

Filmbesprechung + Arbeitsblatt

Dezember 2025



Inhalt

	FILMBESPRECHUNG
03	DER GEHEIMNISVOLLE BLICK DES FLAMINGOS
	UNTERRICHTSMATERIAL
05	Arbeitsblatt
	- DIDAKTISCH-METHODISCHER KOMMENTAR
	- DER GEHEIMNISVOLLE BLICK DES FLAMINGOS - ARBEITSBLATT
08	Filmglossar
14	Links zum Film
15	Impressum

Filmbesprechung: Der geheimnisvolle Blick des Flamingos (1/2)



La Misteriosa Mirada del
Flamenco

Frankreich, Chile, Deutschland,
Spanien, Belgien 2025

Drama

Kinostart: 04.12.2025

Verleih: Filmreederei

Regie: Diego Céspedes

Drehbuch: Diego Céspedes

Darsteller/innen: Tamara

Cortés, Matías Catalán, Paula

Dinamarca, Pedro Muñoz, Luis

Tato Dubó, Vicente Caballero

u.a.

Kamera: Angello Faccini

Schnitt / Montage: Martial

Salomon

Laufzeit: 106 Min.

Fassung: OmU

FSK: 16

Klassenstufe: Oberstufe

3

(15)

DER GEHEIMNISVOLLE BLICK DES FLAMINGOS

Chile, 1982: Eine von der AIDS-Krise betroffene Queer-Community wehrt sich gegen Aberglaube und Diskriminierung.

Bildungsrelevant, weil der chilenische Film die Themen Homophobie und Aggression gegen Minderheiten im Kontext der AIDS-Krise auf ungewohnt poetische und lebensbejahende Weise aus der Perspektive eines elfjährigen Mädchens erzählt.

Die Geschichte: Eine queere Gemeinschaft in der Wüste sieht sich mit einer tödlichen Krankheit konfrontiert

Nordchile, Anfang der 1980er-Jahre: Die elfjährige Lidia wächst in einer queeren Community auf. In der von Mama Boa angeführten Wahlfamilie aus Trans*Personen (↗ <https://www.bpb.de/themen/genderdiversitaet/geschlechtliche-vielfalt-trans/500950/trans/>), Drag Queens und Disidenten tragen alle Tiernamen. Flamingo hat das Findelkind wie eine Mutter großgezogen. Doch diese Idylle ist zerbrechlich, denn eine rätselhafte Krankheit mit schwersten Hustenanfällen und zunehmender Schwäche >

Filmbesprechung: Der geheimnisvolle Blick des Flamingos (2/2)

bedroht sowohl die queere Community als auch die angrenzende Bergarbeitersiedlung. In den verödeten Quartieren der Minenarbeiter, wo der wirtschaftliche Boom längst geendet hat, brodelt immer mehr der Hass gegen die queere Gruppe. Ihre Mitglieder werden als Verursacher der "Seuche" ausgemacht. Ein Blick reicht dem Aberglauben nach für eine Ansteckung. Die aufgestauten Emotionen entladen sich in einer Eskalation teils drastisch gezeigter Gewalt.

Filmsprachliche Umsetzung: Zwischen Western und magischem Realismus

Der Film verbindet Elemente des Westerns, des Märchens sowie des magischen Realismus ( <https://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/m:magischerrealismus-2981>). Dieser Genremix (Glossar: Genre) erzeugt eine permanente Dynamik: Auf albraumartige Szenen folgen Momente voller Zärtlichkeit, zugleich liegt bis zum Ende eine latente Spannung in der Luft. Zwar wirkt der Film zunächst wie ein queerer Western mit Saloon-Spektakel, Pistolen und Wüstenlandschaft und hat auch die klassische Erzählung des Westerns übernommen: die Bedrohung von außen, die Gruppe, die sich zum Überleben zusammenschließt, sowie das Motiv der Grenze. Der Film überschreitet die Genregrenzen jedoch durch übernatürlich wirkende Elemente sowie durch eine poetische Dimension, die Lidiyas kindlicher Blick hineinbringt. Dieser ist durch viel Fantasie geprägt, auch aufgrund ihres mangelnden Wissens über die wahre Natur der Seuche. Es ist keine Geschichte einsamer Helden, sondern ein Ensemblefilm voller Humor, Dynamik und überraschender Wendungen (Glossar: Plot, Plot-Point und Plot-Twist). Kameramann Angello Faccini fängt die Wüste mit Weitwinkelaufnahmen

(Glossar: Kameraperspektiven) auf hypnotische Art und Weise ein.

Das Thema: Familie und Einzelkämpfer, Mehrheiten und Minderheiten in Zeiten von AIDS

Regisseur Diego Cespédes erzählt aus der Sicht eines Kindes von Diversität und dem Zusammenleben unterschiedlicher sexueller Identitäten. Sein Film behandelt Themen wie Vorurteile, Hass, Liebe, Solidarität, selbstbestimmte Lebensformen, den Kampf um Akzeptanz für marginalisierte Gruppen und das Entstehen von Gewalt. Dabei zeigt er die Widerstandskraft und den Zusammenhalt innerhalb der queeren Community. Im Kontext der AIDS-Krise Anfang der 1980er-Jahre werden weitere Themen berührt, wie mangelnde Aufklärung über HIV, die Stigmatisierung queerer Menschen und die Dämonisierung des Anderen. Der Film vermeidet dabei jede Herablassung und bleibt stets sensibel gegenüber seinen Protagonist/-innen.

Fragen für ein Filmgespräch

- Warum wird Lidia am Ende von ihrer Wahlfamilie in die Zivilisation zurückgebracht?
- Was charakterisiert die beiden Gruppen, die Minenarbeiter und die transidente bzw. queere Gemeinschaft am Rande der Wüste? Welche Rolle spielt die Gewalt?
- Was wisst ihr über die AIDS-Epidemie und darüber, welche Auswirkungen sie weltweit gehabt und bis heute hat?

Autor:

Wolfgang Martin Hamdorf

Arbeitsblatt: Der geheimnisvolle Blick des Flamingos / Didaktisch-methodischer Kommentar

Arbeitsblatt

DER GEHEIMNISVOLLE BLICK DES FLAMINGOS LA MISTERIOSA MIRADA DEL FLAMENCO, DIEGO CÉSPEDES, CL/FR/DE/ES/BE 2025 LEHRERINNEN UND LEHRER

Didaktisch-methodischer Kommentar

—

Fächer:

Deutsch, Geschichte, Politik, Kunst
ab Oberstufe, ab 16 Jahren

Lernprodukt/Kompetenzschwerpunkt:

In den Fächern Deutsch und Spanisch analysieren die Schüler/-innen die Metaphorik des Films, insbesondere den "Blick" als Motiv für Stigmatisierung (Magischer Realismus). In den Gesellschaftswissenschaften kontextualisieren sie die Handlung (Chile 1982, AIDS-Krise) und reflektieren Mechanismen der Ausgrenzung von Minderheiten (queere Community) sowie die Funktion von Mythen als Instrument der Unterdrückung. Fächerübergreifend erarbeiten sie in einer filmpraktischen Übung, wie Blicke und non-verbale Kommunikation filmisch inszeniert werden können, um Machtverhältnisse oder Bedrohung ohne Worte darzustellen.

Didaktisch-methodischer Kommentar:

Der Einstieg erfolgt assoziativ über den Titel und das Genre des Magischen Realismus. Die Lernenden sollen Hypothesen darüber aufstellen, wie ein "Blick" physisch gefährlich sein kann.

Während der Sichtung liegt der Fokus auf der Kameraarbeit und der Farbgestaltung (Kontrast: tristes Minendorf vs. farbenfrohe queere Community). Da der Film mit einer starken Metapher (Blick überträgt Krankheit) arbeitet, ist es zentral, diese im Anschluss historisch (AIDS-Diskurs der 1980er-Jahre) und soziologisch (Sündenbock-Mechanismus) zu untersuchen.

Autor/in:

Feliks Thiele

Die abschließende optionale Praxisaufgabe überträgt das Motiv des "mächtigen Blicks" in einen eigenen Kurzfilm, um die Wirkung von Close-ups und Point-of-View-Einstellungen (POV) erfahrbar zu machen. Benötigte Materialien: Für die Recherche und das Ansehen von Trailern/Ausschnitten benötigen die Lernenden ein digitales Endgerät. Für die filmpraktische Übung sind Smartphones mit einer Videoschnitt-App (z. B. iMovie, KineMaster, CapCut) notwendig.

5
(15)

Arbeitsblatt: Der geheimnisvolle Blick des Flamingos (1/2)

Arbeitsblatt

DER GEHEIMNISVOLLE BLICK DES FLAMINGOS (Mila Teshaieva, Marcus Lenz, DE/UA 2025) FÜR SCHÜLERINNEN UND SCHÜLER

VOR DER FILMSICHTUNG:

- a) Was stellen Sie sich unter dem Titel **DER GEHEIMNISVOLE BLICK DES FLAMINGOS** vor? Nähern Sie sich assoziativ im Plenum.
- Welche Eigenschaften verbinden Sie mit einem Flamingo (Farbe, Haltung, Symbolik)?
 - Was könnte ein "Blick" auslösen?
- b) Recherchieren Sie kurz den Begriff Magischer Realismus, beispielsweise im Artikel "Einübung des kindlichen Blicks – Elemente des magischen Realismus in LAND DER WUNDER" ( <https://kurzlinks.de/slvr>), letzter Absatz. Wie unterscheidet sich der magische Realismus von reiner Fantasy?
- c) Tauschen Sie sich in Vierer-Gruppen über Ihre Vermutungen zur Handlung aus. Notieren Sie Stichpunkte.

WÄHREND DER FILMSICHTUNG:

Schauen Sie den Film. Machen Sie sich während des Films, beziehungsweise unmittelbar nach dem Filmbesuch stichpunktartige Notizen. Achten Sie besonders auf die Inszenierung der Blicke und die visuelle Trennung der Welten. Nutzen Sie die Tabelle für Ihre Beobachtungen. Filmische Mittel können sein: Farbgestaltung, Kamerabewegung, Kameraperspektiven, Bildkomposition und Montage.

Sequenz/ Situation	Figuren (Blickaustausch)	Filmische Mittel	Wirkung

6
(15)

Arbeitsblatt: Der geheimnisvolle Blick des Flamingos (2/2)

NACH DER FILMSICHTUNG:

- d)** Was hat Sie besonders überrascht und/oder berührt? Was ist Ihnen noch unklar? Tauschen Sie sich dazu in Kleingruppen aus und führen Sie diese Aspekte im Plenum zusammen.
- e)** Diskutieren Sie in Ihren Gruppen: Wofür steht die Krankheit im Film realhistorisch? Gehen Sie vom Zeitpunkt der Handlung Anfang der 1980er-Jahre aus. Warum wird sie im Film über "Blicke" übertragen?
- f)** Wie unterscheiden sich die Welt der Minenarbeiter und die Welt von Lidias Familie visuell? Welche Stimmung wird jeweils erzeugt?
- g)** Das Gerücht besagt, dass Blicke töten können. Welche Parallelen sehen Sie zu heutigen Formen von Ausgrenzung oder Fake News, die bestimmte Gruppen zu sogenannten Sündenböcken machen? Tauschen Sie sich im Plenum aus.
- j)** Filmen und schneiden (Glossar: Montage) Sie Ihre Szene mit dem Smartphone. Nutzen Sie Sound Design (beispielsweise ein dröhnen des Geräusch oder Stille), um die Intensität des Blicks zu verstärken.
- k)** Präsentieren Sie Ihre Ergebnisse im Plenum. Reflektieren Sie: Welche Blicke wirkten am stärksten und warum?

Optional:

Filmpraktische Übung:

Die Macht eines Blickes soll nun filmisch erfahrbar gemacht werden.

- h)** Bilden Sie Vierer-Gruppen und entwickeln Sie eine kurze Sequenz (maximal eine Minute) ohne Dialog.

Thema: Eine Figur übt allein durch Blicke Macht, Angst oder Faszination auf eine andere Figur aus.

- i)** Planen Sie ein kurzes Storyboard (<https://www.kinofenster.de/unterrichten/methoden/34918/ein-storyboard-zeichnen>), in dem

Filmglossar (1/6)

Filmglossar 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.

8

(15)

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.

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**).

Genre

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

Die schematische Zuordnung von Filmen zu festen und bei Filmproduzenten/-innen wie beim Filmpublikum bekannten Kategorien wurde bereits ab den 1910er-Jahren zu einem wichtigen Marketinginstrument der Filmindustrie. Zum einen konnten Filme sich bereits in der Produktionsphase an den Erzählmustern und -motiven erfolgreicher Filme anlehnen und in den Filmstudios entstanden auf bestimmte Genres spezialisierte Abteilungen. Zum anderen konnte durch die Genre-Bezeichnung eine spezifische Erwartungshaltung beim Publikum geweckt werden. Genrekonventionen und -regeln sind nicht unveränderlich, sondern entwickeln sich stetig weiter. Nicht zuletzt der gezielte Bruch der Erwartungshaltungen trägt dazu bei, die üblichen Muster, Stereotype und Klischees deutlich zu machen. Eine eindeutige Zuordnung eines Films zu einem Genre ist meist nicht möglich. In der Regel dominieren Mischformen.

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

9
(15)

Kamerabewegungen

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

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

Filmglossar (3/6)

die reibungslose Kamerafahrten ermöglicht

- Drohnen für Aufnahmen aus der Luft (Vogelperspektive)

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

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

Kameraperspektiven

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

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

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

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

Mise-en-scène/ Inszenierung

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

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

10

(15)

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 Darstellungsmitel bezeichnet, in dem Objekte oder Figuren in einer einzigen durchgehenden Einstellung, ohne Schnitt, zueinander in Beziehung gesetzt werden.

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 (Glossar: **Elliptische Struktur**) oder zeitlichen Verschiebungen und zielt auf den Spannungsaufbau (Glossar: **Suspense**) 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.

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, Filmmusik, Inserts usw.).

Während eine Szene im Film eine Handlungseinheit beschreibt, die meist nur an einem Ort und in einer Zeit spielt, kann eine Sequenz an unterschiedlichen Schauplätzen spielen und Zeitsprünge beinhalten, das heißt aus mehreren Szenen bestehen. Sie kann auch

aus nur einer einzigen Einstellung bestehen. In diesem Fall spricht man von einer Plansequenz.

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.

12

(15)

Szene

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

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

Tiefenschärfe/ Schärfentiefe

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

Tongestaltung/ Sound Design

Die **Tongestaltung**, das so genannte Sound Design, bezeichnet einen Arbeitsschritt während der Postproduktion eines Films und umfasst die kreative Herstellung, Bearbeitung oder Mischung >

Filmglossar (6/6)

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“.

Western

Die Eroberung des Landes, die sogenannte frontier, als Übergang zwischen Zivilisation und wilder Natur, die Verteidigung gegen die Ureinwohner/-innen, der Schutz der Familie und der Gesellschaft und der Traum von Freiheit sind Kernthemen des **Western-Genres**, das eng mit der US-amerikanischen Geschichte verwoben ist und dessen Mythen sich heute auch in anderen Filmgenres finden.

Während insbesondere Western der 1940er- und 1950er-Jahre einem vereinfachten Gut-Böse-Schema folgen, hat sich seit dem Spätwestern der 1960er-Jahre zunehmend ein differenzierteres und pessimistischeres Bild des "Wilden Westens" entwickelt. Eine weitere Variante des US-amerikanischen Western stellt der Italo-Western dar, der von italienischen Regisseuren (Glossar: **Regie**) geprägt wurde, sich vor allem durch seine Antihelden und die dargestellte Brutalität auszeichnete und auf die Westernromantik der US-Filme verzichtete.

Aus filmästhetischer Sicht spielt insbesondere die **Einstellungsgröße** der Totale in diesem Genre eine wichtige Rolle, die die Weite der Landschaft betont und imposant ins Bild setzen kann – ein Eindruck, der mit der Etablierung der Breitwandformate (Glossar: **Bildformate**) zusätzlich verstärkt wurde.

Links und Literatur

Links zum Film

↗ Film-Webseite des Verleihs
<https://www.filreederei.de/>

↗ filmportal.de
https://www.filmportal.de/film/der-geheimnisvolle-blick-des-flamingos_0a97d68acac14c898528e74246b6183b

Mehr zum Thema auf kinofenster.de

↗ Sozialdrama und magischer Realismus – die Filmsprache in BIRD
<https://www.kinofenster.de/filme/filme-des-monats/bird/200284/sozialdrama-und-magischer-realismus-die-filmsprache-in-bird>

↗ Einübung des kindlichen Blicks – Elemente des magischen Realismus in LAND DER WUNDER
<https://www.kinofenster.de/filme/filme-des-monats/land-der-wunder/39250/einuebung-des-kindlichen-blicks-elemente-des-magischen-realismus-in-land-der-wunder>

↗ 120 BPM
<https://www.kinofenster.de/44660/120-bpm>

↗ ALL THE BEAUTY AND THE BLOODSHED
<https://www.kinofenster.de/filme/filme-az/50616/all-the-beauty-and-the-bloodshed>

↗ "Es wird nicht mehr flüsternd über Homosexualität gesprochen"
<https://www.kinofenster.de/filme/filme-des-monats/rafiki/46131/es-wird-nicht-mehr-fluesternd-ueber-homosexualitaet-gesprochen>

14

(15)

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

15
(15)

Redaktionsleitung:

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

Redaktionsteam:

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

Autor/-innen: Wolfgang Martin Hamdorf
(Filmbesprechung), Feliks Thiele (Arbeitsblatt)

Layout: Liza Arand

Bildrechte: © Filmreederei GmbH

© kinofenster.de / Bundeszentrale für politische
Bildung 2025