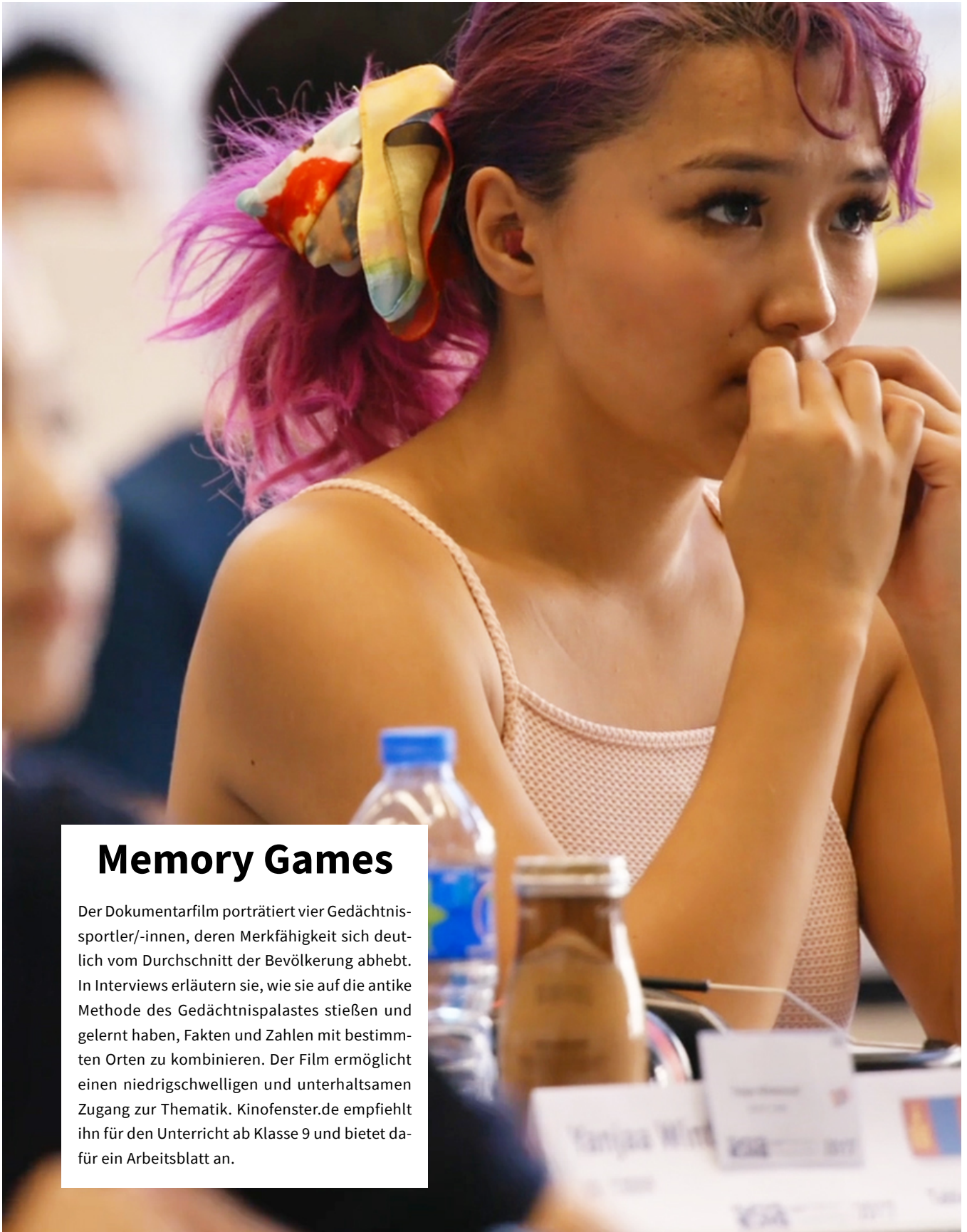


Filmbesprechung + Arbeitsblatt

Juni 2020



Memory Games

Der Dokumentarfilm porträtiert vier Gedächtnissportler/-innen, deren Merkfähigkeit sich deutlich vom Durchschnitt der Bevölkerung abhebt. In Interviews erläutern sie, wie sie auf die antike Methode des Gedächtnispalastes stießen und gelernt haben, Fakten und Zahlen mit bestimmten Orten zu kombinieren. Der Film ermöglicht einen niedrigschwelligen und unterhaltsamen Zugang zur Thematik. Kinofenster.de empfiehlt ihn für den Unterricht ab Klasse 9 und bietet dafür ein Arbeitsblatt an.

Inhalt

FILMBESPRECHUNG

03 **Memory Games**

ARBEITSBLATT

05 **Aufgabe zum Film**
MEMORY GAMES

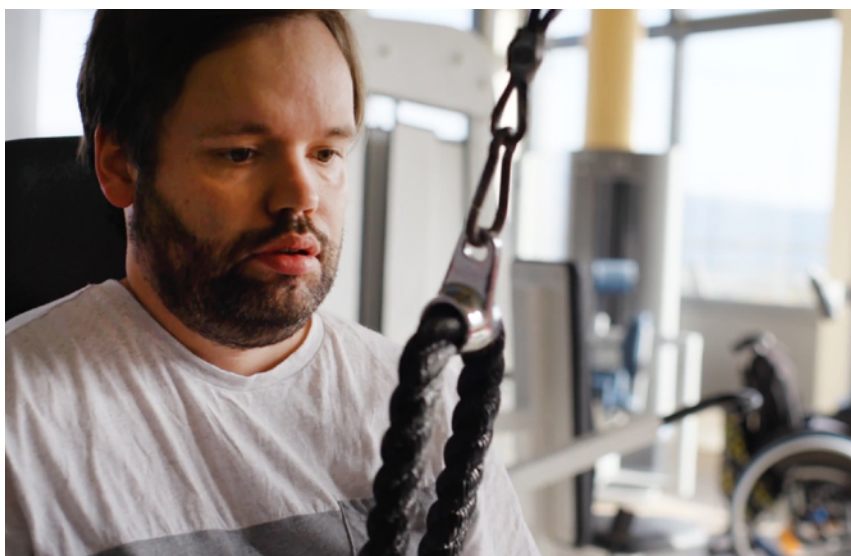
- DIDAKTISCH-METHODISCHER KOMMENTAR
- ARBEITSBLATT

08 **Filmglossar**

11 **Links und Literatur**

12 **Impressum**

Filmbesprechung: Memory Games (1/2)



Memory Games

Dokumentarfilm über vier internationale Gedächtnissportler/-innen.

Die 25-jährige Yanjaa Yanzhindulam studiert Wirtschaft und interessiert sich für Sprachen. Dabei hilft ihr ein Hobby, das sie seit ihrer Jugend pflegt: Die Schwedin mit mongolischen Wurzeln betreibt Gedächtnissport. In den Jahren 2017 und 2018 bricht sie Weltrekorde. Bei den World Memory Championships in Jakarta merkt sie sich 212 Namen und Gesichter innerhalb von 15 Minuten, ein Jahr später gelingt es ihr in Seoul, 145 nach Zufallsprinzip zugeteilte Wörter innerhalb von fünf Minuten auswendig zu lernen.

Regisseurin Janet Tobias und Regisseur Claus Wehlisch porträtieren in ihrem Dokumentarfilm vier Gedächtnissportler/-innen, deren Merkfähigkeit sich deutlich vom Durchschnitt der Bevölkerung abhebt. In Interviews erläutern Yanjaa Yanzhindulam, Nelson Dellis, Johannes Mallow und Simon Reinhard, wie sie auf die antike Methode des Gedächtnispalastes stießen und gelernt haben, Fakten und Zahlen mit bestimmten Orten zu kombinieren. Tobias

und Wehlisch montieren die Übungen und Wettkämpfe ihrer Interviewpartner/-innen mit Szenen aus der britischen TV-Serie SHERLOCK (GB 2010-2017). In vier Episoden der Serie bedient sich der fiktive Meisterdetektiv Sherlock Holmes dieser Technik, um Fakten zu Fällen zu memorieren und zu strukturieren. MEMORY GAMES geht über die Darstellung des Phänomens hinaus. Gehirnwissenschaftler/-innen erläutern, wie neuronale Netze gebildet werden, die die Gedächtnisleistung verbessern. Animierte Sequenzen machen diese Vorgänge auch für ein jüngeres Publikum ohne entsprechende Vorkenntnisse greifbar. Der Wechsel zwischen zahlreichen Drehorten, dokumentarischen und animierten Szenen ermöglicht einen niedrigschwelligen und unterhaltsamen Zugang zur Thematik.

Im Fach Biologie bietet sich der Einsatz von MEMORY GAMES in der Unterrichtseinheit zum Aufbau und zur Funktionsweise des Gehirns an. Im Film legen Neurowissenschaftler/-innen dar, wie >

Deutschland, Schweden, USA 2018
Dokumentarfilm

Kinostart: 03.10.2019

Distributionsform: DVD

Regie und Drehbuch: Janet Tobias, Claus Wehlisch

Darsteller/innen: Yanjaa Wintersoul, Nelson Dellis, Johannes Mallow, Simon Reinhard, Alex Mullen, Andy Fong, Lars Mikkelsen als Charles Augustus Magnusson

Kamera: Zac Nicholson

Format: Digital, Farbe

Barrierefreie Fassung: nein

FSK: ohne Altersbeschränkung

Altersempfehlung: ab 14 Jahren

Klassenstufen: ab ab Klasse 9

(Sekundarstufe 1, Sekundarstufe 2)

Themen: Bildung/Bildungssystem

Unterrichtsfächer: Biologie, Deutsch, Psychologie, Ethik, Sozialkunde

3
(12)

Filmbesprechung: Memory Games (2/2)

Gedächtnissport beispielsweise der Demenz vorbeugen kann. Die Schülerinnen und Schüler können vertiefend Methoden recherchieren, die der Prävention der Verschlechterung kognitiver Fähigkeiten dienen. In den Gesellschaftswissenschaften sollte die Methode des Gedächtnispalasts als Kulturtechnik untersucht werden, die von Griechenland und Rom ausgehend bis nach Asien Ausbreitung fand. Im Ethik-Unterricht sollte erörtert werden, warum trotz kognitiv gleicher Fähigkeiten vorwiegend Männer an Gedächtnissport-Wettkämpfen teilnehmen, was der Film als Frage aufwirft, ohne sie zu beantworten. Fächerübergreifend kann die Methode Gedächtnispalast angewendet werden. Dabei können die Schülerinnen und Schülern in einem Portfolio dokumentieren, wie sich ihre Lernleistung dadurch verändert.

Autorin:

Hanna Falkenstein, 12.06.2020

4
(12)

Arbeitsblatt: Memory Games / Didaktisch-methodischer Kommentar

ARBEITSBLATT ZUM FILM MEMORY GAMES für Lehrerinnen und Lehrer

Didaktisch-methodischer Kommentar

—

Fach:Biologie, Deutsch, Psychologie ab
Klasse 9, ab 14 Jahren**Lernprodukt/Kompetenzschwerpunkt:**

Im Biologieunterricht liegt der Schwerpunkt auf „Erkenntnisse gewinnen“, im Fach Deutsch auf Sprechen und Zuhören.

Didaktisch-methodischer Kommentar:

Der Einstieg erfolgt über den Austausch zur Funktionsweise des Gedächtnisses, die im Biologieunterricht vertieft werden kann. Ein Vorschlag zur Differenzierung erfolgt in der Aufgabe c) bezüglich Sekundarstufe I und II. Anschließend stellen die Schülerinnen und Schüler dar, was sie sich gut merken können und was ihnen dabei hilft. In diesem Zusammenhang können als Hilsimpulse beispielsweise Eselsbrücken und Visualisierungen genannt werden. Somit wird sich der Methode des Gedächtnispalasts genähert, die mit Hilfe einer weiteren Szene erschlossen wird. Während der Filmsichtung liegt der Fokus auf der Umsetzung des Dokumentarfilms, bei dem zahlreiche Drehorte für Abwechslung und animierte Sequenzen für Anschaulichkeit sorgen. Arbeitsteilig achten die Schülerinnen und Schüler auf die Biografien der porträtierten Personen und erkennen somit, dass Gedächtnissport keinesfalls nur von Hochbegabten betrieben wird, sondern von jedem erlernbar ist und im Alltag sowie beim Lernen behilflich ist. Darüber hinaus kann mit dem Gedächtnistraining die Einschränkung kognitiver Fähigkeiten infolge von Demenz vorgebeugt werden. Schließlich probieren die Schülerinnen und Schüler die Methode selbst aus und dokumentieren den Prozess, den sie anschließend entweder in Form eines Referats oder einer dokumentarischen Filmsequenz vorstellen.

Vorschlag zur Differenzierung: Im Deutschunterricht kann anstatt einer Sequenz auch ein dokumentarischer Kurzfilm (beispielsweise als Semesterarbeit, die beim Tag der offenen Tür vorgestellt wird) gedreht werden.

Arbeitsblatt: Memory Games (1/2)

ARBEITSBLATT ZUM FILM MEMORY GAMES für Schülerinnen und Schüler

VOR DEM FILMBESUCH:

- a)** Tauscht euch im Plenum darüber aus, was man unter dem Gedächtnis versteht.
- b)** Nennt das Organ, in dem die Prozesse ablaufen, die für das Gedächtnis verantwortlich sind.

AUFGABE C) FÜR DEN BIOLOGIEUNTERRICHT:

- c)** Der Fachbegriff für das Gedächtnis lautet Mnestik. Dabei handelt es sich um das Zusammenspiel unterschiedlicher Subsysteme.

Klasse 9/10: Erschließt die Klassifikation der Gedächtnissysteme mit Hilfe des Lehrbuchs und/oder dem Internet. Nutzt folgende Webseite als Ausgangspunkt eurer Recherche: <https://www.planet-wissen.de/natur/forschung/gedaechtnis/index.html>

Stellt anhand eurer Notizen den Unterschied zwischen sensorischem Gedächtnis, Kurzzeit- und Langzeitgedächtnis dar.

Oberstufe: Reaktivieren Sie Ihre Kenntnisse zum Gedächtnis. Nutzen Sie dazu gegebenenfalls folgende Webseite: <https://www.planet-wissen.de/natur/forschung/gedaechtnis/index.html>

Stellen Sie anschließend den Unterschied zwischen

- sensorischem Gedächtnis, Kurzzeit- und Langzeitgedächtnis
- episodischem, semantischem und prozeduralem Gedächtnis dar.

- d)** Auf wieviele Stellen nach dem Komma könnt ihr die (irrationale) Zahl Pi bestimmen?

- e)** Seht euch die folgende Szene aus dem Film MEMORY GAMES an und vergleicht Yanjaa Wintersouls Ergebnis mit eurem.

Timecode: 00:03:50-00:04:08

- f)** Tauscht euch im Plenum darüber aus, was ihr euch (nicht) gut merken könnt. Welche Methoden helfen euch, Fakten oder Ereignisse zu memorieren?

- g)** Eine bekannte Methode ist der Gedächtnispalast. Fasst zusammen, was ihr bereits darüber wisst und seht euch die folgende Szene an. Gebt anschließend das Konzept des Gedächtnispalasts in eigenen Worten wieder.

Optional für den Biologieunterricht: Erläutert das Zusammenspiel der unterschiedlichen Mnestik-Subsysteme bei dieser Methode.

Timecode: 00:09:05-00:11:50

- h)** Der Film MEMORY GAMES porträtiert vier Frauen und Männer, die Gedächtnissport betreiben. Nennt basierend auf den zuvor gezeigten Ausschnitten die Filmgattung (http://www.geschichte-projekte-hannover.de/filmundgeschichte/zitieren_und_dokumentieren/beschreibung_von_inhalt_und_form/filmgattungen_gestaltungsformen_und_genres.html).

WÄHREND DER FILMSICHTUNG:

- i)** Achtet auf die Wirkung filmästhetischer Mittel (beispielsweise Musik, Animationen, Inserts, Drehorte) und arbeitsteilig darauf, was ihr über die Biografien der porträtierten Personen Yanjaa Wintersoul, Nelson Dellis, Johannes Mallow sowie Simon Reinhard und ihre Motivation, Gedächtnissport zu betreiben, erfahrt.

NACH DER FILMSICHTUNG:

- j)** Vergleicht eure Ergebnisse. Erläutert die Funktion der animierten Sequenzen.
- k)** Findet euch in Kleingruppen zusammen und probiert den Gedächtnispalast selbst aus. Hier ist die Methode noch einmal anschaulich beschrieben: <https://blog.neuronation.com/de/der-gedaechtnispalast>

Arbeitsblatt: Memory Games (2/2)

BEARBEITET EINE DER FOLGENDEN BEIDEN AUFGABEN:

- l1)** Findet euch in Kleingruppen zusammen. Seht euch die Zahl Pi an <https://3.141592653589793238462643383279502884197169399375105820974944592.eu/>. Versucht euch möglichst viele Stellen hinter dem Komma zu merken. Dokumentiert diesen Prozess. Wendet nun die Methode des Gedächtnispalasts an. Dokumentiert den Prozess erneut. Stellt in einem kurzen Referat dar, wie die Methode (nicht) geholfen hat.
- l2)** Findet euch in Kleingruppen zusammen. Seht euch die Zahl Pi an <https://3.141592653589793238462643383279502884197169399375105820974944592.eu/>. Versucht euch möglichst viele Stellen hinter dem Komma zu merken. Filmt diesen Prozess. Wendet nun die Methode des Gedächtnispalasts an. Filmt den Prozess erneut. Stellt eure d Filmsequenz im Plenum vor.
- n)** Diskutiert, wie der Gedächtnispalast Schülerinnen und Schüler beim Lernen helfen kann. Nehmt dabei auch Bezug auf die Aufgabe f).

7
(12)

Filmglossar (1/2)

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 (beispielsweise 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.

Dokumentarfilm

Im weitesten Sinne bezeichnet der Begriff **non-fiktionale Filme**, die mit Material, das sie in der Realität vorfinden, einen Aspekt der Wirklichkeit abbilden. John Grierson, der den Begriff prägte, verstand darunter den Versuch, mit der Kamera eine wahre, aber dennoch dramatisierte Version des Lebens zu erstellen; er verlangte von Dokumentarfilmer/innen einen schöpferischen Umgang mit der Realität. Im Allgemeinen verbindet sich mit dem Dokumentarfilm ein Anspruch an Authentizität, Wahrheit und einen sozialkritischen Impetus, oft und fälschlicherweise auch an Objektivität. In den letzten Jahren ist der Trend zu beobachten, dass in Mischformen (Doku-Drama, Fake-Doku) dokumentarische und fiktionale Elemente ineinander fließen und sich Genre Grenzen auflösen.

Drehort/Set

Orte, an denen Dreharbeiten für Filme oder Serien stattfinden, werden als Drehorte bezeichnet. Dabei wird zwischen Studiobauten und Originalschauplätzen unterschieden. Studios umfassen entweder aufwändige 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.

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 >

8
(12)

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**: eigens für den Film komponierte oder zusammengestellte Musik, die nicht Teil der Filmhandlung ist und nur vom Kinopublikum wahrgenommen wird (nicht-diegetische Musik).

Insert

Die Aufnahme eines Gegenstandes, einer Schrifttafel oder eine Texteinblendung wird in den Film hineingeschnitten, um eine dramaturgisch wichtige Information zu vermitteln.

- Zum einen können Inserts Gegenstände zeigen, die Teil der Handlung sind (*diegetisch*). Groß- oder Detailaufnahmen beispielsweise eines Kalenders, eines Briefs, einer Schlagzeile aus der Zeitung oder einer Uhr weisen explizit auf Informationen hin, die wichtig für das Verständnis des Films sind.
- Zum anderen gibt es Inserts, die kein Teil der Handlung selbst sind (*nicht-diegetisch*), sondern eine kommentierende, zitierende oder ironisierende Funktion haben, wie Schrifttafeln mit Zeitangaben („Vor zehn Jahren“) oder die typischen Text- oder Bildeinblendungen in den Filmen von Jean-Luc Godard.

9
(12)

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 ein filmisches >

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

Die Person, die Filmaufnahmen montiert und schneidet, nennt man Cutter oder Film Editor.

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.

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.

Links und Literatur

Links und Literatur

🔗 Webseite des Films

<http://memorygamesfilm.com/en/>

🔗 Offizieller Trailer

<https://www.youtube.com/watch?v=gewNAptWIH4>

🔗 filmportal.de

https://www.filmportal.de/film/memory-games_974166c716d44c2480f01fd1bd4ee0ee

🔗 wissen.de: Mnemotechniken – Lernen im Gedächtnispalast

<https://www.wissen.de/mnemotechniken-lernen-im-gedaechtnispalast>

🔗 swr.de: Wie funktioniert Gedächtniskunst?

<https://www.swr.de/wissen/1000-antworten/wissenschaft-und-forschung/av-o1163784-100.html>

🔗 science.orf.at: Supergedächtnis ist erlernbar

<https://science.orf.at/v2/stories/2829662/>

🔗 Yanjaa Yanzhindulams Webseite

<https://www.wintersoul.org/>

🔗 de.chessbase.com: Schach und Erinnerung

<https://de.chessbase.com/post/ein-interview-mit-simon-reinhard>

🔗 tanzimaugust.de: Sometime's it's good to forget

<https://www.tanzimaugust.de/magazin/gunilla-heilborn-interview/>

Mehr auf kinofenster.de

🔗 Auf der Suche nach dem Gedächtnis –

Der Hirnforscher Eric Kandel

(Filmbesprechung vom 6.5.2009)

https://www.kinofenster.de/filme/neuimkino/archiv_neuimkino/auf_der_suche_nach_dem_gedaechtnis_film/

🔗 ROMYS SALON

(Filmbesprechung vom 21.1.2020)

<https://www.kinofenster.de/filme/archiv-film-des-monats/kf2001/kf2001-romys-salon-film/>

🔗 Krankheit im Film ROMYS SALON

(Hintergrundartikel vom 21.1.2020)

<https://www.kinofenster.de/filme/archiv-film-des-monats/kf2001/kf2001-romys-salon-hg2-krankheit-im-film/>

Impressum

12
(12)

IMPRESSUM

kinofenster.de – Sehen, vermitteln, lernen.

Herausgegeben von der Bundeszentrale für
politische Bildung/bpb
Thorsten Schilling (v.i.S.d.P.)
Adenauerallee 86, 53115 Bonn
Tel. bpb-Zentrale: 0228-99 515 0
info@bpb.de

Redaktionsleitung:

Katrin Willmann (bpb, verantwortlich),
Kirsten Taylor

Redaktionsteam:

Karl-Leontin Beger (bpb, Volontär), Ronald
Ehlert-Klein, Jörn Hetebrügge

Autorin:

Hanna Falkenstein

Layout:

Nadine Raasch

Bildrechte:

© Neue Visionen

© kinofenster.de / Bundeszentrale für politische
Bildung 2020