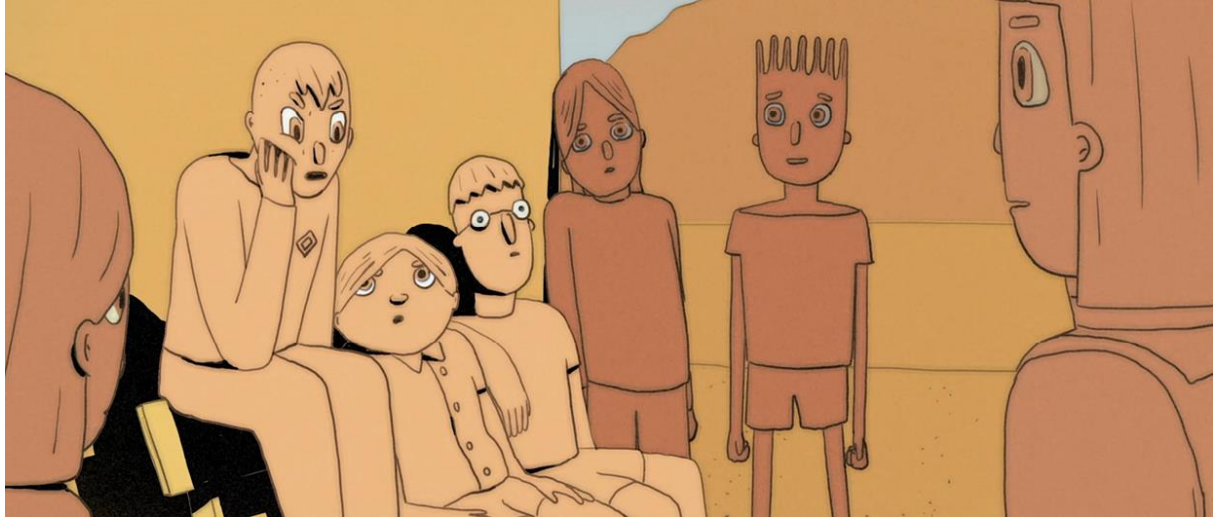


## Räuber & Gendarm

Deutschland 2017 | Florian Maubach | Animationsfilm | 8'15 Min.

### Themen

Freundschaft, Eifersucht, Gruppendynamik, Erwachsenwerden, Alltag, Freizeit



### Inhalt

Daniel und Kai treffen sich mit ihren „Freund\*innen“ auf dem Spielplatz. Daniel ist aufgeregt, dass Carla auch kommt, allerdings wäre es ihm lieber, wenn sie ohne Christian kommen würde. Die Gruppe teilt sich in zwei Teams und spielt Räuber und Gendarm, was jede Menge Konflikte birgt. Besonders auf der Gefühlsebene. Der Nachmittag wird zum Abend, der erst endet, als Carla von ihrer Mutter angerufen wird.

#### 4.1 Erwachsenwerden

RÄUBER UND GENDARM bietet viele Anknüpfungsmöglichkeiten, um sich im Rahmen des Unterrichts mit dem Thema des Erwachsenwerdens und den einhergehenden Interessenkonflikten zu beschäftigen. Die Teenager treffen sich auf dem Spielplatz, nutzen ihn aber nicht so, wie Kinder es tun. Oder etwa doch? Denn vom Rumhängen haben sie schnell genug, und Räuber und Gendarm ist dem kindlichen Fangen- und Versteckenspielen eigentlich auch nicht ganz unverwandt...

Es ist viel eher ein Ort, um abzuhängen. Auffällig ist, dass sich außer ihnen auch niemand weiteres dort aufhält. Sie sind also ungestört. Das Spiel Räuber und Gendarm sorgt gewöhnlich für Nervenkitzel – durch die Sorge, gefangen zu werden, aber auch durch die Chance, wieder befreit zu werden. Im Film liegt der Nervenkitzel jedoch weniger im Spiel als in der Ausgangssituation: Daniel steht auf Carla, die wiederum mit Christian auftaucht. Kai, Daniels Freund, ist eifersüchtig, ebenso wie Christian. Die Konstellation ist also mit einer großen Spannung beladen, die sich im Spielverlauf immer weiter zuspitzt und durch Carlas und Daniels Annäherung entlädt.

- Wie verbringen die Zuschauer\*innen ihre Freizeit?
- Was spielen sie in Gruppen?
- Wann haben sie das letzte Mal Fangen gespielt?

Als Teenager kann es häufig schwierig sein, da man aus gewohnten Aktivitäten herausgewachsen ist, für einige Orte aber auch zu jung ist.

- Wie erfahren die Zuschauer\*innen ihren Alltag? Werden sie häufiger als Kind oder als Erwachsene\*r wahrgenommen
- Wie würde der perfekte Ort aussehen, an dem sie gern Zeit in der Gruppe verbringen würden?

#### **4.2. Machart**

Bei RÄUBER UND GENDARM handelt es sich anders als bei den anderen Filmen des Programms um einen Animationsfilm. Der Film wurde am Computer animiert. Im Allgemeinen bestehen Filme immer aus Einzelbildern, die sehr schnell (24 oder 25 Bilder pro Sekunde) hintereinander abgespielt werden. Erst durch die Trägheit des menschlichen Auges entsteht der Eindruck einer fließenden Bewegung. Der Animationsfilm macht sich genau das zunutze. Ein Daumenkino bedient sich übrigens derselben Schwäche unserer Augen. Frühere Trickfilme, wie beispielsweise die Walt-Disney-Serien, wurden von einem großen Team per Hand gezeichnet. Diese Arbeit war sehr aufwendig, da jede minimale Bewegung der Figuren auf ein Blatt gezeichnet werden musste, welches anschließend abfotografiert wurde. Durch spezielle Computerprogramme können die Einzelbilder verbunden werden.

Der Zeichenstil ist sehr minimalistisch gehalten, die Figuren und der Schauplatz sind sehr vereinfacht dargestellt.

- Erinnern die Zuschauer\*innen einzelne Details der Figuren oder des Schauplatzes?
- Wie werden Emotionen dargestellt?
- Haben die einzelnen Figuren bestimmte Merkmale?

#### **4.3 Perspektive**

Erzählt wird der Film aus Daniels Perspektive. Die Betrachter\*innen erleben das Geschehen aus seinem Blickfeld und somit subjektiv. Daniels Blick ist gleichzeitig der Kamerablick. So sehen die Zuschauer\*innen niemals Daniels Gesicht, sondern lediglich das, was Daniel wahrnimmt oder auch wahrnehmen möchte. Carlos Herzschlag zum Beispiel. So ist das Publikum auch live dabei, wenn die beiden sich vorsichtig und zart einander annähern. Als Daniel auf sein Handy schaut oder auch gleich zu Beginn, als er teilnahmslos auf den Boden blickt und von Kai erschreckt wird, wird auch die Beschränkung dieses Blickes deutlich, der den Zuschauer\*innen einen Überblick über das Geschehen zugunsten einer subjektiven Perspektive verwehrt. Dieses Stilmittel suggeriert dem Publikum gleichzeitig auch ein Gefühl, nicht nur Daniels Blickwinkel einzunehmen, sondern auch sein Innenleben nachzuvollziehen.

Im gesamten Film wird wenig gesprochen. Die Figuren sagen nur das Nötigste, und die Geschichte wird hauptsächlich über das Wahrnehmen kleiner Details erzählt.

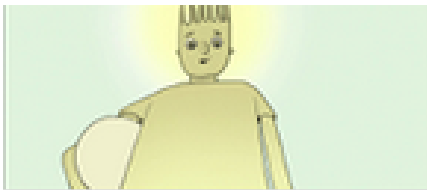
- Wie fühlt es sich an, wenn man die Hauptfigur nie sehen kann?
- Wie stellen sich die Jugendlichen Daniel vor?

#### 4.4 Farbschema

Interessant ist auch die Farbgebung, die sich während des gesamten Films immer weiter verändert. Zu Beginn sind Figuren und Schauplätze in hellen Gelbtönen gehalten. Je weiter die Erzählung voranschreitet, umso mehr ändert sich das Farbschema. Als Clara und Christian auftauchen, werden die Gelbtöne satter, gehen ins Orangefarbene über, einen ersten deutlichen Wechsel gibt es, als sich Daniels Blick – also auch der Blick der Betrachter\*innen – mit Carlas Blick trifft und Daniel sich verlegen den Schuh zubindet. Daniel und Christian wählen die Mitglieder ihrer Teams. Die Stimmung spitzt sich zu, als Daniel zuerst Carla wählt und nicht Kai. Die Farben werden satter. Auch die beiden Teams unterscheiden sich nun farblich voneinander. Je später es im weiteren Spielverlauf wird, umso mehr gehen die Bilder ins Rötliche über. In den Momenten des Versteckens und des Heranschleichens nehmen Figuren und Setting kühle Blautöne an.

- Wir verbinden Farben oft mit Gefühlen. Welche Farben stehen für welche Emotionen?

1.



2.



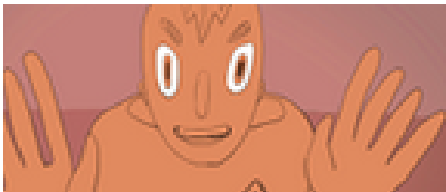
3.



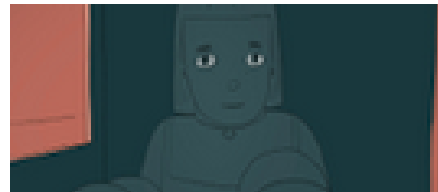
4.



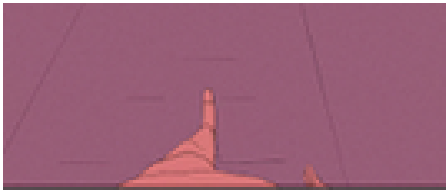
5.



6.



7.



8.

