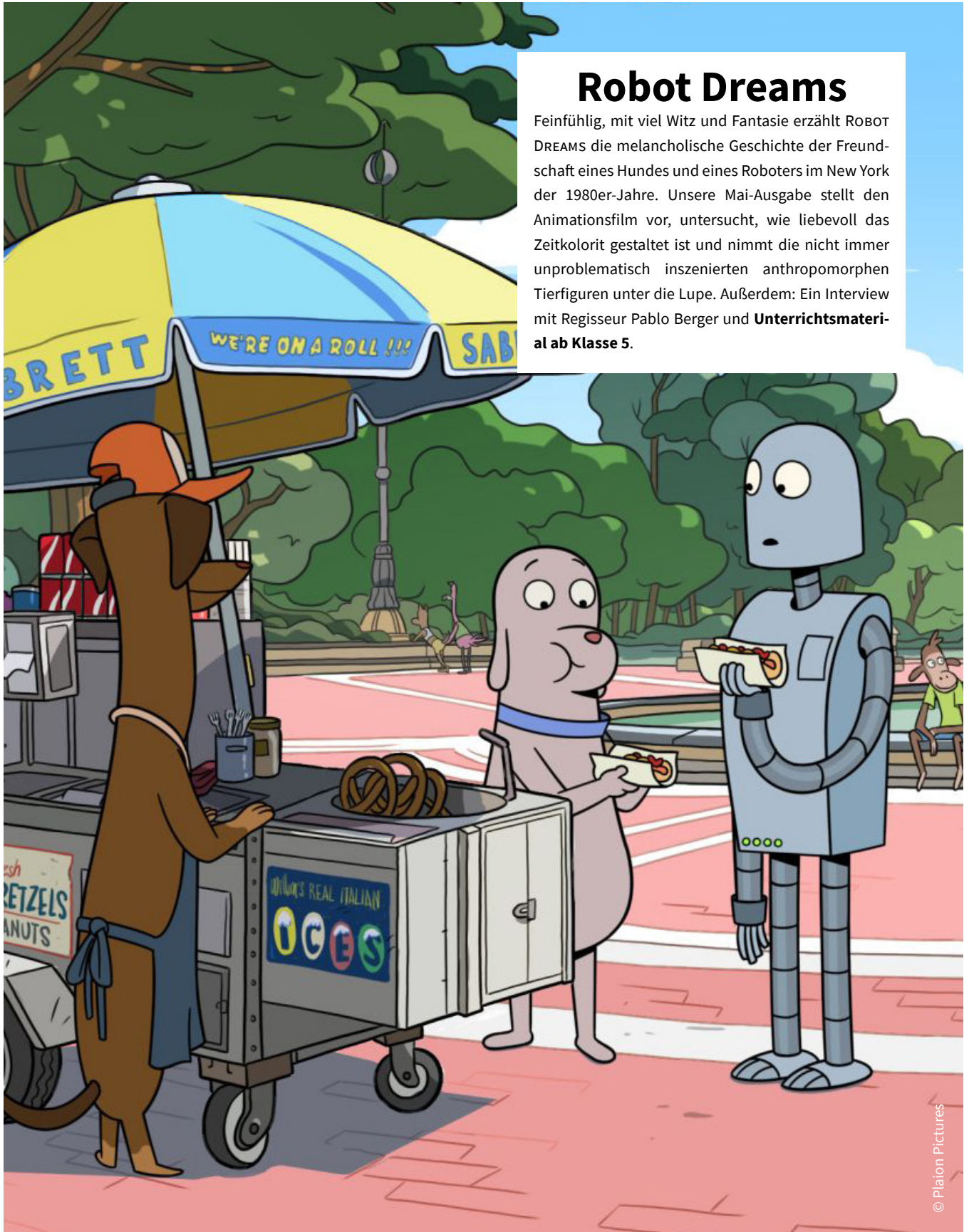


## Film des Monats

Mai 2024

## Robot Dreams

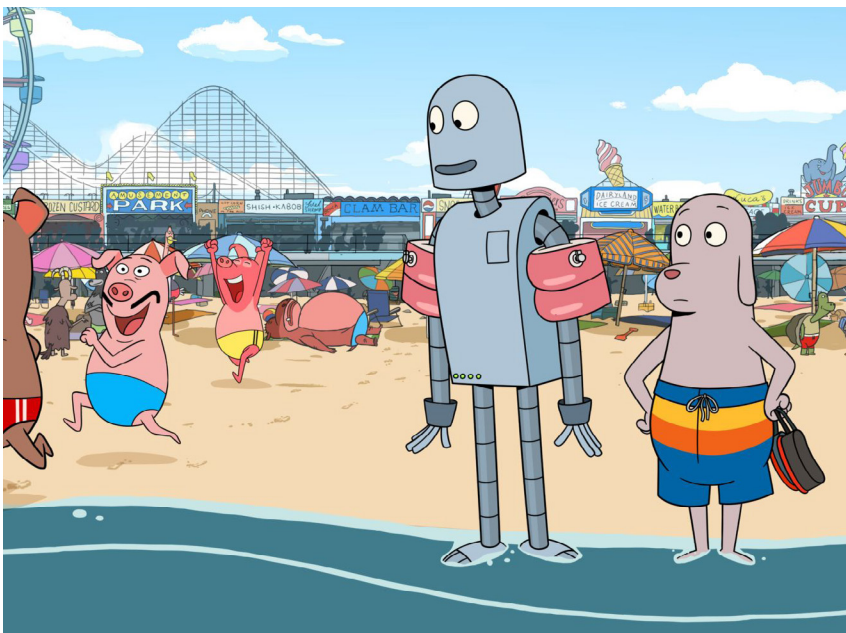
Feinfühlig, mit viel Witz und Fantasie erzählt **ROBOT DREAMS** die melancholische Geschichte der Freundschaft eines Hundes und eines Roboters im New York der 1980er-Jahre. Unsere Mai-Ausgabe stellt den Animationsfilm vor, untersucht, wie liebevoll das Zeitkolorit gestaltet ist und nimmt die nicht immer unproblematisch inszenierten anthropomorphen Tierfiguren unter die Lupe. Außerdem: Ein Interview mit Regisseur Pablo Berger und **Unterrichtsmaterial** ab Klasse 5.



# Inhalt

	FILMBESPRECHUNG		UNTERRICHTSMATERIAL
03	<b>Robot Dreams</b>	14	<b>Arbeitsblätter</b>
			- DIDAKTISCH-METHODISCHE KOMMENTARE
			- ARBEITSBLATT ZUM FILM ROBOT DREAMS
	INTERVIEW		
05	<b>"Der Roboter ist eine Metapher für den idealen Freund"</b>	20	<b>Filmglossar</b>
		28	<b>Links zum Film</b>
	HINTERGRUND		
07	<b>Tiere wie wir</b>	29	<b>Impressum</b>
	SZENENANALYSE		
09	<b>Do you remember?</b>		
	ANREGUNGEN		
11	<b>Außerschulische Filmarbeit zum Film ROBOT DREAMS</b>		

Filmbesprechung: Robot Dreams (1/2)



© Plaion Pictures

## Robot Dreams

**Animationsfilm über die Freundschaft eines Hundes und eines Roboters im New York der 1980er-Jahre**

Die Einsamkeit ist bedrückend. Traurig sitzt der Hund Dog in seiner New Yorker Wohnung und vertreibt sich die Zeit – bis eine Frage aus der Fernsehwerbung seine Aufmerksamkeit weckt: "Bist du allein?" Sofort fühlt Dog sich angesprochen und wählt die eingblendete Telefonnummer. Kurze Zeit später bringt ihm ein Paketbote seine Bestellung: einen Roboter mit rundem Kopf und schlaksigen Armen. Dog ist begeistert. Ein Freund, nur für ihn! Voller Freude zeigt er Robot das Leben im East Village, geht mit ihm Hot Dogs essen, tanzt mit ihm auf Rollschuhen zur Musik von Earth, Wind and Fire im Central Park. Die letzten Sonnenstrahlen des Sommers genießen sie bei einem Badetag am Ocean Beach. Doch am Ende des Tages kommt die Ernüchterung. Das Wasser und der Sand haben Robot zu schaffen gemacht. Er kann sich nicht mehr bewegen – und er ist zu schwer, als dass Dog ihn ein-

fach nach Hause tragen könnte. Am nächsten Tag schon ist der Strand für die Saison geschlossen. Mehr als ein halbes Jahr lang müssen Dog und Robot nun warten, bis sie sich wiedersehen können. Bis zum 1. Mai, wenn der Strand wieder geöffnet wird.

### Eine Geschichte über Freundschaft, Liebe und widersprüchlichste Emotionen

Mit großer Liebe zum Detail erzählt der spanische Regisseur Pablo Berger in seiner Adaption der Graphic Novel von Sara Varon (auf Deutsch erschienen unter dem Titel *Robo und Hund*) über Freundschaft, vielleicht sogar Liebe, über Loyalität, Glück und Träume, aber auch über Verlust und Enttäuschung. Denn entgegen den Erwartungen treffen Dog und Robot sich nur noch einmal. Dazwischen warten sie, vermissen sich, orientieren sich aber auch neu >

Spanien, Frankreich 2023  
Animationsfilm

**Kinostart:** 09.05.2024

**Verleih:** Plaion Pictures

**Regie:** Pablo Berger

**Drehbuch:** Pablo Berger, nach der gleichnamigen Graphic Novel von Sara Varon

**Laufzeit:** 103 min, OF

**Format:** digital, Farbe

**Filmpreise:** Europäischer

Filmpreis 2023: Bester Animationsfilm; Goya Filmpreis 2024: Bester Animationsfilm, Bestes adaptiertes Drehbuch (u.a.)

**Altersempfehlung:** ab 10 J.

**Klassenstufen:** ab 5. Klasse

**Themen:** Liebe, Außenseiter, Einsamkeit, Popkultur, Freundschaft

**Unterrichtsfächer:** Deutsch, Englisch, Ethik/Religion, Kunst

3  
(29)

Filmbesprechung: Robot Dreams (2/2)

oder sind einfach verlassen. Während Dog mal im Traum, mal in der Wirklichkeit neue Freundschaften schließt – erst mit einem Schneemann, dann mit einer lebenslustigen Ente –, bleibt Robot bewegungslos und ausgeliefert. Ein paar Hasen nutzen ihn als Ersatzteillager, eine Vogelfamilie findet in seiner Armbeuge Zuflucht – nur in seinen Träumen kann er sich auf den Weg zurück ins East Village machen, um seinen Freund wiederzusehen. Wobei auch diese Träume dann oft mit einer großen Enttäuschung oder Eifersucht enden, wenn Robot darin Dog mit einem neuen Freund sieht und sich zurückgesetzt fühlt.

Was der auf den ersten Blick so einfach gezeichnete Animationsfilm über Freundschaft und Liebe erzählt, ist alles andere als trivial und reizt das Spektrum widersprüchlichster Emotionen voll aus. Von der Sehnsucht bis hin zur Eifersucht reichen die Gefühle, bis beiden Protagonisten schließlich klar wird, dass ihre Beziehung zwar keine Chance haben wird, aber ihre Erinnerung an die schöne gemeinsame Zeit ihnen für immer bleibt. Weil der Film dabei abwechselnd aus der Perspektive von Dog und von Robot erzählt wird, wirken die beiden ansonsten namenlosen Figuren umso "menschlicher".

### **Anthropomorphe Tierfiguren bevölkern das New York der frühen 1980er-Jahre**

Durch die Form der Zeichentrickanimation wird die Geschichte ebenso klarer und deutlicher als auch märchenhafter. Ausschließlich anthropomorphe Tierfiguren bevölkern das New York der frühen 1980er-Jahre, das ROBOT DREAMS akribisch auf liebenswerte Art wieder aufleben lässt. Die Stadt wird zu einem idealisierten Schmelztiegel unterschiedlichster Kulturen, wobei manche Verbindungen aus Tieren und Figuren aberwitzig komisch sind, manche aber auch problematische Zuschreibungen verstärken.

Insbesondere Dog erweist sich durch seine Abstraktion als schöne Identifikationsfigur, die viele Anknüpfungsmöglichkeiten für das Publikum bereit hält. Kinder können an ihm seine Lebensfreude und Loyalität schätzen und nachvollziehen, wie schrecklich er sich fühlt, als er einsam ist. Für jugendliche und erwachsene Zuschauer/-innen wiederum treten vermutlich eher die Loyalitätskonflikte in den Vordergrund, wenn Dog dann doch über den Winter hinweg nach neuen Freund/-innen sucht und sich schließlich sogar für den Kauf eines neuen Roboters entscheidet, der seinem Robot sehr ähnlich sieht. Mit Blick auf den Roboter ist der Film auch eine Geschichte der Emanzipation. Am Anfang ist er nur ein Wesen, das aus vorgefertigten Bauteilen zusammengefügt wurde, ein Exemplar einer Roboterbaureihe. Durch die Erlebnisse mit Dog wird er zu einem Individuum und einer Persönlichkeit. Und später noch mehr, als ein Waschbär ihn mit anderen Bauteilen neu zusammensetzt und ihn zu einer neuen, ganz individuellen Maschine macht, die neue und alte Erfahrungen in sich vereint.

### **Die Musik hat eine wichtige erzählerische Funktion**

Bemerkenswert ist, dass ROBOT DREAMS auf jegliche Dialoge verzichtet. Es gibt zwar wenige textliche Hinweise im Bild, die zum Witz beitragen oder die Handlung erklären, gesprochen aber wird kein Wort. Der Film setzt ganz auf die Mimik und Gestik der Figuren und fordert so von seinem Publikum eine hohe Aufmerksamkeit, um der Handlung und Figurenentwicklung folgen zu können. Dabei kommt auch der musikalischen Untermalung (Glossar: Filmmusik) eine wichtige erzählerische Funktion zu. September von Earth, Wind and Fire wird zum musikalischen Leitmotiv und ist eng verbunden mit der Beziehung zwischen Dog und Robot (und gibt mit seiner Erzählung vom September des einen Jahres bis zum September des kommenden zugleich auch

den Zeitrahmen vor), Happy von William Bell wiederum steht für eine weitere Beziehung, die im Laufe des Films entsteht und für Robot eine neue Lebensphase einläutet.

"Uns bleibt immer noch Paris", heißt es bedeutungsschwer und melancholisch im legendären Finale des Hollywoodklassikers CASABLANCA (Michael Curtiz, USA 1942). In ROBOT DREAMS könnte es heißen: Uns bleibt immer noch September. Denn die Musik ist in diesem charmanten, vielschichtigen Zeichentrickfilm ganz eng verbunden mit Erinnerungen an einen sehr wichtigen, schönen und prägenden Lebensabschnitt.

Autor/in:

Stefan Stiletto, Medienpädagoge mit Schwerpunkt Filmkompetenz und Filmbildung, 07.05.2024

Interview: Pablo Berger (1/2)

# "Der Roboter ist eine Metapher für den idealen Freund"

**Pablo Berger, Regisseur von ROBOT DREAMS, im Gespräch über die Unterschiede zur Vorlage seines Animationsfilms, die Wirkung der Songs und den von anthropomorphen Tieren bevölkerten Schauplatz New York**

© Arcadia Motion Pictures



## Pablo Berger

begann seine Regielaufbahn mit Kurzfilmen, Video- und Werbeclips, bevor er 2003 sein Spielfilmdebüt ablegte. ROBOT DREAMS ist der erste Animationsfilm des Spaniers. Im Interview mit kinofenster.de spricht er über die Unterschiede zur Vorlage, die Bedeutung der Songs, den von anthropomorphen Tieren bevölkerten Schauplatz New York – und wie Kinder den Film erleben.

**kinofenster.de: ROBOT DREAMS ist eine Adaption der gleichnamigen Graphic Novel von Sara Varon. Ihre bisherigen Filme waren Live-Action-Filme. Wie kam es dazu, dass Sie genau dieses Buch verfilmt haben?**

**Pablo Berger:** Eigentlich hatte ich nie gedacht, dass ich mal einen Animationsfilm drehen würde. Ich habe das Buch 2010 gelesen, weil ich Graphic Novels ohne Dialoge sammle. Acht Jahre später habe ich es zufällig wieder aus dem Regal genommen, und als ich am Ende des Buches ankam, war ich so bewegt, dass mir die Tränen kamen. Ich dachte, wenn ich an so viele vergangene Freundschaften erinnert werde, wird es auch ein Filmpublikum geben, dass an eigene Erlebnisse anknüpfen kann.

**kinofenster.de: Welche Änderungen haben Sie bei der Adaption vorgenommen?**

**Pablo Berger:** Mir war es wichtig, den Geist des Buches zu bewahren, besonders die Themen Freundschaft, Beziehungen, Einsamkeit, Verlust und Erinnerung. Aber eine Graphic Novel entsteht durch eine Künstlerin, die ein Jahr lang arbeitet, und ein Film durch hunderte von Künstler/-innen, die fünf Jahre lang arbeiten. Die Handlung ist immer noch die gleiche, aber der Detailreichtum ist unglaublich viel größer. Zum Beispiel beginnt das Buch direkt mit der Ankunft des Roboters. Für mich brauchte es davor eine Einführung: "Es war einmal ein einsamer Hund in New York". Man sieht,

dass er isst, fernsieht, allein spielt. Auch das Ende besteht im Buch aus nur acht Zeichnungen, ich habe acht Minuten Film daraus gemacht.

**kinofenster.de: Wie wichtig war Ihnen dabei der Schauplatz New York und die Zeit der 1980er-Jahre?**

**Pablo Berger:** In der Graphic Novel gibt es kein New York, es ist nur irgendeine nord-amerikanische Stadt. Ich wollte unbedingt New York zur Protagonistin zu machen, weil ich zehn Jahre dort gelebt habe. Die Vielfalt der Menschen mit unterschiedlichem sozialen, wirtschaftlichen und kulturellen Hintergrund macht die Stadt zu einem besonderen Ort. Wie in der Szene an der U-Bahn-Station: Es gibt Obdachlose, Student/-innen, einen "Wolf of Wall Street", alle an einem Ort. Zudem sind alle meine Filme historische Filme. Ich mag die Idee, dass das Kino wie eine Zeitmaschine ist. Man bezahlt ein Ticket, die Lichter gehen aus und man wird in die Leinwand und an einen anderen Ort gezogen. Mir gefällt es, dass das Publikum mit ROBOT DREAMS für eineinhalb Stunden im New York der 80er verweilen kann.

**kinofenster.de: Durch die anthropomorphen Tierfiguren wirkt die Stadt sehr divers und lebendig. In Einzelfällen könnten bestimmte Menschengruppen die Wahl und Darstellung der Tierart aber als klischeehaft oder diskriminierend verstehen – ich denke da an den Gorilla als Sicherheitsmann, der als Schwarzer gelesen werden könnte, oder an den Geier als jüdischen Pfandleiher. Nach welchen Kriterien haben Sie die Tierarten ausgewählt?**

**Pablo Berger:** Menschengruppen bestimmten Tieren zuzuordnen, wäre ein stereotypisches Klischee. Unsere Mission war genau das Gegenteil. Die afroamerikanischen Charaktere werden beispielsweise durch sehr unterschiedliche Tiere verkörpert, >

Interview: Pablo Berger (2/2)

mal ein Hase, mal ein Hund und so weiter. Der Gorilla-Sicherheitsmann am Pier beispielsweise ist für mich nicht unbedingt ein Afroamerikaner. "Gorilla" sagt man auch zu Bodyguards, er ist also einfach ein starker Typ. Für die Figuren im Hintergrund hatten wir ein Team von zehn Charakterdesigner/-innen, die tausende von Zeichnungen angefertigt haben. Manchmal gibt es einige Figuren im Hintergrund, über die ich nicht die Kontrolle hatte. Den Pfandleiher habe ich zum Beispiel nicht als jüdisch wahrgenommen.

**kinofenster.de: Die Charaktere kommunizieren nicht durch Worte, aber durch Sounds, Blicke und Musik. Wie kam es zu dieser Entscheidung?**

**Pablo Berger:** Ich habe mit BLANCANIEVES (ES/FR 2012) schon einen Film ohne Dialoge gedreht. Ich mag es, mit Bildern zu schreiben und Geschichten visuell zu erzählen. Das macht den Film zu einer einzigartigen Kunstform. Wichtige Dinge im Leben werden auch nicht immer mit Worten, sondern durch Taten gesagt. Die Musik ist dabei die Stimme der Charaktere und vermittelt Emotionen auf eine tiefgreifende Art. Ich liebe es, wenn Musik und Bilder zusammenkommen und starke Gefühle hervorrufen, in ROBOT DREAMS ist es besonders eine Kombination aus Lachen und Weinen. Wenn Dog und Robot September von Earth, Wind und Fire hören, denken sie aneinander, so wie Musik auch in jeder anderen Beziehung unmittelbar als Gedächtnis der Seele funktioniert.

**kinofenster.de: Erzählungen über fühlende und träumende Roboter gibt es schon lang in Literatur und Film – aktuell wird aber auch jenseits von Science-Fiction-Erzählungen viel über soziale Maschinen gesprochen. Ist Ihr Film auch ein Kommentar zu der Diskussion um künstliche Intelligenz?**

**Pablo Berger:** Als Sara Varon das Buch 2007 geschrieben hat, und auch als wir vor

fünf Jahren angefangen haben, den Film zu drehen, war künstliche Intelligenz noch lange kein Trendthema so wie heute. ROBOT DREAMS ist ein humanistischer Film, eine Fabel und kein Film über die Zukunft der Technologie. Robot wurde nicht mit einer bestimmten Software ausgestattet, er ist einfach eine Metapher für den idealen Freund. Ich möchte, dass Kinder und auch Erwachsene, die den Film sehen, nicht an künstliche Intelligenz denken, sondern an einen bestmöglichen Gefährten.

**kinofenster.de: Die Graphic Novel ROBOT DREAMS stand auf der Kinderleseliste von Oprah Winfreys Book Club für Kinder von 6 bis 9 Jahren. An wen richtet sich der Film aus Ihrer Sicht?**

**Pablo Berger:** Ich denke, dieser Film hat ein sehr weites Publikum: Cineast/-innen auf Filmfestivals genauso wie junge Kinder, die das erste Mal ins Kino gehen. Das Besondere ist, dass der Film Kinder ernst nimmt und in gewisser Weise als Erwachsene behandelt. Ich denke, Kinder können auch mit dem umgehen, was wir ernste Themen nennen. Sicher wird das Ende für sie überraschend sein, weil es unerwartet ist. Das ist es aber auch, was diesen Film von anderen Kinderbüchern oder -filmen mit Einhörnern, Regenbögen und "rosaroten Enden" hervorhebt.

**kinofenster.de: Welchen Beitrag kann Filmbildung dabei leisten?**

**Pablo Berger:** Aus meiner Sicht sollten Filme Fragen aufwerfen, keine Antworten geben. Wenn Eltern oder Lehrer/-innen den Film jungen Kindern zeigen, wird das sicher zu Diskussionen führen. Filmbildung hat da eine Verantwortung, ein junges Publikum an diese bestimmte Art von Filmen heranzuführen – und es dazu zu bringen, dass sie das Kino lieben.

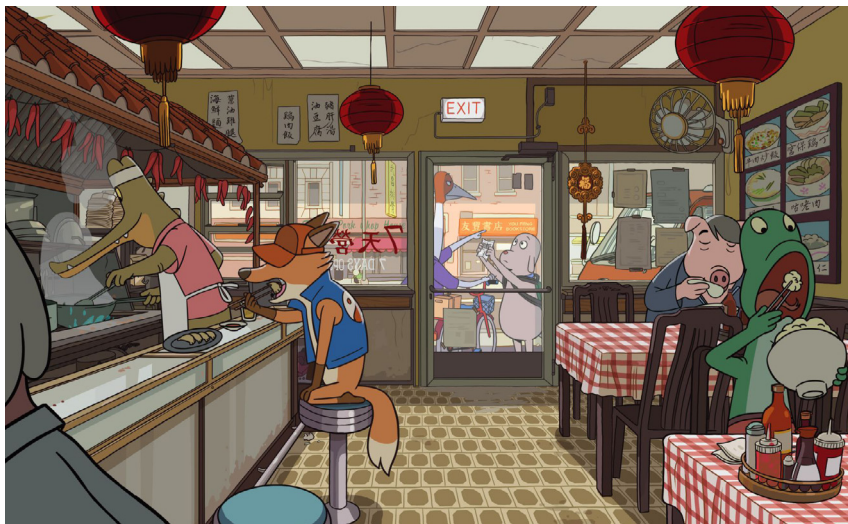
Autor/in:

Sarah Hoffmann, 07.05.2024

Hintergrund: Tiere wie wir (1/2)

# TIERE WIE WIR

In Pablo Bergers Animationsfilm ist das New York der 1980er-Jahre von vermenschlichten Tierfiguren bevölkert



© Plaión Pictures

## New York als Utopie

Was dabei zuerst auffällt, ist die Vielfalt der Tiere, die in New York leben: Da gibt es Hasen und Krokodile, Löwen und Elefanten, Hyänen, Gorillas und Schimpansen, Schweine, Waschbären, Hunde, Kühe, Hirsche, Antilopen und viele mehr. Die Stadt ist wirklich bunt gemischt, ein wahrer melting pot. Haustiere leben mit und neben wilden Tieren, Arten von allen Kontinenten haben an diesem Ort ein Zuhause gefunden. New York ist eine in jeder Hinsicht bunt durchmischte Stadt, deren Diversität hier ohne Rückgriff auf "menschliche Kategorien" sichtbar gemacht werden kann.



© Plaión Pictures

Eine Ratte mit einem Faible fürs Kochen (RATATOUILLE, Brad Bird, Jan Pinkava, USA 2007), eine Maus und ein Bär, die beste Freund/-innen werden (ERNEST & CÉLESTINE, Stéphane Aubier, Vincent Patar, Benjamin Renner, FR/BE/LX 2012), eine junge Maus und eine sehr alte Kröte als Ermittlerduo (KOMMISSAR GORDON & BUFFY, Linda Hambäck, SE 2017), ein Koala als Musikproduzent (SING, Garth Jennings, USA 2016), eine kleine Häslein als Großstadtpolizistin (ZOOMANIA, Byron Howard, Rich Moore, USA 2016): Während in japanischen Trickfilmen (Glossar: Animationsfilm) überwiegend über Menschen erzählt wird, zählen Tiere mit menschlichen Eigenschaften in europäischen und US-amerikanischen Animationsfilmen zum Standard-Figurenrepertoire. Und dabei sind sie keinesfalls nur Sidekicks, sondern ernstzunehmende, im besten Falle vielschichtige und ungemein liebenswerte Charaktere. Aus Bilder- und Kinderbüchern ist diese Erzählstrategie

ebenfalls bekannt, aber auch aus Comics und Graphic Novels, die sich an Jugendliche und Erwachsene richten wie etwa Art Spiegelmans *Maus. Die Geschichte eines Überlebenden* (*Maus. A Survivor's Tale*, 1986). Die Wirkungen sind dabei recht unterschiedlich und reichen von der Verniedlichung bis zur Verfremdung. Mal öffnen sich Identifikationsräume durch das Fantastische, mal wird die Technik benutzt, um menschliche Eigenschaften zu karikieren oder zu kritisieren, mal dient sie als Mittel der politischen Bildung (wie die Comicreihe Hanisauland). Auch der Animationsfilm *ROBOT DREAMS* des Spaniers Pablo Berger, der zuvor drei Realfilme (Glossar: Spielfilm) gedreht hat, spielt in einer Welt der anthropomorphen Tiere. Er führt zurück in den September des Jahres 1982 und nach New York City – und lässt die US-amerikanische Metropole durch die tierischen Bewohner/-innen plötzlich in einem ganz anderen Licht erstrahlen.

Zugleich hat sich Berger dafür entschieden, nicht über Konflikte, sondern über das Miteinander zu erzählen. Das New York in diesem Film ist ein vergleichsweise friedlicher Ort. Zwar gibt es hier und dort ein paar grimmige Punks am Straßenrand – besetzt als Gorilla, Schimpanse und Hyäne –, auch mal eine obdachlose Dogge am Rande des Gehwegs, aber insgesamt scheinen die Tiere gut miteinander auszukommen. Das realistische Bild, das Martin Scorsese in seinen nur wenige Jahre früher spielenden New York-Filmen wie *TAXI DRIVER* (USA 1976) von der Stadt gezeichnet hat – die Stadt als Moloch – ist unvereinbar mit Bergers harmonischer, bunter Utopie.

Berger macht sich sogar oft einen Scherz daraus, möglichst widersprüchliche Paarungen zu bilden: So wohnen gemäß dem Klingelschild ein Stockwerk unter dem Filmhelden Dog – die Tiere tragen hier keine Namen, sondern sind allein nach ihren Tierarten >

Hintergrund: Tiere wie wir (2/2)

benannt – im East Village etwa Chicken und Cat zusammen. Und im Haus auf der anderen Straßenseite sind eine Kuh und ein Hirsch ein glückliches Paar. Nur die Tauben und die Fische sind "echte Tiere" und Beiwerk in diesem Film, ganz ohne menschliche Eigenschaften.

## Kein Mensch und doch vertraut

Im Mittelpunkt des Films aber steht Dog, ein Hund. Dog lebt alleine und fühlt sich einsam. Er geht auf zwei Beinen – aber er kann nicht sprechen. Er trägt ein Halsband – aber er gehört niemandem. Er ist unbekleidet – aber wenn er ans Meer zum Schwimmen geht, zieht er sich eine Badehose an (selbstverständlich schamhaft hinter einem Handtuch). Und wenn er sich freut, dann wackelt er mit dem Schwanz. Es ist also viel Tierisches an Dog, aber eben auch viel Menschliches; er ist anders und doch vertraut.



© Plaion Pictures

Von Dogs Charaktereigenschaften betont der Film vor allem die Loyalität. Als sein Freund Robot am Strand liegen bleibt und sich nicht mehr von dort fortbewegen kann, leidet Dog sehr und sehnt sich nach dem Tag, an dem er ihn endlich wiedersehen kann. Der Film vermischt so die Eigenschaften, die Tieren zugeschrieben werden, mit menschlichen Gefühlen. Weil die abstrakte Darstellung der Protagonisten bestimmte Charaktereigenschaften deutlich hervorhebt, fällt die Identifikation umso leichter. Mögliche Hürden durch Hautfarbe, Geschlecht oder sexuelle Orientierungen gibt es somit nicht. Auch die Beziehung

zwischen Dog und Robot lässt so viele Lesarten zu. In queeren Online-Communitys wurden sie daher etwa auch als queeres Paar interpretiert.

## Personifizierungen und Stereotype

Im besten Fall gelingt dem Film eine aberwitzige Zuordnung von Tieren zu menschlichen Berufen und Verhaltensweisen: Auf MTV rocken Pferde mit wild wehender Mähne, der Paketbote, der Hund seine Roboterteile bringt, ist ein wahrhaft bulliger Bulle mit Ring in der Nase, im Barber Shop wird ein Schaf geschoren, am Strand ist ein Löwe beim Volleyball der König. Mit vielen Tentakeln lässt es sich als Oktopus-Musiker in der New Yorker U-Bahn gleich viel besser trommeln und beim Paddeln über den See im Central Park hat es eine Maus schwer, ihren elefantösen Partner fortzubewegen. Dass sich eine lebenslustige Ente, die sich mit Dog anfreundet, schließlich unvermittelt nach Europa absetzt, passt auch – ein Zugvogel eben, der Bewegung und Freiheit braucht. All diese Figuren eint, dass hier mit anderen Bildern über Vertrautes gesprochen wird.



© Plaion Pictures

Doch nicht immer ist die Wahl der Tiere glücklich. So komisch manche Darstellungen auch sind, so problematisch sind andere durch ihre Untertöne. Wenn ein Geier einen Pfandladen betreibt, dann funktioniert dieses Bild zunächst noch gut. Der lange krumme Schnabel des offenbar dubiosen und nicht gerade sympathisch gezeichneten Händlers in Verbindung mit dem Namen

"Oz" allerdings bedient antisemitische Klischees. Einen durch seine schiere körperliche Masse Furcht einflößenden Cop mit einem Gorilla zu besetzen, passt grundsätzlich auch. Aber dessen bildliche Darstellung kann auch rassistisch wahrgenommen werden. Dabei ist zu betonen, dass diese Figuren nur ganz kurz auftauchen und in keiner Hinsicht das Herz des Films ausmachen. Bedauerlich ist trotzdem, dass auch dieser insgesamt so sensible und vielschichtige Film manchmal über die Fallstricke des Cartoons stolpert. Zuspitzungen können die Augen öffnen – oder Klischees verstärken.

Autor/in:

Stefan Stiletto, Medienpädagoge mit Schwerpunkt Filmkompetenz und Filmbildung, 07.05.2024



Szenenanalyse: Do You Remember? (1/2)



© Platoon Pictures

## Do You Remember?

**ROBOT DREAMS** ist in einem idealisierten New York der 1980er-Jahre angesiedelt. Die Sequenzanalyse untersucht, wie der Animationsfilm die Zeitreise inszeniert.

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

Der Animationsfilm **ROBOT DREAMS** spielt im New York der 1980er-Jahre. Wie bereits die zugrunde liegende Graphic Novel (dt.: *Robo und Hund: wahre Freundschaft rostet nicht*, 2008) von Sara Varon entwirft der Film dabei eine historisch alternative Version der Metropole. Der "Big Apple" ist hier von anthropomorphen Tieren bevölkert, außerdem sind voll funktionsfähige Roboter zur Marktreife gelangt, die selbst aus heutiger Sicht futuristisch anmuten. Die dargestellte Welt bewegt sich also zwischen Nostalgie und Science-Fiction, wobei vor allem erstere den Film prägt. Mit welchen filmischen Mitteln stellt Regi-

seur Pablo Berger die Verbindung zu den 1980er-Jahren her?

Berger inszeniert (Glossar: Mise-en-Scène) die Wiederkehr der 1980er-Jahre über eine ganze Reihe an audiovisuellen Zeitmarkern. Die formale Voraussetzung für den hohen Detailgrad, mit dem der Film ein Bild der 1980er-Jahre entwirft, schafft der "Ligne claire" genannte Zeichenstil mit oft eher schlicht gezeichneten Figuren vor realitätsnahen Hintergründen. Dieselbe Ästhetik hat der zuständige Animationsregisseur Benoît Feroumont bereits beim Klassiker **DAS GROSSE RENNEN VON BELLEVILLE** (**LES TRIPLETTES DE BELLEVILLE**, Sylvain Chomet, FR/BE/CA/UK 2003) umgesetzt.

### New York als dritte Hauptfigur

Das Eröffnungsbild zeigt einen nächtlichen Ausschnitt der New Yorker Skyline mit der

Brooklyn Bridge im Vordergrund. Dabei fällt auf, dass die beim Terroranschlag vom 11. September 2001 zerstörten Zwillingstürme des World Trade Centers noch stehen, der Film also in der Vergangenheit spielen muss. Die konkrete Verortung des Plots in den 1980er-Jahren leistet der folgende Blick in Dogs Wohnung. Der Hund spielt die Konsolenversion des Arcade-Hits Pong auf seinem Röhrenfernseher, bald darauf flimmert der Musiksender MTV über die Mattscheibe. Markante (Retro-)Gegenstände kreisen die Handlungszeit weiter ein: eine Lavalampe, eine Sofortbildkamera und analoge Fotoalben, Dogs Festnetztelefon. Der Roboterbausatz Amica 2000, den Dog über einen Teleshopping-Kanal ordert, ist eine direkte Referenz auf den 1987 erschienenen Heimcomputer Amiga 2000. Vor der Titeleinblendung fungieren dann ein paar Takte 80er-Synthesizer-Musik (Glossar: Filmmusik) als weiterer, diesmal akustischer Vergangenheitsmarker.

### Sequenz:

#### Spaziergang im East Village

Die Lokalisierung der Geschichte im New York der 1980er-Jahre setzt sich bei den Stadtausflügen von Dog und Robot fort, die den Handlungsort als dritte Hauptfigur etablieren. Der erste Spaziergang der Freunde gibt die Stoßrichtung vor: Die Sequenz ist in einer Straße mit detailliert gestalteten Ladenfronten angesiedelt. Ältere Automodelle und Telefonzellen am Straßenrand sind auffällige Zeitmarker. Bald zeigt der Blick in einen Haarsalon einen Kunden, der sich einen 80er-Afrolook rasieren lässt. Das goldene Dollar-Zeichen an seiner Halskette verweist auf Hip-Hop und damit eine prägende Musikrichtung der Zeit, die später auch auf der Tonspur zu hören ist. Kinder der 1980er sind auch die drei Punks, die den Song I Hate Hate der New Yorker Anarcho-Punkband Reagan Youth hören. Zum Abschluss der Sequenz baumelt ein Paar "All Stars"-Chucks als weiterer Verweis auf die 1980er-Jahre über einer Straßenkreuzung. >

9  
(29)

Szenenanalyse: Do You Remember? (2/2)

In episodisch aufgebauten Szenen klappern Robot und Dog New Yorker Hotspots wie den Badestrand auf Coney Island ab, die zeichnerisch realitätsgetreu nachempfunden sind. Ein hervorstechender 80er-Jahre-Ort ist eine Arcade-Spielhalle, in der Jugendliche die frühen Videospieleklassiker Frogger, Wild Gunman und Donkey Kong spielen. Immer wieder rücken die charakteristischen Fluchttreppen an den New Yorker Gebäuden, Graffiti oder Werbeplakate für in den 80ern prominente Marken wie Panasonic ins Bild, zudem treffen die Freunde auf der Straße und in der U-Bahn auf viele Passanten, die Modestile der Zeit tragen. Im Vorbeigehen wird so die prägende Bedeutung des "Schmelztiegels" New York für die Populärkultur und für gesellschaftliche Entwicklungen wie kulturelle Vielfalt deutlich. Im Vergleich zum realen New York der 1980er-Jahre, das von hohen Kriminalitätsraten gebeutelt war, bleibt der soziale Sprengstoff im Film eine Randnotiz. Dieses idealisierte Bild funktioniert dabei immer wieder über Stereotypen, die häufig Spaß machen, stellenweise aber leider auch mit diskriminierenden Zuschreibungen arbeiten.

## Sequenz: Der Rollschuhanzug im Central Park

Eine anspielungsreiche Sequenz spielt im Central Park, wo Robot und Dog eine Rollschuh-Performance zum 1978 erschienen Disco-Hit September der Band Earth, Wind & Fire hinlegen. Die Musik kommt aus einem Kassettenrekorder, die Zuschauer tragen 80er-Mode, die mit Leggings und Stirnbändern in Richtung Aerobic geht oder wie im Fall eines Froschs im Neon-Outfit der Discokultur huldigt. Ein Zuschauer filmt den Tanz mit einem Camcorder, was ein technisches Gerät der Zeit in den Fokus rückt. Der gut gelaunte Auftritt von Robot und Dog kommt als Stimmungsszene daher, die das Freundschaftsglück tänzerisch ausdrückt. Mehrere Szenen aus ROBOT DREAMS funktionieren auf vergleichbare Weise, wenn Pop-

musik, sanfte Klavierstücke oder Jazz die jeweilige Stimmung untermalen und zugleich ein Stück dazu beitragen, die 1980er-Jahre aufleben zu lassen.

## Eine Fülle an Filmzitaten

Neben den musikalischen Zitaten baut Pablo Berger einige Filmreferenzen ein, darunter Anspielungen auf 80er-Klassiker wie SHINING (THE SHINING, Stanley Kubrick, GB/USA 1980) und NIGHTMARE – MÖRDERISCHE TRÄUME (A NIGHTMARE ON ELM STREET, Wes Craven, USA 1984), auf die Sitcom ALF (USA 1986-1990) oder ZURÜCK IN DIE ZUKUNFT (BACK TO THE FUTURE, Robert Zemeckis, USA 1985), der passenderweise in einem Kino aufgeführt wird. Hinzu kommen Zitate aus älteren Filmen wie STEAMBOAT BILL JR. (Charles Reisner, USA 1928), DER ZAUBERER VON OZ (THE WIZARD OF OZ, Victor Fleming, USA 1939) und YOYO, DER MILLIONÄR (YOYO, Pierre Étaix, F 1965), dessen Plakat Dogs Apartment ziert. Die Fülle an Verweisen besitzt wiederum selbst eine Verweisqualität, weil sie eine für das postmoderne Kino der 1980er-Jahre typische Zitate-Ästhetik aufgreift, die etwa die Filme von Brian de Palma und David Lynch auszeichnet. Fast automatisch entsteht so eine selbstreferenzielle Metaebene, die einen Höhepunkt erreicht, wenn Robot und Dog am Ende des Films über einen Splitscreen hinweg vereint sind.

Für das Verständnis der zeitlosen Themen Einsamkeit und Freundschaft muss das Publikum die vielen Anspielungen auf die Popkultur der 1980er-Jahre und den Handlungsort New York nicht bewusst wahrnehmen. Die konsistent gebaute Welt aus ROBOT DREAMS bietet ganz unterschiedliche Zugänge an. Während Erwachsene eine mitunter nostalgische Zeitreise in die Vergangenheit erleben, eröffnet sich Kindern eine eigentümliche Welt, in der wie im Animationsfilm üblich manches anders ist.

Autor/in:

Philipp Bühler, freier Filmjournalist und kinofenster.de-Redakteur, 15.11.2023

Anregungen: Außerschulische Filmarbeit mit Film Robot Dreams (1/3)

# AUSSERSCHULISCHE FILMARBEIT MIT ROBOT DREAMS

Altersgruppe	Thema	Fragen/Impulse und Sozialform(en) und Inhalt
Kinder ab 10 Jahren	Die Bedeutung von Freundschaft I	<b>Warum ist Freundschaft wichtig? Was zeichnet gute Freund/-innen aus? Welche Freizeitaktivitäten unternehmen Freund/-innen?</b> Sammeln von Aspekten in der Gruppe.
	Die Bedeutung von Freundschaft II	<b>Wer oder was kann ein/-e Freund/-in sein? Ist Freundschaft zwischen Mensch und Tier, zwischen Mensch und Roboter/-in möglich?</b> Diskussion in Kleingruppen. Gegebenenfalls als ersten Impuls das Konzept ungewöhnlicher Tierfreundschaften vorstellen: <a href="https://www.swr.de/wissen/freundschaft-unter-tieren-100.html">https://www.swr.de/wissen/freundschaft-unter-tieren-100.html</a> <a href="https://www.studysmarter.de/schule/biologie/verhaltensbiologie/tierfreundschaften/">https://www.studysmarter.de/schule/biologie/verhaltensbiologie/tierfreundschaften/</a>
	Der Trailer	<b>Seht euch die erste Minute des Trailers von ROBOT DREAMS an. Zwischen wem entwickelt sich eine Freundschaft? Woran erkennt ihr, dass sich die beiden Figuren mögen?</b> Den Trailer <a href="https://www.youtube.com/watch?v=0CHV_ZD1h-rA">https://www.youtube.com/watch?v=0CHV_ZD1h-rA</a> bis 0:01:00 ansehen. Anschließend auf die unterschiedlichen Einstellungen eingehen: Dog und Robot lächeln sich an, unternehmen Freizeitaktivitäten (die eventuell im ersten Arbeitsschritt in Teilen genannt wurden).
	Erste Eindrücke zum Film	<b>Was hat euch besonders berührt und/oder überrascht?</b> Nach der Filmsichtung von ROBOT DREAMS einen ersten Austausch vornehmen. Neben inhaltlichen Punkten können auch Eindrücke zu formalen Aspekten (beispielsweise die Animationstechnik <a href="https://www.kinofenster.de/lehrmaterial/glossar/animationstechniken/">https://www.kinofenster.de/lehrmaterial/glossar/animationstechniken/</a> ) besprochen werden.

11  
(29)



Anregungen: Außerschulische Filmarbeit zum Film Robot Dreams (2/3)

<p>Der Filmtitel und das Filmplakat</p>	<p><b>Welche Bedeutung hat der Titel ROBOT DREAMS? Wie könnte die Bedeutung auf einem Filmplakat dargestellt werden?</b></p> <p>Im Anschluss an die Beantwortung der ersten Frage zentrale Motive des Films wiederholen (beispielsweise Freundschaft) und über Gestaltungsmöglichkeiten in Kleingruppen nachdenken und Skizzen anfertigen lassen. In einem weiteren Arbeitsschritt mit dem Originalplakat <a href="https://www.filmposter-archiv.de/filmp1akat.php?id=38638">https://www.filmposter-archiv.de/filmp1akat.php?id=38638</a> vergleichen. Abschließend in der Gruppe Funktionalität der verschiedenen Motive erörtern.</p>
<p>Die Filmmusik</p>	<p><b>Erinnert ihr euch, welcher Song (Glossar: Filmmusik) in unterschiedlichen Szenen verwendet wird?</b></p> <p><b>Welche Funktion hat dieser Song?</b></p> <p>Um die Erinnerung zu reaktivieren, wird September <a href="https://www.youtube.com/watch?v=Gso69dndIYk">https://www.youtube.com/watch?v=Gso69dndIYk</a> von Earth, Wind and Fire abgespielt. Analyse der vermittelten Stimmung und Diskussion, welche Wirkung im Film erzeugt wird (beispielsweise in der Schlusszene).</p>
<p>Tiere als Figuren 1</p>	<p><b>In ROBOT DREAMS leben in New York City viele unterschiedliche Tiere, die sich aber wie Menschen verhalten. Wodurch wird dieser Eindruck erzeugt? Seht euch noch einmal die folgenden beiden Szenen (AB 2, Arbeitsschritt j)) an. Macht euch Notizen.</b></p> <p>Den Fokus beispielsweise auf Kleidung, Gangart, Verhalten legen. Je nach Alter und Kompetenzen arbeitsteilig bestimmte Tiere (etwa Hund, Ente, Vogel) vorgeben. Auch die Hinweise <a href="https://www.kinofenster.de/filme/aktueller-film-des-monats/kf2405-robot-dreams-hg1-anthropomorphe-tierfiguren/">https://www.kinofenster.de/filme/aktueller-film-des-monats/kf2405-robot-dreams-hg1-anthropomorphe-tierfiguren/</a> zur problematischen Darstellung in einigen Einstellungen beachten.</p>
<p>Tiere als Figuren 2</p>	<p><b>Warum könnten sich die Filmemacher/-innen entschieden haben, ihre Geschichte mit Tieren und den Verzicht auf Sprache zu erzählen?</b></p> <p>Diskussion in der Gruppe. Danach Vergleich mit dem Interview <a href="https://www.kinofenster.de/filme/aktueller-film-des-monats/kf2405-robot-dreams-interview-pablo-berger/">https://www.kinofenster.de/filme/aktueller-film-des-monats/kf2405-robot-dreams-interview-pablo-berger/</a>.</p>

12  
(29)



Anregungen: Außerschulische Filmarbeit zum Film Robot Dreams (3/3)

Mehr zu Robotern und Träumen

Sucht euch die Graphic Novel *Robot Dreams*

➔ <https://www.film-rezensionen.de/2023/10/robo-und-hund-wahre-freundschaft-rostet-nicht/>, die Vorlage der Verfilmung ist, oder den Roman *Roboter träumen nicht*

➔ <https://www.lesen.bayern.de/9783743208582/> aus. Lest das jeweilige Werk und bereitet eine kurze Präsentation dazu vor.

Autor/in:

Ronald Ehlert-Klein, Theater- und  
Filmwissenschaftler, Assessor des  
Lehramts und kinofenster.de-Redakteur,  
07.05.2024

Arbeitsblatt: Heranführung an Robot Dreams – Aufgabe 1/Didaktisch-methodischer Kommentar

## Aufgabe 1

# HERANFÜHRUNG AN ROBOT DREAMS LEHRERINNEN UND LEHRER

Didaktisch-methodischer Kommentar

—

### Fächer:

Deutsch, Englisch, Ethik, Religion,  
Gesellschaftskunde, Informatik, Kunst,  
Medienkunde, fächerübergreifender  
Unterricht (ab 5. Klasse)

### Lernprodukt/Kompetenzschwerpunkt:

Die Schüler/-innen setzen sich in der Filmanalyse mit den beiden Hauptfiguren des Films und ihrer Freundschaft auseinander. Dafür sprechen sie in einem offenen Brainstorming zuerst über Roboter und deren Vorzüge und Möglichkeiten. Während der Filmsichtung sammeln sie Informationen zu den Hauptfiguren und verwenden diese Beobachtungen der Inhaltsebene wie der filmästhetischen Ebene für die Beschreibung von Einsamkeit und Zweisamkeit bzw. Freundschaft. Am Ende der Lehreinheit schreiben sie einen Text über einen eigenen „Roboter-Traum“. Im Fach Kunsterziehung kann die Aufgabe durch eine bildliche Darstellung des Traums verbunden werden. Im Fach Musik kann auf die Funktionen der unterschiedlichen Musikstücke eingegangen werden.

### Didaktisch-methodischer Kommentar:

Die Schülerinnen und Schüler nähern sich im Klassengespräch zunächst dem Thema Robotics an, sammeln ihr Vorwissen über Roboter, über deren Einsatz und Möglichkeiten und überlegen, inwieweit ein Roboter ein Freund oder eine Freundin für sie sein könnte. Während der Filmsichtung konzentriert sich eine Gruppe auf die Figur von Dog, eine zweite auf Robot und die anderen im Film dargestellten Roboter, so dass sie sich nach der Filmsichtung mit den im Film behandelten Themen „Einsamkeit“ und „Freundschaft“ auseinandersetzen können. Anhand der inhaltlichen wie filmästhetischen Analyse untersuchen sie die dargestellten Momente von Einsamkeit wie diejenigen der (von

Dog und Robot erlebten wie der in Träumen vorgestellten) Zweisamkeit, als die Momente des Zusammenseins und der Freundschaft. Im Fach Musik kann darüber hinaus gesondert auf die im Film verwendete Musik und einzelne Musikstücke eingegangen werden. Als Abschluss schreiben die Schülerinnen und Schüler einen eigenen „Roboter-Traum“, in dem sie ein gemeinsames Erlebnis mit einem Roboter schildern. Alternativ oder ergänzend kann der „Roboter-Traum“ im Kunstunterricht auch als Bild oder Collage gestaltet werden.

### Autor/in:

Dr. Verena Schmöllner, Filmwissenschaftlerin, Journalistin und Filmpädagogin im Raum München, 07.05.2024

Arbeitsblatt: Heranführung an Robot Dreams – Aufgabe 1 (1/2)

## Aufgabe 1

# HERANFÜHRUNG AN ROBOT DREAMS FÜR SCHÜLERINNEN UND SCHÜLER

**Hinweis:** In einigen Einstellungen sind Nebenfiguren zu sehen, deren Darstellung weniger geglückt erscheint. So bedient ein beispielsweise ein Geier als Pfandleiher antisemitische Klischees (vgl. Hintergrundartikel). Dies kann in diesem Arbeitsblatt von den Lehrenden als Negativbeispiel thematisiert werden, sodass eine entsprechende Sensibilisierung der Schüler/-innen stattfindet.

### VOR DER FILMSICHTUNG:

- a)** Was sind Roboter? Tauscht im Plenum euer Wissen und eure Gedanken zu menschlichen Maschinen aus. Dabei können auch die folgenden Fragen helfen: Was wisst ihr über Roboter? Was können sie? Wo werden sie eingesetzt? Wer besitzt oder hat Kontakt zu einem Roboter?
- b)** Überlegt in einem zweiten Schritt, wofür ihr in eurem Alltag einen Roboter gebrauchen könntet und was ihr mit ihm zusammen tun würdet.
- c)** Zeichnet diesen Roboter. Überlegt, wie genau er aussehen, welche Funktionen er haben soll und was er können muss, damit er für eure Zwecke ideal einsetzbar ist.

### WÄHREND DER FILMSICHTUNG:

- d)** Die Klasse wird in zwei Gruppen geteilt und konzentriert sich jeweils auf unterschiedliche Figuren. Eine Gruppe hat während der Filmsichtung die Hauptfigur, Dog, im Blick; die zweite Gruppe alle Roboter-Figuren im Film.

#### Gruppe 1:

- Konzentriert euch während der Filmsichtung auf Dog und sammelt alle Informationen über die Figur. Folgende Fragen helfen euch dabei:
- Wo wohnt er? Wie sieht sein Zuhause aus?
- Wie verbringt Dog seinen Alltag? Was macht er in seiner Freizeit am liebsten?
- Was mag Dog gerne? Was mag er nicht?

#### Gruppe 2:

- Achtet bitte auf alle Roboterfiguren im Film. Die folgenden Fragen können euch dabei helfen:
- Wie sehen die Roboter aus?
- Was tun sie und was können sie tun?
- Was macht sie aus?
- Haben sie auch Gefühle, wenn ja, welche?

Macht euch schon während der Sichtung Notizen. Alternativ könnt ihr euch auch direkt nach der Filmsichtung Zeit nehmen und eure Beobachtungen aufschreiben.

### NACH DER FILMSICHTUNG:

- e)** Wie geht es euch nach dem Film? Welche Gefühle verbindet ihr mit dem Film? Tauscht euch mit einer Partnerin/einem Partner aus.
- f)** Sprecht im Plenum über den Film und darüber, was euch bei ROBOT DREAMS bewegt hat.
- Formuliert, was ihr besonders gut an ROBOT DREAMS fandet und was euch gar nicht gefallen hat.
  - Zieht auch Vergleiche zu anderen Filmen und bespricht, was euch an ROBOT DREAMS überrascht oder irritiert hat.
  - Wenn es offene Fragen gibt, stellt diese und versucht, sie euch gegenseitig zu beantworten.
- g)** Vergleicht eure Ergebnisse aus Arbeitsschritt d).
- h)** Im Film wird Dog immer wieder in Momenten der Einsamkeit gezeigt. Beschreibt diese Situationen, in denen er allein ist und sich einsam fühlt. Denkt dabei auch an die Darstellung: Könnt ihr euch an verwendete Farben (Glossar: Farbgestaltung) oder Musikstücke (Glossar: Filmmusik) erinnern, die im Film verwendet werden? Welche Gegenstände sind im Bild zu sehen, wenn Dogs Einsamkeit gezeigt wird?

Arbeitsblatt: Heranführung an Robot Dreams – Aufgabe 1 (2/2)

- i)** Nähert euch nun der Figur Robot. Erstellt hierzu eine Liste aller Roboter, die ihr im Film bemerkt habt, und überlegt, was sie alle gemeinsam haben und in welchen Punkten sie sich unterscheiden.
- j)** Dog und Robot werden schnell Freunde. Beschreibt die Momente, die sie gemeinsam erleben. Welche Elemente (zum Beispiel Filmmusik) verdeutlichen dies in den Szenen?
- k)** Nachdem sie getrennt worden sind, träumen beide Figuren, sowohl Dog als auch Robot, jeweils von einer möglichen gemeinsamen Zeit. An welche Träume könnt ihr euch erinnern? Sammelt die Träume von Dog und Robot und beschreibt sie. Achtet auch hierbei auf Farben, Formen, Elemente der Ausstattung, Geräusche und Filmmusik.
- l)** Denkt euch für euch und euren eigenen Roboter (Aufgabe c)) einen Traum aus: Schreibt eine Kurzgeschichte oder malt ein Bild oder gestaltet eine Collage über ein mögliches Erlebnis mit eurem Roboter.



Arbeitsblatt: Anthropomorphe Tierfiguren in Robot Dreams – Aufgabe 2/Didaktisch-methodischer Kommentar

## Aufgabe 2

# ANTHROPOMORPHE TIERFIGUREN IN ROBOT DREAMS FÜR LEHRERINNEN UND LEHRER

Didaktisch-methodischer Kommentar

—

### Fächer:

Deutsch, Englisch, Ethik, Religion,  
Gesellschaftskunde, Informatik, Kunst,  
Medienkunde, Darstellendes Spiel,  
fächerübergreifender Unterricht  
(ab 6. Klasse)

**Hinweis:** In einigen Einstellungen sind Nebenfiguren zu sehen, deren Darstellung weniger geglückt erscheint. So bedient ein beispielsweise ein Geier als Pfandleiher antisemitische Klischees (vgl. Hintergrundartikel). Dies kann in diesem Arbeitsblatt von den Lehrenden als Negativbeispiel thematisiert werden, sodass eine entsprechende Sensibilisierung der Schüler/-innen stattfindet.

### Lernprodukt/Kompetenzschwerpunkt:

Die Schüler/-innen setzen sich in der Analyse des Films mit den anthropomorphen Tierfiguren in ROBOT DREAMS auseinander und erarbeiten das Konzept des Anthropomorphismus. Sie wählen eine Figur aus, verfassen einen Steckbrief zur Figur und stellen diese Figur im Klassenplenum vor, wobei sie dies – nicht nur in den entsprechenden Fächern wie Kunst oder Darstellendes Spiel – auch auf kreative Weise tun können, etwa als geschriebene und dann vorgelesene Geschichte, als gezeichneten Comic oder als gespielte Szene.

### Didaktisch-methodischer Kommentar:

Im Klassengespräch überlegen die Schüler/-innen zunächst, welche Filme und Geschichten mit vermenschlichten Tieren sie schon kennen und wie diese in ihrer Grundstruktur funktionieren. Hierzu wählen sie fünf der genannten Filme aus und füllen die abgebildete Tabelle mit Angaben zu den Filmen aus. Während der Filmsichtung ach-

ten sie besonders auf Tierfiguren im Film und sammeln alle Informationen zu ihnen. Anhand der inhaltlichen wie filmsprachlichen Analyse sortieren die Schüler/-innen die im Film präsentierten Figuren und beschreiben sie mit Hilfe von Impulsfragen. Ihre Ergebnisse überprüfen und ergänzen sie mit Hilfe der zwei verlinkten Ausschnitte aus dem Film. Sie wählen aus dem Figurenrepertoire eine Figur aus und verfassen zunächst einen Steckbrief, mit dessen Hilfe sie die Figur im Klassenplenum vorstellen. Die Präsentation der Figur kann ein Vortrag vor der Klasse sein oder aber eine geschriebene oder gezeichnete Geschichte oder ein szenisches Spiel. In einer abschließenden Diskussion setzen sich die Kinder mit den Vorteilen von anthropomorphen Figuren auseinander und überlegen, warum sich Filmemacher für (bestimmte) Tiere als Hauptfiguren ihrer Geschichte aussuchen. Alternativ kann auch eine eigene Geschichte das Lernprodukt Steckbrief ersetzen: Die Kinder suchen sich dann eine (völlig neue) Tierfigur für die Hauptrolle in ihren Geschichten, einem Comic oder einem Film aus.

### Autor/in:

Dr. Verena Schmöller, Filmwissenschaftlerin, Journalistin und Filmpädagogin im Raum München, 07.05.2024

Arbeitsblatt: Anthropomorphe Tierfiguren in Robot Dreams - Aufgabe 2 (1/2)

## Aufgabe 2

# ANTHROPOMORPHE TIERFIGUREN IN ROBOT DREAMS FÜR SCHÜLERINNEN UND SCHÜLER

**a)** In einigen Filmen sind die Hauptfiguren Tiere, die wie Menschen Berufe ausüben, Autos fahren, in der Küche stehen und mit menschlichen Eigenschaften ausgestattet sind. Fallen Euch Filmbeispiele ein? Nennt diese und sammelt sie in einer Liste.

**b)** Überlegt, welche Art von Geschichten (Glossar: Genre) – zum Beispiel Abenteuer oder Coming-of-Age – in den genannten Filmen erzählt und welche Themen behandelt werden.

**c)** Wählt fünf der genannten Filme aus und erstellt eine Tabelle, in die ihr Filmtitel, Hauptfiguren bzw. die Art der Figuren und eure Ergebnisse von Aufgabe b) einträgt. Die Tabelle sollte vier Spalten enthalten. In Tabellenkopf trägt ihr folgende Begriffe ein:

Filmtitel  
Hauptfigur(en)  
Genre  
Themen

**Hinweis:** Falls Ihr ROBOT DREAMS bereits gesehen und besprochen habt, geht direkt zu Arbeitsschritt g).

### WÄHREND DER FILMSICHTUNG:

**d)** Konzentriert Euch während der Filmsichtung auf die Tierfiguren im Film und sammelt alle Informationen über sie. Folgende Fragen helfen euch dabei:

- Wie sehen sie aus?
- Wie verbringen sie ihren Alltag?
- Bei welchen Tätigkeiten sieht man sie?
- Welche Tierfiguren ähneln in ihrem Aussehen, ihren Eigenschaften und ihrem Tun eher Menschen, welche verhalten sich wie echte Tiere?

**e)** Macht euch schon während der Sichtung Notizen. Alternativ könnt ihr euch auch direkt nach der Filmsichtung Zeit nehmen und eure Beobachtungen aufschreiben.

### NACH DER FILMSICHTUNG:

**f)** Beschreibt im Klassengespräch eure Eindrücke vom Film: Was hat euch gut gefallen, was fandet ihr nicht so gut?

**g)** Vergleicht den Film mit den von euch ausgewählten Filmen aus eurer Tabelle: Was haben sie gemeinsam, was macht ROBOT DREAMS anders?

**h)** Setzt euch in Kleingruppen zusammen. Widmet euch gezielt den vielen Tierfiguren im Film und sortiert sie: Welche Figuren verhalten sich wie Menschen, welche wie echte Tiere? Welche Tierfiguren stehen im Fokus?

**i)** Sprecht nun über die Darstellung der ‚menschlichen Tierfiguren‘ und beschreibt sie anhand der Notizen von Gruppe 1 zunächst in der Gesamtheit.

- Wie sehen die Tierfiguren aus? Tragen sie Kleidung, wenn ja, welche?
- Wo wohnen sie? Wie sieht es dort aus?
- Wie verbringen sie ihren Alltag?
- Welche Tätigkeiten üben sie aus?

**j)** Seht euch im Plenum die beiden Ausschnitte aus dem Film an. Überprüft eure Angaben im Steckbrief und ergänzt sie.

<https://www.kinofenster.de/filme/aktueller-film-des-monats/kf2405-robot-dreams-ab/>

<https://www.kinofenster.de/filme/aktueller-film-des-monats/kf2405-robot-dreams-ab/>

Arbeitsblatt: Anthropomorphe Tierfiguren in Robot Dreams – Aufgabe 2 (2/2)

**k)** Wählt eine der folgenden Tierfiguren aus und verfasst einen Steckbrief zur Figur (Vorlage siehe unten).

- Dog (Hund)
- Duck (Ente)
- Rascal (Waschbär)
- Monkey (Affe)
- Crocodile (Krokodil)
- Mother Bird (Vogelmutter)

**l)** Stellt die ausgewählte Tierfigur in einem kurzen Vortrag eurer Klasse vor. Alternativ könnt ihr euch auch eine neue Spielszene für zwei der Tierfiguren ausdenken, sie skizzieren und euren Mitschüler/-innen vorspielen. Weitere Variante: Erfindet eine völlig neue Geschichte. Wählt hierzu ein Tier aus, das ihr mit menschlichen Eigenschaften ausstattet und das eine Geschichte erleben soll. Diese Geschichte könnt ihr als Text verfassen, als Comic zeichnen oder ebenfalls als Szene vorspielen.

**m)** In einer Abschlussdiskussion könnt ihr überlegen, warum Filmemacher/-innen den Umweg über Tierfiguren wählen, um ihre Geschichte zu erzählen.

Kategorie	Eure Notizen
Steckbrief von	
Kleidung	
Beruf und/oder Hobby	
Freunde oder Verwandte	
Eigenschaften (als Adjektive)	
Besondere Gegenstände, die zur Figur gehören	

Filmglossar (1/8)

## 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, DE 2013) vorgegangen. Die Figur des Karl, die in der Vorlage von Otfried Preußler nur eine Nebenrolle spielt, wurde zu einer zweiten Hauptfigur ausgebaut, um eine stärkere Identifikation zu ermöglichen und weitere Themen in die Handlung einzubinden.

20  
(29)

### Animationsfilm

Im Animationsfilm werden Gegenstände oder Zeichnungen „zum Leben erweckt“ und „beseelt“ (von lateinisch: animare). Im Unterschied zum Realfilm (engl.: live action movie), der in der Regel aus Aufnahmen von realen, sich bewegenden Figuren oder Objekten bestehen, werden Einzelbilder aufgenommen und aneinander montiert und so abgespielt, dass der Eindruck einer Bewegung entsteht. Dieses Verfahren nennt man „Einzelbildschaltung“ (engl.: Stop-Motion). Für eine flüssig wirkende Animation sind mindestens zwölf Einzelbilder pro Filmsekunde notwendig.

Die vielfältigen klassischen Animationstechniken lassen sich in zweidimensionale (z.B. Zeichentrick, Legetrick, Sandanimation, Scherenschnitt) und dreidimensionale (unter anderem Puppentrick, Knetanimation) unterteilen. Für die seit Mitte der 1990er-Jahre populäre 2D- und 3D-Computeranimation werden analoge Einzelbilder entweder digitalisiert oder Einzelbilder direkt digital erzeugt. Die Veränderungen zwischen den einzelnen Bewegungsphasen werden errechnet.

### Animationstechniken

Animationsfilme erschaffen durch eine schnelle Abfolge statischer Bilder die Illusion der Bewegung. Häufig eingesetzte **Animationstechniken** umfassen:

**Zeichentrick:** Der Bewegungseindruck entsteht durch die schnelle Abfolge zahlreicher unterschiedlicher Zeichnungen. Hierbei >

können durch mehrere übereinander gelegte Folien (cels) auch nur einzelne Teile einer Zeichnung verändert werden.

**Legetrick:** Ausgeschnittene Formen oder Elemente von Figuren werden in Einzelbildschaltung animiert. Lotte Reiniger hat diese Technik in ihren Scherenschnittfilmen angewendet.

**Objektanimation/Stopptrick (Stop Motion):** Figuren aus Plastilin oder Latex (Claymation), Puppen, Gegenstände des Alltags oder in Einzelbildschaltung aufgenommene Menschen (Pixilation) werden animiert, in dem die Objekte zwischen jeder Aufnahme geringfügig bewegt werden.

**Computeranimation/CGI-Animation:** Plastische Modelle der Filmfiguren werden eingescannt. Den digitalen Modellen werden Bewegungspunkte zugeteilt, über die schließlich deren Bewegungen gesteuert werden.

**Rotoskopie:** Realfilmaufnahmen werden Bild für Bild übermalt.

**Motion Capture:** Schauspieler/-innen tragen am gesamten Körper Bewegungssensoren, die die Daten an eine Software weiterleiten. Die Grundzüge der menschlichen Bewegungen dienen als Vorlage für eine Computeranimation und lassen die digitalen Wesen sehr real wirken.

## Coming-of-Age-Filme

Der aus dem Englischen stammende Sammelbegriff bezeichnet Filme, in denen ältere Kinder und Jugendliche als Hauptfiguren erstmals mit grundlegenden Fragen des Heranwachsens oder starken Emotionen konfrontiert und in der Auseinandersetzung mit diesen langsam erwachsen werden. Selbstfindungs-, Identitätsbildungs- und Emanzipierungsprozesse sind charakteristisch für dieses Genre.

Im Mittelpunkt steht die Auseinandersetzung mit der Erwachsenenwelt, dem Elternhaus, der Schule und der Gesellschaft im Allgemeinen. Entsprechend dreht sich die Handlung in der Regel um familiäre, gesellschaftliche oder individuelle Konflikte, Sexualität, Geschlechterrollen, Auflehnung, Meinungsbildung und andere moralische wie emotionale Herausforderungen, denen junge Menschen in der Pubertät begegnen. Aufgrund des dramatischen Potenzials dieser Erzählmotive handelt es sich beim **Coming-of-Age-Film** um ein beliebtes Genre, das sowohl von Mainstream-Produktionen (oftmals im populären Subgenre der Teenie-Komödie) Teenager-Komödien als auch von Independent-Produktionen in vielfältiger Form aufgegriffen wird.

Klassiker des Genres sind zum Beispiel: DENN SIE WISSEN NICHT, WAS SIE TUN (REBEL WITHOUT A CAUSE, Nicholas Ray, USA 1955), SIE KÜSSTEN UND SIE SCHLUGEN IHN (LES QUATRE CENTS COUPS, François Truffaut, FR 1959), DIE REIFEPRÜFUNG (THE GRADUATE, Mike Nichols, USA 1967) oder LA BOUM (Claude Pinoteau, FR 1980).

>

## Farbgestaltung

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

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

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

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

## Filmmusik

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

Man unterscheidet zwei Formen der Filmmusik:

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

**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.

23  
(29)

### Mise-en-scène/ Inszenierung

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 (Kadrange).

### Plot, Plot-Point und Plot-Twist

In der Filmtheorie steht der Begriff **Plot** für die filmische Erzählung, wie sie sich dem Publikum in einer bestimmten Auswahl und Anordnung der Informationen präsentiert. Diese Präsentation ist meist geprägt von Erzählstrategien wie Aussparungen oder zeitlichen Verschiebungen und zielt auf den Spannungsaufbau für das Publikum. Die Zuschauer/-innen setzen aus den Informationen, die der Plot liefert, nach und nach die Story zusammen, die die zeitlich und logisch geordnete Geschichte des Films beschreibt.

&gt;

Als **Plot-Point** wird ein Wendepunkt in der Erzählung bezeichnet, der die Handlung in eine neue Richtung lenkt. Ein **Plot-Twist** ist hingegen eine meist sehr überraschende, sprunghafte Wendung im Plot. Der Plot-Twist tritt oft zum Ende des Films auf, kann aber auch in die Mitte der Handlung eingebettet sein.

## Regie

Die **Regie** hat die künstlerische Leitung einer Filmproduktion inne: Sie ist verantwortlich für die kreative Filmgestaltung in Bild und Ton während der Vorbereitung, beim Dreh und in der Postproduktion. Auf der Grundlage des meist vorliegenden Drehbuchs inszenieren Regisseur/-innen nach ihrer Interpretation den Drehort, die Kamera und die Schauspieler/-innen bzw. bei dokumentarischen Formen die Protagonist/-innen.

Zwar gilt die Regie als kreative Urheberin des fertigen Films, doch sind Filmproduktionen Teamarbeit. Der Regie kommt dabei die Aufgabe zu, die verschiedenen künstlerischen Abteilungen abzustimmen und die Produktion zusammenzuführen, sodass ein einheitliches Gesamtbild entsteht. Besonders eng arbeitet sie mit Drehbuch, Casting, Kamera und Schnitt zusammen. Wie viel Gewicht die Regie hat und wie viel Eigenverantwortung die einzelnen Gewerke übernehmen, ist unterschiedlich und hängt auch von der Größe der Filmproduktion ab. Zudem haben bei großen Projekten die Produzent/-innen oft starken Einfluss auch auf künstlerischer Ebene.

24  
(29)

## Science-Fiction-Film

**Science-Fiction-Filme** zählen neben Horror- und Fantasyfilmen zum Genre des Fantastischen Films und spielen entweder in der nahen oder fernen Zukunft. Indem sie mit Hilfe eines futuristischen Settings gesellschaftliche, politische und vor allem wissenschaftlich-technologische Entwicklungen der Gegenwart fortspinnen, überhöhen und zuspitzen und so zur Diskussion stellen können, haben Science-Fiction-Filme traditionell auch ein großes kritisches Potenzial.

Wie Fantasyfilme werden auch Science-Fiction-Filme maßgeblich durch den Einsatz von Spezialeffekten geprägt. Was die Erzählung betrifft vermischen sich dabei häufig typische Science-Fiction-Motive mit Merkmalen des Horror- oder Actionfilms.

Vor allem aus dem düsteren Setting und der Gegenüberstellung von Mensch und Maschine entwickelt der Science-Fiction-Film **BLADE RUNNER** (Ridley Scott, USA 1982), der im Los Angeles des Jahres 2019 spielt, zahlreiche ethisch-philosophische Themen. So werden nicht nur die Lebensbedingungen auf einer verschmutzten Erde angerissen sondern auch deren soziale Folgen. Doch in den Mittelpunkt rückt vor allem die Frage, was einen Menschen auszeichnet, was Menschlichkeit bedeuten kann und welche Rolle Individualität spielt.

&gt;



**Sequenz** Unter einer **Sequenz** versteht man eine Gruppe aufeinanderfolgender Einstellungen, die graphisch, räumlich, zeitlich, thematisch und/oder szenisch zusammengehören. Sie bilden eine Sinneinheit.

Eine Sequenz stellt eine in sich abgeschlossene Phase im Film dar, die meist durch eine Markierung begrenzt wird (beispielsweise durch Auf- oder Abblenden, einen Establishing Shot, Filmmusik, Inserts usw.).

Während eine Szene im Film eine Handlungseinheit beschreibt, die meist nur an einem Ort und in einer Zeit spielt, kann eine Sequenz an unterschiedlichen Schauplätzen spielen und Zeitsprünge beinhalten, das heißt aus mehreren Szenen bestehen. Sie kann auch aus nur einer einzigen Einstellung bestehen. In diesem Fall spricht man von einer Plansequenz.

**Sidekick** Diese Nebenfigur steht den Hauptfiguren als Komplize/-in, Freund/-in oder Partner/-in durch ihre Treue zur Seite. Sie besitzt oft entgegengesetzte Eigenschaften, durch die sie die Stärken und Schwächen der Hauptfigur betont und/oder komplettiert. Meist dienen **Sidekicks** der komischen Auflockerung spannender Szenen. Sie sind oft überzeichnet und geraten in blamable Situationen.

Vor allem in Komödien spielt die Figur des Sidekicks eine große Rolle bei der Erzeugung von Komik, aber auch in anderen Filmgenres, in denen es um Partnerschaften jeglicher Form in Verbindung mit Komik geht (beispielsweise Buddy Movies, Highschool-Filme, Polizei- oder Detektivfilme).

**Spielfilm** **Spielfilme** erzählen rein fiktionale Geschichten oder beruhen auf realen Ereignissen, die jedoch fiktionalisiert werden. Meist stellen reale Schauspieler/-innen basierend auf einem Drehbuch in strukturiert inszenierten Szenen Handlungen dar.

Im konventionellen Spielfilm wird die Erzählung oft linear zusammenhängend montiert, folgt einer Aktstruktur sowie den Prinzipien von Ursache und Wirkung und schafft beispielsweise durch „unsichtbaren Schnitt“ eine in sich geschlossene, glaubwürdige Filmwelt. Experimentellere Spielfilme brechen häufig bewusst mit diesen Prinzipien. Als Gattungsbegriff bildet der Spielfilm einen Großbereich neben Dokumentarfilm, Experimentalfilm oder Animationsfilm, wobei hierbei auch Mischformen möglich sind.

Viele Spielfilme lassen sich unterschiedlichen Genres wie etwa Actionfilm, Drama, Komödie, oder Western zuordnen. Spielfilme werden für das Kino, Fernsehspiele für das TV und zunehmend auch für Streaminganbieter produziert. In den letzten Jahren wurde der Fokus in der Filmproduktion vor allem auf Spielfilmserien gelegt, die in Länge und Erzählstruktur von klassischen Spielfilmen deutlich abweichen.

&gt;

**Splitscreen** Werden mehrere Bilder nebeneinander auf der Leinwand angeordnet, wird dies als **Splitscreen**-Verfahren bezeichnet. Dieses ermöglicht es, an verschiedenen Orten stattfindende Ereignisse gleichzeitig zu zeigen und dadurch getrennte Handlungsorte miteinander in Beziehung zu setzen oder ein Ereignis aus mehreren Blickwinkeln darzustellen.

In der Regel werden nur kurze Szenen als Splitscreen gezeigt, da die Betrachtung zweier unterschiedlicher Bilder eine hohe Aufmerksamkeit erfordert. Eine Ausnahme ist *TIMECODE* (USA 2000) von Mike Figgis, in dem vier Parallelhandlungen gleichzeitig erzählt werden. Das Verfahren erfreute sich vor allem in den 1960er- und 1970er-Jahren großer Beliebtheit, zum Beispiel in dem Experimentalfilm *THE CHELSEA GIRLS* von Andy Warhol (USA 1966). Als dramaturgisches Stilmittel wurde es etwa auch in der Fernsehserie *24* (USA 2001-2010) eingesetzt.

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

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

Filmglossar (8/8)

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

Vor allem Walt Disney, in dessen Studio 1937 mit SCHNEEWITTCHEN UND DIE SIEBEN ZWERGE (SNOW WHITE AND THE SEVEN DWARFS, David D. Hand, USA 1937 ) der erste animierte Langfilm entstand, beeinflusste weltweit die Wahrnehmung und den Stil von Zeichentrickfilmen. Heute werden in viele Zeichentrickfilme computergenerierte Effekte eingebunden.

Links und Literatur

## Links zum Film

➤ Film-Website des Verleihs  
<https://robotdreams-derfilm.de/inhalt>

➤ Unterrichtsmaterial zum Film (PDF)  
[https://www.filmcasino.at/wp-content/uploads/2023/08/RobotDreams\\_Schulmaterial-AT.pdf](https://www.filmcasino.at/wp-content/uploads/2023/08/RobotDreams_Schulmaterial-AT.pdf)

➤ Street View von New York in den 1980er-Jahren <http://80s.nyc/>

➤ welt.de: Artikel über Kriminalität im New York der 1980er-Jahre  
<https://www.welt.de/politik/ausland/article186879194/New-Yorks-dunkelste-Jahre-Als-die-Weltstadt-eine-Moerdergrube-war.html>

➤ Vision Kino: FilmTipp  
<https://www.visionkino.de/filmtipps/filmtipp/robot-dreams/>

➤ Hanisauland: Filmbesprechung  
[https://www.hanisauland.de/buch-film/filmtipps/filmarchiv/robot\\_dreams](https://www.hanisauland.de/buch-film/filmtipps/filmarchiv/robot_dreams)

➤ hanisauland: Comics für Kinder mit anthropomorphen Tierfiguren  
<https://www.hanisauland.de/spass/comic/hanisauland-Comics-zum-Download>

## Mehr zum Thema auf kinofenster.de

➤ Tiere im Animationsfilm – Wenn sich Vögel wie Menschen verhalten (Hintergrund vom 04.05.2017)  
<https://www.kinofenster.de/filme/archiv-film-des-monats/kf1705/kf1705-ueberflieger-hg2-tiere-im-animationsfilm/>

➤ ERNEST UND CÉLESTINE – DIE REISE INS LAND DER MUSIK (Filmbesprechung und Arbeitsblatt vom 02.08.2023)  
<https://www.kinofenster.de/filme/filmarchiv/ernest-und-celestine-die-reise-ins-land-der-musik-film/>

## IMPRESSUM

**kinofenster.de –**

**Das Online-Portal für Filmbildung**

Herausgegeben von der Bundeszentrale für  
politische Bildung/bpb

Verantwortlich gemäß § 18 Medienstaatsvertrag (MSTV)

Thorsten Schilling

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 Hete-

brügge, Susanne Mohr (Volontärin, Bundeszentrale

für politische Bildung), Severin Schwalb (Volontär,

Bundeszentrale für politische Bildung)

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

**Autor/-innen:** Stefan Stiletto (Filmbesprechung +  
Hintergrund), Sarah Hoffmann (Interview), Christian  
Horn (Szenenanalyse), Ronald Ehlert-Klein (Anregun-  
gen), Dr. Verena Schmöller (Arbeitsblätter)

**Layout:** Nadine Raasch

**Bildrechte:** ©Plaion Pictures, © Arcadia Motion  
Pictures (Foto Pablo Berger)

© kinofenster.de / Bundeszentrale für politische  
Bildung 2024