

## Filmbesprechung + Arbeitsblatt

Oktober 2021

### Pachamama

Eine Geschichte aus der Andenregion im 16. Jahrhundert: Das Dorf, in dem der zehnjährige Tepulpai lebt, feiert gerade die ertragreiche Ernte, als der Steuereintreiber der Inka eine heilige Statue beschlagnahmt. Zusammen mit seiner Freundin macht sich der Junge auf den Weg, um den Schatz zurückzuholen. Auf ihrer abenteuerlichen Reise erleben die beiden Kinder die Ankunft der spanischen Konquistadoren. kinofenster.de empfiehlt den farbenfrohen Animationsfilm für den **Unterricht ab Klasse 2** und bietet dafür drei Aufgabenblätter an.



# Inhalt

## FILMBESPRECHUNG

03 **Pachamama**

## UNTERRICHTSMATERIAL

05 **Arbeitsblätter zum Film  
PACHAMAMA**

- DIDAKTISCHE VORBEMERKUNG
- DIDAKTISCH-METHODISCHE KOMMENTARE
- DREI AUFGABEN ZUM FILM

13 **Filmglossar**

16 **Links und Literatur**

17 **Impressum**

Filmbesprechung: Pachamama (1/2)



## Pachamama

**Animationsfilm über einen Jungen aus den Anden, der Schamane werden will**

Als der zehnjährige Tepulpai bei der großen Zeremonie zugunsten der Gottheit Pachamama, an deren Schutz die Bewohner/innen des kleinen Andendorfs glauben, nur zwei verblühte Blumen als Opfergabe anbietet, ist der große Schamane enttäuscht. Tepulpai scheint einfach noch nicht reif genug zu sein. Dabei will der Junge doch unbedingt auch einmal Schamane werden. Nachdem Steuereintreiber des Großen Inka jedoch einen wertvollen Schatz des Dorfes an sich reißen, ist Tepulpais Stunde gekommen. Mutig macht sich der Junge auf den Weg durch das Gebirge, um den Dieben zu folgen. Mit Unterstützung seiner Freundin Naïra gelingt es ihm, den Goldschatz zurückzubekommen. Doch dann wird die Inka-Stadt Cusco von spanischen Konquistadoren angegriffen, die es ebenfalls nur auf die Schätze abgesehen haben und Tepulpai und Naïra bis in deren Dorf folgen.

In wunderschönen, farbenprächtigen Tableaus entwirft der in französisch-luxemburgisch-kanadischer Koproduktion

entstandene Zeichentrickfilm unter der Regie des argentinischen Regisseurs Juan Antin eine faszinierende Welt, in der mythische Traditionen, magischer Realismus und Zeitgeschichte Hand in Hand gehen. Damit steht PACHAMAMA Animationsfilmen wie DAS GEHEIMNIS VON KELLS, DIE MELODIE DES MEERES oder DER JUNGE UND DIE WELT nahe, denen ebenfalls der Brückenschlag zwischen einer kulturellen Verankerung und einer ebenso fantastischen wie fantasievollen Geschichte gelungen ist. So erzählt der in Form einer klassischen Heldenreise angelegte Film beides: von der historischen Epoche der Eroberung Perus zu Beginn des 16. Jahrhunderts durch die spanischen Konquistadoren, die hier zu meist gesichtslos und in ihren Rüstungen maschinenähnlich dargestellt werden, und von einem Jungen, der in die beseelte Welt seiner Ahnen hineinwächst und dabei zu einem vollwertigen erwachsenen Mitglied seiner Gemeinschaft wird. Vor allem durch seinen zeichnerischen minimalistischen >

Frankreich, Luxemburg,  
Kanada 2018  
Animationsfilm/Trickfilm

**Distributionsform:** VoD

**Verfügbarkeit:** Netflix

**Regie:** Juan Antin

**Drehbuch:** Juan Antin, Patricia Valeix, Nathalie Hertzberg, Christophe Poujol, Oliver de Bannes

**Laufzeit:** 72 min, Deutsche Fassung, Englische Fassung, Französische Fassung, u.a.

**Format:** Digital, Farbe

**Barrierefreie Fassung:** nein

**FSK:** Ohne Angaben (Empfehlung vom Anbieter: ab 6)

**Altersempfehlung:** ab 7 J.

**Klassenstufen:** ab 2. Klasse

**Themen:** Abenteuer, Tradition, Geschichte, Natur, Erwachsenwerden

**Unterrichtsfächer:** Deutsch, Ethik, Religion, Kunst, Geschichte

3  
(12)

Filmbesprechung: Pachamama (2/2)

Stil hebt sich der Film von üblichen Mainstream-Animationsfilmen ab.

Im Unterricht bietet es sich zunächst an, sich mit der Geschichte und den Wünschen von Tepulpaï sowie mit dessen Entwicklung zu beschäftigen. Anknüpfend daran lassen sich Erklärungen über die historischen Hintergründe – das Reich der Inka, die spanischen und portugiesischen Konquistadoren – sowie das Weltbild der Andenbewohner/-innen in ein Unterrichtsgespräch einbinden. Dabei können etwa in den Fächern Ethik und Religion auch Vergleiche mit dem Film gezogen werden: Wie stellt sich das Volk von Tepulpaï die Welt vor? Welche Rolle spielt der Schamane in der Gemeinschaft? Welche Rolle spielt die Natur („Pachamama“ bedeutet etwa „Mutter Natur“) – und wie wird sie im Film „menschlich“ dargestellt? Was wird über das Sterben und den Tod erzählt? Der künstlerisch eigenständige Look des Films kann unterdessen auch zu eigenen grafischen Arbeiten im Fach Kunst anregen, die sich an der flächigen Gestaltung der Umgebungen, der minimalistischen Darstellung der Figuren, der warmen Farbgebung und der Veranschaulichung der beseelten Natur orientieren.

Autor:

Stefan Stiletto, 03.09.2019

Arbeitsblätter: Pachamama

## ARBEITSBLÄTTER FÜR PACHAMAMA

### für Lehrerinnen und Lehrer

**Didaktische Vorbemerkung:** Aufgabe 1 sollte obligatorisch bearbeitet werden. Anschließend kann sich Aufgabe 2 oder ab Klasse 4 Aufgabe 3 zur Vertiefung anschließen. Differenzierungsangebote befinden sich unter anderem in den Wortspeichern, auf die die Schülerinnen und Schüler zugreifen können.

**Fachspezifischer Kompetenzbereich in allen drei Aufgaben:** Texte in anderer medialer Form erschließen sowie Sach- und Gebrauchstexte erschließen (Aufgabe 3).

Arbeitsblatt: Pachamama / Didaktisch-methodischer Kommentar

## Aufgabe 1

# HERANFÜHRUNG AN DEN FILM PACHAMAMA Lehrerinnen und Lehrer

—

### Fächer:

Deutsch, Sachkunde, Kunst ab Klasse 2,  
ab 7 Jahren

### Didaktisch-methodischer Kommentar:

Mit dem Animationsfilm erhalten die Kinder Einblick in die Kultur eines Andenvolkes im 16. Jahrhundert. In diesem Zusammenhang sollte die Lehrerin/der Lehrer darauf hinweisen, dass in der Region zahlreiche Völker mit unterschiedlichen Sprachen und Mythen lebten. Die Vorstellung einer homogenen Bevölkerung entspringt der europäischen, kolonialen Perspektive. Die Schülerinnen und Schüler erschließen den Handlungsverlauf von PACHAMAMA und die Entwicklung der Protagonist/-innen. Sie erkennen die Besonderheiten der Filmästhetik zielgruppengerecht am Beispiel der Farbgebung und wenden sie gestalterisch an einem eigenen Beispiel an. Abschließend setzen sie sich vertiefend mit dem im Film zentralen Thema des Verhältnisses zwischen Mensch und Natur auseinander und reflektieren die Verantwortung des Menschen für die Natur.

Die Teilaufgaben werden größtenteils mündlich in Partnerarbeit und im Plenum bearbeitet, ab Klasse 3 können auch Aufgabe c) und k) stichpunktartig in Einzelarbeit umgesetzt werden.

### Autorin:

Dr. Elisabeth Bracker da Ponte,  
07.10.2021

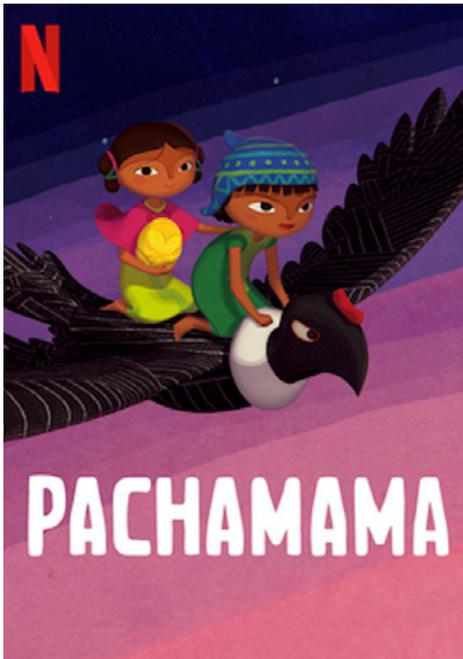
Arbeitsblatt: Pachamama / Aufgabe 1 (1/2)

**Aufgabe 1**

**HERANFÜHRUNG AN DEN  
FILM PACHAMAMA**  
Schülerinnen und Schüler

**VOR DEM FILMBESUCH:**

**a)** Betrachtet das Filmplakat. Wen und was seht ihr? Beschreibt so genau wie möglich.



**b)** Was könnte im Film passieren? Deine Lehrerin/dein Lehrer hält eure Gedanken an der Tafel fest.

**WÄHREND DES FILMBESUCHS:**

**c)** Achtet darauf, was ihr über die beiden Hauptfiguren Telpupai und Naira erfahrt.

**NACH DEM FILMBESUCH:**

**d)** Beantwortet gemeinsam in der Klasse die folgenden Fragen.

1. Was hat euch besonders gut am Film gefallen?
2. Was hat euch nicht gut gefallen?
3. Was habt ihr nicht verstanden?
4. Haben sich eure Erwartungen an den Film erfüllt? Begründet eure Antwort.

**e)** Telpupai, der Junge in der Geschichte, verhält sich am Anfang des Films anders als am Ende.

1. Seht euch die Anfangssequenz noch einmal genau an. Wählt zwei bis drei Adjektive aus dem Kasten, die sein Verhalten gut beschreiben.

**Tip:** Fragt eine/-n Klassenkamerad/-in oder deine/-n Lehrer/-in um Rat, wenn du ein Wort nicht kennst.

**Timecode (TC):** 0:00:00–0:05:09 (Der Timecode bezieht sich auf die VoD-Fassung bei Netflix)

**Wortspeicher:**

hilfsbereit, unehrlich,  
selbstbezogen, aufopfernd  
wild, egoistisch, faul, nett,  
unfreundlich, fürsorglich

2. Seht euch die folgende Szene noch einmal genau an. Wählt zwei bis drei Adjektive aus dem Kasten, die sein Verhalten gut beschreiben. Findet ihr ein weiteres Adjektiv, das passt?

**TC:** 1:02:00-1:04:00

3. Vergleicht nun mit eurer Nachbarin/eurem Nachbarn. Wie unterscheidet sich das Verhalten Telpupais am Anfang und am Ende des Films voneinander?

**f)** Überlegt nun gemeinsam in der Klasse, was die Gründe dafür sein könnten, dass sich Telpupai so verändert hat. Euer/-e Lehrer/-in hält eure Überlegungen an der Tafel für euch fest.

**g)** Im Film geht es um Pachamama, das heißt Mutter Erde. Seht euch das Standbild im Film bei 0:48:53 an. Beschreibt, was ihr seht und welche Farben ihr erkennt. Nehmt eure Beschreibung als Sprachnachricht auf, die ihr an eine/-n Freund/-in schickt, die/der das Bild nicht kennt. Deswegen müsst ihr das Bild so genau wie möglich beschreiben.

**h)** Malt ein Bild von Pachamama. Ihr könnt euch am Standbild aus dem Film orientieren oder etwas ganz anderes malen, das zu „Mutter Erde“ passt.



Arbeitsblatt: Pachamama / Aufgabe 1 (2/2)

- i)** Im Film ist Pachamama in Gefahr.  
Erklärt, wovon und/oder von wem sie bedroht wird.
  
- j)** Auch heutzutage ist die Natur bedroht.  
Sammelt die Ursachen dafür an der Tafel.
  
- k)** Was könnt ihr als Klasse tun, um Pachamama zu retten? Sammelt im Klassenrat Ideen und stimmt für eine ab, die ihr gemeinsam umsetzt (Beispiele: gemeinsam Müll sammeln; ein Blumen-/Gemüsebeet anlegen ...).

## OPTIONAL:

- l)** Fügt eure in h) gemalten Bilder zu einem Plakat zusammen. Verfasst einen kurzen Text, in dem ihr euer Projekt vorstellt. Hängt es in der Schule auf. Ihr könnt es auch abfotografieren und auf der Webseite der Schule veröffentlichen.

Arbeitsblatt: Pachamama / Didaktisch-methodischer Kommentar

## Aufgabe 2

# DER UMGANG MIT TIEREN UND PFLANZEN IN PACHAMAMA

## Lehrerinnen und Lehrer

—

### Fächer:

Sachkunde, Deutsch ab Klasse 2,  
ab 7 Jahren

### Didaktisch-methodischer Kommentar:

Ausgehend von ihren Erfahrungen mit Haustieren untersuchen die Schülerinnen und Schüler das Verhältnis der Figuren in PACHAMAMA zur Flora und Fauna und setzen dieses in Beziehung zur mythologischen Vorstellung von PACHAMAMA. Ihre Erkenntnisse verdichten sie in einem Bild: „Die Schülerinnen und Schülern können Beobachtungen und Erkenntnisse zeichnerisch festhalten“ (Rahmenlehrplan Sachkunde).

**Vorschlag zur Differenzierung:** Den Schülerinnen und Schülern werden die Figuren und Symbolbilder für Tieren und Pflanzen zur Verfügung gestellt, sodass sie diese nur anordnen müssen.

9  
(12)

### Autor:

Ronald Ehlert-Klein, 07.10.2021

Arbeitsblatt: Pachamama / Aufgabe 2

**Aufgabe 2**

**DER UMGANG MIT TIEREN UND PFLANZEN IN PACHAMAMA**  
Schülerinnen und Schüler

**a)** Habt ihr ein Haustier oder kennt ihr jemand mit einem Haustier? Beschreibt, was das jeweilige Tier für seine/-n Besitzer/-in bedeutet.

**b)** Tepulpaï und Naïra haben zwei tierische Gefährt/-innen. Könnt ihr euch erinnern, um welche Tierarten es sich handelt? Seht euch die Standbilder an. Der Wortspeicher hilft euch bei der Bestimmung der Tierarten.

**Wortspeicher:**  
Schnabeltier, Gürteltier, Schaf,  
Lama

**c)** Erklärt, was das jeweilige Tier für die Dorfbewohner/-innen bedeutet.

1. Schlange
2. Condor
3. Lama

**d)** Seht euch folgende Szene an.

1. Nennt die Tiere der Spanier.
2. Beschreibt, wie die Spanier diese Tiere behandeln.
3. Erklärt, die Art und Weise, wie die Animation (beispielsweise Farben) diesen Eindruck unterstützt.

**TC:** 0:47:21-0:50:04

**e)** Seht euch die Szene an, in der Naïra die Ernährung der Dorfbewohner/-innen erklärt. Nennt die drei Pflanzen, die angebaut werden.

**TC:** 0:03:49-0:05:19

**f)** Vervollständigt die Sätze, die das Verhältnis der Dorfbewohner/-innen zur Natur beschreiben.

Die Dorfbewohner/-innen \_\_\_\_\_ die Natur.

Ihr größter Schatz befindet sich in der Huaca. Es sind \_\_\_\_\_.

Sie glauben, dass Menschen, Tiere und Pflanzen alle \_\_\_\_\_ von Pachamama sind.

**Wortspeicher:**  
Kinder achten/respektieren Samen

**g)** Zeichnet oder malt ein Bild, das die Gleichberechtigung von Menschen, Tieren und Pflanzen zeigt. Nehmt anschließend euer Bild von Pachamama aus Aufgabe 1 zur Hand. Wo müsstet ihr Pachamama in eurem Bild platzieren, um darzustellen, dass Menschen, Tiere und Pflanzen alle Kinder von Pachamama sind?

**h)** Hängt eure Bilder an die Tafel/ans Whiteboard und vergleicht eure Darstellungen.

10  
(12)

Arbeitsblatt: Pachamama / Didaktisch-methodischer Kommentar

### Aufgabe 3

# HISTORISCHER HINTERGRUND ZU PACHAMAMA

## Lehrerinnen und Lehrer

—

#### Fächer:

Deutsch, Sachkunde ab Klasse 2,  
ab 7 Jahren

#### Didaktisch-methodischer Kommentar:

Ausgehend von Szenen des Filmes und der Untersuchung filmästhetischer Mittel nähern sich die Schülerinnen und Schüler kleinschrittig den historischen Hintergründen an. Zwischensicherungen sind notwendig, um das Referat vorzubereiten. Dabei sollte festgehalten werden, dass zahlreiche, nicht-homogene Kulturen im 15. Jahrhundert in den Anden lebten.

Ergänzend zu einem Lehrervortrag können weitere Informationen und Bildmaterialien zur Verfügung gestellt werden (vgl. dazu [https://www.planet-wissen.de/natur/gebirge/die\\_anden/pwiedieinkaroemersuedamerikas100.html](https://www.planet-wissen.de/natur/gebirge/die_anden/pwiedieinkaroemersuedamerikas100.html)).

Die Referatsvorbereitung sollte mit Übungen zur Recherche vorentlastet werden.

11  
(12)

#### Autor:

Ronald Ehlert-Klein, 07.10.2021

Arbeitsblatt: Pachamama / Aufgabe 3

### Aufgabe 3

# HISTORISCHER HINTERGRUND ZU PACHAMAMA

## Schülerinnen und Schüler

#### NACH DEM FILMBESUCH:

- a)** Seht euch die Szene an, in der die Spanier in die Inka-Stadt kommen. Beschreibt ihre Kleidung, Waffen und Ausrüstung.

**TC:** 0:35:51–0:37:06

- b)** Geht auch darauf ein, wie sich die Darstellung der Gesichter von den Andenbewohner/-innen unterscheidet. Vermutet, was der Grund dafür sein könnte.

- c)** Die Spanier unterscheiden sich auch auf der Tonebene: Sie sprechen eine Fantasiensprache, die Tepulpaï und Naïra nicht verstehen können. Überlegt gemeinsam, wie das Auftreten der Spanier auf die Andenbewohner/-innen wirkt.

- d)** Diskutiert, was das Ziel der Spanier in der Inka-Stadt ist.

- e)** Seht euch die Szene an, in der sich Tepulpaï und Naïra zur Stadt der Inkas begehen. Beantwortet folgende Fragen.

1. Wo befindet sich die Stadt?
2. Aus welchem Material (zum Beispiel Stein, Holz, Lehm) scheint sie gebaut worden zu sein?
3. Wie wirkt die Stadt auf Tepulpaï und Naïra?

**TC:** 0:24:30-0:27:45

- f)** Lest euch die ersten beiden Absätze des Hanisauland-Artikels Inkastadt Machu Picchu entdeckt durch. Was erfahrt ihr über ihre geografische Lage, die verwendeten Baumaterialien und die Pracht der Stadt?

- g)** Es gibt in PACHAMAMA noch andere Aspekte, die nicht von den Filmemacher/-innen ausgedacht sind. Beispielsweise die Ernährung der Dorfbewohner/-innen und wie sie Pachmama danken. Ähnlich verhält es sich mit der Filmmusik, die sich an der überlieferten Musik aus der Andenregion orientiert. Könnt ihr euch erinnern, welches Instrument besonders oft verwendet wurde?

- h)** Bereitet mit Hilfe der Kinderlexika

➔ [www.hanisauland.de/wissen/lexikon/kleines-lexikon](http://www.hanisauland.de/wissen/lexikon/kleines-lexikon) und

➔ [kLexikon.zum.de](http://kLexikon.zum.de) ein Referat zu

den indigenen Kulturen in der Andenregion und die Eroberung durch die Spanier vor. Eure Lehrerin/euer Lehrer erklärt euch, mit welchen Schlagworten ihr recherchieren könnt.

- i)** Stellt eure Referate in der Klasse vor und diskutiert abschließend, warum PACHAMAMA die Folgen der spanischen Eroberung am Ende des Films nicht thematisiert.

12  
(12)

>

Filmglossar (1/3)

# 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.

## Farbgestaltung/ Farbgebung

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 Schwarzweiß-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.

13  
(12)

&gt;

## 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.

## 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“.

Filmglossar (3/3)

## Zeichentrickanimation

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

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

Links und Literatur

## Links und Literatur

➔ Netflix: Link zum Film

<https://www.netflix.com/title/81029736>

## Mehr zum Thema auf kinofenster.de

➔ Bewegte Fantasie – Der Animationsfilm  
zwischen Kunst und Kommerz (Hinter-  
grundartikel vom 26.11.2008)

[https://www.kinofenster.de/filme/  
archiv-film-des-monats/kf0812/  
bewegte\\_fantasie\\_der\\_animationsfilm\\_  
zwischen\\_kunst\\_und\\_kommerz/](https://www.kinofenster.de/filme/archiv-film-des-monats/kf0812/bewegte_fantasie_der_animationsfilm_zwischen_kunst_und_kommerz/)

➔ Magie und Märchen – Relikte alter  
Kulturen in der Medienproduktion der  
Moderne (Hintergrundartikel vom  
22.09.2009)

[https://www.kinofenster.de/filme/  
archiv-film-des-monats/kf0910/magie\\_  
und\\_maerchen\\_relikte\\_alter\\_kulturen\\_  
in\\_der\\_medienproduktion\\_der\\_moderne/](https://www.kinofenster.de/filme/archiv-film-des-monats/kf0910/magie_und_maerchen_relikte_alter_kulturen_in_der_medienproduktion_der_moderne/)

➔ KUBO – DER TAPFERE SAMURAI  
(Filmbesprechung vom 25.10.2016)

[https://www.kinofenster.de/filme/  
filmarchiv/kubo-der-tapfere-samurai-  
nik/](https://www.kinofenster.de/filme/filmarchiv/kubo-der-tapfere-samurai-nik/)

## 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

**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:** Jens Lohwieser,  
Dr. Sabine Schouten, Andrea Glock, Simone Kasik,  
Christoph Rüth  
Amtsgericht Charlottenburg  
Handelsregister HRB 94032 B

**Redaktionsleitung:**

Katrin Willmann (verantwortlich, bpb),  
Kirsten Taylor (Raufeld Medien GmbH)

**Redaktionsteam:**

Sarah Hoffmann (bpb, Volontärin),  
Dominique Ott-Despoix (bpb, Volontär),  
Ronald Ehlert-Klein, Jörn Hetebrügge

**Autor:** Stefan Stiletto

**Autor/in Arbeitsblatt:** Elisabeth Bracker de Ponte,  
Ronald Ehlert-Klein

**Layout:** Nadine Raasch

**Bildrechte:** © Netflix

17  
(12)

© kinofenster.de / Bundeszentrale für politische  
Bildung 2021