

Serienbesprechung + Arbeitsblatt

Juni 2024



Eric

New York in den 1980er-Jahren: Ein Puppenbauer und -spieler belastet mit seiner Alkoholsucht das Familienleben. Eines Morgens verschwindet sein neunjähriger Sohn Edgar, dafür hat sich die Fantasiefigur Eric personifiziert. Die multiperspektivische Serie thematisiert eine Stadt voller struktureller Probleme, die kinofenster.de in einem Arbeitsblatt für den **Unterricht ab der 9. Klasse** untersucht.

Inhalt

SERIENBESPRECHUNG

03 **Eric**

UNTERRICHTSMATERIAL

05 **Arbeitsblätter**

- DIDAKTISCH-METHODISCHE KOMMENTARE
- ARBEITSBLATT ZUR SERIE ERIC

09 **Filmglossar**

14 **Links zur Serie**

15 **Impressum**

Serienbesprechung: Eric (1/2)



© Netflix

Eric

Serie über einen trauernden Puppenbauer auf der Suche nach seinem Sohn

New York im Jahr 1985: Vincent arbeitet als Puppenbauer und -spieler bei „Good Day, Sunshine“, einem erfolgreichen TV-Format für Kinder. Nachdem ihn sein 9-jähriger Sohn Edgar am Set besucht hat, fahren beide heim. Edgar erzählt begeistert von seiner Idee zu einer neuen Puppe namens Eric – ein etwa zwei Meter großes, zotteliges Monster. Der Vater hört kaum zu, ist gedanklich bereits beim Kauf von zwei Flaschen Rotwein. Als er diese mit seiner Frau Cassie beim Abendessen leert, behandelt er erst Edgar äußerst herablassend. Anschließend kommt es zu einem handfesten Streit des Ehepaars. Am nächsten Tag macht sich der Junge auf den Weg zur Schule, kommt dort jedoch nie an. Edgar bleibt verschwunden. Detective Ledroit befürchtet, dass das Kind Opfer eines Pädophilen-Rings geworden sein könnte. Doch ebenso steht die Möglichkeit im Raum, dass Edgar aufgrund der zunehmenden häuslichen Konflikte weggefallen ist.

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

Drehbuchautorin (Glossarbericht: Drehbuch) Abi Morgan (u.a. SUFFRAGETTE – TATEN STATT WORTE, Sarah Gavron, GB 2015) und Regisseurin Lucy Forbes lehnen sich anfänglich an die Dramaturgie von Thrillern an, lösen sich jedoch im Laufe der Serie zunehmend von Genrekonventionen (Glossarbericht: Genre). So erfahren die Zuschauenden mehr über Vincents zerrüttete Familienverhältnisse: Zu seinen Eltern hat er den Kontakt abgebrochen, seine Ehe leidet unter seinem exzessiven Alkoholis- mus. Detective Ledroit wiederum führt ein Doppelleben: Der engagierte Polizist verheimlicht im Berufsalltag seine Homosexualität und pflegt zu Hause seinen an Aids erkrankten Partner. Zu den Elementen eines multiperspektivischen Dramas kommen unerwartete, äußerst skurrile Momente, beispielsweise wenn die Fantasiefigur Eric plötzlich als reale Puppe erscheint und >

—
Großbritannien, USA 2023
Serie

Veröffentlichungstermin:

30.05.2024

Distributionsform: VoD

Verleih: Netflix

Regie: Lucy Forbes

Drehbuch: Abi Morgan

Darsteller/innen: Benedict

Cumberbatch, Gaby Hoffmann,

McKinley Belcher III,

Ivan Morris Howe u.a.

Kamera: Benedict Spence

Montage: Dan Gage, Selina

Macarthur, Peter Oliver

Laufzeit: 6 Episoden à 52-55

Min. min

Format: Digital, Farbe

FSK: Ohne Angaben

Altersempfehlung: ab 14 J.

Klassenstufen: ab 9. Klasse

Themen: Familie, Kindheit/

Kinder, Rassismus, Sucht/Sucht-

gefahren

Unterrichtsfächer: Deutsch,

Englisch, Ethik, Kunst,

Psychologie

3
(14)

Serienbesprechung: Eric (2/2)

mit Vincent spricht. Neben den durchweg gelungenen schauspielerischen Leistungen trägt auch die Szenografie zur dichten Atmosphäre bei: Drehorte und Requisiten wirken in Bezug auf das New York der 1980er-Jahre äußerst authentisch.

Hier könnte einer der ersten Anknüpfungspunkte im Englisch-Unterricht liegen: Neben den genannten Protagonist/-innen spielen die Stadt und die Probleme der Dekade eine entscheidende Rolle, etwa struktureller Rassismus in der Polizeiarbeit, Homophobie, Obdachlosigkeit und Gentrifizierung. In diesem Kontext lässt sich die Brücke zur Fragestellung schlagen, inwieweit es sich dabei um historische oder zum Teil noch immer existierende Phänomene handelt. Während eine deutliche Positionierung zu systemischen sozialen Herausforderungen innerhalb der Serie erfolgt, verhält es sich in Bezug auf die Figuren anders: Hierbei wird auf jegliche Verurteilung verzichtet. Ein besonderes Augenmerk sollte daher auf die Figurenzeichnung gelegt werden: Die Serienmacherinnen liefern Erklärungen für die individuellen charakterlichen Dispositionen. Ebenso lohnt es sich, die Auflösung zu analysieren: Sie enthält Elemente eines Happy Ends, lässt jedoch auch zahlreiche Fragen offen. Wird es eine Annäherung zwischen Vincent und Edgar geben? Wie sieht der künftige Lebensweg des Schwarzen Wohnungslosen aus, der sich um Edgar kümmerte? Im Anschluss an die Aufgabe können Möglichkeiten in einem kreativen Schreibprozess ausgelotet werden.

Autor/in:

Ronald Ehlert-Klein, 24.06.2024

Unterrichtsmaterial: Eric / Didaktisch-methodischer Kommentar

Aufgabe

ARBEITSBLATT ZUR SERIE ERIC

Für Lehrerinnen und Lehrer

Didaktisch-methodischer Kommentar

—

Fächer:

Deutsch, Englisch, Ethik, Kunst,
Psychologie, ab 9. Klasse

Lernprodukt/Kompetenzschwerpunkt:

Die Schüler/-innen skizzieren eine Szene, in der das von ihnen selbst kreierte Monster das erste Mal auftritt. In Kunst liegt der Schwerpunkt auf dem Gestalten, in Deutsch und Englisch auf dem Schreiben, in Ethik auf dem Perspektiven einnehmen. Fächerübergreifend erfolgt die Vertiefung mit der Auseinandersetzung filmästhetischer Mittel.

Didaktisch-methodischer Kommentar:

Die Schüler/-innen nähern sich der Serie, indem sie sich über ihre individuellen Sehgewohnheiten betreffs Serien austauschen. Nach der Analyse des Filmplakats, stellen sie in Kleingruppen Recherchen zum New York der 1980er-Jahre an. Ergänzend können hier auch gemeinsam Fotobände über diese Zeit gesichtet und/oder Musik aus dieser Zeit gehört werden.

Optional können sie nach der Filmsichtung zur Vertiefung in Partnerarbeit recherchieren, wie es um das heutige New York bestellt ist, wobei es sich z. B. anbietet, einen Schwerpunkt auf das Konzept der Genrifizierung zu legen. Im Anschluss vertiefen die Schüler/-innen ihr Wissen zum Genre des Thrillers, beziehen die Genremerkmale auf die Serie und stellen ausgehend davon Vermutungen über die weitere Serienhandlung an.

In einem nächsten Schritt führen die Lernenden in Partnerarbeit eine Analyse der Szene durch, in der das Monster Eric eingeführt wird. Es kann auch hier vertiefend

diskutiert werden, welche anderen Serien/Filme sie kennen, in denen Monster vorkommen und wie diese jeweils filmisch in Erscheinung treten. In einem nächsten Schritt überlegen sie sich zum einen, warum die Serie nach dem Monster benannt ist, zum anderen, für was das Monster Eric möglicherweise stehen könnte. Ausgehend von einer Aussage des Vaters über Eric, fertigen sie eine Liste mit dem Allerbesten und Allerschlimmsten, das sie von sich selbst kennen, an. Sollte das für manche Schüler/-innen zu privat sein, kann die Liste entweder geheim bleiben oder sie fertigen eine Liste von allgemeinmenschlichen Merkmalen in positiver wie negativer Hinsicht an. Auch ihre eigenen Interpretationen aus der vorherigen Aufgabe können sie dabei mit einbeziehen. Ausgehend davon zeichnen, malen oder beschreiben sie ihr je eigenes Monster. Anschließend stellen sie sich ihre Monster gegenseitig vor. Diese Aufgabe wird vertieft, indem sie anhand von Leitfragen skizzieren, wie sie den ersten Auftritt ihres eigenen Monsters in einem Film oder einer Serie in Szene setzen würden.

Optional: Idealerweise kann das Monster im Kunstunterricht tatsächlich hergestellt werden und die skizzierte Szene in einem fächerübergreifenden Projekt tatsächlich filmisch realisiert werden.

Autor/in:

Lena Sophie Gutfreund, 24.06.2024

5
(14)

Unterrichtsmaterial: Eric (1/3)

Aufgabe

ARBEITSBLATT ZUR SERIE ERIC
Für Schülerinnen und Schüler

VOR DER SICHTUNG DER SERIE:

- a) Welche Serien schaut ihr gerne und warum? Tauscht Euch im Plenum aus.
- b) Seht Euch das Plakat zur Serie an. Analysiert das Plakat dann in Partnerarbeit mit Blick auf folgende Fragen:
 - Welche Figur(en)/welches Motiv werden/wird abgebildet?
 - In welcher Beziehung stehen die Figuren zueinander?
 - Um welches Genre könnte es sich handeln? Sind bestimmte Genremerkmale erkennbar, wenn ja welche?
 - Welche Stimmung wird vermittelt?



© Netflix

- c) Die Serie spielt im New York der 1980er-Jahre. Wie sah diese Zeit aus? Welche gesellschaftlichen Probleme gab es dort? Erstellt in Kleingruppen ein Porträt des New Yorks der 1980er-Jahre und stellt Euch die Porträts anschließend vor.

Folgende Websites könnt ihr als Ausgangspunkt Eurer Recherche nutzen:

- Hier könnt ihr einen virtuellen Spaziergang durch das New York der 1980er-Jahre machen: 80s.nyc
- Hier findet ihr weitere Informationen zu New York in den 1980er-Jahren: <https://www.deutschlandfunk.de/kriminalitaetsbekaempfung-in-new-york-die-bronx-brennt-100.html>

Hinweis: Macht Euch während und unmittelbar nach der Filmsichtung stichpunktartige Notizen.

NACH DER SICHTUNG DER SERIE:

- e) Gibt es etwas, das euch besonders gut bzw. gar nicht gefallen hat? Oder gibt es etwas, das Euch überrascht und/oder schockiert hat?

WÄHREND DER SICHTUNG DER SERIE:

- d) Achtet während der Sichtung der Serie auf Folgendes:

Inhaltliche Ebene:

Was erfährt man über den neunjährigen Edgar und seine Eltern sowie über Detective Ledroit?

Welche gesellschaftlichen Probleme kommen in der Serie zur Sprache?

Filmästhetische Ebene:

Beobachtet die im Film eingesetzte Ausstattung (Glossarbereich: Production-Design) und die Requisiten, die auf die 1980er-Jahre hindeuten.



Unterrichtsmaterial: Eric (2/3)

f) Vergleicht in Kleingruppen eure Ergebnisse aus Aufgabe d) und gleicht sie mit euren Recherchen aus Aufgabe c) ab. Diskutiert, inwieweit die Serie ein realistisches Bild vom New York der 1980er-Jahre zeichnet? --- Optional könnt Ihr nun zu zweit Recherchen darüber anschließen, wie es heute in New York aussieht. Was hat sich verändert? Welche Probleme bestehen weiterhin? Folgende Websites könnt Ihr als Ausgangspunkt Eurer Recherche verwenden:

👉 [zdf.de https://www.zdf.de/nachrichten/politik/ausland/new-york-kriminalitaet-100.html](https://www.zdf.de/nachrichten/politik/ausland/new-york-kriminalitaet-100.html)

👉 [newyorkaktuell.nyc https://newyorkaktuell.nyc/schattenseiten-des-lebens-in-der-metropole-was-nervt-die-new-yorker-an-ihrer-stadt/](https://newyorkaktuell.nyc/schattenseiten-des-lebens-in-der-metropole-was-nervt-die-new-yorker-an-ihrer-stadt/)

👉 [Planet Wissen https://www.ardmediathek.de/video/planet-wissen/new-york-ueber-leben-in-einer-weltmetropole/wdr/Y3JpZDovL3dkci5kZS9CZWl0cmFnLWY5NDIkmTM2LWM5ZTI0NGQxNy04NmVhLTE4MGRlMzc1MjA5ZQ](https://www.ardmediathek.de/video/planet-wissen/new-york-ueber-leben-in-einer-weltmetropole/wdr/Y3JpZDovL3dkci5kZS9CZWl0cmFnLWY5NDIkmTM2LWM5ZTI0NGQxNy04NmVhLTE4MGRlMzc1MjA5ZQ)

g) Waren Eure Vermutungen aus Aufgabe b) zutreffend? Wie ihr vielleicht herausgefunden habt, ist ERIC eine Thrillerserie. Vertieft in Partnerarbeit euer Wissen über das Genre des Thrillers und erstellt einen Infosteckbrief mit den für einen Thriller typischen Merkmalen. Überlegt, inwiefern diese Merkmale auf die Serie Eric zutreffen. Stellt dann ausgehend von diesem Genre-Wissen gemeinsam Vermutungen über die weitere Handlung der Serie an.

h) Arbeitet zu zweit und vergleicht anschließend im Plenum Eure Ergebnisse. Seht euch erneut die Szene an, in der Eric das erste Mal auftaucht (Timecode: 0:48:20 bis Ende 1. Episode) und beobachtet genau, wie ihn die Filmemacherinnen einführen. Überlegt, weshalb sie sich für ebendiese Vorgehensweise entschieden haben. Folgende Fragen können Euch bei der Analyse helfen:

- An welchem Ort (Glossarbefriff: Drehort-Set) taucht Eric das erste Mal auf?
- Aus welcher Kameraperspektive wird er gefilmt, als er auftaucht?
- Wie tritt Eric genau in Erscheinung? Welche Einstellungsgrößen werden verwendet? Wie ist dabei das Verhältnis von Bild und Ton?
- Wie wird die Musik (Glossarbefriff: Filmmusik) in der Szene eingesetzt?

i) Die Serie heißt Eric. Was denkt ihr, warum haben sich die Macher/-innen der Serie dafür entschieden, die Serie nach der Monsterpuppe zu benennen? Was denkt Ihr, für was kann Eric alles stehen? Tauscht euch zu zweit und dann im Plenum aus.

j) In der dritten Episode führt Vincent Eric im Studio als neue Puppe ein. Dort sagt er: „Er ist das Allerbeste und das Allerschlimmste in jedem von uns.“ Arbeitet allein. Stellt in einer Tabelle das Allerbeste und das Allerschlimmste, das Ihr an Euch selbst kennt, gegenüber. Natürlich bleibt diese Liste privat. Gerne könnt Ihr auch auf eure eigenen Interpretationen aus Aufgabe i) Bezug nehmen und diese mit einbeziehen. Überlegt dann ausgehend davon, welche Gestalt Euer eigenes Monster wohl annehmen würde. Zeichnet oder malt es und stellt es den anderen vor. Solltet Ihr es vorziehen, Euer Monster detailliert zu beschreiben, anstatt zu zeichnen, könnt Ihr das auch machen.

7
(14)

>

Unterrichtsmaterial: Eric (3/3)

k) Arbeitet wieder allein. Stellt Euch nun weiter vor, euer Monster würde das erste Mal in eurem Film oder in eurer Serie in Erscheinung treten. Macht euch eine Skizze für diese Szene und beantwortet in jedem Fall folgende Fragen. Natürlich könnt Ihr darüber hinaus auch noch Weiteres beschreiben. Seid kreativ!

OPTIONAL:

m) Stellt Eure Monster im Kunstunterricht her und setzt Eure skizzierten Szenen in einem fächerübergreifenden Projekt filmisch um

Fragen zum Genre und Inhalt:


- Welchem Genre gehört Eure Serie/Euer Film an?
- Wie lautet der Titel Eurer Serie/Eures Films?
- Worum geht es grob?

Fragen zum Monster:

- Wie groß bzw. klein ist es?
- Spricht es oder nicht?
- Wie bewegt es sich?

Filmästhetische Fragen:

- An welchem Ort tritt das Monster das erste Mal auf und warum?
- Aus welcher Perspektive filmt Ihr das Monster und warum?
- Mit welchen Einstellungsgrößen arbeitet Ihr und warum?
- Wie soll die Licht- und Farbgestaltung aussehen und warum?
- Soll es Filmmusik geben bzw. was soll man auf der Tonspur hören und warum?

Hier  <https://www.kinofenster.de/lehrmaterial/glossar/> findet ihr Erklärungen zu filmästhetischen Mitteln.

l) Stellt euch Eure Ideen gegenseitig vor und wertet sie kriteriengeleitet aus.

Filmglossar

Dramaturgie

Der Ursprung des Begriffs **Dramaturgie** liegt im Theater des antiken Griechenlands: „*Drämatürgía*“ bedeutet dabei so viel wie „dramatische Darstellung“. Unter Spielfilmdramaturgie wird einerseits eine praxisbasierte Wissenschaft verstanden, die den Aufbau und das Schreiben von Drehbüchern vermittelt. Ebenso bezieht sich der Terminus auf den Aufbau und somit die Erzählstruktur eines Films, die vom Genre abhängig ist.

Im kommerziellen Bereich folgen Spiel- und Animationsfilme der 3-Akt-Struktur, die Theaterkonventionen der vergangenen Jahrhunderte vereinfacht: Ein Film beginnt demzufolge mit der Exposition, die zur eigentlichen Geschichte hinführt. Ein Wendepunkt (plot point) leitet zum zweiten Akt (der Konfrontation) über, in der die Hauptfigur einen Konflikt lösen muss. Die Lösung dieses Konflikts erfolgt nach einem weiteren Wendepunkt im dritten Akt.

Das Schreiben eines Drehbuchs benötigt profunde dramaturgische Kenntnisse: Dem Autor/der Autorin sollte die Wirkung der Erzählstruktur und der dramatischen Effekte (etwa der Wiederholung oder dem erzählerischen Legen falscher Fährten) bewusst sein. Der Aufbau eines Dokumentarfilms lässt sich hingegen nicht im Vorfeld durch ein exakt festgelegtes Drehbuch strukturieren. Dennoch basiert auch er meist auf einem vorab erstellten Konzept, das festhält, wie der Film und seine Erzählung inhaltlich und visuell gestaltet werden können. Abhängig von der Materiallage entsteht der Aufbau eines Dokumentarfilms im Regelfall durch die Montage.

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 oder Set** bezeichnet. Dabei wird zwischen Studiobauten und Originalschauplätzen unterschieden. Studios umfassen entweder aufwendige 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 Filmserlebnis wird wesentlich von der **Filmmusik** beeinflusst. Sie kann Stimmungen untermalen (Illustration), verdeutlichen (Polarisierung) oder im krassen Gegensatz zu den Bildern stehen (Kontrapunkt). Eine extreme Form der Illustration ist die Pointierung (auch: Mickeymousing), die nur kurze Momente der Handlung mit passenden musikalischen Signalen unterlegt. Musik kann >

Emotionalität und dramatische Spannung erzeugen, manchmal gar die Verständlichkeit einer Filmhandlung erhöhen. Bei Szenenwechseln, Ellipsen, Parallelmontagen oder Montagesequenzen fungiert die Musik auch als akustische Klammer, in dem sie die Übergänge und Szenenfolgen als zusammengehörig definiert.

Man unterscheidet zwei Formen der Filmmusik:

- Realmusik, On-Musik oder Source-Musik: Die Musik ist Teil der filmischen Realität und hat eine Quelle (Source) in der Handlung (**diegetische Musik**). Das heißt, die Figuren im Film können die Musik hören.
- Off-Musik oder Score-Musik: Dabei handelt es sich um eigens für den Film komponierte oder zusammengestellte Musik, die nicht Teil der Filmhandlung ist und nur vom Kinopublikum wahrgenommen wird (**nicht-diegetische Musik**).

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.

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.

Production Design/ Ausstattung

Das **Production Design** bestimmt das visuelle Erscheinungsbild eines Films. Es ist der Oberbegriff für Szenenbild, Kulissen, Dekorationen, Filmbauten und Requisiten in einem Film. Selbst real existierende Schauplätze außerhalb des Filmstudios werden oft durch Ausstattung verändert und der jeweiligen Handlungszeit des Films optisch angepasst. Dabei bewegt sich das Production Design seit jeher zwischen den Gegensätzen Realismus (Authentizität und Realitätsnähe, meist verbunden mit Außenaufnahmen) und Stilisierung (Erschaffung neuer, andersartiger Welten, insbesondere im Science-Fiction- und Horrorfilm sowie im fantastischen Film).

Requisite

Requisiten sind sämtliche kleinere Gegenstände, die im Film zu sehen sind oder von den Schauspielern/-innen eingesetzt werden. Sie tragen zum einen zur Authentizität des Szenenbilds bei, vermitteln aber zugleich auch Informationen über den zeitlich-historischen Kontext, über Milieus oder kulturelle Zugehörigkeiten und charakterisieren so die Figuren. Häufig kommt ausgewählten Requisiten die Rolle eines Symbols zu.

Innenrequisiteure/-innen sind während der Dreharbeiten am Set für die Bereitstellung der Requisiten verantwortlich und überwachen die Anschlüsse (Continuity) der Ausstattung. Außenrequisiteure/-innen beschaffen unterdessen die Requisiten. Sowohl die Requisiten für einen Film als auch die Ausstattung werden entweder eigens angefertigt, gekauft oder aus einem Fundus geliehen.

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 >

Filmglossar (5/5)

inhaltlich zu einem Handlungsverlauf zusammengefasst werden können sowie nicht auf einen Ort oder eine Zeit beschränkt sind.

Thriller

Im Gegensatz zu Kriminalfilmen konzentrieren sich **Thriller** weniger auf die Ermittlerperspektive, sondern erzählen von Figuren, die plötzlich in eine lebensbedrohliche oder ausweglose Lage geraten und zu Opfern eines Verbrechens werden und übernehmen dabei deren Perspektive. Stetiger Nervenkitzel (englisch: „thrill“) zeichnet dieses Genre aus. Dieser wird inhaltlich zum Beispiel durch falsche Fährten und überraschende Wendungen oder formal durch eine elliptische Montage, durch die Musikuntermalung und Tongestaltung, die Lichtstimmung sowie eine subjektive Kamera hervorgerufen.

Ähnlich wie beim Horrorfilm zählt es zu den typischen Merkmalen eines Thrillers, dass Anspannung und deren lustvolles Genießen, die so genannte Angst-Lust, eng miteinander verbunden sind. Zu Varianten des Thrillers zählen unter anderem der Psychothriller (zum Beispiel *Psycho*, Alfred Hitchcock, USA 1960), der Crime-Thriller (zum Beispiel *Sieben, Seven*, David Fincher, USA 1996), der Erotikthriller (zum Beispiel *BASIC INSTINCT*, Paul Verhoeven, USA 1992) sowie der Politthriller (zum Beispiel *DIE DREI TAGE DES CONDOR, THREE DAYS OF THE CONDOR*, Sydney Pollack, USA 1975).

13
(14)

Links und Literatur

Links zur Serie

➔ Serie auf Netflix

<https://www.netflix.com/de/title/81284301>

➔ Interview mit Gaby Hoffmann und

Benedict Cumberbatch

<https://www.youtube.com/watch?v=ExDpc8rYxJE>

Mehr zum Thema auf kinofenster.de

➔ Monsterfilme für Kinder und Jugendliche

(Hintergrund vom 27.3.2023)

<https://www.kinofenster.de/themen-dossiers/alle-themendossiers/dossier-monsterfilme/dossier-monsterfilme-hg-fuer-kinder-und-jugendliche/>

➔ „Solche grauenhaften Monster mit gelben Augen zu zähmen“

(Interview vom 27.11.2009)

https://www.kinofenster.de/filme/archiv-film-des-monats/kf0912/jan_steinitz_0912/

➔ Do You Remember?

(Szenenanalyse vom 07.05.2024)

<https://www.kinofenster.de/filme/archiv-film-des-monats/kf2405/kf2405-robot-dreams-hg2-darstellung-der-80er-jahre/>

14
(14)

Impressum

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: Thorsten Hamacher, Simone Kasik,
Dr. Tobias Korenke, Jens Lohwieser, Christoph Rüth,
Dr. Sabine Schouten

Handelsregister: HRB 94032 B

Registergericht: Amtsgericht Charlottenburg

Redaktionsleitung:

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

Redaktionsteam:

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

Autor/-innen: Ronald Ehlert-Klein (Filmbesprechung), Lena Sophie Gutfreund (Arbeitsblatt)

Layout: Nadine Raasch

Bildrechte: © Netflix

© kinofenster.de / Bundeszentrale für politische Bildung 2024

15
(14)