ein Tier sie gerne gestalten möchten und überlegen sich anschließend eine kurze Geschichte, in der ihr Fantasie-Wesen etwas erlebt. Die Gruppen können die Stop-Motion-Aufnahmen gemeinsam machen oder es finden sich zwei Gruppen zusammen und ihre Wesen treffen sich.

Mögliche Themen, die sich aus dem Film DAS GEHEIMNIS DER PERLIMPS ergeben, wären:

- zwei Wesen/Tiere begegnen sich, ein Wesen/Tier kann etwas nicht erreichen, was es aber gerne machen oder haben möchte (z.B. etwas zu essen erreichen, etwas reparieren), das andere Wesen kommt dazu und hilft ihm dabei (gemeinsam können sie das Problem lösen)
- die Wesen zeigen einander, was sie gut können,
- zwei Tiere entdecken ein Gerät aus der Welt der Menschen, das sie für sich nutzen können (beispielsweise eine Musik-Box und beide Wesen tanzen anschließend)

Die Internet-Seite filmspielplatz.de bietet sehr gute Hinweise und Tricks, wie man einen guten Stop-Motion-Film erstellen kann. Wenn man z.B. genug Zeit hat, dann können sich die Schüler/-innen eine Trickbox selbst bauen. Das funktioniert besser als die Variante mit den beiden Stühlen, da man so ein Lichtflackern vermeidet. (<https://filmspielplatz.de/selbermachen/einmaleins-der-tricks-effekte-im-trickfilm-dgs/>).

Hilfreich ist auch der Clip, wie man die Gesichtervon Figuren animiert (<https://filmspielplatz.de/selbermachen/lebendige-figuren-gesichter-animieren/>).

Autor/in:

Daniela Nicklisch

Arbeitsblatt 3: Das Geheimnis der Perlimps - Praxisaufgabe (1/3)

Arbeitsblatt 3:

**DAS GEHEIMNIS DER PERLIMPS –
PRAXISAUFGABE
FÜR SCHÜLERINNEN UND SCHÜLER**

NACH DEM FILMBESUCH:

Dreht einen eigenen Animationsfilm. Erstellt ein Fantasie-Wesen, das ihr anschließend mit Stop-Motion-Technik animiert. Ihr könnt euch an Figuren und Themen des Films DAS GEHEIMNIS DER PERLIMPS orientieren.

- a) Bastelt ein Fantasie-Wesen, das eine Mischung aus zwei oder verschiedenen Tieren ist. Am einfachsten ist es, wenn ihr dafür bunte Pappe verwendet. Wenn ihr möchtet, dass sich euer Tier bewegen kann, dann verbindet die Gliedmaßen und den Kopf eures Tieres mit flexiblen Klebegummi oder Musterklammern. Wichtig für einen Film sind die Emotionen, die durch das Gesicht ausgedrückt werden. Damit euer Tier auch lebendig wirkt, bastelt ihm extra Augen oder einen Mund, den es bewegen kann.
- b) Malt einen Ort, wo eurer Fantasie-Wesen lebt. Diese Zeichnung sollte am besten in der Größe eines Din-A3-Blattes gezeichnet werden. Es dient als Hintergrund für euren Animationsfilm.



20
(31)

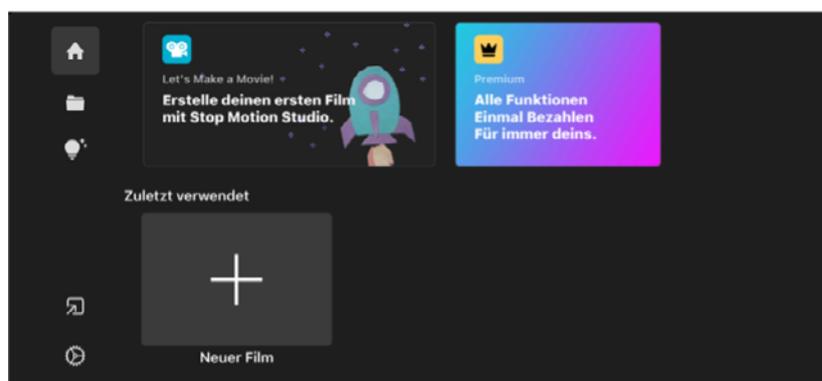
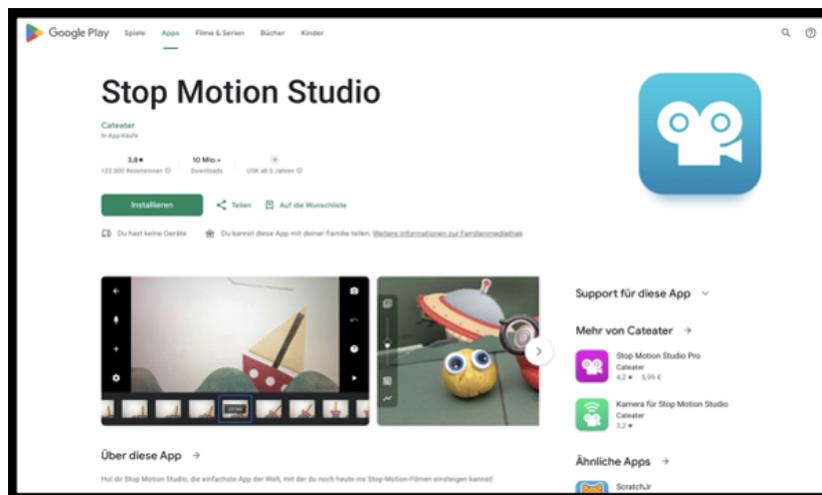


Arbeitsblatt 3: Das Geheimnis der Perlimps - Praxisaufgabe (2/3)

- c) Zum Drehen des Stop-Motion-Films
<https://www.kinofenster.de/filme/filme-des-monats/der-fantastische-mr-fox/31522/die-stop-motion-technik> braucht ihr ein Smartphone oder ein Tablet mit Kamera.

Hinweise: Euer Gerät sollte aufgeladen sein. Bringt zur Sicherheit noch ein Ladekabel mit. Damit die Aufnahmen nicht verwackeln, solltet ihr ein Stativ verwenden. Um das Telefon oder das Tablet am Stativ zu befestigen, braucht ihr dafür noch eine Halterung. Alternativ dazu könnt ihr auch zwei Stühle auf einen Tisch stellen und eine großes Stück Pappe zwischen beide Stühle legen, auf der ihr dann das Tablet oder das Smartphone so befestigt, dass es nicht verrutscht. In die Pappe schneidet ihr ein Loch für die Kamera des Tablets oder Smartphones. Die Tisch-Fläche zwischen den Stühlen ist euer Bildausschnitt. Befestigt euren gemalten Hintergrund-Bild am besten mit Klebeband so auf dem Tisch, dass es sich nicht verschiebt. Oder ihr markiert die Position des Bildes mit Krepp-Band.

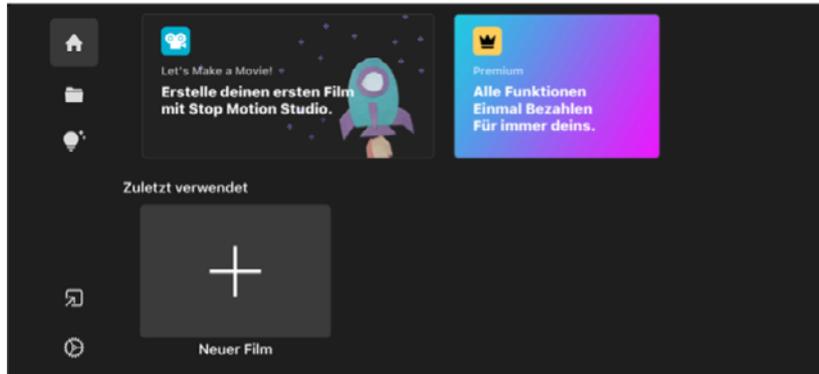
- d) Um einen eigenen Stop-Motion-Film herzustellen, müsst ihr die App Stop-Motion-Studio für Apple
<https://apps.apple.com/de/app/stop-motion-studio/id441651297> oder Android
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.cateater.stopmotionstudio&hl=de&pli=1> herunterladen.



- e) Macht ein erstes Foto von eurem Set. Danach bewegt ihr eurer Wesen ein kleines bisschen und macht wieder ein Foto. (Achtung: Erst das Foto machen, wenn eure Hand nicht mehr im Bild zu sehen ist). Wenn ihr auf Play drückt, dann werden eure Einzelbilder schnell nacheinander abgespielt und es sieht dann wie ein Film aus).
- f) Wenn ihr alle nötigen Aufnahmen gemacht habt, dann spielt die Aufnahmen einmal ab und schaut, ob alle Bilder ohne Fehler sind. Sollte doch einmal eine Hand zu sehen sein, könnt ihr dieses Bild noch nachträglich löschen.
- g) Ihr könnt auch das Tempo verändern und den Film etwas schneller oder langsamer abspielen. Dafür das weiße Zahnrad (Einstellungen) anklicken und dann die Abspielgeschwindigkeit eures Videos anpassen.
- h) Anschließend könnt ihr euren Film noch vertonen. Geht dafür auf das Mikrofon-Symbol und sprecht euren Ton passend zu den Bildern. Oder legt ein paar Sounds unter den Film. Das macht eurer Video lebendiger. Für Ton-Aufnahmen geht ihr am besten in einen ruhigen Raum, wo es keine Nebengeräusche gibt.

Arbeitsblatt 3: Das Geheimnis der Perlimps - Praxisaufgabe (3/3)

- i) Abschließend solltet ihr euren Film ausspielen. Klickt den Button „Fertig“ an und geht auf das Symbol für Teilen/Hochladen und sichert euer Video in Dateien. Nun ist der Film eine abspielbare mp4-Datei.



- j) Präsentiert eure Filme in der Klasse.

Filmglossar

Animationsfilm

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

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

Digitalisierung

Mit der **Digitalisierung** ist in Bezug auf den Film die Umstellung von einer analogen auf eine digitale Filmproduktions- und Wertschöpfungskette gemeint. Dieser Prozess begann Ende der 1990er-Jahre, als digitale Filmtechnik zunehmend in Umlauf kam. Mittlerweile werden die meisten Filme nicht mehr mit analogen Filmkameras, sondern mit Digitalkameras hergestellt und als Datenstream oder auf einer Festplatte gespeichert. Anstelle von Filmrollen werden in den Kinos digitale Filmkopien – Digital Cinema Packages (DCP) – vorgeführt; analoge Projektionstechnik gibt es nur noch in wenigen Lichtspielhäusern.

Der Wechsel des Mediums hatte damals wirtschaftliche Gründe: Material-, Versand- und Lagerungskosten sind deutlich günstiger. Später entwickelten sich Streaming-Plattformen zu einem bedeutenden Faktor der digitalen Distribution. Die Digitalisierung hat auch die Ästhetik des Films verändert: Digital aufgezeichnete Bilder haben ein festes Bildraster, Filmaufnahmen hingegen eine unregelmäßige Kornstruktur. Zudem sind computergenerierte Bilder (Glossar: CGI) und Animationen (Glossar: Animationstechniken) aus dem modernen Kino nicht mehr wegzudenken. Eine ungelöste Herausforderung ist die nachhaltige Archivierung, da digitale Datenspeicher eine kürzere Lebensdauer haben als professionell archivierte Filmkopien.

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.

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**).

Filmproduktion

Der Begriff **Filmproduktion** bezeichnet die Herstellung eines Films in allen dafür notwendigen Arbeitsschritten. Üblicherweise umfasst dies die Phasen Projektentwicklung, Vorproduktion (pre-production), Produktion (production), Postproduktion (post-production) sowie Verwertung. In leitender Verantwortung dafür sind Produzent/-innen oder Producer.

Der Prozess der Projektentwicklung nimmt oft Jahre in Anspruch: Dazu gehören Entwicklung und Präsentation der Filmidee (pitching), Beantragung von Fördermitteln, Suche nach Investoren/-innen oder Co-Produzenten/-innen, Rechte-Ankauf (z.B. bei Literatur-Adaptionen) und Arbeit am Drehbuch.

Zur Vorproduktion gehören u.a. Casting, Crew-Besetzung, Location-Recherche, Bühnenbau und Produktionslogistik. Die Produktion im engeren Sinne meint die Dreharbeiten (principal shooting) eines Films, die bei einem Kinofilm meist einige Monate dauern. Die Postproduktion umfasst Montage, Nachbearbeitung von Bild und Ton sowie visuelle Effekte (vor allem CGI); mittlerweile überschneidet sich dies oft mit den vorherigen Phasen. In der letzten Phase wird der fertiggestellte Film beworben und werden seine Nutzungsrechte für die Kino-, TV-, DVD/Blu-Ray- oder Streaming-Veröffentlichung verkauft (→ Distribution).

25
(31)

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, der Maske und der Ausstattung fest, welche Kleidung die Figuren in bestimmten Filmszenen 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.

In *WE WANT SEX* (Großbritannien 2010), Nigel Coles Komödie über den Arbeitskampf von Näherinnen im London der 1960er-Jahre, werden unterschiedliche Lebenseinstellungen bereits durch >

die Kostüme der Arbeiterinnen charakterisiert. Tragen die älteren konservativen Näherinnen noch Kittelschürzen, sind ihre jüngeren Kolleginnen schon näher am Londoner Sixties-Look: Die Aufmachung im schrill-bunten Minikleid lässt manche gar von einer Modelkarriere à la Twiggy träumen.

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, 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 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 Phantastischen Films (Fantasyfilm, Horrorfilm, Science Fiction). Heute wird die physische Maske oft auch durch digitale Effekte ergänzt.

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.

27
(31)

Plot, Plot-Point und Plot-Twist

In der Filmtheorie steht der Begriff **Plot** für die filmische Erzählung, wie sie sich dem Publikum in einer bestimmten Auswahl und Anordnung der Informationen präsentiert. Diese Präsentation ist meist geprägt von Erzählstrategien wie Aussparungen oder zeitlichen Verschiebungen und zielt auf den Spannungsaufbau für das Publikum. Die Zuschauer/-innen setzen aus den Informationen, die der Plot liefert, nach und nach die Story zusammen, die die zeitlich und logisch geordnete Geschichte des Films beschreibt.

Als **Plot-Point** wird ein Wendepunkt in der Erzählung bezeichnet, der die Handlung in eine neue Richtung lenkt. Ein **Plot-Twist** ist hingegen eine meist sehr überraschende, sprunghafte Wendung im Plot. Der Plot-Twist tritt oft zum Ende des Films auf, kann aber auch in die Mitte der Handlung eingebettet sein.

Spielfilm

Spielfilme erzählen rein fiktionale Geschichten oder beruhen auf realen Ereignissen, die jedoch fikionalisiert 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.

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.

28
(31)

Tongestaltung/ Sound Design

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

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

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

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, grafische Elemente, Sprecherstimme (Voiceover), Musik und >

Filmglossar (7/7)

Toneffekte 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 und Verleiher 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 aufwändig gestaltete Vorspanne (englisch: title sequence) als dramaturgische Mittel 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" beziehungsweise "outtakes") zu zeigen.

Links und Literatur

Links zum Film

➔ Website des Verleihs
https://filmverleihgruppe.ch/film/das-geheimnis-der-perlimps/?gad_source=5&gclid=EAIaIQobChMIv8G666orehwMV66JQBh1RfSIeEAYASAAEgL43_D_BwE

➔ Vision Kino: 17 Ziele – Kino für eine bessere Welt
<https://www.visionkino.de/schulkinowochen/17-ziele/das-geheimnis-der-perlimps/>

➔ Vision Kino: FilmTipp
<https://www.visionkino.de/filmtipps/filmtipp/das-geheimnis-der-perlimps/>

Mehr zum Thema auf kinofenster.de

➔ PACHAMAMA (Filmbesprechung)
<https://www.kinofenster.de/46961/pachamama>

➔ DIE MELODIE DES MEERES (Filmbesprechung)
<https://www.kinofenster.de/41198/die-melodie-des-meeres>

➔ PONYO – DAS GROSSE ABENTEUER AM MEER (Filmbesprechung)
<https://www.kinofenster.de/filme/filme-des-monats/ponyo-das-grosse-abenteuer-am-meer/32135/ponyo-das-grosse-abenteuer-am-meer>

➔ CHECKER TOBI UND DIE REISE ZU DEN FLIEGENDEN FLÜSSEN (Filmbesprechung)
<https://www.kinofenster.de/filme/filme-des-monats/checker-tobi-und-die-reise-zu-den-fliegenden-fluessen/50905/checker-tobi-und-die-reise-zu-den-fliegenden-fluessen>

➔ DER JUNGE UND DIE WELT (Filmbesprechung)
<https://www.kinofenster.de/41183/der-junge-und-die-welt>

➔ DIE ABENTEUER DES PRINZEN ACHMED (Filmbesprechung)
<https://www.kinofenster.de/48691/die-abenteuer-des-prinzen-achmed>

➔ DIE FABELHAFTE REISE DER MARONA (Filmbesprechung)
<https://www.kinofenster.de/filme/filme-des-monats/die-fabelhafte-reise-der-marona/48999/die-fabelhafte-reise-der-marona>

➔ Exkursion in die Höhle – das Dispositiv Kino (Hintergrund)
<https://www.kinofenster.de/themen/themendossiers/125-jahre-kino/48690/exkursion-in-die-hoehle-das-dispositiv-kino>

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, Charlotte Castillon (Werkstudentin,
Raufeld Medien), Ronald Ehlert-Klein, Jörn Hete-
brügge, Susanne Mohr (Volontärin, Bundeszentrale
für politische Bildung), Severin Schwalb (Volontär,
Bundeszentrale für politische Bildung)
info@kinofenster.de

Autor/-innen: Stefan Stiletto (Filmbesprechung +
Interview), Christian Horn (Videoanalyse), Lisa
Haußmann, Laura C. Zimmermann (Hintergrund),
Ronald Ehlert-Klein (Impulse), Lena Sophie Gut-
freund (AB 1+2), Daniela Nicklisch (AB 3)

Layout: Nadine Raasch

Bildrechte: © Film Verleih Gruppe, © Alé Abreu (Foto
des Regisseurs), ©SKW Berlin/ Harriet Meyer (Fotos
des Hintergrunds)

© kinofenster.de / Bundeszentrale für politische
Bildung 2024