

## Film des Monats

März 2022

### Warum ich euch nicht in die Augen schauen kann

Alle Menschen nehmen die Welt auf ihre eigene Weise wahr. Viele Menschen im Autismus-Spektrum verbindet dabei, dass Umweltreize auf sie nahezu ungefiltert einwirken. Der Dokumentarfilm WARUM ICH EUCH NICHT IN DIE AUGEN SCHAUEN KANN nach dem gleichnamigen Buch von Naoki Higashida versucht die Empfindungs- und Wahrnehmungswelt von Personen mit Autismus begreifbar zu machen. Unsere aktuelle Ausgabe stellt den Film vor und analysiert die filmästhetische Umsetzung. Darüber hinaus bietet kinofenster.de ein Interview und einen Hintergrundtext über die Darstellung von Autismus im Film sowie **Unterrichtsmaterial ab 7. Klasse.**

© DCM



# Inhalt

## FILMBESPRECHUNG

03 **Warum ich euch nicht in die Augen schauen kann**

## INTERVIEW

05 **"Bei vielen Menschen mit Autismus entsteht schnell eine Reizüberflutung"**

## VIDEOANALYSE

07 **Töne, Farben, Licht und Details**

## HINTERGRUND

09 **Autismus im Film**

## ARBEITSBLATT

11 **Drei Aufgaben zu WARUM ICH EUCH NICHT IN DIE AUGEN SCHAUEN KANN**

- DIDAKTISCH-METHODISCHE KOMMENTARE
- DREI AUFGABEN ZUM FILM

33 **Filmglossar**

41 **Links und Literatur**

42 **Impressum**

Filmbesprechung: Warum ich euch nicht in die Augen schauen kann (1/2)



## Warum ich euch nicht in die Augen schauen kann

Wie erleben autistische Menschen ihre Umwelt? Der auf dem Buch von Naoki Higashida basierende Dokumentarfilm stellt fünf Kinder und Jugendliche vor.

Auch Menschen im Autismus-Spektrum sind oft betroffen. Ein besseres Verständnis für Autismus und eine offenere Haltung den Menschen mit Autismus gegenüber entwickeln sich erst seit Kurzem. Dazu beigetragen hat das Buch *Warum ich euch nicht in die Augen schauen kann*. Ein autistischer Junge erklärt seine Welt, das 2007 in Japan erschienen ist. Es ist ein autobiografisches Zeugnis der Erfahrungen seines jugendlichen Autors Naoki Higashida, der nonverbal ist, also nicht flüssig spricht und – wie viele Menschen mit Autismus – sehr sensibel auf Umweltreize reagiert, die in ihrer Fülle ungefiltert auf ihn einwirken. Auf Higashidas Text aufbauend entwickelte Regisseur Jerry Rothwell seinen gleichnamigen Dokumentarfilm. Wie schon die literarische Vorlage versucht der Film, einem neurotypischen Publikum Neurodiversität

begreifbar zu machen (zum Begriff "neurotypisch": [neurotypisch-spektrum.ch](https://neurotypisch-spektrum.ch)).

### Neurodiversität begreifbar machen

Rothwell nimmt Higashidas Text als Ausgangspunkt und dramaturgischen roten Faden. Im Voice-Over gelesene Passagen aus dem Buch beschreiben die Wahrnehmungs- und Gefühlswelt des Autors. Das Publikum wird direkt angesprochen und zu einem Perspektivwechsel eingeladen. Higashida selbst wollte nicht filmisch porträtiert werden. An seiner Stelle begleitet der Film fünf autistische Kinder und Jugendliche aus aller Welt, die wie der Autor starke sprachliche Einschränkungen haben. Amrit aus Indien hält ihren Alltag in ausdrucksstarken, selbst gemalten Bildern fest, aus denen ihre Mutter lesen kann, >

### THE REASON I JUMP

**Kinostart:** 31.03.2022

**Verleih:** DCM Film Distribution

**Regie:** Jerry Rothwell

**Drehbuch:** Naoki Higashida, basierend auf seinem gleichnamigen Buch

**Darsteller/innen:** Donna Budway, Emma Budway, Jeremy Dear, Joss Dear, Aarti Khurana, Amrit Khurana, Stevie Lee, Benjamin McGann, Bertra McGann u.a.

**Kamera:** Ruben Woodin Dechamps

**Laufzeit:** 82 min, Deutsche Fassung, OmU

**Format:** digital, Farbe

**Filmpreise:** British Independent Film Awards 2021: Bester Dokumentarfilm und Bester Ton, Sundance Film Festival 2020: Publikumspreis World Cinema – Bester Dokumentarfilm u.a.

**FSK:** ab 6 J.

**Altersempfehlung:** ab 12 J.

**Klassenstufen:** ab 7. Klasse

**Themen:** Behinderung, Inklusion, Kommunikation, Diversität, Familie

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

**Unterrichtsfächer:** Englisch, Politik, Sozialkunde, Ethik

Filmbesprechung: Warum ich euch nicht in die Augen schauen kann (2/2)

wie es ihrer Tochter geht und was sie erlebt hat. Joss aus England begeistert sich für Licht, Wasser und das Summen von Verteilerkästen, das für ihn wie Musik klingt. Ben und Emma aus den USA sind seit ihrer Kindheit befreundet und verstehen sich ohne Worte. Mit ihren Familien und in der Schule kommunizieren sie über Buchstaben tafeln. Jestina aus Sierra Leone mag kräftige Farben. Ihr wird mit besonders viel Ablehnung begegnet, denn in ihrer sozialen Umgebung ist noch der Aberglaube verbreitet, Menschen wie sie seien besessen. Ihre Eltern engagieren sich deshalb für die Aufklärung über Autismus – in Selbsthilfegruppen, durch Öffentlichkeitsarbeit und mit der Gründung einer Schule für autistische Kinder. Auch die anderen Eltern sowie der Übersetzer der Buchvorlage, selbst Vater eines autistischen Jungen, kommen zu Wort: In meist klassischen Interviewsituationen erzählen sie aus ihrer Perspektive vom Alltag mit autistischen Kindern und dem unbedingten Willen, sie zu verstehen und eine gemeinsame Welt zu teilen. Es sind emotionale Gespräche, die von Frustration und Aggression der Kinder berichten, von der Sorge um sie und ihren Platz in einer für Neurotypische ausgelegten Welt, aber ebenso von ihrer Freude und ihren Erfolgen. Beide Pole vermitteln sich auch in den beobachtenden Szenen. Strukturiert und kommentiert werden die Porträts durch Higashidas Worte im Voice Over. Eine visuelle Repräsentation findet der Autor zudem in zwischengeschnittenen Szenen, in denen ein japanisches Kind verschiedene Landschaften erkundet.

### Eine filmische Annäherung an die Wahrnehmung der Jugendlichen

Bemerkenswert ist der Versuch, mit filmischen Mitteln eine Annäherung an die Wahrnehmungsmodi der jungen Menschen mit Autismus und ihre sensorische Emp-

findsamkeit, die schnell in überwältigende Reizüberflutung kippen kann, zu transportieren. Nahaufnahmen fangen Details ein, aus denen sich ihre Welt aufbaut – Seifenblasen, eine Bleistiftspitze, Raupen auf einem Baumstamm. Kurze Einstellungen geben subjektive Eindrücke wieder. Gleichzeitig beobachtet die Kamera die Jugendlichen sehr zurückhaltend und respektiert ihren eigenen Raum. Ein Zeiterleben, in dem Vergangenes und Gegenwärtiges ineinanderfließen, wird vermittelt, wenn sich im Schnitt Kinderbilder mit aktuellen Aufnahmen mischen und so ein Gefühl von Gleichzeitigkeit entsteht. Für die Tonebene wurde ein 360-Grad-Sound aufgenommen. Geräusche erscheinen ungefiltert, einige wurden verstärkt, gedämpft oder neu vertont. Quietschende Sprungfedern oder das Geräusch von Regentropfen treten so in den Vordergrund. Ein instrumentaler Soundtrack begleitet den Film und unterstreicht die sensorische Fülle, wirkt zuweilen allerdings eher emotionalisierend.

Der Regisseur selbst ist neurotypisch, arbeitete jedoch mit einem Beirat autistischer Menschen und einem inklusiven Filmteam, um den Betroffenen gerecht zu werden. Wie wichtig eine inklusive Herangehensweise ist, betont auch Ben im Film: "I think we can change the conversation around autism by being part of the conversation." Zwar bleibt die Perspektive eingeschränkt, denn Rothwell zeigt kein umfassendes Bild der Ausprägungen und Auswirkungen von Autismus. Zudem werden ausschließlich gut situierte Familien porträtiert, die ihren Kindern die bestmögliche Betreuung bieten können. Dennoch gelingt es dem Film, seine Kernbotschaft überzeugend zu vermitteln: Die Gesellschaft muss sich öffnen, um allen Menschen in ihrer Neurodiversität einen Platz zu geben und Gemeinsamkeit zu schaffen. Sie kann dabei nur gewinnen. Denn auch wenn eine Person nicht spricht, heißt das nicht, dass sie nichts zu sagen hat.

Autorin:

Hanna Schneider, Filmwissenschaftlerin und Koordinatorin der SchulKinoWochen  
Hamburg, 28.03.2022

Interview: Dr. Bärbel Wohlleben (1/2)

## "BEI VIELEN MENSCHEN MIT AUTISMUS ENTSTEHT SCHNELL EINE REIZÜBERFLUTUNG"

**Dr. Bärbel Wohlleben ist Psychologin und stellvertretende Vorsitzende des Vereins Autismus Deutschland, Landesverband Berlin e.V.**

© Autismus Deutschland e.V.



### **Der Film WARUM ICH EUCH NICHT IN DIE AUGEN SCHAUEN KANN porträtiert junge Menschen mit Autismus. Inwiefern stehen diese für andere Autist/-innen?**

Beim Autismus haben wir es mit einem Spektrum zu tun: von Menschen, die intellektuell und sprachlich sehr fit sind, bis hin zu solchen, die weder sprechen noch Sprache verstehen können und geistig beeinträchtigt sind. Dazwischen gibt es alle Abstufungen. Die im Film gezeigten Menschen gehören zu den Nichtsprechenden, die trotzdem über die Sprache Wissen aufnehmen und umsetzen können. Ich war sehr überrascht, dass die Protagonist/-innen Ben und Emma zwar mit Buchstabiertafeln, aber ansonsten deutlich ungestützt schreiben – also ohne eine andere Person, die ihnen beim Buchstabieren einen motorischen Impuls von außen gibt. Das ist bei vielen Menschen mit Autismus notwendig.

### **Wie gut zeigt der Film die Wahrnehmungswelt von Autist/-innen?**

Der Film setzt das sehr gut um, was der japanische Autist Naoki Higashida in seinem zugrunde liegenden Buch *The Reason I Jump* beschreibt. Er zeigt auch die veränderte Wahrnehmung – wie stark autistische Menschen Details wahrnehmen – also all das, was bei uns Neurotypischen in den Hintergrund gerät. Fittere, die gut sprechen und kommunizieren können, berichten uns das Gleiche. Manche haben sogar eine Hochbegabung.

### **Welche Herausforderungen erleben die Menschen in ihrem Alltag?**

Bei vielen entsteht schnell eine Reizüberflutung – durch Licht, akustische Reize, Veränderungen, andere Menschen oder Berührungen. Das kommt im Film gut zur Geltung. Hinzu kommen Probleme bei der Handlungsplanung. Wenn autistische Kinder zum Beispiel unter einer Tischplatte durchkriechen wollen, stoßen viele mit dem Kopf dagegen. Oder sie weichen einer auf sie zukommenden Schaukel nicht aus, weil sie nicht abschätzen können, wie schnell diese auf sie zukommt. Auch im Straßenverkehr ist das ein großes Problem.

### **Welche Vorurteile gibt es in Bezug auf Autismus?**

Viele denken, Autist/-innen seien gefühllos oder nicht empathisch. Wenn sie nicht sprechen können, gelten sie automatisch als geistig behindert – was einfach nicht stimmt. Sich in das Denken und Fühlen anderer hineinzuversetzen, fällt jedoch auch nicht geistig behinderten Menschen mit Autismus schwer. Wenn wir Neurotypischen sehen, wie jemand weint, wissen wir sofort: Da ist etwas passiert. Jemand hat sich weh getan, eine schlechte Nachricht erhalten oder Ähnliches. Autist/-innen muss man das oft erklären. Andererseits verstehen viele Neurotypische nicht, wenn ein autistisches Kind total ausrastet, weil es auf der Treppe aus Versehen angerempelt wird. Was wir oft als nur leichte Berührung wahrnehmen, empfindet diese Person möglicherweise als massiven Angriff.

### **Inwiefern prägen Filme und Serien das allgemeine Bild von Autismus?**

Autismus wird leider zu oft mit dem IT-Nerd gleichgesetzt, der ganze Baupläne von Computern im Kopf hat. Das ist aber eine einseitige Darstellung. Ja, es gibt solche Menschen. Wenn in einer Krimiserie wie *DER ALTE* der autistische Ermittler Lenny seine Stifte sortiert, ist das ein Einzelbeispiel. Auch die in *RAIN MAN* (USA 1988) von Dustin Hoffman

Interview: Dr. Bärbel Wohlleben (2/2)

verkörperte Titelfigur mit seinem Blick für die genaue Zahl vieler Streichhölzer ist nur ein Beispiel. Wenn Sie einen Autisten kennen, kennen sie einen, aber nicht alle. Den Autisten schlechthin gibt es nicht.

### **Wie gut gelingt die Inklusion von Menschen mit Autismus im Bereich der Bildung?**

Sie wird zunehmend schwieriger. Um Autist/-innen gut zu integrieren, bräuchten die Kinder mehr Unterstützung. Dafür fehlt jedoch das Geld, viele Lehrende sind dafür nicht gut ausgebildet, die Klassen werden größer, die Räume dadurch zu klein. Situationen wie Pausen, in denen es laut und unstrukturiert zugeht, sind für Autist/-innen ein Horror. Wenn es dann kein ruhiges Plätzchen gibt, zum Beispiel in der Schulbibliothek oder in einem anderen Raum, scheitert die Integration leider oft.

### **Wie kann Ihr Verein die Situation von Betroffenen verbessern?**

Wir beraten, fördern, informieren und klären auf. Zum Beispiel betreiben wir eine Beratungsstelle für Eltern und Einzelfallhelfer/-innen zum Erziehungsalltag. Es gibt zwei Frühfördergruppen für insgesamt 16 Kinder, die nicht in eine normale Kita gehen können, aber die wichtige Gelegenheit zum sozialen Lernen brauchen und ein ambulantes therapeutisches Angebot für Kinder und Jugendliche. Für 18 Erwachsene mit erhöhtem Betreuungsbedarf haben wir eine Wohneinrichtung. Für 32 fittere Autist/-innen, die zum Teil arbeiten gehen oder in Ausbildung sind, gibt es Plätze für betreutes Einzelwohnen. Für unsere Erwachsenenberatungsstelle haben wir aktuell leider keine Finanzierung mehr.

### **Wo sehen Sie den größten Handlungsbedarf?**

Bei der Versorgung von Jugendlichen und Erwachsenen. Es nützt uns nichts, wenn wir die Menschen mit der Frühförderung in die

Schulen bringen, diese aber später in ein Loch fallen, wenn die Anforderungen an ihre Sozialkompetenz wachsen. Auch für schwerere Behinderte gibt es zu wenig Plätze. Wir bräuchten dringend eine Zwischenform beim Wohnen. Hier in Berlin scheitert das leider an bezahlbarem Wohnraum. Außerdem gibt es nicht genügend diagnostische Kapazitäten. Viele fittere Autisten werden nicht erkannt – Mädchen noch weniger als Jungen.

### **Wie kann der Film WARUM ICH EUCH NICHT IN DIE AUGEN SCHAUEN KANN dazu beitragen, dass Betroffene anders wahrgenommen werden?**

Ich fand es toll, dass der Film die Perspektive von Kindern und Jugendlichen aus verschiedenen Ländern zeigt, zum Beispiel die des Mädchens aus Sierra Leone, das von ihren Nachbarn als Hexe angesehen wird. Auch hierzulande denkt Otto Normalbürger meist, dass Menschen, die sich komisch verhalten, Idioten sein müssen. Früher wurden autistische Kinder nur in weißen, wohlhabenden Familien als solche diagnostiziert, weil nur diese Familien eine Spezialklinik aufsuchen konnten. Heute versorgen wir in unserem Verein sehr viele Familien aus unterschiedlichen Kulturkreisen. Wir sind für Menschen aus allen sozialen Schichten offen.

Autorin:

Stephanie Hügler, Wissenschafts- und Medizinjournalistin, 28.03.2022

Videoanalyse: Töne, Farben, Licht und Details (1/2)



## TÖNE, FARBEN, LICHT UND DETAILS

Wie der Film **WARUM ICH EUCH NICHT IN DIE AUGEN SCHAUEN KANN** die Wahrnehmung autistischer Menschen vermittelt

**Hinweis:** Das Video ist hier verfügbar:

<https://www.kinofenster.de/filme/aktueller-film-des-monats/kf2203-warum-ich-euch-nicht-in-die-augen-schauen-kann-hg1-videoanalyse/>

**Im Folgenden können Sie die Videoanalyse auch im Textformat nachlesen:**

Der Dokumentarfilm **WARUM ICH EUCH NICHT IN DIE AUGEN SCHAUEN KANN** will die spezielle Wahrnehmung nonverbaler autistischer Menschen vermitteln. Die formale Gestaltung bezieht das neurotypische Publikum ein.

*Erzähler: "Es sind Linien und Oberflächen, die meinen Blick fesseln."*

Ein Off-Erzähler zitiert Passagen aus der Buchvorlage des Autisten Naoki Higashida.

Ein wiederkehrender Junge personifiziert den damals 13-jährigen Autor.

*Erzähler: "Aus eurer Perspektive muss die Welt der Autisten sehr befremdlich erscheinen."*

Die Eindrücke aus dem Buch unterfüttern die Porträts fünf autistischer Menschen: Joss, Amrit, Ben und Emma, Justine. Teilnehmend begleitet die Kamera sie in ihrem Erleben.

Die Beobachtungen zeigen die autistische Lebenswelt von außen. Besonders ausdrucksstark sind die Zeichnungen, in denen Amrit ihr Innenleben ausdrückt.

Über die teilnehmenden Bilder hinaus werden visuelle und auditive Gestaltungsmittel verwendet. Ein spezieller 360°-Atmo-

Sound ahmt ungefilterte Höreindrücke autistischer Menschen nach. Das Tondesign modelliert akustische Überforderung.

Die Bildebene zielt auf die Vermittlung subjektiver Seheindrücke.

*Erzähler: "Wenn du ein Objekt siehst, erscheint es dir zunächst als Ganzes. Erst dann betrachtest du seine Details."*

Die Quelle dafür sind die Schilderungen aus der Buchvorlage.

*Erzähler: "Mich dagegen springen sofort die Details an. Und erst die Summe aller Details gibt mir langsam eine Vorstellung vom großen Ganzen."*

Detailaufnahmen sind das visuelle Mittel der Wahl. Amrit lernen wir über Lichtspiele aus ihrem Zimmer kennen. Unschärfen und Lichtflimmern visualisieren fehlenden Überblick und Reizüberflutung.

*Amrits Mutter: "Amrit nimmt Dinge wahr, die die meisten Menschen nicht wahrnehmen."*

Hier greift eine Zeitlupe das innere Befinden auf.

*Joss: "Aber wenn ich springe, kann ich die Fesseln abwerfen, die mich zu Boden ziehen. Meine Gefühle sind frei. Ich fühle mich so leicht."*

Spiegelungen verweisen auf die Schnittstelle zwischen Innenwelt und Außenwelt. Kräftige Farben und aufwühlende Musik drücken die Intensität der Freude aus.

*Joss' Mutter: "Joss, alles ist blau, alles ist rot."*

*Joss: "Wir sind im Farbenzelt!"*

Auch die Montage trägt zur Vermittlung >

Videoanalyse: Töne, Farben, Licht und Details (2/2)

bei. Hier machen Zwischenschnitte Justines sprunghafte Wahrnehmung nachfühlbar. Die beschleunigte Frequenz stellt die Reizüberflutung dar.

*Joss: "Mami hat den Rasensprenger in der Nr. 80 angemacht."*

Um zu zeigen, wie autistische Menschen unvermittelt intensive Erinnerungen durchleben, werden ältere Videoaufnahmen in die Gegenwartsebene montiert.

*Joss: "Das Problem mit meinen Erinnerungen ist: Sie kommen mir plötzlich zu Bewusstsein, als hätten die Ereignisse in dem Moment stattgefunden. Und die dazugehörigen Emotionen überwältigen mich wie ein Sturm aus dem Nichts."*

Inhalt und Form reflektieren sich gegenseitig. Die audiovisuelle Gestaltung unterstützt das Anliegen, Außenstehenden die autistische Wahrnehmung ein Stück begreifbarer zu machen.

*Joss' Vater: "Mit Joss lebt man im Moment. Man lässt los, was wir alle mit uns rumschleppen und was uns davon abhält, im Hier und Jetzt zu leben."*

Autor:

Christian Horn, freier Filmjournalist  
in Berlin, 28.03.2022



Hintergrund: Autismus im Film (1/2)

© picture alliance



## AUTISMUS IM FILM

Das menschliche Gehirn ist ein äußerst kompliziertes Organ. Eigentlich ist es fast ein Wunder, dass es bei den meisten Menschen relativ ähnlich zu funktionieren scheint. Es hilft, Sinneseindrücke zu verarbeiten, es speichert Erlebnisse, es regelt die körperlichen Prozesse, und es schafft den Eindruck, ein Ich zu sein. Bei manchen Menschen aber sind individuelle Ausprägungen der Gehirntätigkeit so deutlich erkennbar, dass es inzwischen einen weithin geläufigen Begriff dafür gibt: Autismus. Vor dem Jahr 1988 hätten bei einer zufälligen Befragung vermutlich die wenigsten Menschen gewusst, was damit gemeint ist. Doch dann kam der Film RAIN MAN mit Dustin Hoffman und Tom Cruise in die Kinos und wurde ein weltweiter Erfolg. Seither ist der Begriff Autismus auch einer breiten Öffentlichkeit geläufig und wird inzwischen häufig verwendet. Dass die Medizin mittlerweile ein differenziertes Spektrum beschreiben kann und daher als offizieller Terminus "Autismus-Spektrum-Störung" (ASS) eingeführt wurde, schlägt sich im

allgemeinen Sprachgebrauch dagegen bislang kaum nieder.

### Dustin Hoffmanns Darstellung prägt das Bild von autistischen Menschen bis heute

Ein Dialog aus Barry Levinsons Film RAIN MAN (1988) steht dabei für ein positives Vorurteil, das seither viele Gespräche über Autismus begleitet. Tom Cruise spielt den Autohändler Charlie Babbitt, einen herzlosen jungen Mann, der nach dem Tod seines Vaters auf einen ihm bisher unbekanntem Bruder namens Raymond stößt – in einem Institut für Menschen mit geistigen Einschränkungen. Raymond ist ein Autist mit Inselbegabung. Als Charlie dann mit einem Psychiater über den Fall sprechen will, kommt es zu einem bezeichnenden Missverständnis mit einer Arzthelferin: Sie hört das Wort "autistic" und versteht es als "artistic". Der Gleichklang im Englischen ergibt sich im Deutschen nicht, aber die Assoziationen haben sich auch hierzulande eingebürgert: Autistisch "reimt" sich auf

künstlerisch. Oder auf exzentrisch, genial, originell, jedenfalls auf eine kognitive Befähigung, die sich von jeder Durchschnittlichkeit abhebt. In diese Richtung geht auch die zweite Prägung des Begriffs durch RAIN MAN: Raymond Babbitt wird als "autistic savant" charakterisiert, also als ein "wissender Autist", als ein Mensch, der durch seine Verfassung ein besonderes Wissen oder eine besondere Begabung hat. In der Dramaturgie des Films wird er dadurch zu einer Art Heilquelle für seinen emotional verkümmerten Bruder.

RAIN MAN war so erfolgreich, dass sich die populäre Kultur bis heute kaum aus der Wirkmacht des dort verbreiteten Bildes von Autismus befreien konnte. So sieht das zum Beispiel auch die US-Filmkritikerin Leslie Felperin, die einen autistischen Sohn hat, und sich deswegen möglichst viele Filme zum Thema ansieht. Sie beklagt, dass die meisten Darstellungen die Figuren einseitig auf den Aspekt der Inselbegabung reduzieren, anstatt deutlich zu machen, dass auch Menschen mit diesem Befund noch viele andere Eigenschaften haben können. Als positive Ausnahme hebt Felperin einen Knetanimationsfilm mit der Stimme von Philip Seymour Hofmann hervor: MARY & MAX - ODER: SCHRUMPFEN SCHAFFE, WENN ES REGNET? (2009). Sie sieht darin vor allem auch das Thema Einsamkeit, das viele autistische Menschen begleitet, sehr gut thematisiert (Quelle: [the-guardian.com: https://www.theguardian.com/film/filmblog/2011/apr/04/autism-best-film-portraits](https://www.theguardian.com/film/filmblog/2011/apr/04/autism-best-film-portraits)).

In dem belgischen Film BEN X (2007) von Nic Balthazar wird dies mit dem Thema des Mobbings verbunden. Der junge Ben lebt zurückgezogen, fixiert auf das Computerspiel *Archlord*. Der Film verbindet die Ästhetik der Welt der Gamer mit dem Versuch, einen subjektiven Eindruck von einer autistischen Weltwahrnehmung zu geben – so wie es nun, gründlicher und systematischer, auch der Dokumentarfilm WAR- >

Hintergrund: Autismus im Film (2/2)

UM ICH EUCH NICHT IN DIE AUGEN SCHAUEN KANN (2021) tut. In einem jungen Mann, der sich ganz auf den engen Raum hinter einer Konsole zurückzieht, steckt vielleicht auch die Hoffnung, dass er hier mit seinen Eigen tümlichkeiten nicht bemerkt wird.

## Zwischen nerdig und genial

Der "autistic savant" hat seit den 1980er-Jahren in der populären Kultur einen kleinen Bruder bekommen: den Nerd. In der Sitcom THE BIG BANG THEORY (2007-2019) ist die Figur des Sheldon einerseits ein klassischer Nerd, also einer, der verschroben an seinen Spezialinteressen hängt und sozial nicht super kompetent ist. Gleichzeitig wird er aufgrund seiner Eigenarten auch immer wieder als "autistisch" bezeichnet. So ist diese Figur ein gutes Beispiel dafür, dass sich medizinische Diagnose und Publikumswissen gerade beim Autismus weitgehend entkoppelt haben. Ganze Fan-Foren beschäftigen sich im Internet mit der Frage, ob Sheldon einfach schräg ist oder einer Diagnose bedarf. Der Darsteller Jim Parsons ist neurotypisch – dieser Begriff hat sich inzwischen für Menschen mit alltags empirisch als "normal" empfundenen Sprech- und Sozialkompetenzen etabliert. THE BIG BANG THEORY stellt somit gewissermaßen einen Grenzfall dar. Denn zunehmend stößt auf Kritik, dass neurotypische Menschen autistische Figuren spielen. Das Sitcom-Genre bringt es im Übrigen mit sich, dass Sheldon – wenn schon Autist – zum sozialen Lernen geradezu gezwungen wird, denn er lebt ja in einer WG, also in einer Situation, in der er der alltäglichen Interaktion ausgesetzt ist. Daraus aber bezieht die Serie wiederum einen guten Teil ihrer Komik: aus der ständigen Suche nach Rückzug und einem Ort für sich, für einen jungen Mann, der zugleich alle Bedürfnisse nach Liebe und Sexualität hat, aber bitte nicht mit Körperkontakt. Für neurotypische Schauspieler/-innen sind solche Rollen in der Regel ein Fest. Sie können ihre ganze Kunst der Anverwandlung

zeigen, wie schon Dustin Hoffman in RAIN MAN demonstriert hat – er bekam einen Oscar dafür.

Auch der – ebenfalls neurotypische – indische Superstar Shah Rukh Khan spielte 2010 in dem Bollywood-Musical MY NAME IS KHAN einen Mann mit Asperger-Syndrom. Der Film wurde ein weltweiter Hit und verband Autismus wiederum mit einem Aspekt eines positiven Vorurteils: Rizvan Khan, so heißt die Hauptfigur, ist aufgrund seines Autismus nicht in der Lage zu lügen. Ihm fehlen alle Register des Doppeldeutigen und der Verstellung, auch der Ironie und damit der Selbstdistanzierung. Er ist damit so etwas wie ein "heiliger Narr". Auf diese Weise wird er zur Symbolfigur für eine Tendenz zur Mystifizierung, die für den Umgang mit Autismus im Kino beobachtet werden kann. Ein anderes prominentes Beispiel für diese Tendenz ist Michael Apteds NELL (1994) mit Jodie Foster, der das Thema Autismus mit Motiven des "wilden Kindes" und eines Naturzustandes verbindet.

## Eine neue Unbefangenheit

Die Jugendkultur - und auch aktuellere Werke - gehen allerdings inzwischen zunehmend unbefangener mit Autismus um. Das spiegeln auch Netflix-Serien wie ATYPICAL (2017-2021) oder LIEBE IM SPEKTRUM (2019-2021) wider, die versuchen, einen Alltag jenseits von positiven wie negativen Vorurteilen zu zeigen. Im Deutschen ist die alltagssprachliche Bezeichnung "Aspie" gängig geworden, die man auf den ersten Blick als diskriminierend verstehen könnte, die aber auch als Selbstbezeichnung verwendet wird und in der Regel liebevoll gemeint ist. In Online-Foren zu dem Film FACK JU GÖHTE 2 (2015) wird darüber diskutiert, ob der Lehrer Zeki Müller einen "Aspie" einfach ins Wasser werfen durfte, weil er ihn auf diese schroffe Weise von seiner Berührung Angst befreien möchte. Was früher zwischen Bestaunen und Unverständnis schillerte, hat mit einer umgangssprachli-

chen Kurzbezeichnung immerhin eine Art Normalität gefunden.

Autor:

Bert Rebhandl, freier Journalist,  
Autor und Übersetzer in Berlin,  
28.03.2022

Anregungen: Außerschulische Filmarbeit zu Warum ich euch nicht in die Augen schauen kann (1/2)

# AUSSERSCHULISCHE FILMARBEIT ZU WARUM ICH EUCH NICHT IN DIE AUGEN SCHAUEN KANN

Zielgruppe	Thema	Fragen/Impulse + Sozialform/Inhalt
Kinder und Jugendliche ab 12 Jahren	Was ist Autismus?	<b>Was ist Autismus? Wie wird bei Autist/-innen die Wahrnehmung im Gehirn gefiltert?</b> Vor dem Filmbesuch zuerst in der Gruppe Antworten auf Frage 1 sammeln. Anschließend die ersten zweieinhalb Minuten des BR-Beitrags ( <a href="http://www.youtube.com/watch?v=Vxh69Q5mpdY">http://www.youtube.com/watch?v=Vxh69Q5mpdY</a> ) sehen und Frage 2 beantworten.
	Aktuelle Erkenntnisse aus der Hirnforschung (zur Vertiefung)	<b>Was sind Ursachen von Autismus? Was passiert dabei im menschlichen Gehirn?</b> Je nach Lernniveau der Gruppe basierend auf dem Beitrag auf <a href="http://www.planet-wissen.de">www.planet-wissen.de</a> ( <a href="http://www.planet-wissen.de/natur/forschung/hirnforschung/pwieautismusderblindespiegel100.html">http://www.planet-wissen.de/natur/forschung/hirnforschung/pwieautismusderblindespiegel100.html</a> ) den aktuellen Forschungsstand arbeitsteilig erschließen oder wesentliche Erkenntnisse durch die Kursleitung der Gruppe vorstellen.
	Gestützte Kommunikation	<b>Was bedeutet gestützte Kommunikation? Welche Hilfsmittel können genutzt werden?</b> Den BR-Beitrag ( <a href="http://www.youtube.com/watch?v=Vxh69Q5mpdY">http://www.youtube.com/watch?v=Vxh69Q5mpdY</a> ) fortsetzen (0:02:30-0:06:01) und anschließend die Fragen beantworten.
	Der Trailer von WARUM ICH EUCH NICHT IN DIE AUGEN SCHAUEN KANN	<b>Seht euch den Trailer von WARUM ICH EUCH NICHT IN DIE AUGEN SCHAUEN KANN an. Um welche Gattung (Spiel- oder Dokumentarfilm) handelt es sich? Welche Erwartungen habt ihr an den Film?</b> Einordnung des Films als Dokumentarfilm. Anschließend Erwartungen mündlich oder schriftlich formulieren.
	Erste Eindrücke sammeln	<b>Was hat euch besonders berührt und/oder überrascht?</b> Nach dem Filmbesuch erster Austausch. Neben inhaltlichen Punkten können auch Eindrücke zu formalen Aspekten besprochen werden, beispielsweise das Voiceover oder die detaillierten Nahaufnahmen.



Anregungen: Außerschulische Filmarbeit zu Warum ich euch nicht in die Augen schauen kann (2/2)

Die porträtierten Personen	<p><b>Fasst zusammen, was ihr über den Alltag von Amrit, Jestina, Ben und Emma erfahrt.</b>          Arbeitsteiliges Zusammentragen der einzelnen Fakten.</p>
Inklusion	<p><b>Wie kann die gesellschaftliche Teilhabe von Amrit, Jestina, Joss, Ben und Emma verbessert werden? Wie muss sich die Gesellschaft ändern?</b>          Insbesondere Bezug nehmen auf die Alltagswelt der Jugendlichen (Schule, Freizeit). In Partnerarbeit Sammeln von ersten Ideen. Anschließend Vorstellung in der Gruppe. Gemeinsam Bens im Film formulierten Satz "I think we can change the conversation around autism by being part of the conversation." erörtern.</p>
Filmplakat	<p><b>Wie könnte ein Filmplakat aussehen, das die Thematik von WARUM ICH EUCH NICHT IN DIE AUGEN SCHAUEN KANN darstellt?</b>          Skizzieren der Plakate oder schriftliches Beschreiben.          Anschließend Vergleich mit dem offiziellen Filmplakat.</p>
Kurzkritik	<p><b>Würdet ihr den Film WARUM ICH EUCH NICHT IN DIE AUGEN SCHAUEN KANN euren Freund/-innen empfehlen? Warum (nicht)?</b>          Kurzkritik in Form einer Sprachnachricht (maximal 90 Sekunden) aufnehmen.</p>

12  
(42)

Autor:

Ronald Ehlert-Klein, Theater- und  
 Filmwissenschaftler, Assessor des  
 Lehramts und kinofenster.de-Redakteur,  
 28.03.2022

Arbeitsblatt: Heranführung an Warum ich Euch nicht in die Augen schauen kann - Aufgabe 1/Didaktisch-methodischer Kommentar

## Aufgabe 1

# HERANFÜHRUNG AN WARUM ICH EUCH NICHT IN DIE AUGEN SCHAUEN KANN FÜR LEHRERINNEN UND LEHRER

### Fächer:

Deutsch, Englisch, Kunst  
ab Klasse 8

### Lernprodukt/Kompetenzschwerpunkt:

Im Deutsch- und Sprachunterricht liegt der Fokus auf der inhaltlichen und thematischen Analyse sowie auf der Auseinandersetzung mit dem Filmgenre. Die Schülerinnen und Schüler erstellen außerdem eine Filmkritik, die sich mit den Inhalten, Themen und Genre-Merkmalen beschäftigt und auch andere Filme und Serien mit einbezieht. Fächerübergreifend erfolgt die Vertiefung mit der Auseinandersetzung filmästhetischer Mittel.

und vergleichen ihn mit anderen Filmen und Serien, die Autismus thematisieren. Dabei konzentrieren sie sich auf die im Film portraitierten Protagonist/-innen, auf ihre Probleme und Aufgaben. Ihre Beobachtungen und Erkenntnisse können Sie im Lernprodukt „Filmkritik“ festhalten und reflektieren.

### Didaktisch-methodischer Kommentar:

Der Film WARUM ICH EUCH NICHT IN DIE AUGEN SCHAUEN KANN stellt fünf Jugendliche mit Autismus vor, erzählt aus Ihrer Lebenswelt, von ihren Herausforderungen und Erfolgen. Wie auch das gleichnamige Buch von Naoki Higashida, auf dem der Film basiert, aus dem immer wieder auch Textpassagen und Zitate vorgelesen werden und das die Geschichten der Jugendlichen aus verschiedenen Ländern miteinander verbindet, will der Film Einblicke in das Leben von Menschen mit Autismus geben.

Die Schüler/-innen lernen verschiedene Ausprägungen von Autismus kennen; sie beobachten den Alltag der Jugendlichen, erfahren von Eltern oder Lehrkräften von deren Problemen und Entwicklungen und erkennen, wie herausfordernd der Umgang mit autistischen Menschen ist. Darüber hinaus setzen sie sich mit den verschiedenen Formen des Dokumentarfilms und den filmästhetischen Mitteln im Film auseinander

### Autorin:

Dr. Verena Schmöllner, Filmwissenschaftlerin, Journalistin und Filmpädagogin im Raum München, 28.03.2022

Arbeitsblatt: Heranführung an Warum ich Euch nicht in die Augen schauen kann - Aufgabe 1

## Aufgabe 1

# HERANFÜHRUNG AN WARUM ICH EUCH NICHT IN DIE AUGEN SCHAUEN KANN FÜR SCHÜLERINNEN UND SCHÜLER

### VOR DER FILMSICHTUNG:

- a) Was ist Autismus? Tragt im Plenum zusammen, was ihr bereits über Autismus-Spektrum-Störungen wisst.
- a) Nennt Filme oder Serien, die Autismus als zentrales Thema behandeln oder die Figuren mit Autismus ins Zentrum stellen.
- a) Überlegt gemeinsam, was die Herausforderungen für Drehbuchautor/-innen bei der Figurenzeichnung und für Schauspieler/-innen bei der Darstellung sind.

### WÄHREND DER FILMSICHTUNG:

- d) Eure Lehrerin/euer Lehrer teilt die Klasse in vier Gruppen. Jede Gruppe übernimmt eine der im Film porträtierten Protagonist/-innen und konzentriert sich bei der Sichtung des Films auf sie.

**Gruppe 1:** Amrit (Indien)

**Gruppe 2:** Joss (England)

**Gruppe 3:** Ben und Emma (USA)

**Gruppe 4:** Jestina (Sierra Leone)

Macht Euch unmittelbar nach der Filmsichtung Notizen zur jeweiligen Person, bzw. Personengruppe.

### NACH DER FILMSICHTUNG:

- e) Tauscht euch im Plenum darüber aus, was euch besonders überrascht und/oder berührt hat.
- f) Schreibt eine kurze Zusammenfassung (die Synopsis) des Films in drei Sätzen.
- g) Lest Euch im Dokument Dokumentarfilm im Unterricht die verschiedenen Modi des Dokumentarfilms (S. 20/21) und den Glossar-Eintrag durch. Ergänzt eure Zusammenfassung des Films und geht darauf ein, welche filmästhetischen Mittel genutzt werden.
- h) Der Film porträtiert fünf junge Menschen mit Autismus. Stellt die jeweiligen Protagonist/-innen im Plenum anhand eurer Notizen aus Aufgabe d) vor.
- i) Schreibt eine Kurzcharakterisierung eurer Protagonist/-innen und geht dabei auch auf folgende Fragen ein:
  - Wie äußert sich der Autismus bei ...?
  - Was sind die Schwierigkeiten und Herausforderungen für ...?
  - Welche Hürden hat sie/er schon gemeistert, welche Erfolge erzielt?
  - Wie helfen ihr/ihm die Menschen im näheren Umfeld?

- j) Vergleicht die Protagonist/-innen aus WARUM ICH EUCH NICHT IN DIE AUGEN SCHAUEN KANN mit den Figuren der Filme oder Serien, die ihr zuvor genannt habt. Welche Gemeinsamkeiten und welche Unterschiede könnt ihr erkennen?
- k) Seht Euch in der Klasse noch einmal den zum Film an und diskutiert folgende Fragen im Plenum: Wie schafft es der Film, Nähe zu den Mitwirkenden herzustellen und ihre Sichtweise auf die Welt, ihre Perspektive zu vermitteln?
- l) Schreibt eine Filmkritik über WARUM ICH EUCH NICHT IN DIE AUGEN SCHAUEN KANN. Dabei können euch folgende Fragen helfen:
  - Ist der Inhalt des Films verständlich?
  - Inwiefern vermittelt der Film ein klares Bild von den Mitwirkenden und ermöglicht es, sich gut in sie einzufühlen?
  - Welche Besonderheiten weist die filmische Gestaltung auf: Bildauschnitte, Licht, Farben, Ton, Musik?
  - Habe ich durch den Film etwas gelernt?
  - Bringt mich der Film zum Nachdenken oder sogar Handeln?

Arbeitsblatt: Wie unterschiedlich wir die Welt wahrnehmen – Aufgabe 2/Didaktisch-methodischer Kommentar

## Aufgabe 2

# WIE UNTERSCHIEDLICH WIR DIE WELT WAHRNEHMEN FÜR LEHRERINNEN UND LEHRER

—

### Fächer:

Biologie, Ethik, ab. 8. Klasse,  
Philosophie Oberstufe

### Lernprodukt/Kompetenzschwerpunkt:

Die Schüler/-innen fertigen einen Essay oder eine Fotoarbeit (Sek I) bzw. ein Manifest (Sek II) an. In Ethik und Philosophie liegt der Schwerpunkt darauf, die Perspektiven anderer einzunehmen. In Biologie auf dem Bewerten: die Lernenden reflektieren die Grenzen einer rein naturwissenschaftlichen Sichtweise.

### Didaktisch-methodischer Kommentar:

Die Lernenden nähern sich dem Thema, indem sie notieren, was sie wahrnehmen. Durch den Vergleich ihrer Ergebnisse werden sie sich der Subjektivität ihrer Wahrnehmung bewusst. Ausgehend von einer im Film zitierten Aussage von Naoki Higashida versuchen sie, das Klassenzimmer nun mit seinen Augen zu betrachten bzw. sich zu fragen, inwiefern dies überhaupt möglich ist. Sie diskutieren im Plenum, weshalb Regisseur Jerry Rothwell sich dafür entschieden hat, Naoki in seinem Film durch die Off-Stimme "sprechen" zu lassen. Da das Einnehmen einer anderen Perspektive umso besser gelingt, je größer die Kenntnis des anderen ist, vertiefen sie ihre naturwissenschaftlichen Kenntnisse über die menschliche Wahrnehmung und die Spezifika, die über Formen autistischer Wahrnehmung bekannt sind. Ihre Ergebnisse halten sie auf Handouts fest, die sie einander präsentieren und kriteriengeleitet auswerten. Im Anschluss reflektieren sie die Grenzen eines rein naturwissenschaftlichen Erklärungsansatzes.

Das philosophische Gedankenexperiment Was Mary nicht wusste von Frank Jackson sowie das Zitat von Thomas Nagel helfen ihnen, das philosophische Problem schärfer zu fassen und ihr Verständnis der Bedeutung der Ersten-Person-Perspektive zu vertiefen. Ausgehend von der Videoanalyse auf kinofenster.de sowie von zwei Bewertungen des Films diskutieren sie die Frage, ob und inwiefern es dem Film gelingt, sich der Perspektive von Menschen mit Autismus mit filmästhetischen Mitteln anzunähern bzw. diese zu vermitteln und inwiefern die künstlerische Annäherung die naturwissenschaftliche Perspektive bereichern könnte. Die Schüler/-innen vertiefen, reflektieren und festigen das Gelernte, indem sie wahlweise einen Essay oder eine kreative Fotoarbeit anfertigen.

Die Differenzierung für die Sekundarstufe II, Philosophie, erfolgt von Aufgabe j) bis m). Die Lernenden setzen sich mit dem Aufsatz *What it is like to be a bat* von Thomas Nagel sowie mit Zitaten von Edmund Husserl und Emmanuel Levinas auseinander und fragen sich, inwiefern die Philosophie für die Auseinandersetzung mit dem Thema Autismus fruchtbar gemacht werden könnte. Sie reflektieren und vertiefen das Gelernte, indem sie Manifeste verfassen, die sie einander schließlich vorstellen und kriteriengeleitet auswerten.

### Autorin:

Lena Sophie Eckert, Assessorin des  
Lehramts und Autorin von Unterrichts-  
materialien, 28.03.2022

Arbeitsblatt: Wie unterschiedlich wir die Welt wahrnehmen – Aufgabe 2 (1/2)

## Aufgabe 2

# WIE UNTERSCHIEDLICH WIR DIE WELT WAHRNEHMEN FÜR SCHÜLERINNEN UND SCHÜLER

### NACH DEM FILMBESUCH:

**a)** Nehmt ein Blatt Papier und einen Stift zur Hand. Beschreibt nun möglichst genau, was ihr in diesem Moment wahrnehmt - Was seht ihr? Was hört ihr? Was riecht ihr? Was schmeckt ihr? Was fühlt ihr?

**b)** Lest euch eure Beschreibungen im Plenum vor. Was fällt auf?

**c)** Im Film hört man eine Stimme aus dem Off, die ausgewählte Zitate aus Naoki Higashidas Buch vorliest, während man einen japanischen Jungen (den fiktiven Naoki) durch verschiedene Landschaften ziehen sieht. An einer Stelle heißt es: *"Also, wie sehe ich die Welt? Ihr betrachtet vielleicht genau dieselbe Sache wie ich, aber ich nehme sie scheinbar anders wahr. Wenn ihr einen Gegenstand seht, seht ihr ihn scheinbar zuerst als Ganzes und erst danach folgen die Details. Aber mich springen die Details sofort an. Und dann, schrittweise, Detail für Detail, rückt das ganze Bild in den Fokus."*

Weshalb hat sich der Regisseur Jerry Rothwell dafür entschieden, Naoki in seinem Film durch die Off-Stimme "sprechen" zu lassen? Diskutiert im Plenum.

**d)** Informiert euch darüber, wie die menschliche Sinneswahrnehmung funktioniert und vertieft eure Kenntnisse darüber, welche Besonderheiten die Wahrnehmung von Menschen mit Autismus-Spektrum aufweisen kann. Teilt euch in fünf Gruppen auf und fertigt ein Handout an. Nutzt folgende Websites als Ausgangspunkt eurer Recherche.

**Gruppe 1:** planet-wissen.de: taktile Wahrnehmung ([http://www.planet-wissen.de/natur/sinne/fuehlen\\_der\\_unterschaetzte\\_sinn/index.html](http://www.planet-wissen.de/natur/sinne/fuehlen_der_unterschaetzte_sinn/index.html))

**Gruppe 2:** planet-wissen.de: visuelle Wahrnehmung (<http://www.planet-wissen.de/natur/sinne/sehen/index.html>)

**Gruppe 3:** planet-wissen.de: auditive Wahrnehmung (<http://www.planet-wissen.de/natur/sinne/hoeren/index.html>)

**Gruppe 4:** planet-wissen.de: olfaktorische Wahrnehmung (<http://www.planet-wissen.de/natur/sinne/riechen/index.html>)

**Gruppe 5:** planet-wissen.de: gustatorische Wahrnehmung (<http://www.planet-wissen.de/natur/sinne/schmecken/index.html>)

**alle:** wdr.de: Überblick über alle Sinneswahrnehmungen (<http://kinder.wdr.de/tv/wissen-macht-ah/bibliothek/kuriosah/mensch/bibliothek-wie-viele-sinne-hat-der-mensch-100.html>)

**alle:** br.de: Wie Autisten die Welt wahrnehmen (<http://www.br.de/nachrichten/wissen/zum-welt-autismus-tag-wie-autisten-die-welt-wahrnehmen,RLimnzp>)

**alle:** autismus-kultur.de: Autismus und Wahrnehmung (<http://autismus-kultur.de/wahrnehmung-autistischer-menschen/>)

**e)** Stellt euch eure Handouts vor und gebt einander kriterienorientiertes Feedback.

**f)** Der Film WARUM ICH EUCH NICHT IN DIE AUGEN SCHAUEN KANN versucht, sich mit filmästhetischen Mitteln der Wahrnehmung autistischer Menschen zu nähern, bzw. diese zu vermitteln. Diskutiert ausgehend von der Videoanalyse (<https://www.kinofenster.de/filme/aktueller-film-des-monats/kf2203-warum-ich-euch-nicht-in-die-augen-schauen-kann-hg1-videoanalyse/>) auf kinofenster.de sowie von folgenden beiden Rezensionen des Films, ob dies gelingt und bewertet, ob dieser Ansatz die naturwissenschaftliche Perspektive bereichern könnte.

Filmkritik der New York Times (<http://www.nytimes.com/2021/01/07/movies/the-reason-i-jump-review.html>) (Übersetzung): *"Als künstlerisches Unterfangen ist WARUM ICH EUCH NICHT IN DIE AUGEN*

16  
(42)



Arbeitsblatt: Hintergründe des Nordirland-Konflikts – Aufgabe 2 (2/2)

SCHAUEN KANN jedoch fragwürdig, egal wie sensibel die Filmemacher/-innen mit dem Thema umgehen. Es ist anmaßend davon auszugehen, dass allein ein Film auch nur für einen Moment das Innenleben einer autistischen Person simulieren kann."

Bewertung des Films von der Film-Bloggerin Maryann Johanson (<http://www.flickfilosopher.com/2021/06/the-reason-i-jump-documentary-review-the-experience-of-being-autistic.html>) (Übersetzung):  
"Ein außergewöhnliches Filmerlebnis, das uns in die persönlichen Landschaften von Menschen mit Autismus, die nicht sprechen können, eintauchen lässt. Es erzeugt eine tief gefühlte Empathie und ist enorm augenöffnend."

## VERTIEFUNG FÜR DIE SEKUNDARSTUFE I:

**h)** Wählt eine der folgenden Aufgaben:

- Schreibt ausgehend vom Zitat "Wir sehen die Dinge nicht wie sie sind, wir sehen sie so, wie wir sind" der Schriftstellerin Anais Nin einen Essay, in dem ihr Bezug auf eure Ergebnisse nehmt. Ihr könnt der Aussage dabei natürlich auch widersprechen.
- Gestaltet eine Fotoarbeit, in der ihr Bezug auf eure Ergebnisse nehmt. Macht Fotos, kommentiert sie, lasst sie für sich selbst sprechen, macht Querverweise – eurer Fantasie sind keine Grenzen gesetzt. Die Überschrift der Fotoarbeit soll lauten "Wie unter-

schiedlich wir die Welt wahrnehmen"

- i)** Stellt euch eure Arbeiten vor und gebt einander kriterienorientiertes Feedback.

## DIFFERENZIERUNG FÜR PHILOSOPHIE, SEKUNDARSTUFE II:

- j)** In seinem berühmt gewordenen Aufsatz *What it is like to be a bat?* (Nagel, Thomas, *Wie es ist, eine Fledermaus zu sein?*, in: Peter Bieri (Hg.): *Analytische Philosophie des Geistes*, Bodenheim 1993, 261–275./ [http://tu-dresden.de/gsw/phil/iphil/theor/ressourcen/dateien/braeuer/lehre/qualia\\_debatte/nagel\\_fledermaus?lang=de](http://tu-dresden.de/gsw/phil/iphil/theor/ressourcen/dateien/braeuer/lehre/qualia_debatte/nagel_fledermaus?lang=de)) lotet Thomas Nagel die Grenzen der menschlichen Erkenntnis- und Empathiefähigkeit aus. Inwiefern könnten philosophische Beiträge, wie etwa dieser Aufsatz, die Diskussion über das Thema Autismus bereichern?

- k)** Edmund Husserl (<http://www.deutschlandfunk.de/zum-150-geburtstag-von-edmund-husserl-100.html>), der die philosophische Strömung der Phänomenologie begründet hat, und Emmanuel Levinas (<https://www.deutschlandfunk.de/philosophie-eines-ueberlebenden-100.html>), dessen Denken wesentlich von Husserl geprägt ist, betonen mit Blick auf intersubjektive Fremdheitserfahrungen ihrerseits, dass eine wirkliche Erfahrung des Anderen sich gerade dadurch auszeichnet, dass er sich uns entzieht. Was halten Sie von diesem Gedanken? Diskutieren Sie mit Blick auf das Thema Autismus insbesondere auch die ethische Dimension dieses Gedankens.

"Wäre das Eigenwesentliche des Anderen in direkter Weise zugänglich, so wäre es bloß Moment meines Eigenwesens, und schließlich er selbst und ich selbst einerlei." (Husserl, Edmund: *Cartesianische Meditationen und Pariser Vorträge*, Den Haag 1950, Hua I, S.139)

"Wenn man den Anderen besitzen, ergreifen und erkennen könnte, wäre er nicht der Andere." (Levinas, Emmanuel: *Die Zeit und der Andere*, Hamburg 1995: S. 61)

- l)** Verfassen Sie ein Manifest (<http://www.politik-lexikon.at/manifest/>), in dem Sie ausgehend von Ihren Ergebnissen verdeutlichen, dass Naturwissenschaft, Philosophie und Kunst (z.B. Film) sich interdisziplinär verbünden müssen, um Phänomenen wie Autismus gerecht zu werden. Geben Sie Ihrem Manifest einen sprechenden Namen und gestalten Sie ein ansprechendes Cover.

- m)** Lesen Sie sich Ihre Manifeste vor und werten Sie sie kriteriengeleitet aus.

Arbeitsblatt: AutSim: Perspektivwechsel – Kommunikation mit Hindernissen – Aufgabe 3/Didaktisch-methodischer Kommentar (1/3)

### Aufgabe 3

# AUTSIM: PERSPEKTIVWECHSEL – KOMMUNIKATION MIT HINDERNISSEN FÜR LEHRERINNEN UND LEHRER

—

**Fächer:** Deutsch, Psychologie, Ethik,  
Darstellendes Spiel, ab Klasse 9

**Zusammenfassung:** Die Schülerinnen und Schüler simulieren in einem Rollenspiel Kommunikationssituationen, welche beeinträchtigt und erschwert sind. Diese Kommunikationshindernisse versuchen typische Merkmale von Menschen mit Autismus aufzugreifen. So sollen Empathie und Verständnis aktiv handelnd geweckt werden. Die vielfachen ethischen, didaktischen Vorüberlegungen sowie das umfangreiche Material erfordern einen etwas längeren didaktisch-methodischen Kommentar.

In Gruppen sollen die Schülerinnen und Schüler eine Botschaft (zu finden auf den Botschaftskarten) übermitteln. Die Kommunikation wird erschwert (angegeben auf den Rollenkarten). Während der Erarbeitung/Probe (Aufgabe c) müssen die Schülerinnen und Schüler ihr Stress-Erregungs-Level bestimmen. Das löst evtl. belastende Ereignisse (zu finden auf den Ereigniskarten) aus. Während der Darstellung (Aufgabe d) löst die Lehrkraft mit Hilfe der Erinnerungskarten weitere Stressoren aus.

Gruppe A erhält Botschaftskarte A und Rollenkarte A, Gruppe B jeweils die B-Karten, Gruppe C jeweils die C-Karten. Gruppe D erhält die Botschaftskarte D und die Rollenkarte D Teil 1; Rollenkarte D Teil 2 muss während des Rollenspiels an die übrigen Schülerinnen und Schüler gegeben werden, da sie die Eltern für Gruppe D spielen und auf dieser Karte ihre Anweisung finden. Das Spiel lässt sich nach Filmsichtung an einem mehrstündigen Projekttag oder in zwei getrennten Unterrichtsblöcken umsetzen (grobe Schätzung: Aufgabe a – 20min, b – 30min, c – 30min, d – 4x15min,

e – 30min + Diskussion = ca. >3h). Für eine Umsetzung in einer Stunde oder einem Block sollte man sich auf eine Gruppe mit einer Botschafts- und Rollenkarte sowie den Ereigniskarten beschränken. Dabei kann die Mehrzahl der Schülerinnen und Schüler allerdings nicht aktiv spielen.

**Lernprodukt/Kompetenzschwerpunkt:**

Die Schülerinnen und Schüler versetzen sich in Menschen mit Autismus hinein. Sie verstehen aktiv handelnd die Schwierigkeiten einer eingeschränkten Kommunikation, sobald die Lautsprache nicht möglich ist oder durch Reizüberflutung stark beeinträchtigt wird und entwickeln so einen empathischen Zugang zum Film. Es ergibt sich ein Rollenspiel, welches in seiner Ausgestaltung einem Gesellschafts- oder Computerspiel nahekommmt. Eine anschließende Schreibdiskussion gibt den Schülerinnen und Schülern die Möglichkeit, ihre Kommunikationserfahrungen zu verschriftlichen. In einer abschließenden Plenumsdiskussion kann eine gemeinsame Mindmap erstellt werden. Der Schwerpunkt liegt im Darstellenden Spiel in der nachempfindenden Rollengestaltung und dem Spiel; in Deutsch in der Reflexion von Kommunikation; in Psychologie und den Sozialwissenschaften in der Auseinandersetzung mit Autismus von einem eher individuellen bzw. gesellschaftlichen Standpunkt aus und in Ethik in der Inklusion.

Autor:

Ralf Mische, Lehrer für Deutsch und Sonderpädagogik sowie Autor filmpädagogischer Materialien, 28.03.2022

18  
(42)

&gt;

Arbeitsblatt: AutSim: Perspektivwechsel – Kommunikation mit Hindernissen – Aufgabe 3/Didaktisch-methodischer Kommentar (2/3)

## Didaktisch-methodischer Kommentar:

### Autismus

Alle Menschen mit Autismus empfinden anders. Das haben sie mit allen übrigen Menschen gemeinsam, denn jeder Mensch ist einzigartig. Eine Gemeinsamkeit zwischen Menschen mit Autismus besteht aber oft im Ausgeliefertsein gegenüber Umweltreizen. Sie wirken auf Menschen mit Autismus oft ungefiltert ein.

Ziel der folgenden Aufgabe ist es, dies nachzuempfinden und im Kontext lautsprachlicher Einschränkung eine Botschaft zu übermitteln und zu kommunizieren. Dazu simulieren die Schülerinnen und Schüler eine Kommunikation mit Hindernissen, wie sie auf Menschen mit Autismus zutreffen kann. Die Aufgabe ist nach der Filmsichtung zu bearbeiten.

### Emotional-Soziale Kompetenzen der Lerngruppe

Zuvorderst muss geprüft werden, ob die emotionalen und sozialen Kompetenzen der Schülerinnen und Schüler ausreichen, eine Simulation von Kommunikationseinschränkungen zu spielen und dabei wertschätzend, freundlich und offen aufzutreten. Unsicherheiten mit der Thematik sollten aufgefangen und gemeinsam besprochen werden. Abwertende und geringschätzende Verhaltensweisen sollten ausgeschlossen sein.

### Filmszenen als Ausgangspunkt

Die Schülerinnen und Schüler sollen ausgehend von den Darstellungen im Film versuchen, autistische Empfindungsweisen teilweise nachzuvollziehen. In mehreren Filmszenen wird deutlich, dass die Kommunikationsschwierigkeiten, vor denen Menschen mit Autismus stehen, zu Unselbstständigkeit, Geringschätzung oder, wie Ben es drastisch formuliert, dem Verweigern von Bürgerrechten führen können. Beispielfolgende Filmszenen aufgeführt:

4:25 bis 6:20 Dargestellt werden die sehr präsenten Geräusche, als Amrits Mutter erzählt, wie problematisch es ist, sich nicht mitteilen zu können.

10:30 bis 11:00 Die chaotische, emotional herausfordernde Welt wird thematisiert.

14:45 bis 16:00 Amrits Drang, Bilder zu zeichnen, um sich mitzuteilen, wird vorgestellt.

23:30 bis 25:30 Gezeigt wird, wie eindrücklich die Geräusche wahrgenommen werden am Beispiel von Joss' Wahrnehmung der Klänge von Verteilerkästen.

27:10 bis 28:30 Anhand von Joss' Geschichte wird verdeutlicht, wie Erinnerungen immer wieder auftauchen und nicht als lineare Abfolge, sondern als punktueller Durcheinander vorliegen.

38:50 bis 42:00 Bens Mutter erzählt, wie die Eltern und die Therapeutin feststellten, dass Sprachtherapie nicht ausreicht und die Therapeutin etwas Neues, die Buchstabentafel, ausprobiert.

50:55 bis 52:20 Ben kommuniziert mit der Buchstabentafel und betont seine Bürgerrechte.

### Alternative Kommunikationsformen / Unterstützte Kommunikation

In einer akuten Kommunikationssituation können die Kommunikationsbemühungen von Menschen mit Autismus Stress, Ärger oder Frustration für beide Kommunikationspartner/-innen auslösen. Die gegebene Aufgabe versucht dies durch das Markieren eines Stress-Erregungs-Niveaus sichtbar zu machen. Schlimmstenfalls misslingt die Kommunikation, da auf beiden Seiten unüberwindbare Hindernisse existieren. Es ist aber auch möglich, dass sie gelingt, indem sie alternative Formen nutzt. Bestenfalls gelingt sie und führt zu neuen Einsichten über das menschliche Miteinander, mehr Verständnis und Toleranz, sowohl in dieser Simulation/Übungssituation als auch außerhalb der Schule.

Menschen ohne Lautsprache sind deshalb darauf angewiesen, alternative Kommunikationsformen zu entwickeln. Besonders naheliegend und niedrigschwellig sind körpereigene, wie z.B. Gesten und Gebärden. Eventuell effektiver und differenzierter sind nicht-elektronische und elektronische Kommunikationshilfen. Im Film verwendet Ben zum Beispiel eine Art Buchstabentafel zum Buchstabieren von Wörtern und Nachrichten. Diese Methode und noch viele mehr gehören zur Unterstützten Kommunikation. Ein kurzer Überblick findet sich auf der Seite der Gesellschaft für Unterstützte Kommunikation (<https://www.gesellschaft-uk.org/ueber-uk.html>).

Sollten andere nicht-elektronische oder elektronische Kommunikationshilfen (z. B. Kommunikationstafeln, Talker) zur Verfügung stehen oder körpereigene, wie z. B. Gebärden, den Schülerinnen und Schülern in Ansätzen vertraut sein, können auch sie Verwendung finden. Die Aufgabenstellungen der Gruppen können dann angepasst werden.

### Simulation der beeinträchtigten Kommunikation

Als eine weitere Einschränkung bzw. Erweiterung der Kommunikation können die Erinnerungskarten genutzt werden. Sie versuchen plötzliche Erinnerungen zu simulieren. Im Film wird erzählt, wie zeitliche Reihenfolgen durcheinanderkommen und auch Vergangenes eine aktuelle Kommunikation beeinflussen kann (27:10 bis 28:00). Während der Präsentation kann die Lehrerin/der Lehrer der darstellenden Gruppe eine Erinnerungskarte geben. Die Gruppe muss die Anweisung während ihres Spiels zusätzlich umsetzen/beachten/aushalten. Die Gruppen müssen über diese Karten im Vorfeld nicht informiert werden. Die Karten werden den Gruppen überraschend während des Spiels gegeben. Auch diese Karten können individuell angepasst werden. Diese Karten können aber auch weg- >

gelassen werden. Bei diesen simulierten Eindrücken ist wichtig zu beachten, dass bei manchen Schülerinnen und Schülern Allergien gegen ätherische Öle/Duftstoffe oder Lebensmittel vorliegen können. Eventuelle visuelle Lichtreize könnten möglicherweise Auslöser für epileptische Anfälle sein. Die Planung muss dies unbedingt berücksichtigen.

Die Botschaften, welche die Schülerinnen und Schüler vermitteln sollen, sind nur Beispiele. Wie auch die Ereignis-, Erinnerungs- oder Stresskarten können sie auf die Klassensituation angepasst oder ganz verändert werden.

Bei all diesen Änderungen ist es wichtig, dass keine bloßstellenden oder stigmatisierenden Ereignisse oder Vorgaben verwendet werden. Insbesondere sollte geprüft werden, dass nicht Verhaltensweisen von Schülerinnen oder Schülern imitiert werden, welche die Schule, die Klasse oder den Kurs besuchen. Zwar betonen die Rollenkarten, dass die Gruppe nicht sprechen kann, allerdings geben sie anschließend vor, mit welchen Methoden die Kommunikation möglich sein soll. Dadurch wird eine positive Formulierung angestrebt. Die spielerische Ausrichtung ermöglicht auch Distanz zu konkreten Personen und kann damit helfen, Achtung und Respekt zu wahren. Grundsätzlich sollten die Aufgaben so gestellt und adaptiert werden, dass zwar eine schwierige, aber schließlich doch erfolgreiche Kommunikation möglich ist.

Die Lehrkräfte müssen die Zeitvorgaben ggf. anpassen. Knappe Zeitvorgaben und damit Stress während der Kommunikationssituation sind beabsichtigt. Zeitdruck und der empfundene Stress sind ja real und wichtige Parameter der Kommunikation von Menschen mit Autismus und ihrer Umwelt.

Während der Übungs- und Spielszenen empfiehlt es sich, eine Schülerin oder einen Schüler als Zeitnehmer/in einzusetzen, welche/r die Momente für die Stress-Markierungen bekannt gibt.

Eine insgesamt spielerische Ausrichtung der Aufgabe ist angelegt (z.B. durch Titel, Herausforderung, Ereigniskarten, Erinnerungskarten). Das kann noch viel mehr verstärkt werden (z. B. durch verstärkte Visualisierung und grafische Aufbereitung oder weitere organisatorische Maßnahmen im Sinne einer Gamification), aber auch keine besondere Beachtung finden.

### Reflexion

Das Gelingen oder Misslingen sollte am Ende reflektiert werden. Eine gute Möglichkeit besteht in einer Schreibdiskussion. Mehrere Plakate mit jeweils einer Frage sind im Raum verteilt. Gruppenweise oder einzeln gehen die Schülerinnen und Schüler herum und schreiben ihre Antworten und Gedanken auf die Poster. Ein akustisches Signal kann zum Wechsel des Posters und Weitergehen gegeben werden. So wird es möglich, Gedanken für eine spätere gemeinsame Reflexion festzuhalten. Nach den Kommunikationsspielen ist sicherlich eine Pause angeraten bzw. die zeitliche Unterrichtsstruktur erfordert eine Weiterarbeit in einer späteren Unterrichtsstunde. Die Schülerinnen und Schüler können auch schon auf vorige Äußerungen Bezug nehmen. Für eine gemeinsame Diskussion im Plenum können schon besonders wichtige und bewegende Aspekte herausgestellt werden.

Die abschließende Diskussion im Plenum sollte auf häufige oder besonders intensiv besprochene Aspekte fokussieren. Die gemeinsamen Diskussionsergebnisse können abschließend in einer gemeinsamen Mindmap festgehalten werden.

Mögliche Fragen wären: Wie hast du das Gelingen oder Scheitern erlebt? Welche Gefühle hattest du dabei? Was hat jeweils einen Anstieg des Stress-Erregungs-Levels ausgelöst oder warum ist es niedrig geblieben? Welches alternative Verhalten hättest du dir von deinem Gegenüber gewünscht? Was ist wichtig in der Kommunikation mit Menschen mit Autismus und ohne Laut-

sprache zu beachten? Welche Schlüsse ziehst du für die Kommunikation generell und für die Kommunikation mit Menschen mit Kommunikationsbeeinträchtigungen? Es ist zu erwarten, dass nach einer lebhaften aktiven Arbeitsphase genug Anreiz und vielfältige Erfahrungen für eine lebendige Diskussion gegeben sind.

### Zur Vorbereitung müssen Lehrer und Lehrerinnen:

- Für jede Gruppe eine Botschaftskarte drucken bzw. verändern/ erstellen (siehe Vorlage 1)
- Für jede Gruppe eine Rollenkarte drucken bzw. verändern/ erstellen (siehe Vorlage 2)
- Für jede Gruppe ein Set Stresskarten drucken bzw. verändern/ erstellen (siehe Vorlage 3)
- Für jede Gruppe eine Skala des Stress-Erregungs-Levels ausdrucken und je ein Klammer zum Markieren bereitlegen (siehe Vorlage 4)
- Für jede Gruppe eine Erinnerungskarte drucken und evtl. entsprechendes Material bereitlegen. (siehe Vorlage 5)
- Sich mit der Software Picto Selector (<https://www.pictoselector.eu/de/>) vertraut machen, (das dauert nicht länger als 20 Minuten), einen Computer mit installiertem Picto Selector und einen Drucker bereithalten, falls Rollenkarte C genutzt wird
- Plakate für Schreibdiskussion vorbereiten

Material: AutSim: Perspektivwechsel – Kommunikation mit Hindernissen – Aufgabe 3 (1/10)

**Material: Aufgabe 3**

**AUTSIM: PERSPEKTIVWECHSEL –  
KOMMUNIKATION MIT HINDERNISSEN  
FÜR LEHRERINNEN UND LEHRER**

**Hinweis:** Botschaftskarten (Lehrer/-innen) müssen diese Karte zur Vorbereitung evtl. verändern und ausdrucken.

**BOTSCHAFTSKARTE**

**Gruppe A** Eure Gruppe muss den anderen etwas vermitteln:

*„Ich bin in den Schulbus gestiegen. Ich bin gestolpert und gegen einen Mitschüler gestoßen. Ihm ist dabei sein Knoblauchbaguette runtergefallen. Im Bus hat er neben mir gesessen und mich gefragt, ob ich Tomaten auf den Augen habe, weil ich ihn wohl nicht gesehen und geschubst habe.“*



**BOTSCHAFTSKARTE**

**Gruppe B** Eure Gruppe muss den anderen etwas vermitteln:

*„Wir haben heute einen Mathetest geschrieben. Ich habe nur wenig gewusst, lange vor den Aufgaben gesessen und dann abgegeben, obwohl ich nur die Hälfte der Aufgaben lösen konnte. Als die Lehrerin mein Blatt sah, meinte sie: „Unser Mathe-Profi, du hast dir ja richtig Mühe gegeben.“ Ich habe ewig darüber nachgedacht. Es aber nicht verstanden. Darüber habe ich die Aufgaben in der folgenden Bio-Stunde nicht verstanden. Es hieß Mitochondrien seien die Kraftwerke der Zelle. Aber da passt doch kein Kraftwerk hinein. Ich habe aus dem Fenster gesehen. Die Bio-Lehrerin hat mich angeschrien. Ich weiß aber nicht warum.“*



Material: AutSim: Perspektivwechsel - Kommunikation mit Hindernissen - Aufgabe 3 (2/10)

## BOTSCHAFTSKARTE

**Gruppe C** Eure Gruppe muss den anderen etwas vermitteln:

„Ich kam in den Klassenraum. Wie jeden Morgen lief die Musik, die anderen Schüler/-innen machen Sachen, laufen umher. Ich werde gerufen, damit ich meine Jacke anhänge, Heft auspacke. Die Lehrerin ist aber inzwischen weggegangen. Ich packe mein Essen aus und will frühstücken. Das Essen wird mir weggenommen. Ich weiß nicht warum. Die Musik läuft noch. Ein Mädchen weint ganz laut. Es tut in meinen Ohren weh. Ich gehe zu ihr und fasse ihr auf den Kopf. Es ist kurz ruhig, ich lache deshalb. Dann möchte ich schaukeln. Ich zeige der Lehrerin die ‚Schaukel-Symbolkarte‘. Sie sagt ‚Nein‘. Ich weiß nicht warum. Ich hüpfte, schreie und lege mich auf den Boden.“



## BOTSCHAFTSKARTE

**Gruppe D Teil 1** Eure Gruppe muss von den anderen Gruppen A bis C -(A, B, C spielen die Eltern) Informationen erhalten.

### Karte für die Gruppe (Kind).

Das ist die Situation:

Ich möchte von meinen Eltern Taschengeld bekommen. Vorher wollen sie aber irgendetwas von mir.

Ich höre immer Musik. Ich mag laute Musik. Auch zu Hause trage ich fast immer Kopfhörer. Das hilft mir, denn dann ist die Musik lauter als die Umweltgeräusche. Ich höre alle Geräusche gleich laut (Summen der Lampen, des Kühlschranks, Verkehrslärm, Insekten oder Vögel vor dem Zimmer, Lüftung...).



Material: AutSim: Perspektivwechsel - Kommunikation mit Hindernissen - Aufgabe 3 (3/10)

## **BOTSCHAFTSKARTE**

**Gruppe D Teil 2** Karte für die übrigen Gruppen

**[WICHTIG: Darf von der Gruppe D 1 nicht gelesen werden.]**

Ihr seid der Kommunikationspartner für die Gruppe D. Ihr seid die Eltern.

Bevor das Mädchen Taschengeld bekommt, soll sie ihr Zimmer aufräumen, den Müll rausbringen und von der Schule erzählen. Wie war der Schultag? Gab es Ärger mit einer Mitschülerin/ einem Mitschüler? Die Eltern dieses Kindes haben angerufen, weil es geschlagen wurde.



Material: AutSim: Perspektivwechsel - Kommunikation mit Hindernissen - Aufgabe 3 (4/10)

**Hinweis:** Rollenkarten (Lehrer/-innen) müssen diese Karte zur Vorbereitung evtl. verändern und ausdrucken.

## ROLLENKARTE

### Gruppe A

Ihr könnt nicht sprechen. Malt oder zeichnet die Botschaft in einem großen Bild. Beachtet alle Details. Sie sind euch wichtig.

Bestimmt zu Beginn der Arbeit euer Stress-Erregungs-Level.

Zum Bearbeiten habt ihr 20 Minuten Zeit.  
Bestimmt dann alle fünf Minuten euer Stress-Erregungs-Level.  
Markiert es mit einer Klammer auf der Skala.



Bei den Levels 3, 5, 6, 7, 8, 9 oder 10 zieht ihr Ereigniskarten.

24  
(42)

## ROLLENKARTE

### Gruppe B

Ihr könnt nicht sprechen. Stellt eure Botschaft mit Hilfe einer Buchstabentafel (wie sie im Film Ben verwendet) dar. Probiert es in der Gruppe.

Bestimmt zu Beginn der Arbeit euer Stress-Erregungs-Level.

Zum Bearbeiten habt ihr 20 Minuten Zeit.  
Bestimmt dann alle fünf Minuten euer Stress-Erregungs-Level.  
Markiert es mit einer Klammer auf der Skala.




Bei den Levels 3, 5, 6, 7, 8, 9 oder 10 zieht ihr Ereigniskarten.



Material: AutSim: Perspektivwechsel - Kommunikation mit Hindernissen - Aufgabe 3 (5/10)

## ROLLENKARTE

### Gruppe C

Ihr könnt nicht sprechen. Stellt eure Botschaft mit Hilfe von Piktogrammen dar. Verwendet die kostenlose Software Picto Selector ( <https://www.pictoselector.eu/de/>)

Bestimmt zu Beginn der Arbeit euer Stress-Erregungs-Level.

Zum Bearbeiten habt ihr 20 Minuten Zeit.  
Bestimmt dann alle fünf Minuten euer Stress-Erregungs-Level.  
Markiert es mit einer Klammer auf der Skala.



Bei den Levels 3, 5, 6, 7, 8, 9 oder 10 zieht ihr Ereigniskarten.

Material: AutSim: Perspektivwechsel - Kommunikation mit Hindernissen - Aufgabe 3 (6/10)

## ROLLENKARTE

### Gruppe D

Ihr könnt sprechen. Sucht und notiert so viele Umwelt- und Nebengeräusche wie möglich.

Die Geräusche prasseln gleichzeitig und ungefiltert auf euch ein. Stellt diese Geräusche mit und ohne Hilfsmittel lauter als üblich dar. Stellt in einer Art szenischen Lesung oder Livehörspiel die verschiedenen Geräusche dar.

Ein/-e Schüler/-in aus eurer Gruppe hört laut Musik und soll die Aufträge der Eltern verstehen.

Die anderen Schüler/-innen aus der Gruppe machen jeweils ein Geräusch. Das Geräusch macht jede/-r laut und so lange das Gespräch mit den Eltern dauert. Probiert das aus.

Bestimmt zu Beginn der Arbeit euer Stress-Erregungs-Level.

Zum Bearbeiten habt ihr 20 Minuten Zeit.  
Bestimmt dann alle fünf Minuten euer Stress-Erregungs-Level.  
Markiert es mit einer Klammer auf der Skala.

Bei den Levels 3, 5, 6, 7, 8, 9 oder 10 zieht ihr Ereigniskarten.




Material: AutSim: Perspektivwechsel - Kommunikation mit Hindernissen - Aufgabe 3 (7/10)

## Stress-Erregungs-Level:

Skala zum Markieren des Stress-Erregungs-Levels mittels einer Wäscheklammer.

Die Schülerinnen und Schüler markieren zu Beginn ihrer Arbeit und dann alle fünf Minuten ihr Stress-Erregungslevel während der Aufgabe c). Während der Präsentation in Aufgabe d) wird nach zwei und vier Minuten das Level markiert.

<b>1</b>	<b>ganz entspannt</b>	
<b>2</b>	<b>sehr aufmerksam</b>	
<b>3</b>	<b>unruhig</b>	Passende Ereigniskarte ziehen!
<b>4</b>	<b>ungeduldig</b>	
<b>5</b>	<b>angespannt</b>	Passende Ereigniskarte ziehen!
<b>6</b>	<b>sehr angespannt</b>	Passende Ereigniskarte ziehen!
<b>7</b>	<b>gereizt</b>	Passende Ereigniskarte ziehen!
<b>8</b>	<b>sehr gereizt</b>	Passende Ereigniskarte ziehen!
<b>9</b>	<b>aggressiv</b>	Passende Ereigniskarte ziehen!
 <b>10</b>	<b>sehr aggressiv, erschöpft, Rückzug</b>	Passende Ereigniskarte ziehen!

Material: AutSim: Perspektivwechsel - Kommunikation mit Hindernissen - Aufgabe 3 (8/10)

## Ereigniskarten:

Sobald eine Gruppe das Stress-Erregungslevel 3, 5, 6, 7, 8, 9 oder 10 markiert, erhält sie die entsprechende Ereigniskarte. Die dort gegebenen Anweisungen müssen beim weiteren Bearbeiten der Aufgabe beachtet werden.

### EREIGNISKARTE

#### 3 unruhig

Du wirst unruhig.

Jeder aus der Gruppe schaut ab jetzt jede Minute einmal zur Tür oder zum Fenster. Behalte also eine Uhr im Auge.

### EREIGNISKARTE

#### 5 angespannt

Du bist angespannt.

Du schaust weiterhin jede Minute zur Tür oder zum Fenster.

Außerdem machst du alle 20 Sekunden einen tiefen Atemzug oder ein entnervtes Ausatmen.

### EREIGNISKARTE

#### 6 sehr angespannt

Du bist inzwischen sehr angespannt. Zur Tür schaust du nicht mehr.

Du machst aber weiterhin genervte Atemzüge.

Außerdem trippelst du jetzt fast dauerhaft mit den Füßen.

### EREIGNISKARTE

#### 7 gereizt

Du bist jetzt sehr gereizt. Du machst genervte Atemzüge und trippelst.

Außerdem stampfst du einmal fest auf und stößt einen leisen Schrei aus.

Material: AutSim: Perspektivwechsel – Kommunikation mit Hindernissen – Aufgabe 3 (9/10)

## EREIGNISKARTE

### 8 sehr gereizt

Du bist inzwischen sehr gereizt. Keine genervten Atemzüge und kein Trippeln mehr.

Wenn du nicht schon stehst, stehst du jetzt auf, läufst herum und summst dauerhaft in Zimmerlautstärke.

#### Hilfe:

Deine Lehrerin/Betreuerin kommt dir zu Hilfe und gibt dir oder deinem Kommunikationspartner einen hilfreichen Tipp.



## EREIGNISKARTE

### 9 aggressiv

Du bist jetzt kurz vorm Ausrasten. Du summst sehr laut und knetest deine Hände. Du läufst umher.

#### Hilfe:

Du darfst kurz nach draußen und ein bisschen Schaukeln oder ein bisschen (Trampolin) springen oder den Flur auf und ab rennen... oder was du sonst magst.



## EREIGNISKARTE

### 10 sehr aggressiv, erschöpft, Rückzug

Irgendwie scheint heute nicht dein Tag zu sein und die Kommunikation scheint nicht zu funktionieren.

Es wäre schön, wenn man dann einfach aufhören könnte...

Du kannst das jetzt. Du darfst deine Botschaft jetzt vorlesen/dir vorlesen lassen und dich ausruhen.



Material: AutSim: Perspektivwechsel – Kommunikation mit Hindernissen – Aufgabe 3 (10/10)

## Erinnerungskarten:

Während der Präsentation der Gruppen kann die Lehrerin/der Lehrer einer Gruppe eine Erinnerungskarte zu einem beliebigen Zeitpunkt geben. Die dort gegebenen Anweisungen oder Umstände müssen bei den weiteren Kommunikationsbemühungen umgesetzt/beachtet werden. Die Karten werden nur der darstellenden Gruppe gezeigt.

### ERINNERUNGSKARTE

#### Duft

Plötzlich hast du diesen Duft aus der Vergangenheit in der Nase. Du stehst bei deiner Tante in der Küche. Sie presst gerade Orangen für Saft aus. Es riecht überall nach Orangen.

Versprüht im Raum ein wenig Orangenduft und erfreut euch am Duft.

### ERINNERUNGSKARTE

#### Geschmack

Du erinnerst dich plötzlich an den Geschmack von einem Erdbeereis, das du im Schwimmbad mit deiner Mutter gegessen hast. Du musst jetzt unbedingt berichten, dass das ein wirklich tolles rotes Eis war.

### ERINNERUNGSKARTE

#### Bild

Du erinnerst dich plötzlich an eine Fahrt auf der Landstraße. Du sitzt mit deinen Eltern im Auto und siehst ein Feld, am Horizont steht eine Reihe von Bäumen.

Du musst das jetzt unbedingt aufzeichnen.

### ERINNERUNGSKARTE

#### Lied

Mit einem Mal hast du das Lied „Hänschen klein“ im Kopf. Du musst es jetzt unbedingt einmal summen oder singen.

Arbeitsblatt: AutSim: Perspektivwechsel – Kommunikation mit Hindernissen – Aufgabe 3 (1/2)

**Aufgabe 3**

**AUTSIM: PERSPEKTIVWECHSEL –  
KOMMUNIKATION MIT HINDERNISSEN  
FÜR SCHÜLERINNEN UND SCHÜLER**

**NACH DER FILMSICHTUNG:**

Alle Menschen mit Autismus empfinden anders. Das haben sie mit allen übrigen Menschen gemeinsam, denn jeder ist einzigartig. Eine Gemeinsamkeit zwischen Menschen mit Autismus besteht aber oft im Ausgeliefertsein gegenüber Umweltreizen. Sie wirken auf Menschen mit Autismus oft ungefiltert ein. Die kann auch die Kommunikation behindern. Sollten sie nicht mittels gesprochener Sprache kommunizieren können, wird die Kommunikation noch schwieriger. Sie müssen dann auf alternative Formen zurückgreifen. Im Film zeigt dies zum Beispiel Ben, wenn er sich mit Hilfe einer Buchstabentafel mitteilt.

**a)** Einen kleinen Einblick in einige wenige alternative Möglichkeiten und Umstände der Kommunikation von Menschen mit Autismus geben folgende Filmszenen. erinnert euch an sie oder falls ihr mit der DVD-Fassung oder VoD-Fassung arbeitet: Schaut sie euch nochmals an. Sie sollen euch bei der Bearbeitung der folgenden Aufgaben helfen.

**b)** Bildet zwei bis vier Gruppen. Ihr bekommt eine Inhaltskarte. Lest euch die Botschaft durch, die ihr mitteilen wollt. Zergliedert die Handlung, die Aussage, das Geschehen und die Gedanken in kleine Teil- und Zwischenschritte. Notiert sie in Stichpunkten.

Sequenznummer	Timecode	Handlung
1	0:04:25-0:06:20	Dargestellt werden die sehr präsenten Geräusche, als Amrits Mutter erzählt, wie problematisch es ist, sich nicht mitteilen zu können.
2	0:14:45-0:0:16:00	Amrits Drang, Bilder zu zeichnen, um sich mitzuteilen wird vorgestellt.
3	0:23:30-0:25:30	Gezeigt wird, wie eindrücklich alltägliche Geräusche wahrgenommen werden – am Beispiel Joss' Wahrnehmung der Klänge von Verteilerkästen.
4	0:27:10-0:28:30	Anhand von Joss' Geschichte wird verdeutlicht, wie Erinnerungen immer wieder auftauchen und nicht als lineare Abfolge, sondern als punktuelles Durcheinander vorliegen.
5	0:50:55-0:52:20	Ben kommuniziert mit der Buchstabentafel und betont seine Bürgerrechte.

31  
(42)



Arbeitsblatt: AutSim: Perspektivwechsel – Kommunikation mit Hindernissen – Aufgabe 3 (2/2)

(Für Rollenkarte Gruppe C ergibt sich eine zusätzliche Aufgabe: Macht euch mit der Software Picto Selector vertraut.

Für Rollenkarte Gruppe D entfällt das. Alternativ: Hört und beobachtet alle Hintergrund- und Nebengeräusche im Raum. Versucht sie zu imitieren.)

Legt die Skala mit dem Stress-Erregungs-Level und einer Klammer bereit.

- c)** Ihr erhaltet eine Rollenkarte. Legt das Set mit den Ereigniskarten bereit.

Probt, wie ihr eure Botschaft von der Inhaltskarte basierend auf euren Rollenkarten darstellen könnt. Innerhalb von fünf Minuten sollt ihr eure Botschaft vermittelt haben.

- d)** Haltet die übrig gebliebenen Ereigniskarten bereit.

Stellt eure Botschaft dar, bzw. versucht, die Botschaft der anderen zu verstehen. Ihr habt dafür fünf Minuten Zeit. Nach zwei und vier Minuten wird kurz unterbrochen und ihr markiert euer Stress-Erregungs-Level. Bei den Levels 3, 5, 6, 7, 8, 9 oder 10 zieht ihr Ereigniskarten.

## REFLEXION:

- e)** Notiert eure Antworten und Gedanken zu der Übung während der Schreibdiskussion auf den Postern. Ihr könnt auch auf andere Beiträge antworten.



## Filmglossar

### Adaption

Unter Adaption wird die Übertragung einer Geschichte aus einem anderen Medium in einen Film verstanden. Zumeist wird dieser Begriff synonym für eine Literaturverfilmung, die am weitesten verbreitete Form der Adaption, verwendet. Grundlage einer Adaption können jedoch auch Sachbücher, Graphic Novels, Comics, Musicals und Computerspiele sein.

Der Begriff der Adaption ist dem der Verfilmung vorzuziehen, da er die dem Film eigenen Möglichkeiten des Erzählens und die Eigenständigkeit der Medien betont. Inhaltliche und dramaturgische Anpassungen und Veränderungen der Vorlage sind daher für eine gelungene Filmversion meist unabdingbar.

Bei *CORALINE* (Henry Selick, USA 2009) nach dem Roman von Neil Gaiman wurde etwa eine Figur hinzugefügt, die ebenso alt wie die Protagonistin ist: der neugierige Nachbarsjunge Wybie. Dadurch konnten Beschreibungen der Vorlage in lebendiger wirkende Dialoge umgewandelt werden, beispielsweise als die junge Coraline erzählt, dass sie sich von den Eltern vernachlässigt fühlt. Ähnlich wurde bei der Adaption von *DAS KLEINE GESPENST* (Alain Gsponer, Deutschland 2013) vorgegangen. Die Figur des Karl, die in der Vorlage von Otfried Preußler (unter anderem Namen) nur eine Nebenrolle spielt, wurde zu einer zweiten Hauptfigur ausgebaut, um eine stärkere Identifikation zu ermöglichen und weitere Themen in die Handlung einzubinden.

### 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.

### Beleuchtung

Als Lichtspielkunst ist Film auf Licht angewiesen. Filmmaterial wird 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.

## 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 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 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.

>

## 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.

## Drehbuch

Ein Drehbuch ist die Vorlage für einen Film und dient als Grundgerüst für die Vorbereitung einer Filmproduktion sowie die Dreharbeiten. Drehbücher zu fiktionalen Filmen gliedern die Handlung in Szenen und erzählen sie durch Dialoge. In Deutschland enthalten Drehbücher üblicherweise keine Regieanweisungen.

Der Aufbau folgt folgendem Muster:

- Jede Szene wird nummeriert. In der Praxis wird dabei auch von einem „Bild“ gesprochen.
- Eine Szenenüberschrift enthält die Angabe, ob es sich um eine Innenaufnahme („Innen“) oder eine Außenaufnahme („Außen“) handelt, benennt den Schauplatz der Szene und die Handlungszeit „Tag“ oder „Nacht“. Exakte Tageszeiten werden nicht unterschieden.
- Handlungsanweisungen beschreiben, welche Handlungen zu sehen sind und was zu hören ist.
- Dialoge geben den Sprechtext wieder. Auf Schauspielanweisungen wird dabei in der Regel verzichtet.

Die Drehbuchentwicklung vollzieht sich in mehreren Phasen: Auf ein Exposé, das die Idee des Films sowie die Handlung in Prosaform auf zwei bis vier Seiten zusammenfasst, folgt ein umfangreicheres Treatment, in dem – noch immer prosaisch – bereits Details ausgearbeitet werden. An dieses schließt sich eine erste Rohfassung des Drehbuchs an, die bis zur Endfassung noch mehrere Male überarbeitet wird.

## 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.

## 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 weiträumig, dass der Mensch darin verschwindend klein ist.

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.

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

## Genre

Der der Literaturwissenschaft entlehnte Begriff wird zur Kategorisierung von Filmen verwendet und bezieht sich auf eingeführte und im Laufe der Zeit gefestigte Erzählmuster, Motive, Handlungsschemata oder zeitliche und räumliche Aspekte. Häufig auftretende Genres sind beispielsweise Komödien, Thriller, Western, Action-, Abenteuer-, Fantasy- oder Science-Fiction-Filme.

Die schematische Zuordnung von Filmen zu festen und bei Filmproduzenten/innen wie beim Filmpublikum bekannten Kategorien wurde bereits ab den 1910er-Jahren zu einem wichtigen Marketinginstrument der Filmindustrie. Zum einen konnten Filme sich bereits in der Produktionsphase an den Erzählmustern und -motiven erfolgreicher Filme anlehnen und in den Filmstudios entstanden auf bestimmte Genres spezialisierte Abteilungen. Zum anderen konnte durch die Genre-Bezeichnung eine spezifische Erwartungshaltung beim Publikum geweckt werden. Genrekonventionen und -regeln sind nicht unveränderlich, sondern entwickeln sich stetig weiter. Nicht zuletzt der gezielte Bruch der Erwartungshaltungen trägt dazu bei, die üblichen Muster, Stereotype und Klischees deutlich zu machen. Eine eindeutige Zuordnung eines Films zu einem Genre ist meist nicht möglich. In der Regel dominieren Mischformen.

Filmgenres (von französisch: genre = Gattung) sind nicht mit Filmgattungen zu verwechseln, die übergeordnete Kategorien bilden und sich im Gegensatz zu Genres vielmehr auf die Form beziehen. Zu Filmgattungen zählen etwa Spielfilme, Dokumentarfilme, Experimentalfilme oder Animationsfilme.

## 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.

## Mise-en-scène

Der Begriff beschreibt die Art und Weise, wie das Geschehen in einem Film oder einem Theaterstück dargestellt wird. Im Film findet die Mise-en-scène während der Drehphase statt. Das heißt, Schauplatz und Handlung werden beim Dreh entsprechend der Wirkung, die sie später auf Film erzielen sollen, gestaltet und von der Kamera aufgenommen. Die Inszenierung/Mise-en-scène umfasst die Auswahl und Gestaltung der Drehorte, die Schauspielführung, Lichtgestaltung, Farbgestaltung und Kameraführung (Einstellungsgröße und Perspektive). Auch Drehorte, deren Originalzustand nicht verändert wurde, werden allein schon durch die Aufnahme aus einer bestimmten Kameraperspektive in Szene gesetzt (Cadragé).

## 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.

**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 sie das Publikum mit konkreten Hinweisen zu Handlung, Stars und filmischer Gestaltung ins Kino. Dazu werden Ausschnitte, Texteinblendungen, grafische Elemente, Sprecherstimme (Voice-Over), Musik und Toneffekte verwendet. Trailer sind als Vorschau- bzw. Werbemittel bereits seit den 1910er-Jahren in Gebrauch und bis heute wichtige Elemente der Werbekampagnen von Filmverleihen.

**Voice-Over** Auf der Tonspur vermittelt eine Erzählerstimme Informationen, die die Zuschauenden zum besseren Verständnis der Geschichte benötigen. Auf diese Weise werden mitunter auch Ereignisse zusammengefasst, die nicht im Bild zu sehen sind, oder zwei narrativ voneinander unabhängige Szenen miteinander in Verbindung gesetzt. Häufig tritt der **Off-Erzähler** in Spielfilmen als retrospektiver Ich-Erzähler oder auktorialer Erzähler auf.

Als Off-Kommentar spielt Voice-Over auch in Dokumentarfilmen eine wichtige Rolle, um die gezeigten Dokumente um Zusatzinformationen zu ergänzen, ihren Kontext zu erläutern, ihre Beziehung zueinander aufzuzeigen (beispielsweise NIGHT MAIL, Harry Watt, Basil >

Filmglossar (8/8)

Wright, Großbritannien 1936; SERENGETI DARF NICHT STERBEN, Bernhard Grzimek, Deutschland 1959) oder auch eine poetische Dimension zu ergänzen (zum Beispiel NACHT UND NEBEL, Nuit et brouillard, Alain Resnais, Frankreich 1955; DIE REISE DER PINGUINE, La Marche de l'empereur, Luc Jacquet, Frankreich 2004).



Links und Literatur

## Links und Literatur

➤ Webseite des deutschen Filmverleihs

<http://dcmstories.com/de/collection/warum-ich-euch-nicht-in-die-augen-schauen-kann/>

➤ Offizielle Filmwebsite:

Visual Guide (engl.)  
<http://dx35vtwk1lhj9.cloudfront.net/picturehouseentertainment/the-reason-i-jump/images/pdfs/Visual-Guide-Dark.pdf>

➤ rowohlt.de: Informationen zum Buch

<http://www.rowohlt.de/buch/naoki-higashida-warum-ich-euch-nicht-in-die-augen-schauen-kann-9783499628733>

➤ Autismus Deutschland e.V. –

Bundesverband zur Förderung von Menschen mit Autismus  
<http://www.autismus.de/>

➤ Homepage Autismus Deutsch-

land – Landesverband Berlin  
<http://autismus-berlin.de/>

➤ stern.de: Über Naoki Higashida

<http://www.stern.de/kultur/buecher/naoki-higashida--autist-wird-zum-bestseller-autor-8624136.html>

➤ FilmTipp von Vision Kino

<http://www.visionkino.de/filmtipps/filmtipp/warum-ich-euch-nicht-in-die-augen-schauen-kann/>

➤ autismus-spektrum.ch: Was bedeutet neurotypisch?

<http://autismus-spektrum.ch/was-bedeutet-neurotypisch/>

➤ werkstatt.bpb.de: Lernraum inklusiv gestalten (Video)

<http://www.bpb.de/mediathek/video/289044/lernraum-in-klusiv-gestalten/>

➤ fluter.de: Graphic

Novel "Trubel mit Ted"  
<http://www.fluter.de/graphic-novel-autismus-trubel-mit-ted>

➤ ndr.de: "Rain Man":

Wie prägen Filme und Kultur das Bild von Autismus? (Podcast)  
<http://www.ndr.de/nachrichten/hamburg/Rain-Man-Wie-praegen-Filme-und-Kultur-Bild-von-Autismus,audio1073954.html>

➤ theguardian.com: Leslie Fel-

perin: Autism on film (engl.)  
<http://www.theguardian.com/film/filmblog/2011/apr/04/autism-best-film-portraits>

## Pädagogisches Material zum Film

➤ Filmpädagogisches Begleitmaterial

für den Unterricht, Lucas - Internationales Festival für junge Filmfans  
<http://www.kinofenster.de/download/warum-ich-euch-nicht-in-die-augen-schauen-kann-film-fh.pdf>

## Mehr auf kinofenster.de

➤ BEN X

(Filmbesprechung vom 04.02.2008)  
[https://www.kinofenster.de/filme/archiv-film-des-monats/kf0802/ben\\_x\\_film/](https://www.kinofenster.de/filme/archiv-film-des-monats/kf0802/ben_x_film/)

➤ DAS PFERD AUF DEM BALKON

(Filmbesprechung vom 09.09.2013)  
<https://www.kinofenster.de/filme/archiv-film-des-monats/kf1309/das-pferd-auf-dem-balkon-film/>

➤ MIKA UND WIE ER DIE WELT SIEHT

(Hintergrundartikel vom 09.09.2013)  
<https://www.kinofenster.de/filme/archiv-film-des-monats/kf1309/mika-und-wie-er-die-welt-sieht/>

➤ "Vielfalt erfordert eine gesamtgesellschaftliche Offenheit"

(Interview vom 10.12.2019)  
<https://www.kinofenster.de/filme/archiv-film-des-monats/kf1912/kf1912-the-peanut-butter-falcon-interview/>

## 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, Bundeszentrale für politische Bildung), Kirsten Taylor (Raufeld Medien GmbH)

**Redaktionsteam:**

Ronald Ehlert-Klein, Jörn Hetebrügge, Sarah Hoffmann (Volontärin, Bundeszentrale für politische Bildung), Dominique Ott-Despoix (Volontär, Bundeszentrale für politische Bildung)

[info@kinofenster.de](mailto:info@kinofenster.de)

**Autor/-innen:** Hanna Schneider (Filmbesprechung), Stephanie Hügler (Interview), Christian Horn (Videoanalyse), Bert Rebhandl (Hintergrund), Ronald Ehlert-Klein (Anregungen), Dr. Verena Schmöller (Aufgabe 1), Lena Eckert (Aufgabe 2), Ralf Mische (Aufgabe 3)

**Layout:** Nadine Raasch

**Bildrechte:** ©DCM, Autismus Deutschland e.V., Picture Alliance