



CARLITOS UND DAS LAND DER TRÄUME

(Carlitos y el campo de los sueños)

Spanien 2008, 107 Minuten, Farbe

Regie: Jesús del Cerro

mit: Gustavo Salmerón, Guillermo Campra, Irene Visedo, u. a.

empfohlen von 8 bis 12 Jahren

Originalfassung, deutsch gesprochen

Autorin: Dr. Martina Lassacher

Vorwort zu den Arbeitsunterlagen der Filme des 21. Internationalen Kinderfilmfestivals

Wenn Sie mit den Ihnen anvertrauten Kindern – sei es als Lehrer/innen, Kindertagesheimbetreuerinnen, Eltern oder in anderer Funktion – einen Film im Kino besuchen, sollte dieses Kinoerlebnis nicht eine flüchtige Erfahrung bleiben, die beim Betreten des Kinosaales anfängt und beim Verlassen desselben aufhört.

Gerade Filme, die im Rahmen des Internationalen Kinderfilmfestivals gezeigt werden, verdienen es auf Grund ihrer Qualität, dass sie länger im Bewusstsein bleiben und die – narrativen und filmischen – Inhalte, die darin vermittelt werden, einer näheren Betrachtung unterzogen werden. Auch sind diese Filme etwas weiter von den Sehgewohnheiten der meisten Kinder entfernt als die gängigen Filme, die für Kinder und Jugendliche im kommerziellen Kino angeboten werden. Eine Bearbeitung vor und nach dem Kinobesuch ermöglicht einen besseren Zugang dazu. Um diesen Vorgang für die Betreuer/innen zu erleichtern, haben wir auch heuer wieder für alle Filme des Wettbewerbs Unterlagen erstellt und im Konkreten versucht, die Bearbeitung der Filme an die einzelnen Altersstufen anzupassen.

Im Zeitalter der Bilder – unsere Kinder wachsen heute wie selbstverständlich damit auf, durch frühen Umgang mit Fernsehen, Videos, Computer- und DS-Spielen – ist das Nachempfinden von und das Sprechen über Geschichten im Kino von besonderer Bedeutung geworden. Die Erzählung des bewegten Bildes soll erfasst werden können. Zusammenhänge mit dem eigenen Ich, später mit der eigenen Alltagserfahrung und mit bereits Gesehenem, sollen beim Nacherzählen hergestellt werden können. Das sprachliche, zeichnerische und mimisch-gestische Nachvollziehen eröffnet einen tieferen und dichteren Umgang mit der Filmerzählung. Damit wird das sprachlose, intuitive Erfassen von Bildfolgen auf die Ebene des Verstehens und der Reflexion gehoben. Sei es, um die Freude am bewegten Bild zu erhöhen, sei es, um die eigene Wirklichkeit mit der vorgezeigten in Zusammenhang zu bringen. Dabei ist es nicht unerheblich, welches Alter die Zuschauer/innen eines Filmes haben, denn je nach Entwicklungsstufe bringen sie andere Erfahrungen, Erlebnisse und Kenntnisse für die Rezeption des Gesehenen mit.

Eine intuitive Erfassung einer optisch-akustischen Erzählung, wie sie ein Film präsentiert, ist in jedem Alter

vorhanden, auf der intellektuellen Ebene gibt es jedoch große Unterschiede.

Ein sehr kleines Kind (bis etwa Ende des Vorschulalters) nimmt die Welt ausschließlich aus der Perspektive des Selbst wahr und interpretiert sie aus dieser Stellung heraus. Seine Fähigkeit zur Differenzierung und Abstraktion ist noch nicht ausgebildet. Das Denken und die Aufmerksamkeit werden oft an bestimmte herausragende Merkmale geknüpft. Die Schlussfolgerungen des Kindes in diesem Stadium sind prälogisch, Gedanken werden also nicht logisch, sondern konkret und assoziativ in Beziehung gesetzt. Diese Kinder haben noch eine begrenzte soziale Kognition – gut und böse zum Beispiel sind Werte, die oft an Äußerlichkeiten geknüpft sind. Das bedeutet, Kinder brauchen in diesem Stadium Geschichten, die aus Einzelbildern heraus assoziativ entwickelt und chronologisch erzählt werden, möglichst in der Jetztzeit. Das Kind braucht in diesem Alter überdimensionale Proportionen, kräftige Farben, rhythmische Musik, Reime, Wiederholungen. Übertreibungen und Klischees können für das Filmverständnis von großem Nutzen sein. Die Filme MAMA MUH und FRÖSCHE UND KRÖTEN, die Sie in unserem Angebot vorfinden, sind für dieses Stadium bestens geeignet.

Etwa mit Einsetzen des Volksschulalters können Kinder differenzierter denken, verfügen über eine gewisse Fähigkeit zur Abstraktion (das Kind kann bald lesen und schreiben!) und können komplexeren Handlungsstrukturen folgen, solange sie in konkreten Bilderfolgen erzählt werden. Ein Kind mit sechs, sieben Jahren kann jedoch einen Perspektivenwechsel und Zeitsprünge im allgemeinen schon gut nachvollziehen. Der Vergleich mit den eigenen Alltagserfahrungen steht noch im Vordergrund. Die Filme, die wir für dieses Entwicklungsstadium anbieten, sind DIE KLEINEN BANKRÄUBER, EIN SCHNEEMANN FÜR AFRIKA, GULLIVERS REISEN und KIRIKU UND DIE ZAUBERIN.

Etwa mit acht, neun Jahren beginnen Kinder, komplexere filmische Strukturen wie zum Beispiel eine Parallelmontage zu verstehen. Sie sind im Allgemeinen dazu fähig, ausgesparte Ellipsen zur Handlung „dazu zu denken“, ihr Verständnis ist also nicht mehr so stark an konkrete Bilderfolgen, einen streng chronologischen Handlungsverlauf oder ein Geschehen in der Jetztzeit gebunden. In diesem Alter ist man bereits imstande, eigene

mediale Erfahrungen, die durch die Fülle an bereits gesehenen Bildern und Tönen vorhanden sind, in die aktuelle Medienpraxis einzubringen. Das Nachdenken und Sprechen über Filme ist jetzt nicht mehr rein an die eigenen Erfahrungen geknüpft. In unserem Programm entsprechen CARLITOS UND DAS LAND DER TRÄUME, DAS GROSSE RENNEN, ORPS, TAHAAN und MAX(IMAL) PEINLICH diesen Voraussetzungen.

Zehnjährige und ältere Kinder reagieren nicht mehr spontan auf die Unmittelbarkeit der Bild- und Tonerzählungen. Es wird schon aktiv über ein Handlungsgeschehen nachgedacht und Fragen aufgeworfen, die damit in Zusammenhang stehen. Die Thematik, die hinter der Geschichte eines Filmes steht, rückt jetzt mehr in den Vordergrund, allgemeine Wertvorstellungen und Lebensfragen, die darin vermittelt werden, werden verstanden und reflektiert. Auch interessiert jetzt immer mehr die Machart eines Filmes, das Nachvollziehen filmischer Elemente und was sie für den Inhalt für eine Bedeutung haben könnten, sowie der Vergleich mit Filmen ähnlichen Inhalts. Die Filme, die wir für diese Altersstufe anbieten, sind DIE PERL-MUTTERFARBE, ICH SCHWÖR'S, ICH WAR'S NICHT, BRENDAN UND DAS GEHEIMNIS VON KELLS und NILOOFAR.

Ähnlich wie wir Altersempfehlungen für unsere gezeigten Filme abgeben, die durch die Überlegung der ausgeführten Kriterien entstanden sind, haben wir auch versucht, die Arbeitsunterlagen zu den Filmen an die jeweilige Altersstufe anzupassen. Mit Vorschulkindern wird es zum Beispiel sinnvoll sein, von einzelnen Bildern des Filmes auszugehen, diese nach zu zeichnen oder zu malen und im Besprechen des Gemalten (z.B.: warum hast du dem Krokodil so einen langen Schwanz gemalt?) den Film noch einmal auf ganz konkrete Weise nach zu empfinden und zu verarbeiten. Auch Rollenspiele zum Film können in diesem Alter eine gute Möglichkeit sein, Gesehenes zu vertiefen und besser verständlich zu machen.

Mit älteren Kindern ist es schon möglich, über den Inhalt eines Filmes vor allen Dingen zu sprechen und darauf aufmerksam zu machen, dass der Film eine Geschichte anders erzählt als ein Buch, eine Fernsehserie, ein Comic oder ein Computerspiel. Es ist sinnvoll, darauf hinzuweisen, dass es in einer Filmerzählung, die sich normalerweise über eineinhalb Stunden erstreckt, die Möglichkeit gibt, mit Hilfe der Filmsprache (von den Autoren bewusst gesetzt) emotionale,

moralische und gedankliche Entwicklungen darzustellen, Spannung aufzubauen oder bestimmte Handlungselemente besonders zu betonen – dass also formale Mittel im Film nicht nur schmückendes Beiwerk sind, sondern mit dem dargestellten Inhalt in Zusammenhang stehen. Je nach Alter kann man mit einfachen oder komplizierteren Beispielen über die Feinheiten der Bildsprache, über die Bedeutung filmischer Techniken wie Zeitlupe, Kameraperspektive, Parallelmontage, Bildausschnitt etc. sprechen und damit einen Zugang zu deren Wichtigkeit für die Filmerzählung eröffnen. Wenn man erst einmal anfängt, mit Kindern diese Dinge zu erörtern, ist es jedes Mal erstaunlich, was ihnen von ihrer Seite alles noch aktiv dazu einfällt.

- Worüber man VOR dem Kinobesuch sprechen sollte: Warum besuchen wir ein Filmfestival und beschäftigen uns danach eingehender mit dem Gesehenen? Das Organisationsteam glaubt, dass die gezeigten Kinderfilme die besten der letzten zwei bis drei Jahre sind. Es werden Filme gezeigt, die sonst (meistens) nicht in Österreich gezeigt werden. Die Altersempfehlung bezieht sich auf junge Menschen, die mit der Nutzung verschiedener Medien vertraut sind, ohne diese Alltagserfahrung jedoch gemeinsam verarbeiten zu können. Eine Orientierung durch reflexives gemeinsames Verbalisieren und Verarbeiten soll im Rahmen der Schule und anderen Erziehungseinrichtungen im Vordergrund stehen, um eine alters-adäquate Medienkompetenz auf- und auszubauen.
- Welchen Film schauen wir uns an und worum geht es darin? Filme werden besser rezipiert, wenn ein Kind im Vorhinein eine Vorstellung davon hat, was es erwartet. Wir stellen immer wieder fest, dass manche Kinder – besonders bei Schul- und ähnlichen Veranstaltungen – gar nicht wissen, welchen Film sie jetzt sehen werden. Vier, fünf Sätze über Titel und Inhalt des Filmes können Wunder wirken!

Wir wünschen viel Spaß beim Ansehen und der Arbeit mit den Filmen!

Das Festivalteam.

CARLITOS UND DAS LAND DER TRÄUME

“Wie weiß ich, dass der Fisch angebissen hat? – Du weißt es einfach.”

Thema

Das Thema des Films ist die Sehnsucht eines kleinen Jungen nach Geborgenheit und Anerkennung – und wie es gelingen kann, diesen Lebenstraum zu verwirklichen.

Kurzzinhalt

Carlitos', der im Waisenhaus aufwächst, ist von zwei sehnlichen Wünschen erfüllt. Er möchte von einer liebevollen Familie adoptiert und ein großer Fußballer werden. Hipolito, der Direktor des Waisenhauses, ist zu korrupt, um sich wirklich um das Wohl seiner Schützlinge zu kümmern. Alles, was ihm wichtig ist, sind die großzügigen Schecks, die er sich von den zukünftigen Eltern zustecken lässt. Aber Carlitos hat gute Freunde, auf die er sich verlassen kann. Auch der Sportlehrer Diego, der selbst im Waisenhaus aufgewachsen ist, unterstützt ihn, wo er kann. So gelingt es Carlitos, sich für die Jugend-Nationalmannschaft zu qualifizieren. Aber wird Carlitos die Ausdauer und die Konzentration aufbringen, um sich wirklich unter den ganz Großen durchzusetzen?

Die rasante Komödie ist als Märchen inszeniert, zu dem auch das traditionelle Happy End gehört. Gleichzeitig verwendet der Film ästhetische Elemente aus der Technik von Computerspielen und ist damit bestens für ein Publikum mit modernen Sehgewohnheiten geeignet.

Vorbereitung vor dem Film:

? Achtet auf bestimmte Einstellungen während des Fußballspiels im Stadion. Woran erinnert euch das? Habt ihr so eine ähnliche Technik schon irgendwo gesehen?

Ein modernes Märchen

CARLITOS UND DAS LAND DER TRÄUME ist ein Film, in dem der Held so ziemlich alles bekommt, was er sich gewünscht hat – das könnte ziemlich kitschig sein und wenig mit der Realität zu tun haben. Letzteres ist in einer bestimmten Beziehung tatsächlich der Fall, aber kitschig ist der Film nicht. Das hat unter anderem damit zu tun, dass die Geschichte des Filmes mit Strukturen und Elementen arbeitet, die dem traditionellen Märchen entnommen sind. Das fängt schon beim Titel an.

Auf Spanisch heißt der Film “Carlitos y el campo de los sueños”, was bis zu einem gewissen Grad der deutschen Übersetzung entspricht. Im Spanischen ist damit aber auch noch ein Wortspiel verbunden, denn “campo” kann nicht nur “Land” bedeuten, sondern wird auch als Bezeichnung für das Fußballfeld benutzt und lässt damit schon ein ganz wichtiges Thema im Film anklingen. Leider ist das im Deutschen so nicht möglich. Was aber auch im Deutschen ganz klar heraus kommt, ist die Nähe zu traditionellen Märchentiteln (wie etwa “Schneewittchen und die sieben Zwerge” oder “Rotkäppchen und der böse Wolf”), in dem der Held gemeinsam mit dem genannt wird, was seine Bestimmung im weitesten Sinn des Wortes ist. Eine Vorgangsweise, die dem Märchengenre sehr eigen ist.

Auch die Eingangsbilder im Film erinnern an ein Märchen. Das erste Bild, das wir als Zuschauer sehen, zeigt das Waisenhaus, das aussieht wie ein kleines Schloss, mit Turm, Zinnen und Fahne und allem, was sonst noch dazu gehört. Auch der Weg, der dorthin führt,



strahlt mit den Bäumen, die ihn säumen und ihn unter einem Blätterdach verschwinden lassen, etwas Verwünschenes aus, das uns an die Erzählungen aus unseren Kindertagen erinnert.

Carlitos ist ein armes Waisenkind ohne Eltern, das trotzdem vom großen Glück träumt. Auch das ist ein gängiges Motiv des Märchens, und wie im Märchen hat Carlitos einen Gegenspieler, der ihm bei diesem Glück im Weg steht. Verkörpert wird er von Hipolito, dem Direktor des Waisenhauses, der wie die böse Stiefmutter Schneewittchens alles daran setzt, Carlitos' Träume zunichte zu machen – und das aus purer Bosheit.

Aber auch wie im Märchen hat Carlitos tapfere und zuverlässige Mitstreiter, die ihm dabei helfen, sein Ziel zu erreichen. Da sind die Freunde aus der "Bande der Feinde Hipolitos" mit ihrem Anführer Trampas, die ihn decken, als er heimlich vom Schulausflug ausbüchst, um an den Ausscheidungsspielen für die Jugendnationalmannschaft teilzunehmen. Und es gibt den Sportlehrer Diego und die Ernährungsberaterin Maite, die am Ende sogar so weit gehen, Carlitos zu entführen, damit er an den Cup-Spielen teilnehmen kann.

Manche Figuren sind stark überzeichnet wie Márquez, der Handlanger des Direktors. Er ist ein Pfirsich essendes Monstrum mit einem tierisch schleichenden Gang und der Haltung eines geschlagenen Hundes. Die Kinder nennen ihn Gollum wie die entsprechende Figur aus dem "Herrn der Ringe". Und Hipolito, dessen Motto es ist, dass man bluten muss, um zu lernen, ist das Klischee einer bösen Leiterfigur. Dadurch werden diese Figuren umso mehr in die Nähe von Archetypen gerückt, die ja die Grundmuster von Märchen darstellen – der Held, der Gegenspieler, die Mitstreiter, die Prüfungen, die der Held bestehen, die Suche, auf die er sich begeben muss.

Wie der Held im Märchen muss auch Carlitos eine Aufgabe erfüllen, die ihm zuerst vollkommen sinnlos erscheint und deren Nützlichkeit er erst viel später begreift. Der Ichweißnicht aus dem gleichnamigen Märchen darf drei Jahre lang auf alle Fragen, die ihm gestellt werden, keine andere Antwort geben als "ich weiß nicht". Dadurch werden die drei Pferde, die ihm zur Seite stehen, am Ende erlöst und wieder zu Königstöchtern. Ichweißnicht bekommt die jüngste Königstochter zur Frau und ein Königreich dazu. Carlitos muss noch viel lernen, damit er am Ende bei den Meisterschaftsspielen bestehen kann. Diego wird sein Trainer, aber anstatt mit ihm auf das Fußballfeld zu gehen, um Passen oder Dribbeln zu üben, bringt er Carlitos das Fischen bei. Erst wenn Carlitos selbständig einen Fisch gefangen hat, darf er wiederkommen. Gegen Ende des Films steht Carlitos bei einem Elfmeter vor dem Tor und wird mit seinem Schuss Sieg oder Niederlage der spanischen Mannschaft entscheiden. Dadurch, dass er sich an den Vorgang des Fischens erinnert, sammelt er die nötige Konzentration dazu und schießt das entscheidende Tor.

Märchen werden Kindern heute nur noch selten erzählt, und dass Kinder kaum Märchen lesen – wenn sie überhaupt lesen –, ist wahrscheinlich auch eine Tatsache. Trotzdem gehören die archetypischen Grundkonstellationen, aus denen Märchen gestaltet sind, zur Ureigenheit des Menschen, und sie werden deshalb bereitwillig angenommen, wenn sie uns begegnen. Das ist der Grund, warum wir als Zuschauer ohne weiteres akzeptieren können, dass Carlitos am Ende den Sieg für Spanien erringt und als Draufgabe in Diego und Maite liebevolle Eltern findet, die ihn bei sich aufnehmen. So ist das eben im Märchenland.

Einstiegshilfen zur Diskussion:

? Der Titel eines Films sagt mitunter viel über den Film aus. Warum heißt dieser Film CARLITOS UND DAS LAND DER TRÄUME? erinnert euch der Titel an etwas?

? Man kann ein traditionelles Märchen mit den Kindern lesen und dann versuchen, die Parallelen zwischen diesem Text und dem Film heraus zu schälen.

? Warum geht Diego mit Carlitos fischen anstatt auf den Fußballplatz?

? Findet ihr das Ende des Films glaubwürdig? Passt es zum Film?

Zeitgemäße Stilmittel

Obwohl CARLITOS UND DAS LAND DER TRÄUME viele traditionelle Märchenelemente enthält, ist er in seiner Erzählweise durchaus nicht altmodisch, sondern stellt sich ganz im Gegenteil mit vielen wirkungsvollen Details auf die Sehgewohnheiten heutiger Kinder ein.

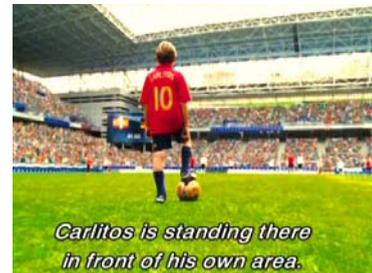
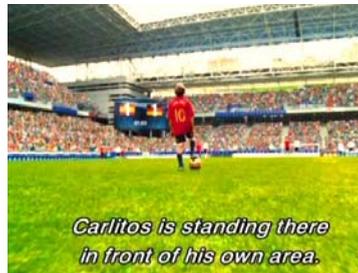
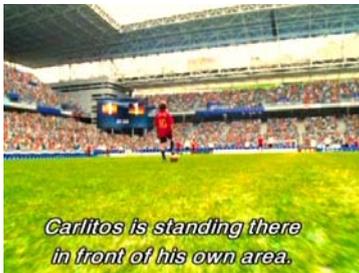
Als Carlitos' Freunde mit ihm einen Plan aushecken, wie er es schaffen könnte, das Waisenhaus unbemerkt zu verlassen, um seine Trainingsstunden mit der Mannschaft zu absolvieren, hängt Trampas einen handgezeichneten Plan der Schule auf, um seine Ideen zu erläutern. Er geht den Plan Punkt für Punkt durch, und jedes Mal, wenn er zu einem neuen Punkt kommt, erscheint auf dem Bildschirm etwas, was wie der Beginn eines neuen Levels eines PC-Spieles aussieht, oder auch wie die Berechnungen eines Architekten, der mittels Computer versucht, die räumlichen Gegebenheiten der Schule nachzuvollziehen. So entsteht



mittels Doppelbelichtung eine Verfremdung der Wirklichkeit. Eine Verfremdung ist immer etwas, wodurch dem Zuschauer bewusst wird, dass er hier nicht etwas sieht, was "echt" ist. In vorliegender Sequenz wird das

dadurch unterstützt, dass der Aktionsplan, als darin Schwächen auftauchen, einfach filmisch zurück gespult (im Film als Zurückspulen sichtbar) und das Ganze noch einmal von vorne begonnen wird.

Mit einem ähnlichen Trick arbeitet der Regisseur, als es im Fußballspiel um die so genannte Wurst geht. Carlitos steht vor seinem letzten großen Schuss am Ball und verharrt in dieser Stellung. Die Kamera fährt in rasender Geschwindigkeit auf ihn zu, um dann abgehackt



bei ihm stehen zu bleiben. Im nächsten Augenblick fährt sie entgegen dem Uhrzeigersinn



in der gleichen abgehackten, schnellen Bewegung um ihn herum. Die Farben des Films, die sich grundsätzlich durch unnatürlich starke Primärqualität auszeichnen, sind in diesen Einstellungen besonders grell, während die Tiefenschärfe ganz bewusst verschwommen gehalten ist und die Zuschauer auf den Rängen nur noch als unbestimmte Farbtupfer zu erkennen sind. Jeder, der das Fußball-PC-Spiel FIFA kennt, wird sofort erkennen, dass diese filmische Ästhetik direkt daraus entnommen ist.

Die Verwendung solcher stilistischen Verfremdungen dient nicht nur dazu, sich ein junges Publikum, das damit groß geworden ist, bei der Stange zu halten. Vielmehr hat das Bewusstmachen des fiktiven Charakters der Geschichte auch zur Folge, dass die Handlung nicht ins Kitschige abdriftet, weil dadurch eine bestimmte Distanz dazu erzeugt wird.

Etwas Ähnliches wird durch einen besonderen Humor und Überzeichnungen in bestimmten Sequenzen erreicht. Wenn einer potentiellen Adoptivmutter der Ball, den Carlitos gerade abgeschossen hat, versehentlich an den Kopf knallt und sie in einer grotesken Art und Weise auf den Hintern fällt und dabei ihre groteske Unterwäsche entblößt, erinnert das an einen Comic-Strip und ist natürlich genau so übertrieben wie das Ehepaar, das Carlitos adoptieren will, damit er als Kellner in ihrer Bar arbeiten kann. Diese Übertreibungen sind aber in der Gesamtheit des Films nicht zufällig, sondern ein gezielt eingesetztes durchgängiges Stilmittel, um eine Distanz zur romantischen Ausrichtung der Handlung herzustellen.

Einstiegshilfen zur Diskussion:

? Mit welchen "Tricks" arbeitet der Regisseur in diesem Film, um bewusst zu machen, dass es sich um eine fiktive Geschichte handelt?

? Woran erinnern euch manche Einstellungen während des Fußballspieles im Stadion?

? Wodurch wird im Film vermieden, dass die Handlung kitschig wirkt?

? Glaubte ihr, dass es realistisch ist, dass Hipolito Carlitos an Barbesitzer verkauft?

Fußball und seine Bedeutung für den Film

Fußball ist im Film ein wichtiges Handlungselement, dem auch dementsprechend viel Bedeutung beigemessen wird. Als wir Carlitos als Zuschauer zum ersten Mal begegnen, spielt er im Hof des Waisenhauses Fußball, und es ist gleich zu Beginn klar, dass er darin sehr gut ist. Da der Film aber nur 107 Minuten lang ist, hat sich der Regisseur einige Tricks einfallen lassen müssen, um das Fußballspiel im Film hervor zu heben, ohne ihm rein zeitlich allzu viel Raum geben zu müssen.

Als Carlitos an der Qualifikation zur Jugend-Nationalmannschaft teilnimmt, geschieht das während eines ganzen Ausfluges des Waisenhauses, von dem sich Trampas und Carlitos fort schleichen. Im Film dauert diese Qualifikation nur ein paar wenige Minuten, in denen wir Carlitos beim Dribbeln und anderen fußballerischen Tätigkeiten sehen. Auf der Tonebene treten Dialoge und natürliche Geräusche in den Hintergrund, stattdessen werden die Einstellungen von einem durchgängigen Song begleitet. Dass zwischen den einzelnen Einstellungen immer wieder einmal Zeit vergangen und Carlitos bei der Ausscheidung in eine höhere Kategorie aufgestiegen ist, wird durch den Wechsel der Nummern gezeigt, die er



immer wieder von neuem auf seinen Dress geklebt bekommt. Auf diese Art verstehen wir als Zuschauer, dass sich Carlitos immer höher hinauf arbeitet. Beginnend mit der Nummer 357 ist er schließlich bei Nummer 38 angelangt. Ein sehr einfacher und doch sehr wirkungsvoller Trick.

Am Höhepunkt des Films, als Carlitos beim Elfmeter vor dem Tor und die spanische Mannschaft vor einem möglichen Sieg steht, verwendet der Regisseur filmische Mittel, die ich an Hand des vorliegenden Fotogramms kurz erläutern möchte. Die sechs Bilder, die wir hier sehen, sind nur punktuell aus der ganzen Sequenz heraus genommen.

Ab dem Zeitpunkt, an dem Carlitos die Augen schließt, um sich auf den Schuss zu konzentrieren, werden die natürlichen Geräusche auf der Tonebene ausgeblendet und der Film konzentriert sich quasi ganz auf Carlitos' Gedanken und darauf, woran er sich erinnert. Wir hören Diegos Stimme aus dem Off, der ihm erklärt, dass man beim Fischen abwarten und Geduld haben muss. Begleitet wird das von einem Musikmotiv, dessen Grundton immer auf der gleichen Note bleibt, was eine sehr eindringliche Wirkung auf den Zuschauer hat. Was wir zuerst nur auf der Tonebene erfahren, sehen wir dann in einem kurzen Zwischenschnitt



auch im Bild. Dann schießt Carlitos, und der Ball fliegt in Zeitlupe in hohem Bogen auf das Tor zu. Wir sehen die Zuschauer von ihren Bänken aufstehen und schreien, aber wir können sie nicht hören. Die Musik wird gleichzeitig immer eindringlicher, während der Ball weiter in Zeitlupe am Tormann vorbei fliegt und schließlich mitten ins Schwarze trifft. Ab da kehrt auf der Tonspur wieder Realität ein, und wir hören das Gejohle der Zuschauer.

Die Zeitlupe ist ja gerade im Fußball ein bewährtes Mittel, um bei einem Tor, das bereits geschossen wurde, noch einmal genau hinschauen zu können. Auch hier dient sie dazu, die Aufmerksamkeit des Zuschauers zu erhöhen, jedoch gleichzeitig auch emotional die endlos scheinenden Augenblicke einzufangen, die der Ball braucht, um von Carlitos bis ins Tor zu gelangen – und die Spannung, mit der das verbunden ist.

Einstiegs hilfen zur Diskussion:

- ? *Woran erkennen wir, dass während der Ausscheidung zur Jugend-Nationalmannschaft viel Zeit verstreicht?*
- ? *Welchen Trick hat der Regisseur da angewandt?*
- ? *Was geschieht beim letzten Tor, das Carlitos schießt, auf der Bild- und Tonebene? Überlegt, ob da etwas geschieht, was euch gerade aus Fußballspielen bekannt ist.*
- ? *Was, glaubt ihr, will der Regisseur mit solchen filmischen Mitteln erreichen?*