

Film des Monats

April 2026

ARCO

Iris lebt im Jahr 2075, als ein Junge namens Arco aus der fernen Zukunft buchstäblich in ihr Leben fällt. Mit Poesie und Humor erzählt der französische Animationsfilm von unserem Verhältnis zur Natur, zu Technik und vom Glauben an eine bessere Zukunft. **Dazu: Unterrichtsmaterial ab Klasse 4**



Inhalt

	FILMBESPRECHUNG	15	Filmglossar
03	ARCO		
	HINTERGRUND	22	Links zum Film
05	Die Gestaltung der Zukunftswelten in ARCO	23	Impressum
	IMPULSE		
07	Impulse zur Arbeit mit dem Film ARCO		
	UNTERRICHTSMATERIAL		
09	Arbeitsblätter		
	- DIDAKTISCH-METHODISCHE KOMMENTARE		
	- ARCO-ARBEITSBLÄTTER		

Filmbesprechung: ARCO (1/2)



© Remembers/MountainA

ARCO

Roboter, Waldbrände und ein Junge, der vom Himmel fällt: Der französische Animationsfilm verbindet Science-Fiction mit einer ökologischen Botschaft.

"Jungs fallen nicht einfach vom Himmel", erklärt der Nannybot Mikki sachlich. Der Roboter, der sich im Jahr 2075 um die zehnjährige Iris und ihren Baby-Bruder Peter sowie den gesamten Haushalt kümmert, während deren Eltern weit weg beim Arbeiten sind, versucht das aufgewühlte Mädchen zu trösten. Erst hat sie einen Regenbogen gesehen, dann dort, wo dieser im Wald die Erde berührt hat, ein verletztes Kind in einem regenbogenfarbenen Umhang gefunden. Ein Zauberer? Ein Engel? Mikki hält nichts von solchen Vermutungen. Während er sich dennoch behutsam um den Jungen kümmert, ahnt Iris schon, wie außergewöhnlich dieser ist. Und sie hat recht. Denn Arco kommt aus der Zukunft. 857 Jahre trennen Arco und Iris. In die Vergangenheit hat es Arco verschlagen, weil er neugierig war und einmal Dinosaurier mit eigenen Augen sehen wollte. Doch die heimliche Zeitreise endete für ihn in einem Fiasko:

Beim Aufprall hat er den Kristall verloren, den er für die Rückreise braucht. Als sich noch dazu drei nerdige Brüder, die den Absturz ebenfalls beobachtet haben, an seine Fersen heften und ein gigantischer Waldbrand sich nähert, formt sich zwischen den beiden Kindern ein besonderes Band.

Retrofuturistische Ästhetik mit Botschaft

Geradezu altmodisch wirkt der französische Animationsfilm von Ugo Bienvenu, und das gleich in mehrfacher Hinsicht. Zum einen orientiert sich die Gestaltung des Jahres 2075, in dem ein Großteil der Handlung spielt, an ästhetischen Konzepten des Retrofuturismus. Klobige Roboter sind darin zu engen Vertrauenspersonen der Menschen, manchmal gar gleichwertigen Familienmitgliedern geworden. Über die Straßen fliegen leuchtend bunte >

ARCO

Frankreich, USA 2025
 Animationsfilm, Kinderfilm

Kinostart: 09.04.2026

Verleih: Wild Bunch

Regie: Ugo Bienvenu

Drehbuch: Ugo Bienvenu,
 Félix de Givry

Sprecher/-innen: Paulina von
 Lerchenfeld, Matt Kortemeier,
 Jonathan Halt, Leslie-Vanessa
 Lill, Benedikt Gutjan u.a.

Schnitt / Montage: Nathan
 Jacquard

Laufzeit: 88 Min.

Fassung: Deutsche. Fassung, OmU

FSK: 6

Klassenstufe: 4. bis 7. Klasse

3
 (23)

[Trailer: https://www.youtube.com/watch?v=LcPy50chP9U](https://www.youtube.com/watch?v=LcPy50chP9U)

Filmbesprechung ARCO (2/2)

Autos, durch die Gänge der Supermärkte schweben Einkaufswagen. Eine fantastische Welt, die aber auch vertraute Züge enthält und offensichtliche Parallelen zu problematischen Entwicklungen der Gegenwart aufweist. Zum anderen erinnert die flächige 2D-Animation an klassische, handgezeichnete Zeichentrickfilme und lehnt sich dabei stilistisch deutlich an die Animes des japanischen Studio Ghibli an. Auch wenn die Gesichter der Figuren detailreicher gezeichnet sind als in japanischen Trickfilmen üblich, so heben sich auch hier die einfach gehaltenen flächigen Figuren deutlich von den detailreichen Hintergrundzeichnungen ab. Und auch thematisch sucht ARCO die Nähe zu Produktionen von Miyazaki Hayao wie etwa DAS SCHLOSS IM HIMMEL (TENKŪ NO SHIRO ROPYUTA, JP 1986), setzt er doch wie dieser immer wieder auf ruhige, kontemplative Szenen, die Hand in Hand mit humorvollen Momenten gehen, auf zwei junge Hauptfiguren und mehrdimensionale Nebenfiguren, die sich nicht so einfach in vorgefertigte Schubladen stecken lassen, sowie auf eine umweltbewahrende Botschaft.

Eine Zeitreise verbindet Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft

Während die Menschheit in Arcos Zukunft hoch über den Wolken in futuristischen Stelzenhäusern lebt, um dem Erdboden Raum zur Regeneration zu geben, zeichnet sich in der Welt von Iris die ökologische Katastrophe erst ab. Der familiären Nähe in Arcos Zuhause steht die technologisierte Welt von Iris gegenüber, in der Roboter viele Rollen im Haushalt und

in der Schule übernommen haben, während menschliches Miteinander nur noch begrenzt möglich erscheint. Doch in der Tradition klassischer Zeitreisefilme sind es auch hier die Impulse aus der Zukunft, die den Lauf der Geschichte maßgeblich beeinflussen. Mindestens ebenso wichtig ist das Zusammenspiel zwischen Iris und Arco: Was beide verbindet, ist die Sehnsucht, wieder mit ihren Familien vereint zu sein. Iris leidet darunter, dass ihre Eltern kaum da sind; nur als Hologramme streifen sie durch das Haus – aber Hologramme kann man eben nicht drücken. Arco wiederum will unbedingt zurück nach Hause. Er weiß, dass er einen Fehler gemacht hat, als er die Zeitreise auf eigene Faust angetreten hat.

Durch seine eigenwillige Inszenierung führt Arco bereits jüngere Zuschauer/-innen sensibel an das Genre des Science-Fiction-Films heran, erzählt über unterschiedliche Zukunftsvisionen und vermischt dabei sogar eine zeitlich näher liegende Dystopie mit einer weiter entfernten Utopie, wobei auch ein mahnender Blick in Richtung Gegenwart nicht ausbleibt.

Zwischen düsterer Science-Fiction und Hoffnung

Die Ursprünge von Arco liegen in der Zeit der Covid-Pandemie. Während sich die Welt wie der Spiegel einer düsteren Science-Fiction-Geschichte anfühlte, wollte der Comiczeichner Ugo Bienvenu, der bislang unter dem Kürzel Ugo etwa Graphic Novels wie Préférence Système (2020) publiziert hatte (und in dem bereits die grafische Vorlage für die Nanny-Roboter aus

Arco zu finden sind), mit seiner Geschichte ein hoffnungsvolles Zeichen setzen. Insbesondere das Ende des Films ist in dieser Hinsicht mustergültig. So findet er in seiner letzten Szene zu einer Botschaft, die alle Kernthemen des Films noch einmal zusammenbringt: Zeitreise-Loops, Freundschaft und Zusammenhalt, Verantwortungsgefühl, die Bereitschaft, voneinander zu lernen – und das innige Bedürfnis, die Welt zum Guten zu verändern und wertvolle Spuren zu hinterlassen.

Autor:

Stefan Stiletto

Hintergrund: Die Gestaltung der Zukunftswelten in ARCO (1/2)

Die Gestaltung der Zukunftswelten in ARCO

Zwischen Öko-Utopie und Klimakatastrophe: ARCO vermittelt einem jungen Publikum gleich zwei Visionen zukünftigen Lebens auf der Erde.



© Remembers/MountainA

Wie werden wir in Zukunft leben? Es ist diese Frage der Science-Fiction, die seit jeher die Massen ins Kino zieht. Der französische Animationsfilm ARCO präsentiert dazu gleich zwei Modelle, und richtet sich dabei mit einer leicht verständlichen Bildsprache an Kinder und Jugendliche. Dies erscheint naheliegend, sind sie es doch, die die Zukunft noch vor sich haben. Kindliche Sehnsüchte und Träume, aber auch Ängste scheinen in seinen Visionen auf. Im Film des 1987 geborenen Comicauteurs und Regisseurs Ugo Bienvenu verschmelzen Utopie und Dystopie, also optimistische und pessimistische Perspektiven auf das, was kommt.

Arcos Welt: Harmonie über dem Regenbogen

Die mit viel Sorgfalt gebauten Zukunftswelten sind verbunden mit den zwei Hauptfiguren. Durchweg fantastisch erscheint die offenbar sehr ferne Zukunft, in der der 10-jährige Arco mit seiner Familie lebt. Mit Gärten bewachsene Stelzenhäuser ragen hoch in den Himmel, vielerlei Maßnahmen zur Renaturierung erlauben ein autarkes Zusammenleben mit der Umwelt. Geschlafen wird in Schwebekammern, die den Körper sanft schwerelos halten. So in etwa stellt man sich eine künftige Besiedlung des Mars vor, und tatsächlich gleichen die Men-

schen in ihren schimmernden Ganzkörperanzügen einer Mischung aus Aliens und Astronaut/-innen. Mit noch farbenprächtigeren Regenbogencapes können sie sogar fliegen – und durch die Zeit reisen. Arco kennt keine andere Welt, doch er weiß von einer großen Katastrophe, die zu seinem so merkwürdigen wie glücklichen Leben geführt hat. Wie die frühere Welt aussah, erfährt er, als er sich über das elterliche Verbot – Zeitflüge sind erst ab 12 erlaubt – hinwegsetzt und mit einigem kosmischen Getöse in der Gegenwart von Iris landet.

Das Jahr 2075: Eine Konsumgesellschaft in der Klimakatastrophe

Das Jahr 2075 wirkt, auch für Kinder erkennbar, wie eine Verlängerung unserer Gegenwart. Dauernde Stürme erzählen von Extremwetterereignissen, großflächige Waldbrände von einer beginnenden Klimakatastrophe. Iris' Alltag in einer bunten Konsumgesellschaft ist von technischen Gadgets bestimmt, die auf den ersten Blick faszinieren, aber das Leben weniger erleichtern als einsam machen. Ihre arbeitenden Eltern sind nur als Hologramme anwesend, der Schulunterricht erfolgt durch Lehrroboter. Virtual-Reality-Brillen sind allgegenwärtig, in den Schulräumen lassen Augmented-Reality-Installationen vergangene Menschheitsepochen oder sogar >

5
(23)

Hintergrund: Die Gestaltung der Zukunftswelten in ARCO (2/2)

die Ära der Dinosaurier wieder aufleben. Arco ist begeistert: Von "Dinos" hat der Junge immer geträumt. Für die unglaublichen Möglichkeiten einer weiterentwickelten Technik steht auch "Nannybot" Mikki. Als liebevoller Haushaltsroboter trägt er Iris' kleinen Baby-Bruder umgeschallt durch den halben Film und agiert überhaupt als vollwertiges Familienmitglied. Für Iris ist er zugleich Elternersatz und fürsorglicher Ratgeber. Als er Arco, den Jungen aus der Zukunft, in seinen digitalen Archiven nicht finden kann und die Polizei alarmiert, wird aber auch deutlich: Hinter den fantastischen Möglichkeiten der KI lauert wie schon heute die Gefahr totalitärer Überwachung.

Retrofuturistische Ästhetik mit japanischen und französischen Einflüssen

Auf der einfachsten Ebene zeigt ARCO schlicht Kinderwelten, in denen Eltern Regeln vorgeben und das übrige Leben als Spiel begriffen wird. Doch gerade aus der Nähe zur vertrauten Realität erwächst das Unheimliche – ein häufiges Prinzip der Science-Fiction: Die kleinen Abweichungen verunsichern uns mehr als pure Fantasy. Insofern sind die japanischen Anime-Vorbilder des Films nicht nur ästhetisch prägend: Auch in den weltweit populären Filmen von Miyazaki Hayao, etwa CHIHIROS REISE INS ZAUBERLAND (SEN TO CHIHIRO NO KAMIKAKUSHI, JP 2001) oder PONYO – DAS GROSSE ABENTEUER AM MEER (GAKE NO UE NO PONYO, JP 2008) werden die jungen Protagonist/-innen aus ihrem beschaulichen Alltagsleben gerissen. Ein Ungleichgewicht zwischen Menschen und Natur ist dafür häufig ursächlich und verursacht Gefahr, wie schon in den klassischen Fantasy-Epen Miyazakis (NAUSICÄ AUS DEM TAL DER WINDE/KAZE NO TANI NO NAUSHIKA, JP 1984). Auch Sprünge durch die Zeit und Welten sind ein beliebtes Motiv japanischer

Animes, so beispielsweise in Hosoda Mamoru DAS MÄDCHEN, DAS DURCH DIE ZEIT SPRANG (TOKI O KAKERU SHÖJO, JP 2006) und Shinkai Makotos SUZUME (SUZUME NO TOJIMARI, JP 2022).

ARCO strebt nicht nach der Komplexität solcher visuell wie erzählerisch überbordender Filmkunstwerke, die sich zumeist an ältere Jugendliche wenden. Vorbildlich für den verspielten, träumerischen Ton des Films sind auch einige Werke französischer Comic-Kunst, die ihrerzeit bahnbrechend wirkten. Das von René Laloux und Comic-Ikone Jean "Moebius" Giraud gestaltete Weltraum-Abenteuer HERRSCHER DER ZEIT (LES MAÎTRES DU TEMPS, FR 1982) wäre ein Beispiel. Vor allem ARCOs retrofuturistisch gestaltete (und leider nur kurz gezeigte) Zukunftswelt mit ihren runden Formen und psychedelischen Farben (Glossar: Farbgestaltung) lässt sich darauf zurückführen. Nicht nur der STAR-WARS-Erfinder George Lucas nannte Moebius und das maßgebliche Sci-Fi-Magazin Heavy Metal (Métal hurlant, 1975–87, 2002–2006) immer wieder als Einflüsse; auch Miyazaki Hayao erklärte ihn zum Vorbild – für sich und die gesamte japanische Manga-Szene seit den 1980er-Jahren.

Von der Science-Fiction lernen – für eine bessere Zukunft

Auch Arco und Iris lernen voneinander und beginnen, ihre jeweilige Welt besser zu verstehen. Zwar weiß das Zeitreise-Kind um die ewige Science-Fiction-Regel, nach der niemand seine Zukunft kennen sollte. Doch zugleich verlangt das Genre, diese zu brechen. Arco wieder in seine Zukunft zu transportieren, ist nur das vordergründige Ziel ihrer Freundschaft. Vielmehr geht es darum, die Welt zu verändern – und Auswege aus der Klimakatastrophe zu suchen. Unter Abwesenheit der Eltern liegt es an den ulkigen Drillings Frankie, Dougie und Stewie

den Kindern dabei zu helfen und sie auf ihrem Weg zu bestärken. In jungen Jahren hatten sie selbst eine Begegnung mit der Zukunft. Anfangs zwielichtige Gegenspieler mit seltsamem Gerät, gleichen sie immer mehr verkannten Wissenschaftlern, denen niemand glaubt – eine Andeutung auf die weitverbreitete Wissenschaftsskepsis in unserer Zeit.

Ein Schlussbild deutet an, dass ihre gemeinsamen Bemühungen nicht umsonst waren: Hat die erwachsene Iris, die schon als Kind so gut zeichnen konnte, als Architektin zur Realisierung von Arcos Zukunft beigetragen? In einer dystopischen Vision ermutigt ARCO zum utopischen Denken: Die Zukunft mag bedrohlich erscheinen, doch gemeinsam können Kinder die Welt besser machen.

Autor:
Philipp Bühler

6
(23)

Impulse zur Arbeit mit dem Film ARCO für Kinder ab 9 Jahren (1/2)

Impulse

ARCO

1. Thema: Zukunftsvorstellungen entwickeln

Impulse/Fragen: Wie stellst du dir die Zukunft vor? Welche Rolle spielen Natur und Technik? Leben die Menschen eher glücklich oder beschwert?

Hinweise/Sozialform(en): Sammeln erster Vorstellungen in der Gruppe. Die Leitung achtet darauf, dass unterschiedliche Ideen sichtbar werden und nicht bewertet werden: Es gibt kein "richtig" oder "falsch".

2. Thema: Erste Eindrücke des Trailers

Impulse/Fragen: Seht euch den Trailer zu ARCO an (<https://www.youtube.com/watch?v=LcPy50chP9U>). Welche Figuren kommen darin vor? Was wirkt spannend oder ungewöhnlich? Tauscht euch aus: Was versteht ihr noch nicht?

Hinweise/Sozialform(en): Nach dem Trailer werden Beobachtungen gemeinsam gesammelt. Der Austausch findet in der Gruppe statt.

3. Thema: Vertiefung der Arbeit mit dem Trailer – Vermutungen zur Handlung

Fragen/Impulse: Worum könnte es im Film gehen?

Hinweise/Sozialform(en): Die Kursteilnehmer/-innen äußern nach erneuter Sichtung des Trailers Vermutungen, ohne dass diese bewertet werden. Ebenso können hierbei auch die Animationstechnik thematisiert und Bezüge zu ähnlichen, bereits bekannten Animationsfilmen oder -serien hergestellt werden.

4. Thema: Figurenkonstellationen

Fragen/Impulse: Wer ist mit wem befreundet? Wer hilft anderen?

Hinweis/Sozialformen(en): Die Kinder achten während des Filmbesuchs/der Filmsichtung gezielt auf die Figurenkonstellationen und notieren unmittelbar im Anschluss Beobachtungen. Diese werden bei der nächsten Sitzung/dem nächsten Treffen ausgewertet.

5. Thema: Zukunftswelten vergleichen

Fragen/Impulse: Welche Welten gibt es im Film? Wie sehen diese aus? Welche Rolle spielt die Natur in ihnen? Welche Welt gefällt dir besser?

Hinweise/Sozialform(en): Die Kinder vergleichen die Welten in Kleingruppen und stellen ihre Ergebnisse anschließend vor. Danach kann ein Bezug zu Erfahrungen aus dem Alltag vorgenommen werden.

6. Thema: Besondere Szenen/Momente

Fragen/Impulse: Welche Szene bleibt euch besonders in Erinnerung und warum? Welche Einstellungen wirken darin schön oder unheimlich?

Hinweise/Sozialform(en): Die Kinder beschreiben ihre Eindrücke und begründen sie.

7. Thema: Zentrale Themen

Fragen/Impulse: Welche Probleme werden in ARCO thematisiert? Wie gehen die Menschen im Film mit der Natur um? Welche Rolle spielt dabei Technik? Was findest du gut oder schlecht daran?

7
(23)

>

Impulse zur Arbeit mit dem Film ARCO für Kinder ab 9 Jahren (2/2)

Hinweise/Sozialform(en): Erarbeitung in Kleingruppen. Anschließend Auswertung in der Gruppe und Vergleich mit dem Hintergrundartikel *Die Gestaltung der Zukunftswelten in ARCO* (<https://www.kinofenster.de/filme/filme-des-monats/arco/200691/die-gestaltung-der-zukunftswelten-in-arco>).

8. Thema: Zukunft zeichnen

Fragen/Impulse: Wie sieht deine Zukunft aus? Wie leben Menschen darin? Welche Rolle spielen Natur und Technik?

Hinweise/Sozialform(en): Die Kinder zeichnen ihre Zukunft und stellen mündlich ihr Bild vor.

9. Thema: Szene verändern

Fragen/Impulse: Was würdest du an einer bestimmten Szene deiner Wahl verändern? Was passiert dann? Wie verändert sich dadurch die Geschichte?

Hinweise/Sozialform(en): Die Kinder entwickeln eigene Ideen und halten diese stichpunktartig in Einzelarbeit fest. Anschließend stellen sie diese in der Gruppe vor.

Autor:

Ronald Ehlert-Klein

Arbeitsblatt 1

ARCO FÜR LEHRERINNEN UND LEHRER

Didaktisch-methodischer Kommentar

Fächer:

Deutsch, Ethik/Religion und
Naturwissenschaften, ab 9 Jahren,
ab Klasse 4

Lernprodukt/Kompetenzschwerpunkt:

Die Schüler/-innen deuten den am Ende des Films geäußerten Wunsch von Iris, dass sich die Dinge ändern. Im Fach Deutsch verfassen sie einen kurzen erklärenden Text, in dem sie darlegen, was Iris mit ihrem Wunsch meint, und ihre Überlegungen anhand von Beobachtungen aus dem Film begründen. In Ethik reflektieren sie dabei Fragen nach Verantwortung, Fortschritt und dem Verhältnis von Mensch, Technik und Umwelt. In den naturwissenschaftlichen Fächern bearbeiten sie Aspekte von Nachhaltigkeit und möglichen Zukunftstechnologien.

Didaktisch-methodischer Kommentar:

Eine erste Annäherung an den Film erfolgt über die Sichtung des Trailers. In einer Meldekette sammeln die Schüler/-innen Eindrücke, etwa zu Figuren, Robotern, Naturdarstellungen oder futuristischen Wohnformen. Daran anschließend formulieren sie Vermutungen zum Inhalt und zur möglichen Entwicklung der Handlung. Optional kann an dieser Stelle die Gattung des Animations- und das Genre des Science-Fiction-Films eingeführt werden. Während der Filmsichtung richten die Schüler/-innen ihre Aufmerksamkeit auf Figurenbeziehungen, Weltentwürfe und die

filmische Gestaltung und halten ihre Beobachtungen stichpunktartig fest.

Nach der Filmsichtung erhalten die Schüler/-innen Raum für erste Eindrücke, die in einem anschließenden Gespräch zu Inhalt und Figuren vertieft werden. Die Lehrkraft gibt Impulse zur Figurenkonstellation (u. a. Iris und ihre Eltern, Mikki, Arco, Clifford).

Im nächsten Schritt strukturieren die Schüler/-innen zentrale Themen zunächst im Tandem, dann im Plenum in einer Mindmap. Schwerpunkte sind etwa Verantwortung, das Verhältnis von Mensch, Technik und Umwelt sowie Zukunftsvorstellungen. Ausgehend davon wird Iris' Wunsch nach Veränderung am Filmende gedeutet und mit den erarbeiteten Themen verknüpft. Die Ausarbeitung erfolgt fachspezifisch: Im Deutschunterricht schreiben die Schüler/-innen einen kurzen Deutungstext, in Ethik und den Naturwissenschaften werden die Themen diskutiert.

Autor:

Max Stolz

Arbeitsblatt 1: Heranführung an den Film ARCO (Ugo Bienvenu, FR/USA 2025)

Arbeitsblatt 1

ARCO: Heranführung an den Film FÜR SCHÜLERINNEN UND SCHÜLER

VOR DER FILMSICHTUNG

- a)** Seht euch den Trailer zum Film an. Sammelt in einer Meldekette, was euch auffällt.
- Welche Figuren kommen vor?
 - Welche Rolle könnten Roboter in der gezeigten Welt spielen?
 - Welche Bilder von Natur oder Zukunft fallen euch auf?

Trailer: <https://www.youtube.com/watch?v=LcPy50chP9U>

- b)** Formuliert Vermutungen zum Film.
- Worum könnte es in der Handlung gehen?
 - Welche Probleme oder Konflikte könnten eine Rolle spielen?
 - Welche Bedeutung könnten Technik und Umwelt haben?

WÄHREND DER FILMSICHTUNG

- c)** Achtet während der Filmsichtung auf folgende Aspekte und macht euch anschließend stichpunktartige Notizen:
- Welche Beziehungen bestehen zwischen den Figuren? (Iris und

ihre Eltern, Iris und Mikki, Arco und seine Familie, Iris und Arco, Iris und Clifford)

- Wie wird die Welt dargestellt, in der Iris lebt? Und wie diejenige, aus der Arco kommt?
- Wie wird die Geschichte visuell erzählt? Achtet darauf, welche Einstellungen besonders auffallen, wie die Zukunft dargestellt wird und welche Wirkung das auf euch hat.

NACH DER FILMSICHTUNG

- d)** Tauscht euch im Plenum über eure ersten Eindrücke aus.
- Was hat euch besonders gefallen oder irritiert?
 - Gab es Stellen, die euch überrascht oder nachdenklich gemacht haben?
 - Welche Fragen sind offengeblieben?
 - Welche Animationstechnik wird im Film verwendet? Kennt ihr andere Filme mit einer ähnlichen Technik?

Einsatz? Was sind ihre Vor- und Nachteile? Was sind die Unterschiede zur Lebensweise in Arcos Zukunft?

- g)** Am Ende des Films äußert Iris den Wunsch, dass sich die Dinge ändern. Was könnte sie damit meinen? Bezieht euch in euren Antworten auf die Ergebnisse der Arbeitsschritte e) und f).

- h)** Verfasst einen kurzen erklärenden Text. Wählt dafür ein zentrales Thema des Films (zum Beispiel Verantwortung, Technik und Umwelt oder Zukunft). Erklärt, was Iris mit ihrem Wunsch meint, und begründet eure Deutung mit Beobachtungen aus dem Film.

- i)** Stellt eure Ergebnisse vor und besprecht sie gemeinsam in der Klasse.

Autor:
Max Stolz

10
(23)

>

Arbeitsblatt 2

ARCO

FÜR LEHRERINNEN UND LEHRER

Didaktisch-methodischer Kommentar

Fächer:

Deutsch, Ethik/Religion,
Kunst ab 9 Jahren, ab Klasse 4

Lernprodukt/Kompetenzschwerpunkt:

Zur Einstimmung auf den Film setzen sich die Schüler/-innen anhand eigener Zeichnungen mit Zukunftsvisionen auseinander. Dabei berücksichtigen sie auch Elemente der Bildgestaltung und Bildwirkung. Nach dem Film bewerten sie anhand von Skalen die Plausibilität der im Film gezeigten Zukunftsvarianten. Diese Zuordnung dient als Vorarbeit für einen eigenen kurzen Text über eine wünschenswerte Zukunft. Die Aufgaben verknüpfen schriftsprachliche mit künstlerischen Ausdrucksweisen und thematisieren sowohl Umweltbildung als auch Verantwortungsbewusstsein.

spirierend wirken kann. Die Schüler/-innen vergleichen die beiden Welten kritisch und erarbeiten, wie sie sich das Leben in der Zukunft wünschen.

Autor:

Stefan Stiletto

Didaktisch-methodischer Kommentar:

Im Genre des Science-Fiction-Films erzählt Arco über eine zeitlich näher liegende dystopische Zukunft sowie eine weiter entfernt liegende utopische Zukunft. Dabei fällt auf, dass die nähere Zukunft einige Elemente der realen Gegenwart aufgreift und weiterdenkt – etwa den Einfluss intelligenter Maschinen auf den Alltag und die Lebensführung der Menschen – und dadurch deren Schattenseiten aufzeigt. Die fernere Zukunft dagegen schlägt fantastischere Töne an, trägt aber eine poetische Vision des harmonischen Zusammenlebens von Mensch, Natur und Technik in sich, die in-

Arbeitsblatt 2

ARCO: Gestaltung von Zukunftswelten FÜR SCHÜLERINNEN UND SCHÜLER

VOR DER FILMSICHTUNG

- a)** Bildet zwei Gruppen:
Gruppe 1: Die Welt im Jahr 2075
Gruppe 2: Die Welt im Jahr 2932

Sammelt in euren Gruppen zu-
nächst im Gespräch Ideen:

- Wie könnte das Leben auf der Erde in diesem Jahr aussehen?
- Wie und wo lebt die Menschheit?
- Wie sehen die Häuser der Menschen aus?
- Wie sieht das Klima aus? Wie die Natur?
- Welche Rolle spielt Technik?
- Wie fühlt sich das Leben zu dieser Zeit an?

- b)** Bevor ein Film gedreht wird, werden meist Skizzen angefertigt, um sich bestimmte Orte (Glossarbereich: Drehorte) und Szenen besser bildlich vorstellen zu können – so genannte Moodboards.

- Entwerft gemeinsam in eurer Gruppe ein großes Plakat, das die Welt im Jahr 2075, beziehungsweise im Jahr 2932 zeigt. Lasst in dieses Bild eure Ideen aus dem Gespräch einfließen.
- Besprecht, welches Gefühl ihr bei den Betrachtenden wecken wollt, und wählt dafür passende Farben aus.

- c)** Stellt eure Ideen und Bilder der anderen Gruppe vor. Besprecht gemeinsam: Sind eure Entwürfe eher hoffnungsvoll oder eher beängstigend?

WÄHREND DER FILMSICHTUNG

- d)** Achtet auf die Gestaltung der Zukunftswelten: Welche Rolle spielen Natur und Technik für die Menschen jeweils in den Jahren 2075 und 2932?

Download Tabelle: https://www.kinofenster.de/system/files/2026-04/Arco_AB_2_Tabelle.pdf
oder auf S. 14

NACH DER FILMSICHTUNG

- e)** Manche Dinge aus den Zukunftsvisionen erscheinen fantastisch und weit hergeholt. Andere dagegen wirken bereits recht nah an der realen Gegenwart und erscheinen möglich.

Ordnet diese Entwicklungen aus dem Jahr 2075 auf der folgenden Skala ein:

- 1 Umweltkatastrophen bedrohen das Leben der Menschen
- 2 Intelligente Maschinen unterstützen die Arbeit im Haushalt
- 3 Intelligente Maschinen betreuen Kinder

- 4 Intelligente Maschinen übernehmen die Rolle von Lehrer/-innen an Schulen
- 5 Lernen findet in virtuellen Räumen statt
- 6 Abbilder von Menschen können an anderen Orten erscheinen
- 7 Computer sind miteinander vernetzt und tauschen Informationen aus. Es gibt Autos, die nicht von Menschen gesteuert werden müssen

eher fantastisch eher möglich

- f)** Ordnet nun diese Entwicklungen aus dem Jahr 2932 auf der folgenden Skala ein:

- 8 Menschen leben auf begrünten Plattformen hoch über den Wolken
- 9 Die Häuser der Menschen sehen aus wie Halbkugeln
- 10 Menschen können die Sprache der Vögel verstehen und sprechen
- 11 Menschen können durch die Zeit reisen
- 12 Menschen schlafen schwebend
- 13 Die Erforschung von Pflanzen ist wichtig, um das Überleben der Menschheit zu sichern
- 14 Menschen lassen die Natur in Ruhe, damit sie sich erholen kann

eher fantastisch eher möglich

- g)** Vergleicht eure Zuordnungen. Fasst zusammen, welche der beiden Welten insgesamt näher an der Realität er- >

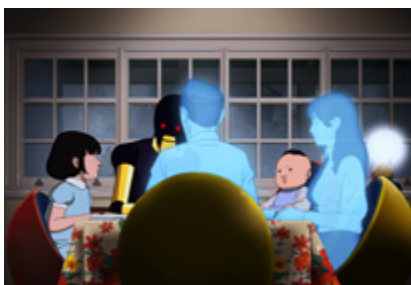
Arbeitsblatt 2

ARCO

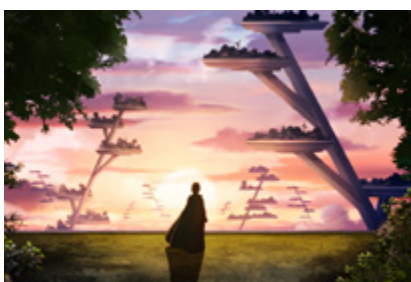
FÜR SCHÜLERINNEN UND SCHÜLER

scheint. Bewertet dabei die Zukunftstechnologien: Wie beeinflussen sie das Leben der Menschen und wie wohl fühlen sich die Menschen damit?

- h)** Vergleicht die Farbgestaltung und die Lichtstimmung (Glossar: Licht und Lichtgestaltung) der beiden Bilder. Welches Gefühl wird dadurch jeweils vermittelt? Welche Zukunft wirkt schöner und angenehmer? Besprecht, in welcher der beiden Welten die Menschen womöglich glücklicher sind und weshalb.



© Filmstill aus ARCO, Remembers /MountainA



© Filmstill aus ARCO, Remembers /MountainA

- i)** Schreibt in einem kurzen Text auf, welche Rolle eurer Meinung nach Technik in der Zukunft für die Menschen spielen und wie die Menschheit mit der natürlichen Umwelt umgehen sollte.

Optional: Stellt mündlich dar, welche Rolle eurer Meinung nach Technik in der Zukunft für die Menschen spielen und wie die Menschheit mit der natürlichen Umwelt umgehen sollte.

Vertiefend: Der Regisseur war beeinflusst von den Filmen von Miyazaki Hayao und Studio Ghibli. Denkt an PONYO – DAS GROSSE ABENTEUER AM MEER (GAKE NO UE NO PONYO, JP 2008) oder MEIN NACHBAR TOTORO (TONARI NO TOTORO, JP 1988). Welche Ähnlichkeiten gibt es zwischen diesen und Arco?

Autor:
Stefan Stiletto

Arbeitsblatt 2: Gestaltung von Zukunftswelten (3/3)

	Natur	Technik
Im Jahr 2075		
Im Jahr 2932		

Filmglossar

Animationsfilm

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

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

Animationstechniken

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

- Zeichentrickanimation: Der Bewegungseindruck entsteht durch die schnelle Abfolge zahlreicher unterschiedlicher Zeichnungen. Hierbei können durch mehrere übereinander gelegte Folien (cels) auch nur einzelne Teile einer Zeichnung verändert werden.
- Legetrick: Ausgeschnittene Formen oder Elemente von Figuren werden in Einzelbildschaltung animiert. Lotte Reiniger hat diese Technik in ihren Scherenschnittfilmen angewendet.
- Objektanimation/Stopptrick (Stop Motion): Figuren aus Plastilin oder Latex (Claymation), Puppen, Gegenstände des Alltags oder in Einzelbildschaltung aufgenommene Menschen (Pixilation) werden animiert, in dem die Objekte zwischen jeder Aufnahme geringfügig bewegt werden.
- Computeranimation/CGI: Plastische Modelle der Filmfiguren werden eingescannt. Den digitalen Modellen werden Bewegungspunkte zugeteilt, über die schließlich deren Bewegungen gesteuert werden.
- Rotoskopie: Realfilmaufnahmen werden Bild für Bild übermalt.
- Motion Capture: Schauspieler/-innen (Glossar: Schauspiel) tragen am gesamten Körper Bewegungssensoren, die

die Daten an eine Software weiterleiten. Die Grundzüge der menschlichen Bewegungen dienen als Vorlage für eine Computeranimation und lassen die digitalen (Glossar: Digitalisierung) Wesen sehr real wirken.

Anime

Die aus dem englischen "animation" abgeleitete Abkürzung bezeichnet in Japan alle Filme der Gattung Animationsfilm ("animeeshon-eiga"). Außerhalb Japans hat sie sich jedoch insbesondere als Fachbegriff für Zeichentrickfilme (Glossar: Zeichentrickanimation) und zunehmend auch computeranimierte Filme japanischer Herkunft eingebürgert. Mit einem großen Genreangebot (Glossar: Genre) und verschiedensten ästhetischen Ausprägungen decken Animes ein breites Zuschauerspektrum für alle Alters- und Zielgruppen ab.

Als charakteristisch gelten im Allgemeinen die stark vereinfachte Figurendarstellung und deren minimalistische, präzise Animation vor realistischen Hintergründen. Persönlichkeit und Gefühle der Figuren drücken sich häufig in übergroßen Augen (Kindchen-Schema) aus – ein Stilelement, das aus dem japanischen Comic, dem Manga, stammt. Charakter und Emotionen der Figuren werden anhand von Codes und Symbolen dargestellt. So weisen etwa Schweißtropfen meist auf Verlegenheit oder Stress hin.

16
(23)

Drehort/Set

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

Einstellung

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

Eine Einstellung wird bestimmt durch verschiedene Faktoren: durch die Einstellungsgröße, die sich während einer Einstellung durch Bewegung der Kamera oder des Objektivs verändern kann, >

durch die Kameraperspektive, das Licht, die Mise-en-scène und durch die Länge der Einstellung. Im Englischen wird unterschieden zwischen den Begriffen "shot", der komponierten Einstellung, und "take", einer konkreten Ausführung des shots, die beliebig oft neu gefilmt werden kann.

Fantasyfilm

Wie Science-Fiction- und Horrorfilme zählen Fantasyfilme zum Genre des Fantastischen Films. Fantasy-Geschichten überschreiten bewusst die Grenzen des Alltäglichen und real Möglichen. Sie spielen in oder verweisen auf Alternativwelten, die in der klassischen Form mittelalterlich geprägt sind, und greifen auf okkulte Themen wie Magie oder auf aus Sagen, Mythen und Märchen bekannte Fabel- und Geisterwesen zurück.

Eine bedeutende Rolle in diesem Genre spielen Spezialeffekte, um fantastische Elemente glaubhaft zu veranschaulichen. Die Fortschritte der digitalen Tricktechnik (Glossar: Visueller Effekt) und der Erfolg der Verfilmungen von J.R.R. Tolkiens Roman-Trilogie *Der Herr der Ringe* durch Peter Jackson (THE LORD OF THE RINGS, USA, NZ 2001-2003) sowie J.K. Rowlings *Harry-Potter*-Buchreihe durch Chris Kolumbus, Alfonso Cuarón, Mike Newell und David Yates (GB 2001-2011) verhalfen dem Genre nach einem langen Nischendasein Anfang der 2000er-Jahre zu einer neuen Blüte.

17
(23)

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. >

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.

18
(23)

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.

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).

19
(23)

Regie

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

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

Science-Fiction-Film

Science-Fiction-Filme zählen neben Horrorfilmen und Fantasyfilmen zum Genre des Fantastischen Films und spielen entweder in der nahen oder fernen Zukunft. Indem sie mit Hilfe eines futuristischen Settings gesellschaftliche, politische und vor allem wis- >

senschaftlich-technologische Entwicklungen der Gegenwart fortspinnen, überhöhen und zuspitzen und so zur Diskussion stellen können, haben Science-Fiction-Filme traditionell auch ein großes kritisches Potenzial.

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

Sequenz

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

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

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

20
(23)

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.

Trailer

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

Zeichentrick- animation

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

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

Links und Literatur

Weiterführende Links

➞ Film-Website des Verleihs
<https://www.wildbunch-germany.de/movie/arco>

➞ bpb.de: Subgenre
Utopien und Dystopien
<https://www.bpb.de/lernen/filmbildung/304721/subgenre-utopien-und-dystopien/>

➞ Vision Kino: FilmTipp
<https://www.visionkino.de/filmtipps/arco-eine-fantastische-reise-durch-die-zeiten/>

Mehr zum Thema auf kinofenster.de

➞ SUZUME
(Filmbesprechung vom 13.04.2026)
<https://www.kinofenster.de/filme/filme-des-monats/suzume/50511/suzume>

➞ MEIN NACHBAR TOTORO
(Filmbesprechung vom 23.04.2020)
<https://www.kinofenster.de/33254/mein-nachbar-totoro>

➞ PONYO - DAS GROSSE ABENTEUER AM MEER (Filmbesprechung vom 23.08.2010)
<https://www.kinofenster.de/filme/filme-des-monats/ponyo-das-grosse-abenteuer-am-meer/32135/ponyo-das-grosse-abenteuer-am-meer>

➞ YOUR NAME. – GESTERN, HEUTE UND FÜR IMMER
(Filmbesprechung vom 08.01.2018)
<https://www.kinofenster.de/44787/your-name-gestern-heute-und-fuer-immer>

➞ ROBOT DREAMS
(Filmbesprechung vom 07.05.2024)
<https://www.kinofenster.de/filme/filme-des-monats/robot-dreams/51304/robot-dreams>

IMPRESSUM

kinofenster.de –

Das Online-Portal für Filmbildung

Herausgegeben von der Bundeszentrale für politische Bildung/bpb

Verantwortlich gemäß § 18

Medienstaatsvertrag (MSTV):

Thorsten Schilling
Bundeskanzlerplatz 2, 53113 Bonn
Tel. bpb-Zentrale: 0228 / 99 515 0
info@bpb.de

Redaktionelle Umsetzung:

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, Jens Lohwieser, Christoph Rüth,
Dr. Sabine Schouten,

Handelsregister: HRB 94032 B

Registergericht: Amtsgericht Charlottenburg

Redaktionsleitung:

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

Redaktionsteam:

Philipp Bühler, Ronald Ehlert-Klein, Jörn Hetebrügge, Dominique Ott-Despoix, Vincent Rabas-Kolominsky (Volontär, Bundeszentrale für politische Bildung), Lea Meer (Volontärin, Bundeszentrale für politische Bildung)

info@kinofenster.de

Autor/-innen:

Stefan Stiletto (Filmbesprechung + Arbeitsblatt 2),
Philipp Bühler (Hintergrund), Ronald Ehlert-Klein (Impulse), Max Stolz (Arbeitsblatt 1)

Layout: Juliana Hesse

Bildrechte: © Remembers/MountainA, Wildbunch

© kinofenster.de / Bundeszentrale für politische Bildung 2026