

## Film des Monats

Mai 2022



## Das Licht, aus dem die Träume sind

Als er in einem indischen Provinz kino erstmals einen Film sieht, ist es um den neunjährigen Samay geschehen: Statt zur Schule zu gehen, stiehlt sich der aus einer armen Familie stammende Junge fortan ständig davon, um heimlich Filme zu gucken – und der Magie des Lichts auf die Schliche zu kommen. Nan Palins **DAS LICHT, AUS DEM DIE TRÄUME SIND** ist eine liebevolle Hommage an das analoge Kino. Unsere Ausgabe stellt den Film vor und erklärt die technischen und physikalischen Hintergründe der darin gezeigten Lichtphänomene und Kinoapparaturen. Darüber hinaus bietet kinofenster.de eine Videoanalyse zur Inszenierung des Lichts im Film und **Unterrichtsmaterial ab Klasse 7**.

# Inhalt

	FILMBESPRECHUNG		UNTERRICHTSMATERIAL
03	<b>Das Licht, aus dem die Träume sind</b>	11	<b>Zwei Aufgaben zu DAS LICHT, AUS DEM DIE TRÄUME SIND</b>
	HINTERGRUND		- DIDAKTISCH-METHODISCHE KOMMENTARE - ZWEI AUFGABEN ZUM FILM
05	<b>Projektionstechniken und optische Phänomene in DAS LICHT, AUS DEM DIE TRÄUME SIND</b>	16	<b>Filmglossar</b>
	VIDEOANALYSE		
08	<b>Licht und Projektion im Film DAS LICHT, AUS DEM DIE TRÄUME SIND</b>	22	<b>Links und Literatur</b>
	ANREGUNGEN		
09	<b>Außerschulische Filmarbeit zu DAS LICHT, AUS DEM DIE TRÄUME SIND</b>	23	<b>Impressum</b>

Filmbesprechung: Das Licht, aus dem die Träume sind (1/2)

© Neue Visionen Filmverleih



## Das Licht, aus dem die Träume sind

In der indischen Provinz entdeckt ein Junge seine Liebe zum Kino.

2010. Ein altes Provinz-Kino im indischen Gujarat zeigt noch 35mm-Filme, als der neunjährige Samay mit Eltern und Schwester zum ersten Mal eine Vorstellung besucht. Gebannt von Licht und Illusion im Kinosaal, dem Rattern des Projektors und einer blauhäutigen Göttin auf der Leinwand, will der Junge fortan nur noch eins: Licht verstehen und wissen, wie daraus Geschichten erschaffen und aus Geschichten Träume werden. Doch Filme ohne religiösen Inhalt gelten Brahmanen (ehemals Priester), der vererbten Kaste seiner Familie, als unrein.

Samay lebt im Dorf, unweit einer Bahnstation, wo sein Vater eine Teebude für Zugpassagiere betreibt. Der Junge beginnt die Schule zu schwänzen, um heimlich – ohne zu zahlen – im nächsten größeren Ort im Kino Galaxy Filme zu schauen. Wie Millionen anderer Inder/-innen aus armen Verhältnissen erlebt Samay dort Momente

der Emotion und Zerstreung. Zufällig lernt er den Filmvorführer Fazal kennen. Dieser ist so begeistert vom köstlichen Essen, das Samays Mutter für die Schulpausen kocht, dass er den jungen Kino-Fan im Tausch für seine Lunchbox im Projektorraum die Vorführungen sehen lässt und in die Geheimnisse des Zelluloids einweiht.

Samays Experimentierfreude an optischen Phänomenen ist geweckt: Erst nutzt er Glasscherben und Filmschnipsel spielerisch als "Brille", dann stiftet er seine Freunde an, filmische Bewegtbilder nachzustellen und eine Laterna Magica zu bauen. Schließlich setzen sie in einem verlassenen "Geisterdorf" einen Projektor aus Schrottteilen zusammen, stehlen sogar Filmrollen und veranstalten eine Vorführung, erst stumm, dann mit selbsterzeugten Geräuschen zum Spaß der Dorfbewohner/-innen.

>

### LAST FILM SHOW

Indien, Frankreich, USA 2021  
Drama

**Kinostart:** 12.05.2022

**Verleih:** Neue Visionen Filmverleih

**Regie und Drehbuch:** Pan Nalin

**Darsteller/innen:** Bhavin Rarbari, Bhavesh Shrimali, Dipen Raval, Richa Meena u.a.

**Kamera:** Swapnil S. Sonawane

**Laufzeit:** 110 min, dt. Fassung, OmU

**Format:** digital, Farbe

**FSK:** ab 12 J.

**Altersempfehlung:** ab 12 J.

**Klassenstufen:** ab 7. Klasse

**Themen:** Kindheit/Kinder, Träume, Asien, Filmgeschichte, Technik/Neue Technologien

**Unterrichtsfächer:**

Deutsch, Kunst, Sachkunde/Lebenskunde, Physik, Medienkunde

Filmbesprechung: Das Licht, aus dem die Träume sind (2/2)

## Hommage an das analoge Kino

Regisseur Pan Nalin (SAMSARA, 2001; 7 GÖTTINNEN, 2015) will in seinem teils autobiografischen Film nach eigenen Worten von einem besitzlosen "Niemand im Nirgendwo" erzählen. Zuallererst aber vermittelt sein Film lebhaft seine Faszination für das analoge Kino – und das nicht nur in Gestalt von Samay. So hat Nalin in die Handlung zahllose Zitate aus der Filmgeschichte gewoben: Eadweard Muybridges vorfilmische Bewegtbilder werden ebenso nachgestellt wie DIE ANKUNFT EINES ZUGES AUF DEM BAHNHOF IN LA CIOTAT (1895) von den Brüdern Lumière, oft als Geburtsstunde des Films bezeichnet und bereits 1896 in Bombay vorgeführt. Andere Szenen verweisen wiederum auf Andrei Tarkowskis STALKER (1978/79) oder Stanley Kubricks 2001 – ODYSSEE IM WELTRAUM (1968). An letztgenannten erinnern auch die Lichtblitze, mit denen Nalin dramatische visuelle Akzente setzt, um Samays Entwicklungssprünge anzudeuten. Sie stehen beispielhaft für die vielen stimmungsvollen Lichtinszenierungen, die im Film die Magie des Lichts in einem breiten Spektrum erleben lassen.

Produzent Dheer Momay, heute ein wichtiger Player in der indischen Filmbranche, musste für die Finanzierung von DAS LICHT, AUS DEM DIE TRÄUME SIND Partner in Frankreich und Belgien suchen, da der Film ohne Gesang und Tanz auskommt und in der Lokalsprache Gujarati gedreht ist – beides unüblich in der Bollywood-Filmindustrie. Nalin ist als Filmemacher gleichermaßen dem internationalen Kino wie dem indischen Film verbunden. Das zeigt sich auch in der Besetzung. Hauptdarsteller Bhavin Rabari, wie Samay im Bundesstaat Gujarat geboren und wie die anderen Kinder im Film unter 3.000 Laien gecastet, erinnert in der Rolle des Jungen aus einfachen Verhältnissen an Antoine Doinel in François Truffauts SIE KÜSSTEN UND SIE SCHLUGEN IHN (1959) oder auch an den jungen Salvatore in Giuseppe Tornatores CINE-

MA PARADISO (1988). Dipen Raval, der den strengen wie hilflosen Familienpatriarchen verkörpert, dem die fürsorgende Mutter zur Seite steht, ist dagegen ein bekannter indischer Filmkünstler, ebenso Richa Meena in der Rolle von Samays Mutter, zuletzt ausgezeichnet für das Drama KASAAI (2019). In DAS LICHT, AUS DEM DIE TRÄUME SIND hat sie kaum Dialog, kocht dafür umso sinnlicher. Mehr Raum erhält die Figur des lebensklugen Fazal, ein Muslim mit einfacher Schulbildung und ohne Vorbehalte gegenüber der hinduistischen Religion Samays, dargestellt von Bhavesh Shrimal, einem indischen Serienstar, in seiner ersten Leinwandrolle.

## Mit dem Kino wandelt sich auch die Gesellschaft

Ähnlich wie indische Klassiker von Satyajit Ray ist der nostalgische Arthouse-Film in ruhigen Aufnahmen in warmen Farben gedreht, die das Idyll einer ländlichen Lebensweise unterstreichen. Umso härter ist der Kontrast zur Stadt: In einer schon fast apokalyptisch anmutenden Sequenz folgt dort der auch als Dokumentarfilmer bekannte Nalin (AYURVEDA – DIE KUNST DES HEILENS, 2001) Samay mit der Kamera bis zu einer Fabrik, wo alte Filmrollen auf eine Halde gekippt, eingeschmolzen und schließlich zu billigen Armreifen verarbeitet werden. Ein ähnliches Schicksal erfährt auch Samays "Traummaschine": Hilflos muss der Junge mit ansehen, wie der mächtige Projektor, den er im Vorführraum huldvoll geküsst hatte, am Ende des Films abtransportiert, verschrottet und letztlich zu Esslöffeln recycelt wird. Den neuen Computer für die digitale Kinoprojektion kann Samays Freund, der sanfte Fazal, ohne Englischkenntnisse nicht mehr bedienen. Der Wandel der Zeit vollzieht sich aber nicht nur im Kino, sondern deutet sich auch in leiseren Szenen an – etwa als Ingenieure dem Vater mitteilen, dass zukünftig mit Einführung der Breitspur kein Zug mehr an der Station hält. So

wird wie der Filmvorführer auch der Teeverkäufer überflüssig.

## Ein kritischer Kommentar zur indischen Gegenwart

Pan Nalin – heute preisgekrönt und "Non-Resident-Indian" – kritisiert zudem unaufdringlich die gesellschaftliche Gegenwart seines Geburtslandes. Als es in Samays Schulunterricht um lokale Berühmtheiten geht, wird Gandhi genannt, Vorbild für Gewaltlosigkeit (ahimsa). Fazals Sufismus-Liebe sowie die im Vorführraum gezeigten Ausschnitte des Bollywood-Epos JODHAA AKHBAR (2008) über den bedeutenden Mogul-Herrscher stehen für Indiens einstige Toleranz. So wirkt das brüderlich gemeinsam geteilte Essen von Samay und Fazal ungeachtet ihrer verschiedenen Herkunft fast utopisch im heutigen Indien, wo Religion und Politik allzu oft eine toxische Mischung bilden, die Hass und Spaltung zwischen Hindus und Muslim/-innen säht.

Autorin:

Susanne Gupta, Publizistin mit den Schwerpunkten Film und Kultur,  
10.05.2022

Hintergrund: Projektionstechniken und optische Phänomene in Das Licht, aus dem die Träume sind (1/3)

# PROJEKTIONSTECHNIKEN UND OPTISCHE PHÄNOMENE IN DAS LICHT, AUS DEM DIE TRÄUME SIND

Der Hintergrundtext erklärt die physikalischen und technischen Hintergründe der im Film gezeigten Lichtphänomene und Kinoapparaturen.

Als Samay, die Hauptfigur aus dem Film DAS LICHT, AUS DEM DIE TRÄUME SIND, mit seiner Familie das erste Mal ins Kino geht, erwacht seine Leidenschaft für diesen magischen Ort. Von da an dreht sich sein ganzes Leben um Lichtbilder und erzählte Geschichten. Ständig experimentiert Samay nun mit Licht. So versucht er beispielsweise, Lichtstrahlen mit seinen Händen einzufangen.



Im Film DAS LICHT, AUS DEM DIE TRÄUME SIND versuchen Samay und seine Freunde, das Licht einzufangen. (© Neue Visionen)

Zusammen mit seinen Freunden erforscht er optische Phänomene und versucht sogar, ein Kino nachzubauen. Die Geräte und Anordnungen, die er dafür erschafft, haben eines gemeinsam: Sie zeigen die Welt in bewegten und bunten Bildern. Wie wir im Folgenden sehen werden, ähneln sie historischen Apparaten, die mit zur Erfindung des Kinos führten. Mit einfachsten Mitteln gelingt es den Kindern im Film schließlich, eine eigene Filmvorführung auf die Beine zu stellen.

## Camera Obscura

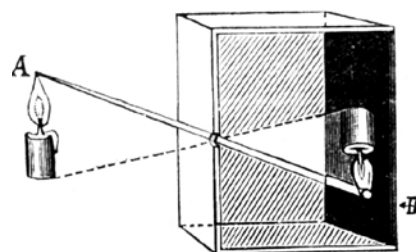
Als Samay mit seinen Freunden in einem fahrenden Zug die vorbeiziehende Landschaft auf ein Tuch projiziert, benutzt er dafür – ohne es zu wissen – eine Camera Obscura. Wörtlich übersetzt heißt das so viel wie "dunkle Kammer". Bei der Camera Obscura dringt von außen ein Lichtstrahl durch ein kleines Loch in ein abgedunkeltes Gehäuse oder Zimmer. Auf der Fläche, die der Lichtöffnung gegenüberliegt, entsteht ein auf dem Kopf stehendes und seitenverkehrtes Bild von dem, was sich draußen vor dem Loch befindet. Maler/-innen haben die Camera Obscura früher dazu benutzt, um eine Landschaft detailgetreu abzuzeichnen.

## Laterna Magica (Zauberlaterne)

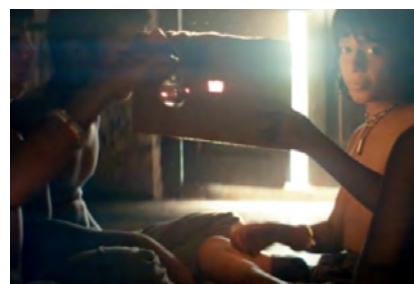
Einmal zerteilt Samay einen Filmstreifen in einzelne Bilder. Um diese betrachten zu können, bauen er und seine Freunde nichtsahnend eine Laterna Magica. Dazu füllen sie eine leere Glühbirne mit Wasser und nutzen diese als Vergrößerungslinse. Ein Junge fängt das Sonnenlicht mit einem Spiegel ein und lenkt den Sonnenstrahl auf die Glühbirne. Das Filmbild kleben die Freunde auf ein Loch in einer Pappe, damit das Sonnenlicht gebündelt werden kann und halten es vor die "Vergrößerungslinse". So entsteht – wie bei einem Dia-Projektor – auf der Leinwand das Filmbild in Groß. Die Laterna Magica (lateinisch für "Zauberlaterne") war vor allem vom 17. bis zum 19. Jahrhundert verbreitet und lässt kleine Bilder groß erscheinen. In ihrem Inneren



Samay gelingt es, die vorbeiziehende Landschaft im Zugabteil auf eine Leinwand zu projizieren. Sie steht auf dem Kopf (© Neue Visionen). Auf dem Bild darunter wird erklärt, wie eine Camera Obscura funktioniert.



befindet sich eine Lichtquelle, früher meist eine Kerze, und außen ist eine Vergrößerungslinse angebracht. Die Laternen-Bilder sind kleine Gemälde auf Glas und werden zwischen die Lichtquelle und die Linse geschoben. Auf der Leinwand erscheint nun das Bild. Allerdings muss man die Bilder auf den Kopf stellen, damit man sie richtig herum sehen kann, da das Motiv, wie bei der Camera Obscura, auf dem Kopf und spiegelverkehrt abgebildet wird.

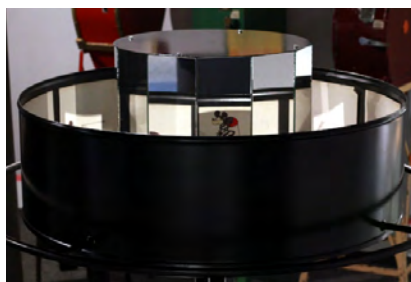


Samay und seine Freunde haben ein Filmbild vor ein kleines Loch geklebt, das sie in eine Pappe geschnitten haben. Eine Glühbirne, die sie mit Wasser gefüllt haben, dient als Vergrößerungslinse. Sie haben sich eine Laterna Magica oder eine Art Diaprojektor gebaut, mit dem sie Bilder auf eine weiße Wand werfen können. (© Neue Visionen)

Hintergrund: Projektionstechniken und optische Phänomene in Das Licht, aus dem die Träume sind (2/3)



Laterna Magica, zwei Exemplare aus der Sammlung des Filmmuseums Düsseldorf (© Filmmuseum Düsseldorf, Foto: Andrea Hagemeyer-Gilga)



Ein Praxinoskop, aus der Sammlung des Filmmuseums Düsseldorf (© Filmmuseum Düsseldorf, Foto: Andrea Hagemeyer-Gilga)



Viragierete Filmbilder aus der Sammlung des Filmmuseums Düsseldorf (© Filmmuseum Düsseldorf, Foto: Andrea Hagemeyer-Gilga)

## Praxinoskop

Eines Tages zeigt der Filmvorführer Fazal Samay die Bewegung eines Reiters mit Pferd in einer Drehapparatur. Dabei handelt es sich um ein Praxinoskop. Erfunden wurde es 1877 vom französischen Physiker Émile Reynaud. Das Praxinoskop ähnelt einer Trommel, die auf einem Standfuß steht und sich drehen lässt. An der Mittelachse im Inneren der Trommel sind zwölf Spiegel angebracht. Den Spiegeln gegenüber befindet sich der Bildstreifen. Er besteht aus zwölf Bildern, auf denen die Bewegung einer Figur in einzelnen Schritten gezeigt wird. Wenn man die Trommel zum Drehen bringt und die Spiegel im Inneren betrachtet, kann man eine fortlaufende Bewegung beobachten. Ab einer Geschwindigkeit von 16 Bildern pro Sekunde beginnt unser Auge, die nacheinander ablaufenden Bilder als eine fließende Bewegung wahrzunehmen.

## Farbfilm

An verschiedenen Stellen des Films betrachtet Samay seine Umgebung durch bunte Glasscherben oder buntes Filmmaterial. Auch für uns ist die Welt im Kino zu meist bunt. Allerdings war das nicht immer so. Erst in den 1930er-Jahren war es technisch möglich, einen Farbfilm mit allen Farben zu entwickeln. Davor mussten Filme mit feinen Pinseln per Hand koloriert werden. Das war sehr zeitaufwendig, denn eine Sekunde Filmmaterial besteht aus 24 Einzelbildern ("Frames"). Einfacher war dagegen die Viragierung, bei der Teile eines Filmstreifens in eine Farblösung getaucht werden. So galten zum Beispiel grün eingefärbte Bilder als Naturaufnahmen, orange als Szenen im Kerzenlicht oder blaue als Nachtaufnahmen. Das war umso wichtiger, da es Anfang der 1920er-Jahre technisch noch nicht möglich war, bei Nacht zu drehen.

## 35mm-Film

Als Fazal Samay zum ersten Mal in den Vorführraum mitnimmt, ist der Junge überwältigt von all den Apparaten, die man für eine Filmvorführung im Kino braucht. Im Galaxy werden die Filme auf 35mm-Film, auch Kinefilm genannt, gezeigt. Das ist ein fotografischer Rollfilm für bewegte Bilder. 35mm bezeichnet dabei die Breite des Filmstreifens, die bis zu Beginn des 21. Jahrhunderts das normale Filmformat für Kinofilme war. Ein abendfüllender 35mm-Film besteht aus etwa fünf bis sieben Rollen, ist insgesamt ungefähr 2.500 bis 3.000 Meter lang und wiegt zirka 20 Kilogramm. Auch wegen dieses Gewichts ist die Arbeit von Filmvorführer/-innen körperlich anstrengend.



Fazal zeigt Samay im Film ein Praxinoskop. (© Neue Visionen)



Am Anfang von Das Licht, aus dem die Träume sind steckt Samay bunte Glasscherben in ein Zuggleis. Wenn man hindurchschaut, verändert sich – ähnlich wie bei einer getönten Brille – die Farbigkeit der Landschaft. (© Neue Visionen)



Der Filmvorführer hält einen 35mm-Filmstreifen über eine kleine Lampe. Man kann die einzelnen Bilder, aus denen der Film besteht, gut erkennen. (© Neue Visionen)

Hintergrund: Projektionstechniken und optische Phänomene in Das Licht, aus dem die Träume sind (3/3)

## Projektor

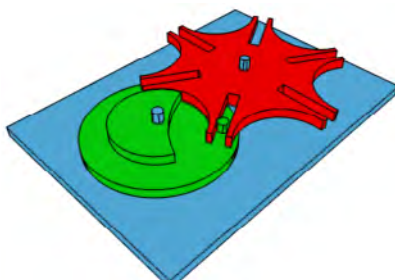
Zum Abspielen der Filme nutzt Fazal einen 35mm-Projektor, in den die Filmrollen eingelegt werden. Damit die Filmvorführung im Kino nicht durch das Wechseln der Rollen unterbrochen werden muss, werden zwei Projektoren verwendet. Kurz bevor die erste Rolle durchgelaufen ist, startet der Vorführer den zweiten Projektor und wechselt dann punktgenau vom einen Apparat zum anderen. Dafür benötigt er viel Übung, denn die Zuschauenden im Kinosaal sollen davon nichts mitbekommen.



Fazal legt im Vorführraum eine 35mm-Filmrolle in den Projektor ein, der im Hintergrund zu erkennen ist. (© Neue Visionen)

## Malteser-Kreuz

Ein Filmprojektor dient, vereinfacht gesagt, zur Projektion einer Reihe von Einzelbildern, aus denen der Film besteht. Diese werden auf die Leinwand projiziert, wo das Publikum sie als fortlaufende Bewegung wahrnimmt. Damit das funktioniert, benötigt der Projektor ein sogenanntes Malteser-Kreuz-Getriebe. Dieses ermöglicht es, dass der Filmstreifen vom Projektor jede Sekunde 24mal angehalten und genau um ein Filmbild weitertransportiert wird. Während des kurzen Stopps wird das Bild vom Projektionslicht erfasst und auf die Leinwand geworfen, während des Weitertransports deckt dann eine Blende das Licht ab. Weil sich dieser Vorgang so blitzschnell wiederholt, nimmt das menschliche Auge die kurze Unterbrechung zwischen den einzelnen Bildern gar nicht wahr – das Kinopublikum bemerkt also nichts. Genau dies



Ein Malteserkreuzgetriebe mit sechs Positionen © en.wikipedia, Commons., Gemeinfrei, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=561907>

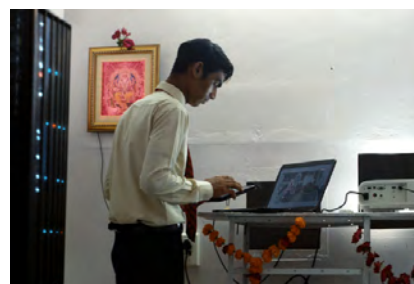
beachtet Samay bei seinem ersten Versuch, einen Projektor nachzubauen, nicht.

Erst als Fazal ihm dieses Prinzip erklärt, gelingt es Samay und seinen Freunden, einen funktionierenden Projektor mit Teilen vom Schrottplatz nachzubauen. Allerdings haben die Kinder keine Lautsprecher, so dass der Film anfangs stumm bleibt. Aber die Jungen und Mädchen lösen auch dieses Problem und erzeugen mit Alltagsgegenständen Musik und Geräusche, während der Film gezeigt wird. So ähnlich haben sogenannte Geräuschemacher und Geräuschemacherinnen zur Zeit des Stummfilms vor mehr als 100 Jahren Kinovorführungen "vertont" – zum Beispiel indem sie durch das Klopfen mit Kokosnusshälften das Getrappel von Pferdehufen nachgemacht haben. Heute heißt der Beruf auch "Foley Artist" – die Arbeit findet allerdings nicht mehr im Kino statt: Die Geräusche werden im Studio eingespielt.

## Digitalprojektor

Gegen Ende des Films werden die alten Projektoren gegen einen Digitalprojektor – eine Art Hochleistungsbeamer – ausgetauscht. Die moderne Form der Filmprojektion spart Platz und Material. Der Film wird nun einfach im handlichen Koffer auf einem Speichermedium, der sogenannten DCP-Platte, an das Kino geliefert. Die Daten müssen nur noch von der DCP-Platte auf einen Server gespielt und kopiert werden, schon ist der Film startbereit. Diese Arbeit

erfordert keine Berufsausbildung mehr. In Filmmuseen und an anderen ausgewählten Orten, die den besonderen Zauber des alten Kinos bewahren wollen, werden jedoch auch heute noch Filme mit historischer Projektionstechnik vorgeführt. Und dort sind Filmvorführerinnen und -vorführer natürlich immer noch unverzichtbar.



Am Ende von DAS LICHT, AUS DEM DIE TRÄUME SIND werden im Kino Galaxy Filme mithilfe eines Digitalprojektors gezeigt. Die Filme sind auf Festplatten gespeichert. (© Neue Visionen)

Autorin:

Andrea Hagemeyer-Gilga ist Filmschaffende und Filmpädagogin in Düsseldorf, 10.05.2022

Videoanalyse: Licht und Projektion im Film Das Licht, aus dem die Träume sind

© Neue Visionen Filmverleih



## Licht und Projektion im Film DAS LICHT, AUS DEM DIE TRÄUME SIND

**Pan Nalins DAS LICHT, AUS DEM DIE TRÄUME SIND ist eine Liebeserklärung an das analoge Kino, das der Regisseur als eine Lichtspielkunst in Szene setzt. Unsere Videoanalyse zeigt, wie die Motive des Lichts und der Projektion sich auf vielfältige Weise durch den gesamten Film ziehen.**

**Video** <https://www.kinofenster.de/filme/aktueller-film-des-monats/kf2205-traumlicht-das-licht-aus-dem-die-traeume-sind-hg2-va/>

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

Das Kino besteht aus Licht und Schatten, heißt es.

Filmschaffende nutzen das Sonnenlicht oder Lampen und Scheinwerfer, um Stimmungen zu erzeugen.

Auf belichteten Filmstreifen sind viele einzelne Bilder oder "Fotos". Spielt ein Projek-

tor sie schnell hintereinander ab, sehen wir die Einzelbilder als flüssige Bewegung.

Vielleicht kennt ihr das berühmte Rattern, das auch am Anfang des Videos zu hören war. Der Projektor wirft die bewegten Bilder auf die Leinwand.

Das Kino ist also ein Spiel mit dem Licht, eine Lichtspielkunst.

Der Film DAS LICHT, AUS DEM DIE TRÄUME SIND versteht sich als Liebeserklärung an das Kino. Schauen wir, wie der Film das Thema Licht behandelt.

*Fazal: "Bereite die nächste Rolle vor."*

Einige Szenen wurden bei natürlichem Licht gedreht. Hier spiegeln sich Sonnenstrahlen in der Kameralinse.

Außerdem wird künstliches Licht eingesetzt. Im Kinosaal sehen wir den Lichtstrahl des Projektors – und spüren die Magie, die Samay verzaubert. Der Junge will alles über die Eigenschaften von Licht lernen.

Samay testet Glasscherben als bunte Farbfilter aus.

Die Kinder wollen das Licht "einfangen". Achtet auf die vielen Lichteffekte.

*Samay: "Hallo, ein Ticket für Der Gangster."*

Später bauen die Kinder einen eigenen Kinoprojektor. Wieder spielt der Film mit dem Licht.

Ihr seht: DAS LICHT, AUS DEM DIE TRÄUME SIND behandelt und nutzt Licht vielfältig. Es prägt die Handlung und die Bilder.

Bei der Zerstörung des Filmprojektors macht das Aufblitzen des Metalls die Szene besonders dramatisch.

Heute werden Filme meistens ohne Filmmaterial digital gedreht – und auf einer Festplatte gespeichert. Auch DAS LICHT, AUS DEM DIE TRÄUME SIND.

Die ganz besondere Beziehung des Kinos zum Licht besteht aber weiter.

Autor:  
Christian Horn, freier Filmjournalist in Berlin, , 10.05.2022



Anregungen: Außerschulische Filmarbeit zu Das Licht, aus dem die Träume sind (1/2)

# AUSSERSCHULISCHE FILMARBEIT ZU DAS LICHT, AUS DEM DIE TRÄUME SIND

Zielgruppe	Thema	Fragen/Impulse + Sozialform/Inhalt
Kinder und Jugendliche ab 12 Jahren	Die Bedeutung des Kinobesuchs	<b>Erinnert ihr euch an euren ersten Kinobesuch? Was habt ihr gesehen? Was ist das Besondere daran, einen Film im Kino zu sehen?</b> Gemeinsamer Austausch in der Gruppe.
	Der Filmtitel	<b>Was bedeutet der Filmtitel DAS LICHT, AUS DEM DIE TRÄUME SIND in Bezug auf das Kino?</b> Austausch in Kleingruppen. Anschließend Vergleich der Ergebnisse.
	Das Filmplakat	<b>Betrachtet das Filmplakat</b> ( <a href="https://www.kinofenster.de/filme/aktueller-film-des-monats/kf2205-traumlicht-das-licht-aus-dem-die-traeume-sind-film/">https://www.kinofenster.de/filme/aktueller-film-des-monats/kf2205-traumlicht-das-licht-aus-dem-die-traeume-sind-film/</a> ) <b>von DAS LICHT, AUS DEM DIE TRÄUME SIND. Benennt Elemente, die auf den Filmtitel und/oder den Kinobetrieb verweisen.</b> Partnerarbeit, in der u.a. Filmprojektoren identifiziert werden. Der leuchtende Ring bezieht sich auf den Filmtitel und spiegelt zugleich die Magie des Kinos wider.
	Die Hauptfigur	<b>Was habt ihr über die Hauptfigur Samay erfahren? Wo und wie leben er und seine Familie? Welche Bedeutung hat das Kino für ihn?</b> Zusammentragen der Fakten innerhalb der Gruppe. Gegebenenfalls Parallelen zwischen Samay und den Gruppenmitgliedern in Bezug auf die individuelle Bedeutung des Kinos finden.
	Hintergründe zu Indien	<b>Samay wird auf dem Land groß. Was wisst ihr über das Land, seine Kultur und das Kastensystem?</b> Sammeln von Aspekten in der Gruppe. Anschließend Abgleich mit den Hintergründen zu Indien ( <a href="http://www.hanisauland.de/node/115971">http://www.hanisauland.de/node/115971</a> ) sowie zum Kastensystem ( <a href="http://www.zdf.de/kinder/logo/das-kastensystem-in-indien-100.html">http://www.zdf.de/kinder/logo/das-kastensystem-in-indien-100.html</a> ).

9  
(23)

>

Anregungen: Außerschulische Filmarbeit zu Das Licht, aus dem die Träume sind (2/2)

	Filmtechnik	<p><b>Welche Technik wird im Kino zum Abspielen von Filmen benutzt? Welche technischen Vorläufer gab es?</b></p> <p>Arbeitsteilig mit Hilfe des Hintergrundartikels Informationen zu den verschiedenen Apparaturen erschließen. Alternativ je nach Alter und Wissensstand mit Hilfe weiterer Links Mini-Präsentationen erstellen lassen (<a href="http://www.planet-wissen.de/kultur/medien/filmtricks_von_metropolis_bis_matrix/pwielaterna_magica100.html">http://www.planet-wissen.de/kultur/medien/filmtricks_von_metropolis_bis_matrix/pwielaterna_magica100.html</a>).</p>
	Kurzkritik	<p><b>Würdet ihr den Film DAS LICHT, AUS DEM DIE TRÄUME SIND euren Freundinnen und Freunden empfehlen? Warum (nicht)?</b></p> <p>Kurzkritik in Form einer Sprachnachricht (maximal 90 Sekunden) aufnehmen.</p>
Jugendliche ab 14 Jahren	Das indische Kino	<p><b>Was wisst Ihr über das Kino Indiens, Samays Heimat? Kennt ihr indische Filme?</b></p> <p>Aktivierung möglichen Vorwissens in der Gruppe. Anschließend Vertiefung mit folgendem bpb-Artikel (<a href="https://www.bpb.de/themen/asien/indien/44545/das-indische-kino-die-kinos-indiens/">https://www.bpb.de/themen/asien/indien/44545/das-indische-kino-die-kinos-indiens/</a>)</p>

10  
(23)

Autor:

Ronald Ehlert-Klein, Theater- und Filmwissenschaftler, Assessor des Lehramts und kinofenster.de-Redakteur,  
10.05.2022

Arbeitsblatt: Heranführung an Das Licht, aus dem die Träume sind - Aufgabe 1/Didaktisch-methodischer Kommentar

## Aufgabe 1

# HERANFÜHRUNG AN DAS LICHT, AUS DEM DIE TRÄUME SIND (INDIEN/FRANKREICH 2021, REGIE: PAN NALIN) LEHRERINNEN UND LEHRER

—

### Fächer:

Deutsch, Kunst, Sachkunde, Medienkunde,  
ab 7. Klasse

### Lernprodukt/Kompetenzschwerpunkt:

Die Schülerinnen und Schüler verfassen einen Brief. Der Schwerpunkt liegt im Fach Deutsch auf dem Schreiben. Fächerübergreifend erfolgt die Vertiefung mit der Auseinandersetzung der Filmgeschichte sowie filmtechnisch bedeutender Momente des Kinos.

### Didaktisch-methodischer Kommentar:

Die Schüler/-innen nähern sich dem Film, indem sie sich über ihre erste Kinoerfahrung sowie darüber austauschen, ob sie gerne ins Kino gehen. Dies kann sie bereits mit dem Kernthema des Films in Berührung sowie dazu bringen, den Kulturort Kino bewusst wahrzunehmen. Anschließend sehen sie sich den Filmtrailer an und stellen Vermutungen über die Filmhandlung an. Während der Filmsichtung konzentrieren sie sich arbeitsteilig auf ihre Beobachtungsaufträge und nähern sich dem Film auf einer individuellen, dramaturgischen sowie gesellschaftlichen Ebene. Nach der Filmsichtung tauschen sie sich über ihr Filmerlebnis aus, was Raum für den persönlichen Rezeptionseindruck sowie für offene gebliebene Fragen schafft. Dann formieren sie sich in Vierer-Gruppen und tragen ihre Ergebnisse in einem Figurenschaubild zusammen, das sie kriteriengeleitet auswerten. Dies fördert sowohl ihre Fähigkeit des Einfühlens in die Figuren sowie ihre Sensibilität für die Dramaturgie des Films. Ihre Kenntnisse über zwei filmtechnisch und filmgeschichtlich relevante Momente des

Kinos vertiefen sie in den folgenden beiden Aufgaben. Dass ein Film immer auch auf die ihm vorhergehende Filmgeschichte verweist, reflektieren die Lernenden mit Blick auf die Danksagung, die Regisseur Pan Nalin seinem Film voranschickt. In der anschließenden Aufgabe erfahren sie, dass der Film zum Teil autobiografisch inspiriert ist, und fragen sich, ob sich dadurch etwas an ihrem Rezeptionseindruck ändert. Dies schärft ihr Bewusstsein dafür, den Film als bewusst gestaltetes Kunstwerk wahrzunehmen. In der Anschlussaufgabe recherchieren sie den indischen Bundesstaat, in dem der Film spielt und informieren sich über die Rolle des Kinos in Indien. Schließlich setzen sie sich auf kreativ-handlungsorientierter Ebene mit dem Film auseinander: Sie verfassen einen Brief an den Regisseur Pan Nalin, in dem sie das Gelernte zusammenfassen und es dabei festigen. Die Briefe lesen sie sich in einem Rotationssystem wechselseitig vor. Sie wählen schließlich ein oder zwei besonders gelungene Briefe aus und die Lehrerin/der Lehrer schickt diese an Pan Nalin. Im besten Falle antwortet er und das Filmerlebnis wird für die Schüler/-innen so noch viel lebendiger. Optional können sie Aufgabe n) bearbeiten und noch tiefer in die Filmgeschichte eintauchen und ihr Wissen darüber erweitern.

### Autorin:


Lena Eckert, Assessorin des Lehramts  
und Autorin von Unterrichtsmaterialien,  
10.05.2022

Arbeitsblatt: Heranführung an Das Licht, aus dem die Träume sind - Aufgabe 1 (1/2)

## Aufgabe 1

# HERANFÜHRUNG AN DAS LICHT, AUS DEM DIE TRÄUME SIND (INDIEN/FRANKREICH 2021, REGIE: PAN NALIN) FÜR SCHÜLERINNEN UND SCHÜLER

### VOR DER FILMSICHTUNG:



- a)** Könnt ihr euch an euren ersten Kinobesuch erinnern? Was verbindet ihr damit? Tauscht euch im Plenum aus.
- b)** Geht ihr gerne ins Kino? Begründet eure Antwort.
- c)** Seht euch den Trailer zu Das Licht, aus dem die Träume sind an und notiert in Einzelarbeit eure Vermutungen über die Filmhandlung.  
 **Video:** <https://www.youtube.com/watch?v=ZX1yduYkSnQ>

### WÄHREND DER FILMSICHTUNG:


- d)** Im Mittelpunkt des Films steht der achtjährige Protagonist Samay. Eure Lehrerin/euer Lehrer teilt euch in vier Gruppen auf. Jede Gruppe konzentriert sich bei der Sichtung des Films auf die ihr zugewiesene Frage.  
**Gruppe A:** Welche Personen spielen für Samay eine wichtige Rolle und warum?  
**Gruppe B:** Welche Rolle spielt das Kino für Samay?  
**Gruppe C:** Wo wächst Samay auf und wie lebt seine Familie?  
**Gruppe D:** Welche Entwicklung durchläuft Samay im Laufe des Films?


Macht euch unmittelbar nach der Filmsichtung stichpunktartige Notizen.

### NACH DER FILMSICHTUNG:

- e)** Tauscht euch im Plenum über folgende Fragen aus:
- Waren eure Vermutungen über die Filmhandlung zutreffend?
  - Was hat euch besonders gut oder überhaupt nicht gefallen?
  - Gibt es etwas, das ihr nicht verstanden habt?
- f)** Geht in Vierer-Gruppen (A,B,C,D) zusammen und tauscht eure Ergebnisse aus Aufgabe d) miteinander aus. Fertigt davon ausgehend ein Figurenschaubild ( <http://www.kinofenster.de/lehmaterial/methoden/figurenschaubild/>) an, in dessen Mitte der Protagonist Samay steht. Stellt euch im Anschluss die Schaubilder vor und wertet sie kriteriengeleitet aus.
- g)** Dank der Begegnung mit dem Filmvorführer Fazal, lernt Samay u.a. wie ein analoger Filmprojektor funktioniert. Könnt ihr euch an seine Erklärung erinnern? Falls ihr euch nicht mehr detailliert erinnert, könnt ihr hier ( <https://www.kinofenster.de/filme/aktueller-film-des-monats/kf2205-traumlicht-das-licht-aus-dem-die-traeume-sind-hg1-apparaturen/>) noch einmal nachlesen.

- h)** Vielleicht erinnert ihr euch daran, dass man in der Anfangssequenz einen herannahenden Zug sieht, zunächst in Schwarz-Weiß, dann langsam Farbe annehmend. Oder auch daran: Im Schullabor des Hauptdarstellers Samay sieht man für ein paar Sekunden ein galoppierendes Pferd. Beides sind wichtige Beispiele aus der frühen Geschichte des Kinos. Der Regisseur Pan Nalin "zitiert" sie, das heißt er bindet sie in seinen eigenen Film ein. Um welche Filme handelt es sich? Folgende Websites helfen euch dabei, eine Antwort zu finden, die ihr dann schriftlich festhaltet.

 DFF-Deutsches Filminstitut & Filmmuseum (<http://www.dff.film/film/larrivee-dun-train-en-gare-de-la-ciotat-die-ankunft-eines-zuges-auf-dem-bahnhof-in-la-ciotat/>)

 planet-wissen.de ([http://www.planet-wissen.de/kultur/medien/anfaenge\\_des\\_films/index.html](http://www.planet-wissen.de/kultur/medien/anfaenge_des_films/index.html))

12  
(23)

>

Arbeitsblatt: Heranführung an Das Licht, aus dem die Träume sind - Aufgabe 1 (2/2)

- i)** Zu Beginn des Films ist eine Danksagung des Regisseurs Pan Nalin zu lesen: "Gratitude for illuminating the path: Lumière Brothers, Eadweard Muybridge, David Lean, Stanley Kubrick, Andrei Tarkovsky."

Warum denkt ihr, macht Pan Nalin das? Sagen euch die Namen etwas? Tragt zusammen, was ihr wisst.

- j)** Ergänzt eure Ergebnisse mit Hilfe einer Suchmaschine.

- k)** Der Film ist Pan Nalins erster Film in Gujarati-Sprache. Informiert euch darüber, wo der indische Bundesstaat Gujarati genau liegt. Lest euch dann den Hintergrundtext zum Film auf kinofenster.de durch und informiert euch über Hintergründe zu Indien (<http://www.hanisauland.de/node/115971>) sowie über das Kastensystem (<http://www.zdf.de/kinder/logo/das-kastensystem-in-indien-100.html>). Macht euch stichpunktartig Notizen.

- l)** Verfasst einen Brief an den Regisseur Pan Nalin.

Schreibt ihm,

- was euch an seinem Film besonders gut oder nicht so gut gefallen hat und warum.
- was euch besonders berührt und/oder überrascht hat.
- was ihr durch seinen Film gelernt habt, allgemein und insbesondere über Lichteffekte und die Vorführungstechnik im Kino.

Fragt ihn alles, was ihr gerne noch wissen würdet.

- m)** Geht jeweils zu zweit zusammen und lest euch eure Briefe in einem Rotationsystem wechselseitig vor. Wählt Aspekte daraus aus und fasst sie in einem gemeinsamen Brief zusammen, den ihr gemeinsam mit eurer Lehrerin/eurem Lehrer übersetzt. Sie/er schickt den Brief an Pan Nalin. Jetzt müsst ihr nur noch auf seine Antwort warten.

### OPTIONAL AB KLASSE 9:

- n)** Am Ende des Films verlässt Samay seine Familie und steigt in den Zug, um seinen Traum, Filmemacher zu werden, zu verwirklichen. Er betrachtet die bunten Armreifen der Frauen, deren Bestandteile vielleicht einst einmal Filmrollen aus Zelluloid waren. Man hört Samays Stimme aus dem Off, die die Namen unterschiedlicher Regisseure und Regisseurinnen, Produzentinnen und Produzenten und Schauspielerinnen und Schauspieler nennt:

Manmohan Desai, Amitabh Bachchan, Samir Khan, Shah Rukh Khan, Salman Khan, Superstar Rajnikanth, Guru Dutt, Kamal Amrohi, Satyajit Ray, Stanley Kubrick, Antonioni, Charlie Chaplin, David Lean, Maya Deren, Godard, Francis Ford Coppola, Andreji Tarkowski, King Hu, Hitchcock, Hiroshi Teshigahara, Bergmann, Fellini, Scorsese, Zhang Yimou, De Sica, Ozu, Spielberg, Spike Lee, Eisenstein, Jane Campion, Chris Marker, Germaine Dulac, Věra Chytilová, Tarantino, Kurosawa, Wertmüller, Kathryn Bigelow, Jodorowsky, Méliès.

Welche der Namen sagen euch etwas? Sucht euch einen Namen aus, recherchiert selbstständig und bereitet ein Kurzreferat über die Person vor, das ihr der Klasse dann vorstellt.

Arbeitsblatt: Eine Geschichte erzählen – Aufgabe 2/Didaktisch-methodischer Kommentar

## Aufgabe 2

# EINE GESCHICHTE ERZÄHLEN FÜR LEHRERINNEN UND LEHRER

—

### Fächer:

Deutsch, Theater, Medienkunde,  
Kunst ab Klasse 7

### Lernprodukt/Kompetenzschwerpunkt:

Die Schülerinnen und Schüler erzählen sich Geschichten – unterstützt von Farbfolien und einer Taschenlampe. In Deutsch steht das Sprechen und Zuhören im Fokus. Fächerübergreifend erfolgt die Auseinandersetzung mit filmästhetischen Mitteln und ihrer Wirkung.

### Methodisch-didaktischer Kommentar:

Nach dem gemeinsamen Filmbesuch verfassen die Schülerinnen und Schüler eine Nachricht, in der sie ihre Kinoerfahrung(en) reflektieren und auch auf das gemeinsame Schauen des Films eingehen. Kinder, die noch nie vorher im Kino waren, sollen ermutigt werden, über das gemeinsame Schauen des Films zu schreiben, da die gemeinsame Filmsichtung auch als eine Kinoerfahrung gesehen werden kann. Sie können auch dazu ermutigt werden darüber zu schreiben, wie sie sich einen "richtigen" Kinobesuch vorstellen.

Daraufhin soll zur Einführung in das Thema Storytelling eine kleine Diskussion über das Geschichtenerzählen geführt. Dabei kann auf die Szene ab Minute 0:33:30 eingegangen werden, in der Samay Fazal fragt, wie man Filme machen kann und Fazal auf die verschiedenen Kontexte von Geschichten eingeht.

Anschließend finden sich die Schülerinnen und Schüler in Dreiergruppen zusammen. Für die Aufgaben sind Materialien erforderlich: Lichtquellen, wie Taschenlampen oder Smartphones, Schere und Papier, Farbgebende Elemente für das Licht wie

bunte Folien, Spielzeuge und/oder andere Alltagsgegenstände, die die Kinder von Zuhause mitgebracht haben. Für die Lehrerinnen und Lehrer empfiehlt es sich, einen kleinen Fundus an Gegenständen oder Symbolkarten mitzubringen – für die Kinder, die nichts dabei haben.

Es soll nach und nach die Fähigkeit, Geschichten zu erzählen und sie in filmischen Erzählkonventionen zu verfremden, geschult werden. Zuerst werden Geschichten aus dem eigenen Leben erzählt, wobei die Kinder sich im Erzählen persönlicher Geschichten immer wohl fühlen müssen. Anschließend wird die eigene Geschichte mithilfe eines Schattenspiels nochmal erzählt.

In Anlehnung der Szene ab Minute 0:10:45 sollen die Kinder mit Alltagsgegenständen eine Geschichte und Genre bestimmen und diese dann in einer eigenen Mini-Filmproduktion simulieren, indem sie in verschiedene Rollen des Filmmachens schlüpfen. Je nach Zugang, Klassendynamik und mediendidaktischer Intention kann auch die Hand als symbolisierte Kamera durch die Handys der Schüler ersetzt werden.

### Autor:

Daniel Beschareti studiert Deutsch und Geschichte auf Lehramt, arbeitet in theater- und filmpädagogischen Projekten, 10.05.2022

Arbeitsblatt: Eine Geschichte erzählen – Aufgabe 2

## Aufgabe 2

# EINE GESCHICHTE ERZÄHLEN FÜR SCHÜLERINNEN UND SCHÜLER

### NACH DEM FILMBESUCH:

**a)** Verfasst eine Nachricht an einen Freund oder an eine Freundin, in der ihr von eurem ersten Kinobesuch erzählt. Was macht die Filmsichtung im Kino so besonders? Erzählt ihm oder ihr auch, wie ihr das gemeinsame Schauen von *Das Licht, aus dem die Träume sind* mit eurer Klasse fandet.

**b)** Folgende beide Aussagen stammen aus *DAS LICHT, AUS DEM DIE TRÄUME SIND*: "Das Wichtigste beim Film sind die Geschichten." und "Die Zukunft gehört den Geschichtenerzählern."

Diskutiert die Bedeutung der beiden Sätze und geht darauf ein, warum Geschichten so wichtig für Menschen sind.

**c)** Bildet Dreiergruppen. Erzählt euch nun jeweils eine Geschichte aus eurem Leben. Es kann eine schöne, lustige, actionreiche oder auch etwas traurigere Geschichte sein. Erzählt aber nur das, was ihr wirklich möchtet. Während die anderen ihre Geschichte erzählen, hört aufmerksam und respektvoll zu.

**d)** Verdunkelt den Klassenraum, nehmt euch Taschenlampen, ein großes Tuch als Projektionsfläche und erzählt eure Geschichte noch einmal in Form eines Schattenspiels. Eine Person hält dabei das Licht und die andere erzählt ihre

Geschichte mithilfe der Schatten. Ihr könnt dabei eure Hände und Finger benutzen oder euch Schablonen aus Papier zurechtschneiden, die ihr dann für das Schattenspiel benutzt.

**e)** Samay und seine Freunde haben sich mit Streichholzpackungen ihre eigene Geschichte ausgedacht. Nehmt nun die Alltagsgegenstände und Spielzeuge, die ihr von Zuhause mitgebracht habt und legt sie auf den Tisch. Überlegt euch jetzt: Wie können wir aus Ihnen eine Geschichte machen?

Eure Geschichte braucht: Figuren, einen oder mehrere Orte, einen Zeitraum und ein Genre.

#### Hier findet ihr eine Übersicht zu möglichen Genres:

1. Ist es eine lustige Geschichte: Komödie;
2. eine traurige Geschichte: Tragödie;
3. eine actionreiche Geschichte: Action;
4. eine Liebesgeschichte: Romantik;
5. ein Polizeigeschichte: Krimi;
6. eine Weltraumgeschichte: Science-Fiction
7. oder vielleicht sogar was ganz anderes?

Entscheidet und denkt euch eine Geschichte aus. Lasst eurer Fantasie dabei freien Lauf.

**f)** Wenn ihr euch für eine Geschichte entschieden habt, könnt ihr jetzt Rollen verteilen und die Geschichte gemeinsam erzählen. Um Filme zu machen braucht man: Kamera, Licht, Regie.

#### Teilt euch wie folgt auf:

Der Regisseur oder die Regisseurin nimmt die Figuren (=Alltagsgegenstände) und spielt die Geschichte, die ihr euch ausgedacht habt, nach und erzählt dabei was passiert.

Die für das Licht verantwortliche Person nimmt die Taschenlampe und bunte Folien und beleuchtet die Szene so, wie sie es möchte.

Die Kamerafrau/der Kameramann bildet mit den Händen ein Viereck, das die Kamera symbolisieren soll und entscheidet sich für eine Perspektive. Sie/er beobachtet das Geschehen aus einer selbst gewählten Position.

Spielt nun eure Szene nach und tauscht danach die Rollen. Jeder kann dabei seine eigene Version der Geschichte erzählen. Reflektiert, wie sich die Geschichte durch den Rollentausch ändert.

**g)** Stellt euch die Szenen der Klasse vor und gebt einander kriterienorientiertes Feedback.

15  
(23)

Filmglossar (1/6)

## Filmglossar

**Beleuchtung** Als Lichtspielkunst ist Film auf Licht angewiesen. Filmmaterial wird belichtet, das Aussehen der dabei entstehenden Aufnahmen ist zum einen geprägt von der Lichtsensibilität des Materials, zum anderen von der Lichtgestaltung am Filmset. Die Herstellung von hochwertigen künstlichen Lichtquellen ist daher seit Anbeginn eng mit der Entwicklung des Films verbunden.

Die Wirkung einer Filmszene ist unter anderem von der Lichtgestaltung abhängig. Man unterscheidet grundsätzlich drei Beleuchtungsstile:

- Der **Normalstil** imitiert die natürlichen Sehgewohnheiten und sorgt für eine ausgewogene Hell-Dunkel-Verteilung.
- Der **Low-Key-Stil** betont die Schattenführung und wirkt spannungssteigernd (Kriminal-, Actionfilme). Der Low-Key-Stil wird häufig in actionbetonten Genres eingesetzt (Horror, Mystery, Thriller etc.).
- Der **High-Key-Stil** beleuchtet die Szenerie gleichmäßig bis übermäßig und kann eine optimistische Grundstimmung verstärken (Komödie) oder den irrealen Charakter einer Szene hervorheben.

Von Bedeutung ist zudem die Wahl der **Lichtfarbe**, also der Eigenfarbe des von Lampen abgestrahlten Lichts. Sie beeinflusst die Farbwahrnehmung und bestimmt, ob eine Farbe beispielsweise kalt oder warm wirkt.

Bei einem Studiodreh ist **künstliche Beleuchtung** unverzichtbar. Aber auch bei Dreharbeiten im Freien wird **natürliches Licht** (Sonnenlicht) nur selten als alleinige Lichtquelle eingesetzt. Der Verzicht auf Kunstlicht, wie in den Filmen der Dogma-Bewegung, stellt ein auffälliges Stilmittel dar, indem ein realitätsnaher, quasi-dokumentarischer Eindruck entsteht.

**Dokumentarfilm** Im weitesten Sinne bezeichnet der Begriff **non-fiktionale Filme**, die mit Material, das sie in der Realität vorfinden, einen Aspekt der Wirklichkeit abbilden. John Grierson, der den Begriff prägte, verstand darunter den Versuch, mit der Kamera eine wahre, aber dennoch dramatisierte Version des Lebens zu erstellen; er verlangte von Dokumentarfilmer/innen einen schöpferischen Umgang mit der Realität. Im Allgemeinen verbindet sich mit dem Dokumentarfilm ein Anspruch an Authentizität, Wahrheit und einen sozialkritischen Impetus, oft und fälschlicherweise auch an Objektivität. In den letzten Jahren ist der Trend zu beobachten, dass in Mischformen (Doku-Drama, Fake-Doku) dokumentarische und fiktionale Elemente ineinander fließen und sich Genre Grenzen auflösen.

16  
(23)

&gt;



**Drehort/Set**

Orte, an denen Dreharbeiten für Filme oder Serien stattfinden, werden als Drehorte bezeichnet. Dabei wird zwischen Studiobauten und Originalschauplätzen unterschieden. Studios umfassen entweder aufwändige Außenkulissen oder Hallen und ermöglichen dem Filmteam eine hohe Kontrolle über Umgebungseinflüsse wie Wetter, Licht und Akustik sowie eine große künstlerische Gestaltungsfreiheit. Originalschauplätze (englisch: locations) können demgegenüber authentischer wirken. Jedoch werden auch diese Drehorte in der Regel von der Szenenbildabteilung nach Absprache mit den Regisseuren/innen für die Dreharbeiten umgestaltet.

**Farbgebung**

Bei der Gestaltung eines Films spielt die Verwendung von Farben eine große Rolle. Sie charakterisieren Schauplätze, Personen oder Handlungen und grenzen sie voneinander ab. Signalfarben lenken im Allgemeinen die Aufmerksamkeit. Fahle, triste Farben senken die Stimmung. Die Wahl der Lichtfarbe entscheidet außerdem, ob die Farben kalt oder warm wirken. Allerdings sind Farbwirkungen stets auch subjektiv, kultur- und kontextabhängig. Farbwirkungen können sowohl über die Beleuchtung und die Verwendung von Farbfiltern wie über Requisiten (Gegenstände, Bekleidung) und Bearbeitungen des Filmmaterials in der Postproduktionsphase erzeugt werden.

Zu Zeiten des Stummfilms und generell des Schwarzweiß-Films war beispielsweise die Einfärbung des Films, die sogenannte Vi-ragierung 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.

In *TROMMELBAUCH* (Dik Trom, Arne Tonen, Niederlande 2011) zieht die genussfreudige Familie Trommel in die Stadt Dünghaften, wo der Alltag der Bewohner von Kalorienzählen und Sportbesessenheit geprägt ist. Die unterschiedliche Lebenseinstellung wird durch die Farbgebung betont: Während Familie Trommel auffallend bunte Kleidung trägt, bestimmen in Dünghaften blasse Farbtöne das Aussehen der Stadt und ihrer Bewohner/innen. Der Film *WINTERTOCHTER* (Deutschland, Polen 2011) begleitet ein Mädchen und eine Frau auf eine Reise in die deutsch-polnische Geschichte. Regisseur Johannes Schmid spiegelt die Erinnerung an traumatische >

Lebenserfahrungen auch mit entsättigten Farben wider: Die blaugrauen Winterwelten erinnern fast an Schwarzweiß-Filme und lassen die Grenzen zwischen Heute und Damals verschwimmen.

## Filmmusik

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

Man unterscheidet zwei Formen der Filmmusik:

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

18  
(23)

## Genre

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

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

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

## Kameraperspektiven

Die gängigste Kameraperspektive ist die **Normalsicht**. Die Kamera ist auf gleicher Höhe mit dem Geschehen oder in Augenhöhe der Handlungsfiguren positioniert und entspricht deren normaler perspektivischer Wahrnehmung.

Von einer **Untersicht** spricht man, wenn die Handlung aus einer niedrigen vertikalen Position gefilmt wird. Der Kamerastandpunkt befindet sich unterhalb der Augenhöhe der Akteure/innen. So aufgenommene Objekte und Personen wirken oft mächtig oder gar bedrohlich. Eine extreme Untersicht nennt man **Froschperspektive**.

Die **Aufsicht/Obersicht** lässt Personen hingegen oft unbedeutend, klein oder hilflos erscheinen. Hierfür schaut die Kamera von oben auf das Geschehen.

Die **Vogelperspektive** ist eine extreme Aufsicht und kann Personen als einsam darstellen, ermöglicht in erster Linie aber Übersicht und Distanz.

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

## Mise-en-scène

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

## Off-/On-Ton

Ist die Quelle des Tons im Bild zu sehen, spricht man von On-Ton, ist sie nicht im Bild zu sehen, handelt es sich um Off-Ton.

Beim Off-Ton ist zu unterscheiden, ob die Geräusche, Sprache oder Musik zur logischen Umgebung einer Szene gehören (Türschließen, Dialog, Radiomusik), oder ob sie davon unabhängig eingesetzt werden.

&gt;

Ein sogenannter Off-Erzähler, ein Kommentar (Voice Over) oder eine nachträglich eingespielte Filmmusik (Score-Musik) werden zum Beispiel zwar als Off-Ton bezeichnet, sind aber nicht Teil des Filmgeschehens.

## Sequenz

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

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

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

## Szene

Szene wird ein Teil eines Films genannt, der sich durch die Einheit von Ort und Zeit auszeichnet und ein Handlungssegment aus einer oder mehreren Kameraeinstellungen zeigt. Szenenanfänge oder -enden sind oft durch das Auf- oder Abtreten bestimmter Figuren(gruppen) oder den Wechsel des Schauplatzes gekennzeichnet. Dramaturgisch werden Szenen bereits im Drehbuch kenntlich gemacht.

Im Gegensatz zu einer Szene umfasst eine Sequenz meist eine Abfolge von Szenen, die durch die Montage verbunden und inhaltlich zu einem Handlungsverlauf zusammengefasst werden können sowie nicht auf einen Ort oder eine Zeit beschränkt sind.

## Tongestaltung/ Sound Design

Die Tongestaltung, das so genannte Sound Design, bezeichnet einen Arbeitsschritt während der Postproduktion eines Films und umfasst die kreative Herstellung, Bearbeitung oder Mischung von Geräuschen und Toneffekten. Die Tonebene eines Films hat dabei die Aufgabe:

- zu einer realistischen Wahrnehmung durch so genannte Atmos beizutragen,
- die filmische Realität zu verstärken oder zu überhöhen oder
- Gefühle zu wecken oder als akustisches Symbol Informationen zu vermitteln und damit die Geschichte zu unterstützen.

Töne und Geräusche werden entweder an den Drehorten aufgenommen, künstlich hergestellt oder Geräuscharchiven entnommen. Zu stets wiederkehrenden, augenzwinkernd eingesetzten Sounds zählt zum Beispiel der markante „Wilhelm Scream“.

Filmglossar (6/6)

## Trailer

Die in der Regel zwischen 30 und 180 Sekunden langen Werbefilme werden im Kino-Vorprogramm eingesetzt, um auf kommende Leinwandereignisse hinzuweisen. Im Unterschied zum deutlich kürzeren und weniger informativen Teaser, locken sie das Publikum mit konkreten Hinweisen zu Handlung, Stars und filmischer Gestaltung ins Kino. Dazu werden Ausschnitte, Texteinblendungen, grafische Elemente, Sprecherstimme (Voice-Over), Musik und Toneffekte verwendet. Trailer sind als Vorschau- bzw. Werbemittel bereits seit den 1910er-Jahren in Gebrauch und bis heute wichtige Elemente der Werbekampagnen von Filmverleihen.

Links und Literatur (1/2)

## Links und Literatur

➔ Seite des deutschen Verleihs

<http://www.neuevisionen.de/de/filme/das-licht-aus-dem-die-traume-sind-116>

➔ Offizielle Film-Website (engl.)

<http://www.lastfilmshow.net/>

➔ bollywoodhungama.com:

Informationen zum Film

[http://www.bollywoodhungama.com/movie/om-shanti-om/?utm\\_source=bhsearch](http://www.bollywoodhungama.com/movie/om-shanti-om/?utm_source=bhsearch)

➔ bpb.de: Das indische Kino, die Kinos Indiens

<http://www.bpb.de/internationales/asien/indien/44545/indischer-film>

➔ Kinder im Gujarat

<http://www.unicef.org/india/where-we-work/gujarat>

➔ FilmTipp von Vision Kino

<http://www.visionkino.de/filmtipps/filmtipp/das-licht-aus-dem-die-traume-sind/>

➔ Filmwissen Online: Der Teufel an der Wand – Die Geschichte der Laterna Magica

<http://filmwissen.online/laterna-magica/es-werde-licht/>

➔ Filmwissen Online: Wirklichkeit im Quadrat – Die Anfänge der Fotografie

<http://filmwissen.online/wirklichkeit-im-quadrat/die-erste-fotografie/>

➔ Filmwissen Online: Ibn al-Haitham – Aus dem Dunkeln ins Licht

<http://filmwissen.online/ibn-al-haitham/aus-dem-dunkeln-ins-licht/>

➔ Filmwissen Online:

Die Geburt des Kinos

<http://filmwissen.online/die-geburt-des-kinos/1895-das-kino-wird-geboren/>

➔ planet-wissen.de: Anfänge des Films

[http://www.planet-wissen.de/kultur/medien/anfaenge\\_des\\_films/index.html](http://www.planet-wissen.de/kultur/medien/anfaenge_des_films/index.html)

➔ Wissen macht Ah!: Camera Obscura

<http://kinder.wdr.de/tv/wissen-macht-ah/bibliothek/dasfamosseexperiment/sehen/bibliothek-camera-obscura-100.html>

➔ planet-wissen: Laterna Magica

[http://www.planet-wissen.de/kultur/medien/filmtricks\\_von\\_metropolis\\_bis\\_matrix/pwielaternamagica100.html](http://www.planet-wissen.de/kultur/medien/filmtricks_von_metropolis_bis_matrix/pwielaternamagica100.html)

➔ planet-wissen.de: Geräuschemacher

[http://www.planet-wissen.de/kultur/medien/filmtricks\\_von\\_metropolis\\_bis\\_matrix/pwiegeraueschemacher100.html](http://www.planet-wissen.de/kultur/medien/filmtricks_von_metropolis_bis_matrix/pwiegeraueschemacher100.html)

## Mehr auf kinofenster.de

➔ OM SHANTI OHM

(Dossier Musical vom 28.01.2022)

<https://www.kinofenster.de/themen-dossiers/alle-themendossiers/dossier-musical/dossier-musical-om-shanti-om-film/>

➔ Eine andere Geschichte der Filmmusik (Hintergrundartikel vom 10.01.2018)

<https://www.kinofenster.de/themen-dossiers/alle-themendossiers/dossier-filmmusik/dossier-filmmusik-hg1-filmmusikgeschichte/>

➔ SOMETIMES HAPPY, SOMETIMES SAD

(Filmbesprechung vom 01.04.2003)

[https://www.kinofenster.de/filme/neuimkino/archiv\\_neuimkino/sometimes\\_happy\\_sometimes\\_sad\\_film/](https://www.kinofenster.de/filme/neuimkino/archiv_neuimkino/sometimes_happy_sometimes_sad_film/)

➔ THE NAMESAKE – ZWEI WELTEN, EINE REISE

(Filmbesprechung vom 01.06.2007)

[https://www.kinofenster.de/filme/archiv-film-des-monats/kf0706/the\\_namesake\\_film/](https://www.kinofenster.de/filme/archiv-film-des-monats/kf0706/the_namesake_film/)

➔ STALKER

(Filmbesprechung vom 02.03.2016)

[https://www.kinofenster.de/filmarchiv/stalker\\_film/](https://www.kinofenster.de/filmarchiv/stalker_film/)

➔ SAMSARA

(Filmbesprechung vom 01.08.2002)

[https://www.kinofenster.de/filme/neuimkino/archiv\\_neuimkino/samsara\\_film/](https://www.kinofenster.de/filme/neuimkino/archiv_neuimkino/samsara_film/)

➔ 2002 - ODYSSEE IM WELTRAUM

(Filmbesprechung vom 23.05.2018)

<https://www.kinofenster.de/filmarchiv/2001-odyssee-im-weltraum-film/>

➔ SIE KÜSSTEN UND SIE SCHLUGEN IHN

(Filmbesprechung vom 18.01.2021)

<https://www.kinofenster.de/themen-dossiers/alle-themendossiers/dossier-nouvelle-vague/dossier-nouvelle-vague-sie-kuessten-und-sie-schlugen-ihn-film/>

## IMPRESSUM

**kinofenster.de – Sehen, vermitteln, lernen.**

Herausgegeben von der Bundeszentrale für politische Bildung/bpb  
Thorsten Schilling (v.i.S.d.P.)  
Adenauerallee 86, 53115 Bonn  
Tel. bpb-Zentrale: 0228-99 515 0  
info@bpb.de

**Redaktionelle Umsetzung:**

Redaktion kinofenster.de  
Raufeld Medien GmbH  
Paul-Lincke-Ufer 42-43, 10999 Berlin  
Tel. 030-695 665 0  
info@raufeld.de

**Projektleitung:** Dr. Sabine Schouten

**Geschäftsführer:** Jens Lohwieser,  
Dr. Sabine Schouten, Andrea Glock, Simone Kasik,  
Christoph Rüth

Amtsgericht Charlottenburg  
Handelsregister HRB 94032 B

**Redaktionsleitung:**

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

**Redaktionsteam:**

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

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

**Autor/-innen:** Susanne Gupta (Filmbesprechung), Christian Horn (Videoanalyse), Andrea Hagemeyer-Gilga (Hintergrund), Ronald Ehlert-Klein (Anregungen), Lena Eckert (Aufgabe 1), Daniel Beschareti (Aufgabe 2)

**Layout:** Nadine Raasch

**Bildrechte:** © Neue Visionen, Filmmuseum Düsseldorf/Andrea Hagemeyer-Gilga, en.wikipedia, Commons., gemeinfrei