kinderfenster.de

bpb: Bundeszentrale für politische Bildung

Filmbesprechung + Arbeitsblatt

Oktober 2026



Shaun das Schaf – Spuk im Kürbisfeld

Um Halloween zu retten, schlüpft das schlaue Schaf Shaun in die Rolle des genialen Wissenschaftlers – und sorgt so erst recht für Chaos. **Mit einem Arbeitsblatt ab der 2. Klasse**

© Aardman/Studiocanal

Inhalt

FILMBESPRECHUNG

03 **Shaun das Schaf – Spuk im Kürbisfeld**

UNTERRICHTSMATERIAL

05 **Arbeitsblätter**

- Didaktisch-methodische Kommentare
- Shaun das Schaf - Spuk im Kürbisfeld - Arbeitsblatt

08 **Filmglossar**

16 **Links zum Film**

17 **Impressum**



© Aardman/Studiocanal

SHAUN DAS SCHAF –
SPUK IM KÜRBISFELD

Animationsfilm,
Großbritannien 2026

Kinostart: 01.10.2026
Verleih: Studiocanal
Regie: Steve Cox, Matthew Walker
Drehbuch: Mark Burton, Giles Pilbrow
Kamera: Charles Copping
Schnitt / Montage: Dan Hembery
Laufzeit: 81 Min.
FSK: 0
Klassenstufe: 2. Klasse

Shaun das Schaf – Spuk im Kürbisfeld

Um Halloween zu retten, schlüpft das schlaue Schaf Shaun in die Rolle des genialen Wissenschaftlers – und sorgt so erst recht für Chaos.

Bildungsrelevant, weil *der Puppentrickfilm mit viel Bildwitz, Situationskomik und Gruselfilmelementen dazu einlädt, sich mit filmischen Gestaltungsmitteln zu beschäftigen und Filmgeschichte zu entdecken.*

Die Geschichte: Verhängnisvolle Mutationen sorgen für Chaos

Die Schafe sind am Boden zerstört: Mit großer Hingabe haben sie ihre Kürbisse gehegt und gepflegt und sie vor allen möglichen Gefahren auf dem Bauernhof geschützt. Und dann wird der Acker doch von dem schusseligen Bauern verwüstet. Um das anstehende Halloweenfest zu retten, wandelt das gewitzte Schaf Shaun sich zum verrückten Wissenschaftler und beginnt, eine wundersame Tinktur zu brauen, durch die in Windeseile neue Kürbisse wachsen können. Mit Erfolg! Doch Shauns Gebräu hat eine unvorhergesehene Nebenwirkung: Als der Bauer es mit einem Haarwuchsshampoo verwechselt, wachsen ihm schlagartig überall so viele Haare, dass er bald wie ein Ungeheuer aussieht und das Weite sucht. Während das Verschwinden des Bauers erst auf dem Hof für Unruhe sorgt, wird bald auch die nahe Kleinstadt durch das vermeintliche Ungeheuer ins 〉

Trailer: https://www.youtube.com/watch?v=7xtJV9QVtfk

Chaos gestürzt. Bis alle Hoffnung auf Shaun liegt – und auf einer Tierärztin, die mit dem Bauern eigentlich auf eine Halloweenparty gehen wollte.

Filmische Umsetzung: Handgemachte Animation ohne Worte

Wie die TV-Serie Shaun das Schaf (Shaun the Sheep, David Fine/Alison Snowden/Richard Starzak, GB 2007–2025) orientiert sich die darauf basierende Filmreihe am klassischen Slapstick-Kino. In Anlehnung an Filmemacher wie Buster Keaton setzt auch der dritte Shaun-Langfilm Spuk im Kürbisfeld auf Bewegungskomik und verstrickt die Figuren in Situationen, die stets in ein aberwitziges Chaos münden. Da vollständig auf eine verständliche Sprache verzichtet wird – sämtliche Figuren, gleich ob Mensch oder Tier, verständigen sich ausschließlich durch Laute – rückt der Bildwitz in den Vordergrund. Montage, Bildgestaltung und Körpersprache vermitteln, was sonst Dialoge leisten. Die Komik des familienfreundlichen Gruselfilms, in dem niemand ernsthaft zu Schaden kommt, wird auch durch den Charme des Handgemachten unterstrichen. Die Animation entstand in traditioneller Stop-Motion-Technik mit realen Puppen; CGI -Effekte wurden zwar auch eingesetzt, ordnen sich dieser Technik jedoch unter.

Das Thema: Auf den Spuren der Filmgeschichte

Mit viel Einfallsreichtum und Witz parodiert Shaun das Schaf – Spuk im Kürbisfeld unter anderem alte Grusel- und Monsterfilme sowie mythische Figuren wie den Bigfoot. Augenzwinkernd lädt der Animationsfilm dadurch dazu ein, sich mit Erzählmustern und Figurenpersonal von Horrorfilmen zu beschäftigen und etwa zu hinterfragen, wie Spannung und Unbehagen in Filmen entsteht – und wie beides zugleich humorvoll gebrochen werden kann. Die Bewegungskomik wiederum führt exemplarisch vor, wie Humor im Film funktioniert und wie mit Erwartungshaltungen gespielt wird. Vor allem aber lebt der Film von seinem immensen Detailreichtum und seinen liebenswerten Figuren. Dabei sticht Protagonist Shaun heraus. Das Schaf ist pfiffig und neugierig, liebt Schabernack, ist aber nicht

Fragen für ein Filmgespräch

- Shaun das Schaf – Spuk im Kürbisfeld sieht für einen heutigen Trickfilm ungewöhnlich aus. Wie unterscheidet er sich von anderen Animationsfilmen, die ihr kennt?
- Welche Szene des Films fandet ihr besonders gruselig? Wodurch hat sie so gewirkt?
- Im Englischen machen Schafe nicht „mäh“, sondern „baa“. In welchen Szenen nutzt der Film diesen Laut für Witze?

Autor:
Stefan Stiletto

Arbeitsblatt

Shaun das Schaf – Spuk im Kürbisfeld

FÜR LEHRERINNEN UND LEHRER

Didaktisch-methodischer Kommentar

Fächer:
Deutsch, Englisch, Kunst, für Lerngruppen ab 7 Jahren ab 2. Klasse

Lernprodukt/Kompetenzschwerpunkt:
Durch den Verzicht auf Sprache kommt dem Erzählen mit Bild und Ton in der Shaun das Schaf-Serie sowie der gleichnamigen Filmreihe die gesamte Aufmerksamkeit zu. Die Aufgaben sensibilisieren für dieses filmische Erzählen. Sie laden zunächst dazu ein, bewusst über die Inszenierungsmuster nachzudenken und diese zu beschreiben. Im Anschluss steht die Dualität von Grusel und Humor im Kinofilm Shaun das Schaf – Spuk im Kürbisfeld (Shaun the Sheep: The Beast of Mossy Bottom, Steve Cox und Matthew Walker, GB 2026), von Anspannung und Entspannung im Mittelpunkt. Die Aufgaben fördern eine sprachliche Auseinandersetzung und verknüpfen diese mit filmästhetischer Kompetenz.

Didaktisch-methodischer Kommentar:
Shaun das Schaf – Spuk im Kürbisfeld bringt zwei Welten zusammen: jene des freundlichen, niedlichen Schwarzkopfschafs, das neugierig ist, gerne Unsinn macht und mit seiner Herde auf einem beschaulichen britischen Bauernhof lebt, und jene des Grusel- und Monsterfilms. Der in Stop-Motion-Technik animierte Film spielt, passend zur Handlungszeit Halloween, mit Erzählmustern und Bildmotiven des Grusel- und Horrorfilms und verknüpft diese mit dem aus der Shaun das Schaf-Serie bekannten Slapstick. So wird das Unheimliche immer wieder durch Komik gebrochen. Gerahmt wir die Auseinandersetzung mit filmischen Gestaltungsmitteln daher durch die konkreten Fragen, wodurch Bilder unheimlich oder lustig (oder gar beides zugleich) wirken können. Die Schüler/-innen betrachten ausgewählte Screenshots aus dem Trailer, beschreiben ihre Wirkung und erarbeiten, wie diese durch den Einsatz von Kameraperspektiven, Farb- und Lichtgestaltung, Schatten, Gestik und Mimik erreicht wurde.

Autor:
Stefan Stiletto

Arbeitsblatt: Heranführung an SHAUN DAS SCHAF – SPUK IM KÜRBISFELD (SHAUN THE SHEEP: THE BEAST OF MOSSY BOTTOM, STEVE COX, MATTHEW WALKER, GB 2026): (1/2)

Arbeitsblatt

Shaun das Schaf – Spuk im Kürbisfeld
Heranführung an den Film

FÜR SCHÜLERINNEN UND SCHÜLER

VOR DER FILMSICHTUNG:

a) Erstellt einen Steckbrief von Schaf Shaun. Schreibt alles auf, was ihr schon über Shaun wisst – zum Beispiel wie er aussieht, wo er lebt, wer seine Freund/-innen sind, welche Eigenschaften er hat.

b) Was ist im Trailer von Shaun das Schaf lustig? Seht euch den Trailer zum Film an und sucht nach Beispielen.

Trailer: https://www.youtube.com/watch?v=7xtJV9QVtfk

c) Wie fühlen sich die Schafe und Menschen im Trailer? Was glaubt ihr, was im Film passiert?

WÄHREND DER FILMSICHTUNG:

d) Achtet besonders auf gruselige Szenen. Überlegt: Was war daran gruselig? Wann war der Grusel wieder vorbei?

NACH DER FILMSICHTUNG:

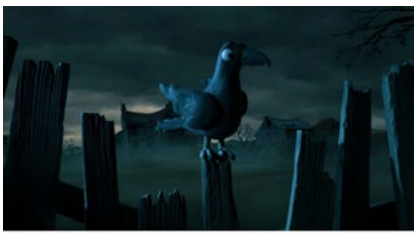
e) Tauscht euch über den Film aus:

- Was hat euch gut gefallen?
- Was hat euch nicht gefallen?
- Was habt ihr nicht verstanden?

f) Betrachtet die folgenden Screenshots aus dem Trailer zum Film. Markiert jeweils auf der Skala unter dem Bild, ob ihr das Bild eher gruselig oder eher lustig findet.

e) Weshalb wirken diese Bilder gruselig oder lustig? Achtet auf:

- den Blickwinkel (Glossarbegriff: Kameraperspektiven), aus dem die Figuren zu sehen sind.
- die Farben (Glossarbegriff: Farbgestaltung).
- Licht und Schatten (Glossarbegriff: Lichtgestaltung).
- die Körperhaltung und Gesichtsausdrücke der Figuren.



gruselig ⟷ lustig



gruselig ⟷ lustig



gruselig ⟷ lustig

© Stills aus Shaun das Schaf – Spuk im Kürbisfeld, 2025 Aardman / Studiocanal

Arbeitsblatt: Heranführung an SHAUN DAS SCHAF – SPUK IM KÜRBISFELD (SHAUN THE SHEEP: THE BEAST OF MOSSY BOTTOM, STEVE COX, MATTHEW WALKER, GB 2026): (2/2)

h) Ein Film erzählt nicht nur durch seine Geschichte. Auch Bilder (Glossarbegriff: Bildkomposition), Geräusche (Glossarbegriff: Sound-Design), Musik (Glossarbegriff: Filmmusik) und die Kamera erzählen uns etwas. Sie können zum Beispiel dafür sorgen, dass eine Szene lustig, spannend oder traurig wirkt.

Überlegt, was neben Blickwinkel, Farben sowie Licht und Schatten Szenen in SHAUN DAS SCHAF – SPUK IM KÜRBISFELD unheimlich wirken lässt? Und wodurch wirken Filmszenen lustig?

Autor:
Stefan Stiletto

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.

Bildkomposition

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

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

CGI

Die Abkürzung CGI steht für „computer generated imagery“ (computergenerierte Bilder) und wird als Sammelbezeichnung für digitale Effekte (Glossar: Visueller Effekte) oder Computeranimationen (Glossar: Animationstechniken) verwendet, durch die beispielsweise Figuren, Kulissen (Glossar: Production Design/Ausstattung) oder Hintergründe in Real- oder Animationsfilmen von Grund auf neu gestaltet oder verändert werden (siehe auch: Digitalisierung).

Während CGI-Effekte in Genres des Fantasyfilms aufgrund 〉

der realitätsfernen Darstellungen deutlich als solche erkennbar sind, fügen sie sich mittlerweile nahezu unerkennbar auch in realistische Stoffe ein.

Zu den ersten Filmen, die CGI-Effekte einsetzten, zählen Krieg der Sterne (Star Wars, George Lucas, USA 1977) und Tron (Steven Lisberger, USA 1982). Toy Story (John Lasseter, USA 1995) war der erste Spielfilm, der vollständig computeranimiert wurde.

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.

Filmglossar (3/8)

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).

Horrorfilme

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

Während klassische Horrorfilme wie etwa Nosferatu Friedrich Wilhelm Murnau, D 1922) vor allem durch eine atmosphärische Inszenierung oder mythische Monster Grusel erzeugen, setzen ikonische Vertreter des Genres seit den 1960er-Jahren verstärkt auf detailliert gezeigte Gewaltdarstellungen, die das Publikum schockieren sollen. Das Sub-Genre des Splatterfilms (von englisch: spritzen) bezeichnet besonders blutige Filme, in denen die Zerstörung des menschlichen Körpers in allen Details gezeigt wird. Insbesondere der absichtliche und offensiv zur Schau gestellte Verstoß gegen ethische Normen und die Überschreitung von Grenzen des Erträglichen prägt deren Erzählhaltung. Ein Klassiker des Splatterfilms ist Blood Feast von Herschell Gordon Lewis (USA 1963). Mit Ängsten des Erwachsenwerdens, zu denen auch die Auseinandersetzung mit der Sexualität gehört, beschäftigt sich wiederum das Sub-Genre des Teen-Horrorfilms (zum Beispiel A Nightmare On Elm Street, Wes Craven, USA 1984).

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

Kamerabewegungen

Je nachdem, ob die Kamera an einem Ort bleibt oder sich durch den Raum bewegt, gibt es drei grundsätzliche Arten von Kamera-

bewegungen, die in der Praxis häufig miteinander verbunden werden:

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

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

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

Kameraperspektiven

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

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

Die Aufsicht/Obersicht lässt Personen hingegen oft unbedeu-

tend, 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.

Licht und Lichtgestaltung

Als Lichtspielkunst ist Film auf Licht angewiesen. Am Filmset wird Filmaterial 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,

Filmglossar (6/8)

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).

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.

Slapstick

Der Slapstick war das bevorzugte Mittel der Stummfilm-Komödie, etwa in den Filmen von Charlie Chaplin (Goldrausch, The Gold Rush, USA 1925), Buster Keaton (Der General, The General, USA 1926), Harold Lloyd oder Laurel und Hardy (Der beleidigte Bläser, You‘re Darn Tootin, USA 1928). Ihre körperbetonte, wortlose Situationskomik wurde schon früh mit dem Begriff Slapstick bezeichnet nach der aus der italienischen Commedia dell’arte bekannten Pritsche des Narren.

Im Ausrutschen auf Bananenschalen oder dem Werfen von Sahnetorten entwickelten die Stummfilm-Komiker/-innen eine bewundernswerte Virtuosität, deren perfekte Inszenierung Rhythmik, Montage und Kameraführung (Glossar: Kamerabewegungen) die gesamte Filmkunst entscheidend beeinflusste.

Spätere wichtige Vertreter des Slapstick waren Louis de Funès, Mel Brooks, Peter Sellers, die britische Komikertruppe Monty Python oder die Farrelly-Brüder. Mit der Entwicklung des Tonfilms ab 1927 gewannen ausgeklügelte Wortgefechte als Element der Film-Komik an Bedeutung (vergleiche Screwball-Komödie). Neben dem prägnanten Wortwitz der frühen Tonfilmkomödie gehören Slapstick-Einlagen jedoch bis heute zum festen Repertoire des Genres.

Filmglossar (7/8)

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".

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.

Als Teaser wird eine Vorschau auf einen Film zu Werbezwecken bezeichnet, die bereits bis zu einem Jahr vor dem Kinostart gezeigt wird. Zumeist dauern Teaser nur eine Minute, erzählen im Gegensatz zum Trailer noch nichts über die Handlung des Films und zeigen wenige ausdrucksstarke Bilder. Sie sollen eine Kostprobe geben, im Sinne des englischen Verbs „to tease", das in diesem Zusammenhang bedeutet, Appetit oder Lust auf etwas zu machen. An diesen ersten Eindruck knüpft später die Werbekampagne zum Filmstart an.

Teaser funktionieren besonders gut bei bereits bekannten Stoffen, etwa bei Sequels oder Verfilmungen berühmter Literaturvorlagen. Sie wurden in den 1930er-Jahren erstmals von US-amerikanischen Studios eingesetzt und prägen bis heute vor allem die Werbekampagnen großer Hollywood-Produktionen.

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 fil-

Filmglossar (8/8)

mischer 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.

Links und Literatur

Weiterführende Links

Website des Verleihs
https://www.studiocanal.de/title/shaun-das-schaf-spuk-im-kurbisfeld-2026/

Webseite der Produktionsfirma Aardman
https://www.aardman.com/

Kinder und Jugend Filmportal: Filmkritik
https://www.kinder-jugend-filmportal.de/filmkritik.html?filmid=667&a=aa

Mehr zum Thema auf kinofenster.de

Shaun das Schaf – Der Film
https://www.kinofenster.de/filme/filme-des-monats/shaun-das-schaf/39955/shaun-das-schaf-der-film

Ein Herz für Knete
https://www.kinofenster.de/filme/filme-des-monats/shaun-das-schaf/39953/ein-herz-fuer-knete

Die Stop-Motion-Technik
https://www.kinofenster.de/filme/filme-des-monats/der-fantastische-mr-fox/31522/die-stop-motion-technik

„Die Animatoren verleihen der Figur Menschlichkeit“
https://www.kinofenster.de/filme/filme-des-monats/shaun-das-schaf/39954/die-animatoren-verleihen-der-figur-menschlichkeit

Monsterfilme für Kinder und Teenager
https://www.kinofenster.de/themen/themendossiers/monster-im-film/50466/monsterfilme-fuer-kinder-und-teenager

Buster und die Polizei
https://www.kinofenster.de/themen/themendossiers/slap-

Impressum

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, Lea Meer (Volontärin Bundeszentrale für politische Bildung)
info[at]kinofenster.de

Autor: Stefan Stiletto
(Filmbesprechung + Arbeitsblatt)

Layout: Konrad Adam Modrzejewski

Bildrechte: Aardman, Studiocanal

© kinofenster.de / Bundeszentrale für politische Bildung 2026