

## Film des Monats

November 2024

### **TONY, SHELLY UND DAS MAGISCHE LICHT**

Im grauen Mietshaus ist Tony ein Außenseiter – denn der Junge leuchtet am ganzen Körper! Doch dann zieht mit Shelly ein ganz besonderes Mädchen ein. **TONY, SHELLY UND DAS MAGISCHE LICHT** erzählt auf fantasievolle Weise von der Kraft der Freundschaft. Unsere Monatsausgabe stellt den Animationsfilm vor und bietet Unterrichtsmaterial **ab der 6. Klasse**.



# Inhalt

## FILMBESPRECHUNG

- 03 **TONY, SHELLY UND DAS  
MAGISCHE LICHT**

## SEQUENZANALYSE

- 05 **Let it glow: Lichter in  
der Dunkelheit**

## UNTERRICHTSMATERIAL

- 07 **Arbeitsblätter**

- DIDAKTISCH-METHODISCHE KOMMENTARE
- ARBEITSBLÄTTER ZUM FILM  
TONY, SHELLY UND DAS MAGISCHE LICHT

- 14 **Filmglossar**

- 22 **Links zum Film**

- 23 **Impressum**

Filmbesprechung: Tony, Shelly und das magische Licht (1/2)



© eksystemt Filmverleih

## TONDA, SLÁVKA A KOUZELNÉ SVĚTLO

Tschechische Republik,  
Slowakei, Ungarn 2023  
Animationsfilm, Märchenfilm,  
Coming-of-Age-Film

**Kinostart:** 07.11.2024

**Verleih:** eksystemt filmverleih

**Regie:** Filip Pošivač

**Drehbuch:** Jana Šrámková

**Kamera:** Denisa Buranová

**Schnitt / Montage:** Marek  
Králůvský

**Laufzeit:** 82

**Fassung:** deutsche Fassung

**Format:** digital, Farbe

**FSK:** 6

**Klassenstufe:** 6. Klasse

## TONY, SHELLY UND DAS MAGISCHE LICHT

**Animationsfilm über die besondere Freundschaft eines von innen leuchtenden Jungen und eines Mädchens mit einer magischen Taschenlampe**

Von seinem Zimmerfenster aus beobachtet Tony, wie draußen langsam die Schneeflocken vom Himmel fallen. Die Welt wirkt still, der Innenhof des mehrstöckigen grauen Mietshauses, in dem er mit seinen Eltern lebt, sieht trist aus – und Tony ist einsam. Er sehnt sich nach einem Freund oder einer Freundin. Aber bislang wird Tony immer nur gehänselt, weil er so anders aussieht. Denn Tony leuchtet am ganzen Körper, ein inneres Licht strahlt aus seinem Körper. Tony ist das peinlich. Deshalb versteckt er sich meistens hinter Masken. Mal stülpt er sich einen Karton mit einem Löwengesicht über den Kopf, mal einen flauschigen Kükenkopf. Auch seinen Eltern ist Tony irgendwie unheimlich. Damit er sich nicht zu weit von der Wohnung entfernt, wird er deshalb angeleint. Und das schon seit elf Jahren. Ein

trostloser Alltag. Zumindest so lange, bis die gleichaltrige Shelly mit ihrer Mutter in das Mietshaus zieht.

Von Anfang an spürt Tony, dass auch Shelly irgendwie besonders ist. Wenn sie mit ihrer Taschenlampe leuchtet, wird die Welt in dem Lichtkegel eine andere. Bunte Blumen erscheinen, wo vorher nur graues Einerlei war, oder ein ganzes Zimmer verwandelt sich im Handumdrehen in eine aufregende Unterwasserwelt. Tony kann all das sehen und ist fasziniert. Und Shelly macht keinen Bogen um Tony. Sie mag sein Leuchten. Mit ihr hat Tony auf einmal eine Verbündete inmitten des von griesgrämigen Menschen bewohnten Hauses, in dem auch noch eine andere Kreatur lebt. Ein Geist, der sich von Licht ernährt und dadurch alles noch dunkler werden lässt. >

Filmbesprechung: Tony, Shelly und das magische Licht (2/2)

➔ **Trailer:** <https://youtu.be/SPNvcPACcII>

## Verschränkung der Ebenen: Kindliche Magie und grauer Alltag im Mietshaus

Der Animationsfilm TONY, SHELLY UND DAS MAGISCHE LICHT führt in eine klar umschlossene Welt, in der das Fantastische, das Märchenhafte und das Alltägliche eng miteinander verwoben sind. So beschäftigen Tony und Shelly Wünsche und Sorgen, die viele Kinder auch aus ihrem eigenen Alltag kennen. Sie wollen akzeptiert werden, wie sie sind, sie wollen, dass man ihnen zuhört und sich für sie interessiert, sie wollen den Freiraum haben, ihre Umwelt selbst zu entdecken, und trotzdem Rückhalt zu Hause. Weil die Eltern von Tony und Shelly zu sehr mit sich selbst beschäftigt sind – Tonys Mutter und Vater werden durch die jüngeren Geschwister Tag und Nacht in Anspruch genommen, Shellys Mutter kommt nicht damit klar, dass ihre Zeit als Profi-Ballerina vorbei ist –, sind die Kinder auf sich allein gestellt.

Doch anstatt einem sozialrealistischen Ansatz zu folgen, wie es etwa Claude Barras in seinem Puppen-Animationsfilm MEIN LEBEN ALS ZUCCHINI <https://www.kinofenster.de/filme/filme-des-monats/mein-leben-als-zucchini/43192/mein-leben-als-zucchini> (FR/CH2016) tut, bricht Filip Pošivač in seinem Debütfilm die bedrückende Realität immer wieder auf. Schon der leuchtende Tony (Glossar: Lichtgestaltung) erinnert vielmehr an ein magisches Wesen, auch wenn er sich wie ein normaler Junge verhält, und auch der auf den ersten Blick so grummelige Hausmeister hat etwas Übermenschliches an sich: Auf seinem Rücken wachsen Blumen, erst nur eine einzige, dann immer mehr. Solch kleine Abweichungen vom Bekannten und Erwartbaren sind es, die im Film Leben und eine überraschende Wärme in die Dunkelheit bringen.

TONY, SHELLY UND DAS MAGISCHE LICHT spielt auch in anderer Hinsicht mit Erwartungen. Der Geist, eine schwarze, wurmförmige Gestalt, ist hier keineswegs ein Monster. Furchteinflößend und unheimlich zwar, aber eben auch weit weniger bedrohlich, als zunächst angenommen, wozu sicherlich auch seine plüschige Gestaltung beiträgt. Je mehr Tony und Shelly über das Wesen erfahren, desto mehr beginnen sie es zu verstehen – vor allem, als ihnen bewusst wird, dass der Geist umso größer wird, je mehr sich die Menschen im Haus beschimpfen und je gemeiner sie miteinander umgehen. Ab diesem Zeitpunkt wissen sie, wie sie den Geist, der manchmal auch nur in kleinen schwarzen Wölkchen um die Menschen herumschwirrt, besänftigen können.

## Licht und Hoffnung gegen die Gefühlskälte

Metaphorisch, aber auch ganz bildlich erzählt TONY, SHELLY UND DAS MAGISCHE LICHT darüber, wie Zwietracht und Missgunst, Egoismus und Arroganz, Selbstbezogenheit und die Unfähigkeit, sich für andere zu interessieren, das Miteinander in einem Mikrokosmos vergiften. Dieser Gefühlskälte setzen Tony, Shelly und der Hausmeister Hoffnung entgegen, durch Licht, Fantasie oder Pflanzen. So verändert Tonys inneres Leuchten schließlich seine Umgebung. Nach und nach kommt wieder Farbe in das Mehrfamilienhaus und macht es zu einem Ort, an dem man gerne lebt.

Die Technik des handgemachten Puppentricks (Glossar: Animationstechniken) steht dabei ganz in der Tradition des tschechoslowakischen Animationsfilms, die von Regisseuren wie Jiří Trnka geprägt wurde, und strahlt selbst die Freude der Filmemacher/-innen aus, an sich leblose Objekte mit Leben und Charakter zu füllen und eine Miniaturwelt zu erschaffen, die zugleich fantasievoll als auch echt und greifbar wirkt. Auf auffällige digitale Effekte (Glossar: CGI)

oder hochdramatische Actionszenen verzichtet der Film vollkommen. Er lebt von seinem Sinn für Details, für die Wirkung von engen und weiten Räumen, von Farben (Glossar: Farbgestaltung), von Schatten – und vor allem von Licht.

Autor/in:

Stefan Stiletto



Szenenanalyse: Let it glow: Lichter in der Dunkelheit (1/2)



© eksystem Filmverleih

## Let it glow: Lichter in der Dunkelheit

**TONY, SHELLY UND DAS MAGISCHE LICHT** handelt von der Kraft der Freundschaft – und davon, dass für Kinder Fantasie von der Realität nicht zu trennen ist. Unsere Sequenzanalyse zeigt, wie das im Animationsfilm umgesetzt ist.

Tauben fliegen über die blaugraue Stadt und landen schließlich auf dem Fenstersims vor dem in warmen Farben erleuchteten und heimelig wirkenden Zimmer von Tony. Schon von der ersten Szene an spielt TONY, SHELLY UND DAS MAGISCHE LICHT mit Kontrasten. Warme Farben (Glossar: Farbgestaltung) treffen auf kalte, Licht konkurriert mit Dunkelheit (Glossar: Lichtgestaltung), leeren großen Räumen werden kleine gemütliche gegenübergestellt. Diese gestalterischen Kontraste werden zu einem bedeutenden erzählenden Mittel des Animationsfilms, in dem es – nicht nur metaphorisch gesprochen – über den Sieg des Lichts über die Dunkelheit geht.

### Das Kinderzimmer als geschützter Raum der Fantasie

Sein inneres Leuchten ist für Tony dabei von Beginn an zweischneidig. In seinem direkten Umfeld sorgt es für Misstrauen. Seine Eltern leinen ihn an und verbieten ihm, sich frei zu bewegen, so dass Tony sich für sein Aussehen schämt und am liebsten versteckt. Die Nachbarstochter findet ihn zwar interessant, hat aber nie gelernt, ihre Gefühle adäquat auszudrücken, und ist schließlich dazu übergegangen, ihn zu hänseln, damit sie von ihm beachtet wird. Nur Shelly erkennt, was in Tony steckt und freundet sich mit ihm an. So, wie Shelly im Lichtkegel ihrer Taschenlampe die Welt

bunter, fantasievoller und freundlicher machen kann, indem sie etwa Blumen erscheinen lässt oder dem Hausmeister einen prächtigen Federschmuck auf den Kopf zaubert, so kann auch Tony die Grenzen der Realität aufheben. Sichtbar wird dies, als er Shelly in einer Szene des Films seine "Festung" zeigt.

➔ **Videsequenz:** "Tonys Höhle" <https://www.kinofenster.de/filme/filme-des-monats/tony-shelly-und-das-magische-licht/200180/let-it-glow-lichter-in-der-dunkelheit>

In Tonys Zimmer befindet sich eine Burg aus Kissen und Decken, genau so, wie viele Kinder sie manchmal in ihrem Zimmer bauen, um sich darin zu verstecken. Doch sobald Shelly und Tony den Eingang zu dieser Festung passieren, geschieht etwas Überraschendes. Wir tauchen nicht etwa ein in eine enge kuschelige Höhle, sondern in einen riesigen Saal. Tony und Shelly können aufrecht durch diesen Raum gehen, dessen Boden mit bunten Kissen bedeckt ist und dessen Decke aus wallenden Tüchern und Decken besteht – eine zwar große, aber doch auch sehr gemütliche, ungemein farbenfrohe Höhle. "Ich lebe hier drin", erklärt Tony Shelly, weil seine Eltern seine Leine kurz hielten. Die Festung steht für Tony also auch für Freiheit, es ist ein Raum der Fantasie, in dem er geschützt ist vor der dunklen Außenwelt, den Regeln der Eltern, den unangenehmen Blicken der anderen. Die Klaviermusik (Glossar: Filmmusik) schwillt in diesem Augenblick an und mit ihrer Taschenlampe setzt Shelly noch gleich eins oben drauf: Sie lässt – flächige, aber ebenso farbenfrohe – Dinosaurier in der Kissenwelt erscheinen, Tierschreie sind zu hören, alles wird noch fantastischer, als es ohnehin schon ist.

5  
(23)

>

Szenenanalyse: Let it glow: Lichter in der Dunkelheit (2/2)

## Aufhebung der Grenzen: Das Fantastische wird real

Bemerkenswert ist, wie selbstverständlich die Figuren mit den unrealistischen Größenverhältnissen umgehen. Shelly findet die Festung zwar cool, aber wundert sich nicht über die Größe. Sie interessiert eigentlich nur, wie lange Tony daran gebaut habe. So führt der Film vor, was auch für viele junge Kinder selbstverständlich ist: dass fantastische Welten und reale Welten nicht strikt getrennt sind.

Während die Musik immer komplexer wird, wobei helle Glockenklänge das Traumhafte der Szene unterstreichen und hörbar machen, springen Tony und Shelly auf eine Matratze und beginnen eine abenteuerliche Schlittenfahrt durch die Höhle, bei der Tonys Leuchten die ohnehin schon hellen Deckenwände noch mehr erstrahlen lässt. Die Bildkomposition ändert sich dabei zum ersten Mal, die Nahaufnahmen werden ersetzt durch Totalen und weite Kameraeinstellungen (Glossar: Einstellungsgrößen), die die Größe von Tonys magischer Festung noch deutlicher werden lassen. Es ist eine ganze Welt, die Tony hier erschaffen hat, mit Abhängen und Brücken, später auch einem See, über den Tony und Shelly mit einem Kissenboot fahren, was aus der Vogelperspektive (Glossar: Kameraperspektiven) so aussieht LIFE OF PI: SCHIFFBRUCH MIT TIGER <https://www.kinofenster.de/filme/filme-des-monats/life-of-pi-schiffbruch-mit-tiger/36250/life-of-pi-schiffbruch-mit-tiger> (LIFE OF PI, Ang Lee, USA/GB/TW 2012) lässt grüßen -, als würden sie durch ein buntes All schweben.

Diese Szene hebt sich deutlich vom Rest des Films ab. Metaphorisch vermittelt sie einen Einblick in Tonys Gefühle und visualisiert seine Sehnsucht nach Freiheit. Dass diese Welt anders ist, veranschaulicht der Film auch durch ein weiteres gestalterisches Mittel. Denn sobald die Kinder die Festung betreten, wechselt das normale Breitbildformat von etwa 1,85:1 zu einem

breiteren Bildformat. Das Bild wirkt dadurch epischer. Die Breite der Räume wird deutlicher betont, während die in der Realität angesiedelten Filmszenen seitlich eher begrenzt wirken.

👉 **Videsequenz:** "Tony und Shelly veröhnen sich" <https://www.kinofenster.de/filme/filme-des-monats/tony-shelly-und-das-magische-licht/200180/let-it-glow-lichter-in-der-dunkelheit>

Wie Räume durch die Farbgestaltung und das Szenenbild (Glossar: Production Design/Ausstattung) im Gegenzug eher kleiner wirken können, zeigt eine Szene später im Film. Shelly hat Tony bei einem Streit als "Freak" bezeichnet. Dennoch besucht Tony siedanach zu Hause. Aus der Over-Shoulder-Perspektive <https://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/o:overshouldershot-5158?s%5b%5d=schulter> sehen wir einen Raum voller Kisten, der kaum Raum zur Bewegung lässt. Nach hinten läuft der Raum eng zusammen, die Wände sind grau, die überall gestapelten Kisten grau, weiß oder schwarz, dazwischen steht Shellys Mutter mit der strengen Frisur, dem schwarzen Kleid und der blassen Haut. Inmitten dieser Nicht-Farben wirkt Tony mit seinem in warmem Gelb leuchtenden Kopf und seiner gelben Kleidung wie ein Fremdkörper. Wenn eine Kamerafahrt ihn (Glossar: Kamerabewegungen) beim Gang durch die Wohnung begleitet und dabei im Zentrum des Bildes platziert, dann scheint Tony die Dunkelheit links und rechts von sich durch seine Präsenz zu vertreiben.

## Leuchtende Kraft der Fantasie

In wenigen Worten begraben Tony und Shelly ihren Streit, wobei auch Tonys Gutmütigkeit und seine Bereitschaft, Shelly zu verzeihen, durch sein Leuchten visualisiert wird. Mit einer langsamen Fahrt bewegt sich die Kamera hinter Kisten durch den Raum, während Tony und Shelly sich umarmen

und im Hintergrund eine Coverversion von John Denvers *Leaving on a Jet Plane*, das gerade im Radio im Nebenzimmer gespielt wird, immer lauter anschwillt und den bevorstehenden Umzug von Shelly und ihrer Mutter auch durch den Songtext spiegelt. Auch in diesen Einstellungen bringt Tony, ganz bildlich, durch sein Leuchten Wärme und Menschlichkeit in den Raum. Kleine Geisterwölkchen, die an die Rußmännchen aus Miyazakis MEIN NACHBAR TOTORO (JP 1988) erinnern, machen unterdessen Shellys Mutter zu schaffen. Sie umschwirren sie, sind stets präsent – wie pessimistische Gedanken, die man einfach nicht loswird.

Auf geradezu poetische Art und Weise gelingt es TONY, SHELLY UND DAS MAGISCHE LICHT durch seinen durchdachten Einsatz einer Vielzahl filmischer Gestaltungsmittel immer wieder, das eigentlich Unsichtbare sichtbar zu machen. Sorgen, Ängste und Sehnsüchte werden so in Bilder gefasst, dass sie begreifbar werden. Und über allem stehen das magische Leuchten von Tony und die magische Taschenlampe von Shelly als Metaphern für die Kraft der Fantasie, für Menschlichkeit und Empathie.

Autor/in:  
Stefan Stiletto

Arbeitsblatt 1: Arbeitsblatt zum Film Tony, Shelly und das magische Licht / Didaktisch-methodischer Kommentar (1/2)

## Arbeitsblatt 1

# ARBEITSBLATT ZUM FILM TONY, SHELLY UND DAS MAGISCHE LICHT FÜR LEHRERINNEN UND LEHRER

—

## Fächer:

Deutsch, Kunst, Religion, Ethik  
ab Klasse 6, ab 11 Jahren**Lernprodukt/Kompetenzschwerpunkt:**

Die Schüler/-innen gestalten ein Bild eines Ortes ihrer Wahl. In Kunst liegt der Kompetenzschwerpunkt auf dem Gestalten, in Ethik auf dem Perspektiven Einnehmen. Fächerübergreifend erfolgt vertiefend die Auseinandersetzung mit filmästhetischen Mitteln.

**Didaktisch-methodischer Kommentar:**

Vorangestellt sei die Bemerkung, dass der Film sich aufgrund seiner Machart und der kindlichen Filmfiguren zwar bereits an Schüler/-innen ab der 6. Klasse (eventuell auch früher) richten kann, er jedoch teils recht beklemmende Szenen enthält, die ein sensibles Abwägen der Lehrkraft erfordern, ob der Film in der jeweiligen Lerngruppe eingesetzt werden kann. Ebenso bietet der Film Anknüpfungspunkte für den Einsatz in den Klassenstufen 9/10.

Die Schüler/-innen nähern sich dem Film, indem sie sich zunächst mit dem Filmtitel, dann mit dem Filmplakat auseinandersetzen. In einer dritten Aufgabe steht die Gattung des Animationsfilms im Mittelpunkt. Während der Filmsichtung achten sie darauf, wie die verschiedenen Filmfiguren heißen und darauf, was man jeweils über sie erfährt. Optional lässt sich mit den Filmstills der Filmfiguren vor der Filmsichtung auch intensiver arbeiten, indem die Schüler/-innen z. B. Vermutungen darüber anstellen, um was für Charaktere es sich wohl jeweils handelt. Nach der Filmsichtung gibt es Raum für den jeweiligen Rezeptionseindruck – hier ist alles erlaubt, richtig und falsch gibt es nicht.

Um den Inhalt und die Figurenkonstellation des Films zu vertiefen, tauschen sich die Lernenden in Vierergruppen über ihre Beobachtungsaufgaben aus und erstellen davon ausgehend Figurenschaubilder, die sie sich anschließend in der Klasse vorstellen. Hier kann beispielsweise ein Schwerpunkt daraufgelegt werden, wie die Figuren mit Tonys Besonderheit jeweils umgehen (etwa die Eltern, Shelly, Ernestine) und was das jeweils in Tony auslöst. Im Anschluss überlegen die Schüler/-innen, mit welcher Filmfigur sie gerne befreundet oder gerade auch nicht befreundet sein würden und werden so dafür sensibilisiert, dass das eigene Verhalten immer ein Gegenüber hat, das dieses Verhalten erlebt – im schlimmsten Fall als Ausgrenzung oder Gewalt. Sollte der Film ab der 8./9. Klasse eingesetzt werden, lässt sich hier eine Aufgabe anschließen, in der die Schüler/-innen sich in Partnerarbeit über das Konzept des „Othering“ informieren und dieses dann im Plenum auf den Film beziehen.

Anschließend setzen die Schüler/-innen sich auf filmästhetischer Ebene mit der Farbgestaltung des Films auseinander. Dazu sehen sie sich in Einzelarbeit unterschiedliche Filmstills an, suchen sich einen aus und beschreiben ihn mit Blick auf die Farbgestaltung und die Wirkung, die diese hat und stellen Vermutungen über die Bedeutung ebendieser an. Sodann stellen sie sich in Vierergruppen gegenseitig ihre Filmstills vor und erraten jeweils, um welchen Filmstill es sich handelt. Schließlich gestalten sie in Einzelarbeit ein Bild von einem Ort >

Arbeitsblatt 1: Arbeitsblatt zum Film Tony, Shelly und das magische Licht / Didaktisch-methodischer Kommentar (2/2)

ihrer Wahl, wobei sie insbesondere darauf achten, dass die Farbgestaltung möglichst genau das Gefühl widerspiegelt, das sie mit dem Ort verbinden. In einer Ausstellung betrachten sie schließlich ihre Bilder und kommen dabei über die Farbgestaltung und die Wirkung ihrer Bilder ins Gespräch. Optional können die Schüler/-innen selbst einen kurzen Stop-Motion Film herstellen, indem sie eine Figur basteln oder kneten und diese vor ihrem gemalten Hintergrund animieren.

Autor/in:

Lena Sophie Gutfreund



Arbeitsblatt 1: Arbeitsblatt zum Film Tony, Shelly und das magische Licht (1/5)

Arbeitsblatt 1

# ARBEITSBLATT ZUM FILM TONY, SHELLY UND DAS MAGISCHE LICHT FÜR SCHÜLERINNEN UND SCHÜLER

**VOR DER FILMSICHTUNG:**

**a)** Der Film heißt TONY, SHELLY UND DAS MAGISCHE LICHT.

Arbeitet zu zweit. Macht euch zu folgenden Fragen Notizen und tauscht euch danach in der Klasse aus:

1. Um was könnte es in dem Film gehen?
2. Um welches Filmgenre (Glossar: Genre) und welche Gattung könnte es sich handeln und warum?



© eksystemt Filmverleih

**b)** Seht Euch nun das Filmplakat an, beantwortet dann folgende Fragen und haltet die Antworten an der Tafel fest.

1. Lagt Ihr mit Eurer Vermutung zum Filmgenre und zur Gattung richtig?
2. Welche Figuren werden auf dem Filmplakat abgebildet und in welcher Beziehung stehen sie wohl zueinander?
3. Was erzählt das Plakat über den Inhalt des Films?
4. Welche Farben werden hauptsächlich verwendet?
5. Wie wird der Filmtitel abgebildet?
6. Welche Stimmung wird insgesamt vermittelt?

**c)** Bestimmt habt Ihr schon herausgefunden, dass es sich bei TONY, SHELLY UND DAS MAGISCHE LICHT um einen Animationsfilm handelt. Hier seht Ihr ein Bild des Regisseurs Filip Pošivač mit einigen Figuren des Films.

Lest Euch nun den kurzen Eintrag zum Animationsfilm auf kinofenster.de durch und findet heraus, warum man diese Art von Film so bezeichnet. Diskutiert zudem in der Klasse: Welche anderen Animationsfilme habt ihr schon gesehen und welche habt ihr besonders gemocht/nicht gemocht und weshalb?



© Nikola-Rames-scaled



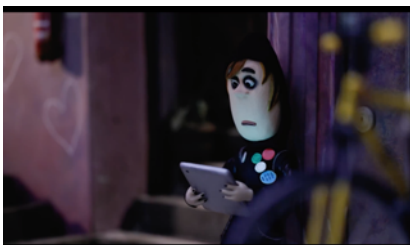
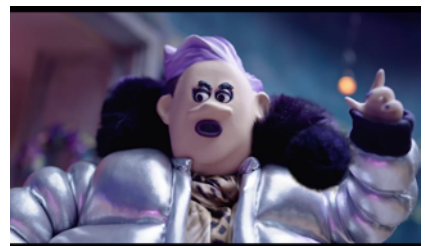
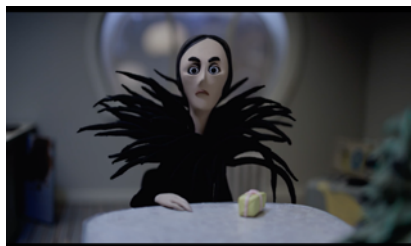
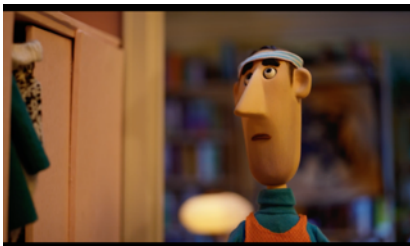
Arbeitsblatt 1: Arbeitsblatt zum Film Tony, Shelly und das magische Licht (2/5)

## WÄHREND DER FILMSICHTUNG:

d) Findet Folgendes heraus:

1. Wie heißen die Filmfiguren bzw. welche Funktion haben sie?
2. Was erfährt man über sie? Verändern sie sich im Verlauf der Filmhandlung?

Macht Euch stichpunktartige Notizen während der Filmsichtung und direkt danach.



© eksystem distribution

10  
(23)



Arbeitsblatt 1: Arbeitsblatt zum Film Tony, Shelly und das magische Licht (3/5)

## NACH DER FILMSICHTUNG:

e) Was hat Euch an dem Film gut, was nicht so gut gefallen und warum? Habt Ihr Fragen? Tauscht Euch in der Klasse aus.

f) Arbeitet zu viert. Tauscht Euch über eure Beobachtungsaufgaben aus Aufgabe d) aus und erstellt ein Figurenschaubild. Verwendet die Bilder der Filmfiguren und klebt sie auf das Blatt. Nutzt zudem aussagekräftige Farben und schreibt gut leserlich. Vergleicht Eure Figurenschaubilder  
<https://www.kinofenster.de/unterrichten/methoden/34771/figurenschaubild> dann in der Klasse.

g) Arbeitet nun allein. Mit welcher Filmfigur würdet Ihr gerne befreundet sein und mit welcher nicht und warum? Macht Euch Notizen und stellt den anderen dann vor, für welche Filmfiguren Ihr euch entschieden habt und warum.

h) **Optional:** Tony hat eine Besonderheit. Er leuchtet. Geht in Kleingruppen zusammen und diskutiert, auch anhand des Figurenschaubilds aus Aufgabe f), wie die verschiedenen Filmfiguren mit seiner Besonderheit umgehen. Informiert Euch dann in Partnerarbeit darüber, was man unter dem Begriff des "Othering" versteht, und beantwortet folgende Fragen. Macht Euch Notizen und vergleicht diese im Plenum und bezieht Eure Ergebnisse auf den Film.

1. Woher kommt der Begriff "Othering"?
2. Was hat „Othering“ für Auswirkungen?
3. Wer ist von "Othering" betroffen?
4. Ein Beispiel für "Othering" im Film?
5. Was kann ich gegen "Othering“ tun?

Folgende Websites könnt Ihr als Ausgangspunkt Eurer Recherche verwenden.

- Vielfalt Mediathek  
<https://www.vielfalt-mediathek.de/othering>
- Vielfalt Mediathek, Erklärvideo  
<https://www.youtube.com/watch?v=12hEE-KgyhI>
- BMFSFJ "Was ist Othering"  
<https://www.demokratie-leben.de/magazin/magazin-details/was-ist-othering-57>

i) Arbeitet weiterhin allein. Im Film kommen unterschiedliche Orte vor, die farblich ganz unterschiedlich gestaltet sind. Schaut Euch zunächst die Filmstills an und achtet auf die jeweils verwendeten Farben. Sucht Euch dann einen Filmstill aus und macht Euch wie folgt Notizen:

1. Welche Farben werden hauptsächlich verwendet?
2. Welche Wirkung hat die Farbgestaltung?
3. Warum hat der Regisseur sich wohl für diese Farbgestaltung entschieden?

j) Geht in Vierergruppen zusammen. Vor Euch liegen alle Filmstills. Stellt Euch nun der Reihe nach Eure Filmstills vor. Die anderen erraten jeweils, welchen Filmstill ihr beschreibt.



Arbeitsblatt 1: Arbeitsblatt zum Film Tony, Shelly und das magische Licht (4/5)



12  
(23)

© eksystem distribution

Arbeitsblatt 1: Arbeitsblatt zum Film Tony, Shelly und das magische Licht (5/5)



© eksystem distribution

**k)** Malt ein Bild von einem Ort Eurer Wahl – das kann ein Ort sein, den ihr besonders interessant findet, an dem ihr Euch besonders wohl oder auch unwohl fühlt oder der Euch irgendwie fremd ist. Es kann ein Ort sein, den es wirklich gibt, aber auch einer, der in Eurer Fantasie existiert. Überlegt Euch, welche Farben am besten das Gefühl ausdrücken, das Euch mit diesem Ort verbindet und dann legt los.

**l)** Macht eine Ausstellung im Klassenzimmer oder an einem geeigneten Ort im Schulhaus und betrachtet die Bilder zunächst aufmerksam. Kommt als Künstlerinnen und Künstler dann frei über Eure Orte ins Gespräch und tauscht Euch darüber aus, was Euch jeweils bewegt hat, eben die Farben zu verwenden, die ihr verwendet habt und überprüft, ob es bei den anderen tatsächlich die gewünschte Wirkung erzeugt hat. Sucht Euch außerdem einen gemalten Ort von einem/-r Eurer Mitschüler/-innen aus, den Ihr gerne näher kennenlernen würdet und kommt mit ihm/ihr ins Gespräch.

**m) Optional:** Bastelt eine Figur aus Papier oder aus Knete und fertigt einen kurzen Stop-Motion-Film an. Verwendet als Hintergrund Euer gemaltes Bild. Hier <https://www.kinofenster.de/filme/filme-des-monats/shaun-das-schaf/39952/konrads-knetfilm-tutorial> erklärt euch Konrad, wie das geht. Viel Spaß!



Filmglossar (1/8)

# 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:

**Zeichentrick:** 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-Animation:** 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 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 Wesen sehr real wirken.

## Bildformate

Unter dem Bildformat wird das Seitenverhältnis von Breite zu Höhe eines Filmbilds verstanden. Im Stummfilm war ein Seitenverhältnis von etwa 1,33:1 (bzw. 4:3) üblich. Mit Einführung des Tonfilms >

etablierte die Academy of Motion Picture Arts and Sciences für Hollywood-Produktionen 1932 ein leicht abweichendes Normalformat (1,37:1), das daher auch als „Academy Ratio“ bezeichnet wird. Heute wird dieses Format im Kino gelegentlich noch als markantes Stilmittel verwendet (etwa in FISH TANK, 2009).

Die standardisierten Breitbild-Formate mit einem Seitenverhältnis von 1,66:1 (europäischer Standard) oder 1,85:1 (US-amerikanischer Standard) kamen in den 1950er-Jahren auf. Um sich bildästhetisch vom damaligen Fernsehformat (4:3) abzugrenzen, wurden sogar spezielle 35- und 70mm-Filme mit einem Superbreitbild-Format (ab 2,35:1) hergestellt. Diese Bildformate kommen – mit digitaler Technik – noch immer in Filmgenres mit epischen Handlungen zur Geltung (etwa Fantasyfilme, Monumentalfilme, Western), mittlerweile aber auch in Serien. Seit der medialen und gesellschaftlichen Relevanz von Smartphone-Videos wird in Filmzählungen manchmal auch das Hochkant-Format (9:16) genutzt.

## 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 so genannte **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 Raumbtiefe in 3D-Filmen eine neue dramaturgische Bedeutung zu. Auch die Lichtsetzung 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 oder Computeranimationen verwendet, durch die beispielsweise Figuren, Kulissen oder Hintergründe in Real- oder Animationsfilmen von Grund auf neu gestaltet oder verändert werden (siehe auch: Digitalisierung).

Während CGI-Effekte in Genres des Fantastischen Films 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.

## 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 unterbrochener, nichtgeschnittenen Films, die zwischen dem Start und dem Ende der Kameraaufnahme aufgezeichnet wird, aber auch den Filmschnitt 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.

16  
(23)

## Einstellungsgrößen

In der Filmpraxis haben sich bestimmte **Einstellungsgrößen** durchgesetzt, die sich an dem im Bild sichtbaren Ausschnitt einer Person orientieren:

- Die **Detailaufnahme** umfasst nur bestimmte Körperteile wie etwa die Augen oder Hände.
- Die **Großaufnahme** (englisch: close-up) bildet den Kopf komplett oder leicht angeschnitten ab.
- Die **Naheinstellung** erfasst den Körper bis etwa zur Brust ("Passfoto").
- Der Sonderfall der **Amerikanischen Einstellung**, die erstmals im Western verwendet wurde, zeigt eine Person vom Colt beziehungsweise der Hüfte an aufwärts und ähnelt sehr der **Halbnah-Einstellung**, in der etwa zwei Drittel des Körpers zu sehen sind.
- Die **Halbtotale** erfasst eine Person komplett in ihrer Umgebung.
- Die **Totale** präsentiert die maximale Bildfläche mit allen agierenden Personen; sie wird häufig als einführende Einstellung (englisch: establishing shot) oder zur Orientierung verwendet.
- Die **Panoramaeinstellung** zeigt eine Landschaft so weitläufig, dass der Mensch darin verschwindend klein ist.

&gt;

Die meisten Begriffe lassen sich auf Gegenstände übertragen. So spricht man auch von einer Detailaufnahme, wenn etwa von einer Blume nur die Blüte den Bildausschnitt füllt.

## Farbgestaltung

Bei der Gestaltung eines Films spielt die Verwendung von Farben eine große Rolle. Sie charakterisieren Schauplätze, Personen oder Handlungen und grenzen sie voneinander ab. Signalfarben lenken im Allgemeinen die Aufmerksamkeit. Fahle, triste Farben senken die Stimmung. Die Wahl der Lichtfarbe entscheidet außerdem, ob die Farben kalt oder warm wirken. Allerdings sind Farbwirkungen stets auch subjektiv, kultur- und kontextabhängig.

Farbwirkungen können sowohl über die Beleuchtung und die Verwendung von Farbfiltern wie über Requisiten (Gegenstände, Bekleidung) und Bearbeitungen des Filmmaterials in der Postproduktionsphase erzeugt werden.

Zu Zeiten des Stummfilms und generell des Schwarz-Weiß-Films war beispielsweise die Einfärbung des Films, die sogenannte Viragierung oder Tonung, eine beliebte Alternative zur kostenintensiveren Nachkolorierung.

Oft versucht die **Farbgestaltung** in Verbindung mit der Lichtgestaltung die natürlichen Verhältnisse nachzuahmen. Eine ausgeklügelte Farbdramaturgie kann aber auch ein auffälliges Stilmittel darstellen. Kriminalfilme und Sozialdramen arbeiten beispielsweise häufig mit farblich entsättigten Bildern, um eine freudlose, kalte Grundstimmung zu erzeugen. Auch die Betonung einzelner Farben verfolgt eine bestimmte Absicht. Als Leitfarbe(n) erfüllen sie eine symbolische Funktion. Oft korrespondiert diese mit den traditionellen Bedeutungen von Farben in den bildenden Künsten. Rot steht zum Beispiel häufig für Gefahr oder Liebe, Weiß für Unschuld.

## Filmmusik

Das Filmerlebnis wird wesentlich von der **Filmmusik** beeinflusst. Sie kann Stimmungen untermalen (Illustration), verdeutlichen (Polarisierung) oder im krassen Gegensatz zu den Bildern stehen (Kontrapunkt). Eine extreme Form der Illustration ist die Pointierung (auch: Mickeymousing), die nur kurze Momente der Handlung mit passenden musikalischen Signalen unterlegt. Musik kann Emotionalität und dramatische Spannung erzeugen, manchmal gar die Verständlichkeit einer Filmhandlung erhöhen. Bei Szenenwechseln, Ellipsen, Parallelmontagen oder Montagesequenzen fungiert die Musik auch als akustische Klammer, in dem sie die Übergänge und Szenenfolgen als zusammengehörig definiert.

### Man unterscheidet zwei Formen der Filmmusik:

- Realmusik, On-Musik oder Source-Musik: Die Musik ist Teil der filmischen Realität und hat eine Quelle (Source) in der Handlung (**diegetische Musik**). Das heißt, die Figuren im Film können die Musik hören. >

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

## Gattung

Eine **Filmgattung** bezeichnet eine größere Kategorie von Filmen, die nach formalen Aspekten von anderen Filmen unterschieden werden. Die Kategorisierung von Werken ist lose angelehnt an das Gattungssystem der Literatur. Spielfilme, Dokumentarfilme und Animationsfilme bilden die drei größten Filmgattungen, die sich durch Ästhetik und Produktionsweise voneinander abgrenzen lassen. Darüber hinaus können Kurzfilme, Experimentalfilme, Nachrichtenfilme, Lehrfilme sowie Werbe- und Propagandafilme als eigene Gattungen gelten.

Abweichend davon sind Filmgenres (überwiegend im Spielfilm) untergeordnete Kategorien, die sich an Kriterien wie Dramaturgie, Erzählmuster, Bildmotive oder Handlungszeiträume orientieren. Schematische Zuschreibungen für Filme gibt es seit den 1910er-Jahren und sie spielen bis heute in der Distribution, im Marketing und nicht zuletzt in der Rezeption von Filmen eine wichtige Rolle. In der Produktionspraxis brechen Filmschaffende die Kategorien jedoch regelmäßig auf, die Grenzen zwischen den Gattungen sind fließend. Dies zeigt sich an Mischformen wie Doku-Fiction oder animierten Dokumentarfilmen.

## 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.

&gt;



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.

## Kamerabewegungen

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

- Beim **Schwenken**, **Neigen** oder **Rollen** (auch: Horizontal-, Vertikal-, Diagonalschwenk) bewegt sich die Kamera, bleibt aber an ihrem Standort.
- Bei der **Kamerafahrt** verlässt die Kamera ihren Standort und bewegt sich durch den Raum. Für möglichst scharfe, unverwackelte Aufnahmen werden je nach gewünschter Einstellung Hilfsmittel verwendet:
- Dolly (Kamerawagen) oder Schienen für Ranfahrten, Rückwärtsfahrten, freie Fahrten oder 360°-Fahrten (Kamerabewegung, die um eine Person kreist und sie somit ins Zentrum des Bildes und der Aufmerksamkeit stellt; auch Umfahrt oder Kreisfahrt genannt)
- Hebevorrichtungen für Kranfahrten
- Steadicam, 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 unbedeutend, klein oder hilflos erscheinen. Hierfür schaut die Kamera von oben auf das Geschehen. Die **Vogelperspektive** ist eine extreme Aufsicht und kann Personen als einsam darstellen, ermöglicht in erster Linie aber Übersicht und Distanz.

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

## 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.

## Production Design/ Ausstattung

Das **Production Design** bestimmt das visuelle Erscheinungsbild eines Films. Es ist der Oberbegriff für Szenenbild, Kulissen, Dekorationen, Filmbauten und Requisiten in einem Film. Selbst real existierende Schauplätze außerhalb des Filmstudios werden oft durch Ausstattung verändert und der jeweiligen Handlungszeit des >

Filmglossar (8/8)

Films optisch angepasst. Dabei bewegt sich das Production Design seit jeher zwischen den Gegensätzen Realismus (Authentizität und Realitätsnähe, meist verbunden mit Außenaufnahmen) und Stilisierung (Erschaffung neuer, andersartiger Welten, insbesondere im Science-Fiction- und Horrorfilm sowie im fantastischen Film).

**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 zum Film

➔ Film-Website des Verleihs

<https://www.eksystent.com/tony-shelly-und-das-magische-licht.html>

➔ eksystent Filmverleih:

Pädagogisches Begleitmaterial (PDF)

[https://www.eksystent.com/uploads/4/7/8/0/47800305/paedagogisches\\_begleitmaterial\\_tonysHELLYunddasMagischeLicht.pdf](https://www.eksystent.com/uploads/4/7/8/0/47800305/paedagogisches_begleitmaterial_tonysHELLYunddasMagischeLicht.pdf)

## Mehr zum Thema auf kinofenster.de

➔ MEIN LEBEN ALS ZUCCHINI

<https://www.kinofenster.de/filme/filme-des-monats/mein-leben-als-zucchini/43192/mein-leben-als-zucchini>

➔ OINK

<https://www.kinofenster.de/filme/filme-des-monats/oink/50571/oink>

## IMPRESSUM

### kinofenster.de –

#### Das Online-Portal für Filmbildung

Herausgegeben von der Bundeszentrale für politische Bildung / bpb  
Thorsten Schilling (v.i.S.d.P.)  
Bundeskanzlerplatz 2, 53113  
Tel. bpb-Zentrale: 0228 / 99 515 0  
[info@bpb.de](mailto:info@bpb.de)

### Redaktion kinofenster.de

Raufeld Medien GmbH  
Paul-Lincke-Ufer 42-43,  
10999 Berlin  
Tel. 030-695 665 0  
[info@raufeld.de](mailto:info@raufeld.de)

**Projektleitung:** Dr. Sabine Schouten

**Geschäftsführer:** Thorsten Hammacher, Simone Kasik, Dr. Tobias Korenke, Jens Lohwieser, Christoph Rüth, Dr. Sabine Schouten,

**Handelsregister:** HRB 94032 B

**Registergericht:** Amtsgericht Charlottenburg

### Redaktionsleitung:

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

### Redaktionsteam:

Philipp Bühler, Charlotte Castillon (Werkstudentin, Raufeld Medien), Ronald Ehlert-Klein, Jörn Hetebrügge, Susanne Mohr (Volontärin, Bundeszentrale für politische Bildung), Severin Schwalb (Volontär, Bundeszentrale für politische Bildung)  
[info@kinofenster.de](mailto:info@kinofenster.de)

**Autor/-innen:** Stefan Stiletto (Filmbesprechung + Szenenanalyse), Lena Sophie Gutfreund (Arbeitsblatt)

**Layout:** Nadine Raasch

**Bildrechte:** © eksystem Filmverleih,  
© eksystem distribution

© kinofenster.de / Bundeszentrale für politische Bildung 2024