

# „Die Musik ist da irgendwie so komisch.“

Eine explorative Studie zu kindlichen Äußerungen zu  
filmspezifischen Codes

Dissertation

zur Erlangung des Doktorgrades

der Philologisch-Historischen Fakultät der

Universität Augsburg

vorgelegt von

Linda Koppenhagen

2021

Erstgutachter: Prof. Dr. Klaus Maiwald  
Zweitgutachter: Prof. Dr. Engelbert Thaler  
  
Tag der mündlichen Prüfung: 22. März 2022

## Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung.....	8
1.1	Visuelles, Auditives, Narratives – Die filmische Erzählung.....	9
1.2	Zielsetzung und Bedeutung der Untersuchung.....	15
1.3	Aufbau der Arbeit.....	16
2	Film(ton) im Deutschunterricht: Begründungen, Ziele, Ansätze.....	18
3	Auditives im Film .....	25
3.1	Beschreibungsinstrumentarium für den Filmton .....	25
3.1.1	Tonquelle.....	25
3.1.2	Auditive Mittel .....	27
3.1.2.1	Geräusche.....	27
3.1.2.2	Sprache.....	29
3.1.2.3	Musik .....	30
3.1.3	Konkretisierung der auditiven Mittel .....	35
3.1.4	Funktionen des Tons .....	38
3.1.5	Zusammenfassung.....	44
3.2	Auditives im Zusammenhang mit der Erzählung .....	45
3.2.1	Auditives im Zusammenhang mit den Figuren und der Handlung .....	45
3.2.2	Auditives im Zusammenhang mit dem Raum.....	48
3.2.3	Auditives im Zusammenhang mit der Zeit.....	49
3.3	Zusammenfassung .....	50
4	Kindliche Filmrezeption .....	51
4.1	Begriffliche Vorüberlegungen.....	52
4.1.1	Rezeption: Wahrnehmung, Aufmerksamkeit, Verstehen.....	52
4.1.2	Der Hörvorgang und die Wahrnehmung von Tönen.....	53
4.2	Narratives Textverstehen .....	55
4.3	Filmverstehen .....	56
4.4	Auditives Filmverstehen.....	59
4.5	Entwicklung der kindlichen Filmrezeption .....	62
4.6	Äußeres Filmerleben von Kindern .....	64
4.7	Aufmerksamkeit bei der kindlichen Filmrezeption .....	66
4.8	Filmwissen von Jugendlichen.....	68

4.9	Zusammenfassung .....	69
5	Auditive Besonderheiten in Kinderfilmen .....	72
5.1	Zum Begriff und zu Merkmalen des Kinderfilms .....	72
5.2	Auralität und auditive Gestaltung in Kinderfilmen .....	76
6	Filmanalyse: RICO, OSKAR UND DIE TIEFERSCHATTEN (2014).....	81
6.1	Inhalt.....	81
6.2	Anmerkungen zur Erzählung.....	83
6.3	Auditive Analyse und Interpretation der Subsequenzen 1 bis 5.....	85
	Tonprotokoll Anfangssequenz.....	86
6.3.1	Diegetischer Ton .....	96
6.3.1.1	Das Schlaflied .....	96
6.3.1.2	Auffällige Sprache und Sprechweisen .....	96
6.3.1.3	Geräusche der erzählten Welt .....	100
6.3.2	Nondiegetischer Ton .....	101
6.3.2.1	Der Titelsong .....	101
6.3.2.2	Das Schlaflied .....	102
6.3.2.3	Musik und Geräusche rund um das Bingo-Motiv.....	103
6.3.2.4	Weitere Musik.....	105
6.3.2.5	Voice-over.....	106
6.3.2.6	Geräusche im Off: Überhöhung und Subjektivierung .....	106
	Tonprotokoll Subsequenz 7.....	107
6.4	Analyse und Interpretation der Subsequenz 7: Ricos Verwirrtheit .....	109
6.5	Zusammenfassung .....	111
7	Untersuchung .....	113
7.1	Fragestellung und Ziele .....	113
7.2	Erhebung.....	114
7.2.1	Pilotierung .....	115
7.2.2	Methodische Vorüberlegungen und Begründungen.....	115
7.2.2.1	Auswahl der Teilnehmer .....	115
7.2.2.2	Fragebogen zu Film- und Fernseherfahrungen und -gewohnheiten .....	116
7.2.2.3	Lautes Denken .....	123
7.2.2.4	Interviews zu Ankerpunkten aus den Lautdenkprotokollen .....	127
7.2.2.5	Interviews zu einer ausgewählten Filmszene.....	128

7.2.3	Durchführung der Erhebung.....	128
7.3	Transkription .....	129
7.4	Auswertung der erhobenen Daten .....	130
7.4.1	Auswertung der Fragebögen .....	130
7.4.2	Zwischengeschaltetes Auswertungsverfahren zur Ermittlung von Ankerpunkten aus den Lautdenkprotokollen .....	133
7.4.3	Abschließende Analyse der erhobenen Daten.....	134
7.4.3.1	Inhaltsanalyse.....	134
7.4.3.2	Codierungsprozess .....	136
7.4.3.3	Prüfung der Intercoder-Übereinstimmung.....	140
7.4.3.4	Kategoriensystem.....	146
7.4.3.5	Thematische Zusammenfassungen .....	149
7.4.3.6	Weitere Verarbeitung der Daten .....	149
8	Ergebnisse .....	151
8.1	Kategorienbasierte Auswertung .....	151
8.1.1	Auditives .....	151
8.1.1.1	Sprache.....	152
8.1.1.2	Musik .....	152
8.1.1.3	Geräusche.....	153
8.1.2	Auditive Besonderheiten .....	153
8.1.2.1	Eigenschaften der diegetischen gesprochenen Sprache .....	153
8.1.2.2	Vertonte Gedanken .....	154
8.1.2.3	Weitere auffällige Musik und Geräusche .....	154
8.1.3	Visuelles .....	155
8.1.4	Visuelle Besonderheiten.....	156
8.1.4.1	Verbildlichte Gedanken .....	156
8.1.4.2	Weitere auffällige Bildgestaltung .....	157
8.1.5	Thematisierungen .....	157
8.1.5.1	Figuren .....	158
8.1.5.2	Handlung.....	159
8.1.5.3	Raum .....	160
8.1.5.4	Metaebene Film .....	160
8.1.6	Zusammenfassung.....	161
8.2	Analyse der Zusammenhänge zwischen den Kategorien .....	162

8.2.1	Zusammenhänge zwischen Auditivem und Erzählung .....	162
8.2.1.1	Persönlichkeit, Charakter, Eigenschaften, Einstellungen .....	163
8.2.1.2	Gedanken .....	163
8.2.1.3	Geschehnisse .....	164
8.2.1.4	Figurenhandlungen .....	164
8.2.1.5	Raum .....	164
8.2.1.6	Film als Produkt .....	165
8.2.1.7	(Weitere) Filmische Darstellungsmittel .....	165
8.2.2	Zusammenhänge zwischen Visuellem und Erzählung .....	165
8.2.3	Zusammenhänge zwischen Auditivem und Figurenverständnis .....	166
8.2.3.1	Ankerpunkte-Interview .....	166
8.2.3.2	Interview zur Einkaufsszene .....	167
8.2.4	Zusammenfassung .....	169
8.3	Analyse der Zusammenhänge zwischen Kategorien und Probanden .....	171
8.3.1	Kreuztabellen zu Probandenvariablen .....	171
8.3.2	Probandenprofile und -äußerungen .....	173
8.3.2.1	B1: „Weil das so gegläntzt hat und weil das, das war ja auffällig eigentlich im Bild.“ .....	173
8.3.2.2	B2: „Das Kind (.) sagt gerade irgendetwas beim Denken.“ .....	174
8.3.2.3	B3: „[D]ie hat so eine fiese Lache wie so eine Hexe oder so.“ .....	175
8.3.2.4	B4: „[D]a wurde die Bingotrommel schon wieder eingeblendet“ ..	176
8.3.2.5	B5: „Die Musik ist da irgendwie so komisch.“ .....	177
8.3.2.6	B6: „Weil sie so große Augen gemacht haben (.) und immer (..) das war so (.) komisch.“ .....	178
8.3.2.7	B7: „[W]eil da immer solche Ausschnitte von der Bingotrommel waren.“ .....	178
8.3.2.8	B8: „Ich denke eigentlich beim Filmgucken fast nichts.“ .....	179
8.3.2.9	B9: „Dann wurde Kamera wieder auf eine andere Seite (.) getan.“	180
8.3.3	Zusammenfassung .....	181
9	Zusammenfassung und Diskussion .....	185
9.1	Heranziehen und Nutzen filmspezifischer Informationen .....	185
9.2	Forschungsd desiderata und didaktische Implikationen .....	191
10	Literaturverzeichnis .....	197
10.1	Primärtexte .....	197

10.1.1	Filme.....	197
10.1.2	Bücher .....	199
10.1.3	Musik.....	199
10.1.4	Abbildungen im Fragebogen.....	200
10.2	Sekundärtexte .....	203
11	Abbildungsverzeichnis .....	214
12	Anhang .....	215

# 1 Einleitung

Wenn der Ton, darunter auch die Musik, in einem Film „irgendwie so komisch“<sup>1</sup> ist, kann dies verschiedene Gründe haben. In Filmen, speziell auch in Kinderfilmen, hat die auditive Gestaltung großes Wirkungspotenzial. Filmmusik hat Einfluss auf die Wahrnehmung von Atmosphären und Stimmungen. Sie kann Gefühle ausdrücken. Geräusche und überhöhte Klänge lenken den Blick des Zuschauers<sup>2</sup>. Dialoge zwischen Figuren bringen die Handlung nicht nur inhaltlich voran, sondern geben auch Aufschluss über die sprechenden Charaktere. Sprache kann zwischen nondiegetischem und diegetischem Raum vermitteln. Dies sind nur einige Beispiele. Auditive Filmelemente hängen also stark mit den erzählerischen Ebenen eines Films zusammen. Gerade Kinderfilme arbeiten in hohem Maße mit auditiven Mitteln. Man denke etwa an überhöhte und übertriebene Geräusche, das sogenannte *Mickey Mousing*, Stimmenbesetzung in Animationsfilmen und die musikalische, oft geradezu musicalartige Gestaltung sowie tonale Hervorhebungen.

Die Wirkung auditiver Mittel in Kinderfilmen blieb bisher auch nicht völlig unbeachtet. Ein interessantes Konzept hierzu hinsichtlich kindlicher Rezipienten kreist um den Begriff der *Auralität*. Dieser

bezeichnet solche Wirkungsweisen des Films, bei denen auditive Elemente im Rahmen der Montage ihres Zusammenspiels mit visuellen Elementen eine die Rezeption leitende Funktion übernehmen (Schmerheim 2015)

und

betrifft solche filmischen Rezeptionsangebote [...], die direkt oder indirekt auf den Gehörsinn der Rezipienten gerichtet sind. Damit sind nicht nur die auditiven Aspekte eines Films – Filmmusik [...], Geräusche [...] und Dialoge [...] – gemeint, sondern auch weitere Gestaltungs- und Strukturmerkmale wie z. B. rhythmische Verschränkungen von Bild [...] und Ton [...], Kamera- [...] und Figurenbewegung [...], die >Metrik< der Montage [...], musikalisierte Montagestrukturen

---

<sup>1</sup> Zitat aus Transkript B5-1, Abs. 45, hier und im Titel der Arbeit geglättet.

<sup>2</sup> In dieser Arbeit wird aus Gründen der besseren Lesbarkeit das generische Maskulinum verwendet. Weibliche und anderweitige Geschlechteridentitäten werden dabei ausdrücklich mitgemeint, soweit es für die Aussage erforderlich ist.

oder narrative Strukturen, die sich am Aufbau von Musikstücken orientieren. [Auslassungen: L. K.] (Kurwinkel/Schmerheim 2013, 282)

Kurwinkel und Schmerheim gehen in ihrem Konzept bezüglich kindlicher Rezipienten davon aus, dass diese Gestaltungs- und Strukturmerkmale die Rezeption stark betreffen:

Ton im Film kann also rezeptionsleitende Wirkung übernehmen - und im Fall des Kinder- und Jugendfilms *hat* der Filmtone auch rezeptionsleitende Funktionen. [Hervorhebung im Original] (Kurwinkel/Schmerheim 2013, 125)

Kinder haben zudem bereits eine Fülle an anknüpfungsfähigem Vorwissen zu Filmen, wobei sich das Filmerleben von Kindern von dem der Erwachsenen abhebt (vgl. z. B. Brudny 1970; Keilhacker 1970; Ihm/Walberg 2006; Tatsch 2010). Wann genau welches Wissen erworben wird und welche Kompetenzen Kinder im Umgang mit dem audiovisuellen Medium Film besitzen, ist jedoch nicht tiefgehend geklärt.

Doch für den Deutschunterricht ist die Frage nach anknüpfungsfähigen Kompetenzen von großer Bedeutung. Für eine sinnvolle Filmdidaktik, die ein vertieftes Filmverstehen zum Ziel hat, ist das Wissen um Rezeptionsbedingungen und um Voraussetzungen der Lernenden unbedingt nötig.

Am Anfang der vorliegenden Arbeit standen dementsprechend Überlegungen dazu, welche auditiven Informationen Kinder aus einem Film ziehen und inwiefern sie diese nutzen. Im Verlauf der Arbeit wurde diese Fragestellung erweitert, da sich zeigte, dass das Auditive nicht so sehr im Fokus lag und beides, Auditives und Visuelles, in etwa gleichen Anteilen thematisiert wurde. Zusätzlich zur auditiven Ebene soll nun auch betrachtet werden, inwiefern visuelle Informationen erwähnt und zum Verstehen der Erzählung genutzt werden. Der Blick wurde also erweitert auf sämtliche filmspezifische Codes mit besonderer Betrachtung des Auditiven.

## **1.1 Visuelles, Auditives, Narratives – Die filmische Erzählung**

Spielfilme erzählen ihre Geschichte ähnlich, wie es schriftliterarische Geschichten tun. Doch dies geschieht im Film durch andere Mittel. Wo die Printliteratur typischerweise Schriftsprache nutzt, zeigt der Film bewegte Bilder und Töne. Diese beiden Medien haben also jeweils andere Möglichkeiten, eine Geschichte darzustellen. Sie

übernehmen nicht die Funktion neutraler Transportbehältnisse für beliebig austauschbare Inhalte. Im Gegenteil prägen ihre Struktureigenschaften die *Ausdrucksform* und damit auch den *Ausdrucksinhalt* des Erzählten. [Hervorhebungen im Original] (Mahne 2007, 15)

Filme als audiovisuelle Medien lassen sich anhand ihrer Zeichencodes „als *technisch erzeugte Verbindungen von (in der Regel) bewegten Bildern und Tönen* [Hervorhebungen im Original]“ (Maiwald 2013, 223) beschreiben, wobei nicht nur Kinofilme unter diese Definition fallen, sondern auch andere Formate des Fernsehens wie Serien oder Werbeclips. Ebenso muss zwischen verschiedenen Gattungen des Films, vor allem Dokumentarfilm und Spielfilm, unterschieden werden. Betrachten wir den *Spielfilm* genauer. Dies ist laut Lexikon der Filmbegriffe ein

[n]arrativer, fiktionaler Film, der eine Geschichte erzählt. [...] Spielfilme basieren meist auf einem Drehbuch, das den Ablauf der Geschehnisse und die Dialoge noch vor dem Dreh festlegt. Der Spielfilm ähnelt dem Drama. Er ist meist aus Szenen aufgebaut, in denen die Figuren agieren. [Auslassung: L. K.] (Wulff 2014)

Selbst diese Beschreibung eröffnet noch ein weites Feld, denn unter Spielfilme fällt „alles vom populären, kommerziellen (Hollywood-)Mainstream [...] bis hin zum elitären Kunstfilm im kleinen Programmkino [Auslassung: L. K.]“ (Frederking et al. 2018, 146).

Gemeint seien in dieser Arbeit unter dem Begriff *Film*, wenn nicht anders gekennzeichnet, Spielfilme als narrative audiovisuelle Medien – also Geschichten, die im audiovisuellen Medium durch Bild und Ton erzählt werden. Ein Film wirkt nicht nur durch seine Geschichte, den Plot und die handelnden Figuren, sondern vor allem durch die Verbindung von Ton, visuellen Mitteln und deren zeitlicher Präsentation (vgl. Korte 2004, 15f.). Dementsprechend sind im Film zum einen das Visuelle und das Auditive sowie zum anderen das Narrative analysierbar (vgl. Hickethier 2007). Kinderfilme stellen wiederum ein spezielles Hypergenre mit spezifischen Kennzeichen dar, worauf später (vgl. Kapitel 5) genauer eingegangen werden soll.

Auf der visuellen Ebene kann die Einstellung als kleinste filmische Einheit zwischen zwei Schnitten analysiert werden (vgl. S. 14). Es kann unterschieden werden zwischen den Einstellungsgrößen Weit/Panorama, Totale, Halbtotale, Amerikanisch, Nah, Groß und Detail (vgl. Korte 2004, 27). Die Einstellungsgröße hat Einfluss auf das Verstehen der Handlung, aber vor allem auch auf die Einfühlung in Figuren (vgl. ebd.). So kann sich der Zuschauer bei einer Großaufnahme eines Gesichts eher in die gezeigte Figur und ihre

Gefühle hineinversetzen als beispielsweise bei einer Halbtotale, bei der Gesichtszüge und emotionaler Ausdruck nicht so sehr ins Bild rücken. Die Einstellungsgröße kann auch funktional verwendet werden, um örtliche Gegebenheiten darzustellen oder Orientierung zu geben, etwa durch eine Totale; Detailaufnahmen können die Aufmerksamkeit auf etwas Besonderes, für die Handlung Wichtiges lenken (vgl. Korte 2004, 29; vgl. auch Mahne 2007, 90ff., 99).

Es können verschiedene Kamerabewegungen unterschieden werden. Bei einem Schwenk verändert die Kamera ihren Standpunkt nicht. Sie bewegt ihren Blick in horizontaler, vertikaler oder diagonaler Richtung. Bei einer Kamerafahrt wird unterschieden zwischen Ranfahrt (die Kamera fährt auf etwas zu), Rückfahrt (die Kamera fährt von etwas nach hinten weg), Seitfahrt (die Kamera fährt seitlich an etwas vorbei) und Parallelfahrt (die Kamera fährt parallel zu einem Objekt, das sich bewegt) (vgl. Korte 2004, 29).

Auch die Kamera- bzw. Blickperspektive ist ein visuelles Mittel des Films. Man kann zwischen Untersicht, im Extremfall Froschperspektive, und Aufsicht sowie der starken Aufsicht in der Vogelperspektive im Gegensatz zur Normalperspektive unterscheiden. Die Kameraperspektive ermöglicht es beispielsweise, Überlegenheit oder auch Schwäche darzustellen. Auch die subjektive Kamera entspricht einer Blickperspektive, die die Sicht einer Filmfigur darstellen kann (vgl. ebd., 42f.). Durch die subjektive Kamera sieht der Rezipient „die Welt durch die Augen der agierenden Figur“ (Mahne 2007, 98).

Die *Mise en Scène* umfasst neben Kamerabewegungen den zu sehenden Bildausschnitt, Farben, Licht und weitere Merkmale der Bildgestaltung (vgl. Eberhard 2011, 452). Für das Bild spielt es demnach auch eine Rolle, was alles im Bild zu sehen ist und was gegebenenfalls nicht zu sehen ist, also der Raum, die Figuren und die Requisiten (vgl. Jost/Kammerer 2012, 25–56). Farben können symbolische Wirkung haben. Ist eine Frau in Rosa oder in Hellblau gekleidet, wirkt dies anders, als wenn sie verführerisches Rot trägt. Ein hell erleuchteter Raum wirkt anders als ein dunkler. Ebenso können zu sehende Gegenstände, Figuren und Räume durch ihre Form und Lage (zueinander) im Bild, also durch ihre Komposition, etwas ausdrücken.

Das Auditive wird sowohl in der Filmrezeption durch Laien als auch in der wissenschaftlichen Beschäftigung mit dem Film tendenziell vernachlässigt (vgl. Hickethier 2007, 89; Jost/Kammerer 2012, 56). Doch der Einsatz von Musik „haucht einem Film in den meisten Fällen erst Leben ein. Man ›sieht‹ Szenen anders, je nachdem,

was man dazu hört.“ (Jung 2011, 663) Spielt eine heitere Musik, während eine Figur die Straße entlangläuft, wird die Szene positiv und freundlich wahrgenommen; spielt eine düstere Musik, wird die Szene als bedrohlich erfasst. Neben der Musik sind auch die Geräusche und die Sprache Ebenen des Tons. Geräusche ahmen nicht nur die reale Welt nach und dienen damit nicht lediglich der Authentizität. Sie können Räume schaffen, Requisiten hervorheben und Figuren sowie deren Handlungen illustrieren. Dialoge sagen nicht nur durch ihren Inhalt etwas über Handlung, Raum, Zeit und Figuren aus, sondern auch über die Art und Weise, wie gesprochen wird. Auch die gesprochene Sprache kann in besonderer Weise hervorgehoben und effektiv als auditives Filmmittel genutzt werden. Auf das für diese Arbeit besonders relevante Auditive des Films wird im Kapitel 3.1 genauer eingegangen.

Gleichzeitig spielt die Verbindung von Ton und Bild eine Rolle. Viele visuelle Gestaltungsmittel werden von auditiven verstärkt und umgekehrt. Die subjektive Kamera, der Blick durch die Augen einer Figur, wird erst dann durch und durch subjektiv, wenn der Rezipient auch durch die Ohren der Figur hören kann bzw. Gefühle der Figur musikalisch wiedergegeben werden. Oftmals lenkt die auditive Gestaltung auch die Wahrnehmung des Visuellen. Eine beliebige Szene wird unterschiedlich wahrgenommen, je nachdem, ob sie mit trauriger herzerreißender Musik oder lustiger (eventuell ins Lächerliche ziehender) Musik unterlegt ist. So können Bild und Ton einander auch kontrastierend gegenüberstehen. Wird bildlich etwas Heiteres angedeutet, wenn beispielsweise das Liebespaar Hand in Hand einen gemeinsamen Weg einschlägt, kann gleichzeitig durch ein dem Zuschauer bekanntes Motiv, etwa dem eines Widersachers des Paares, der Umschlag des Fröhlichen in eine Katastrophe vorausgedeutet werden.

Literarische Kategorien der Beschreibung von Narration sind zu einem gewissen Teil auch auf den Film übertragbar. Erzählbausteine sind Figuren, Handlung, Zeit und Raum (vgl. Kapitel 3.2). Eine auktoriale Erzählsituation wird im Film durch eine allwissende, kommentierende Erzählstimme aus dem Off erreicht oder durch den Wechsel der Perspektiven verschiedener Figuren (vgl. Staiger 2010, 35). Als subjektive Kamera wird die „Darstellung des subjektiven Blickwinkels einer Figur“ (ebd., 34) beschrieben. Es gibt also eine Reflektorfigur (vgl. Martínez/Scheffel 2007, 92). Der Erzähler verzichtet auf Kommentare, wodurch für den Rezipienten der Eindruck entsteht, er wäre selbst Teil des Geschehens (vgl. ebd., 90). Möglich ist auch eine subjektive Erzählsituation mittels Ich-Erzähler: Der Erzähler gehört zur fiktiven Welt und erlebt das Geschehen mit oder

beobachtet es, wobei die Erzählweise auch hier vorwiegend berichtend ist (vgl. ebd.). Eine rein subjektive Kamera während eines ganzen Filmes kommt kaum vor bzw. wirkt etwas befremdlich (vgl. DIE DAME AM SEE 1946). Im Film wird eher eine Mischung aus objektiver und subjektiver Kamera genutzt, auch wenn eine subjektive Figurenperspektive vermittelt werden soll (vgl. Staiger 2010, 34f.). Nicht nur die Kamera kann dabei Subjektivität vermitteln, auch der Ton kann zum Beispiel je nach Akzentuierung der Lautstärke und durch Besonderheiten wie etwa gedämpfte Töne oder wiederkehrende musikalische Motive darstellen, was und wie eine bestimmte Figur hört und sogar, was in ihr vorgeht – auch durch die Betonung oder Überhöhung eines Geräuschs oder durch stimmungsvolle nondiegetische Musik.

Bedeutend ist auch die Frage nach der Ebene, auf der erzählt wird. Manche Filme weisen eine Rahmenhandlung auf, teils mit Erzähler im Voice-over, wobei dies nicht unbedingt filmtypisch ist (vgl. Martínez/Scheffel 2007, 75f.; vgl. hierzu auch Leubner/Saupe 2006, 209f.).

Die filmsprachlichen Mittel haben Einfluss auf die Perspektivierung, den Point of View, also „Umfang und Art der Informationsvergabe an den Rezipienten“ (Leubner/Saupe 2006, 210). Der Rezipient kann allwissend sein, also mehr als die Figuren wissen. Er kann genauso viel wissen wie die (Haupt-) Figur, an deren Sicht er gebunden ist. Es kann auch eine Mischung dieser Point of Views vorliegen. Bezüglich der Stärke der Annäherung an die Figurenwahrnehmung kann entweder keine Bindung an die Figurenperspektive bestehen; oder der Rezipient kann das Geschehen mit den Augen einer Figur wahrnehmen, beispielsweise beim Schuss-Gegenschuss-Verfahren oder Eyeline Match. Werden Informationen mental und emotional subjektiv vergeben, zeigen Bild und Ton nicht nur *was*, sondern zudem *wie* eine Figur sieht und hört, zum Teil auch Inneres der Figur wie Gedanken, Gefühle und Fantasien (vgl. ebd., 210ff.). Dies können auf auditiver Ebene Musik, Gedankenrede oder aber auch Geräuschatmosphären in ihrer jeweiligen konkreten Ausgestaltung mittels Lautstärke, Melodie, Rhythmus und weiterer Besonderheiten leisten.

Die erzählte Zeit, also die Zeit des Dargestellten, entspricht nicht unbedingt der Erzählzeit, also der Zeit der Darstellung. Motive und Intentionen von Figuren können mitunter ausschnitthaft dargestellt werden und bedürfen daher der Konstruktionsleistung des Rezipienten. Die „chronologischen Ordnung einer Ereignisfolge“ (Martínez/Scheffel

2007, 33) kann umgestellt werden, beispielsweise durch eine Vorausdeutung (= Prolepse) oder eine Rückwendung (= Analepse) (vgl. ebd.), im Film auch *Flashback* (vgl. Staiger 2010, 30f.). Zeitsprünge können im Film markiert oder nicht markiert sein (vgl. ebd., 32), gegebenenfalls auch mit auditiven Mitteln, beispielsweise durch ein wiederkehrendes musikalisches Motiv. Die Darstellung von Zeit wird im Film vor allem durch die Montage geleistet (vgl. Leubner/Saupe 2006, 208f.) und kann innerhalb dieser durch andere filmische Mittel, auch durch Filmtone, ergänzt sein. Ertönt zu einer Filmszene jazzige Musik wie *THE CHARLESTON* (1923), ist für den Zuschauer relativ klar, dass die Geschehnisse in die 1920er Jahre eingeordnet werden müssen.

Ein Film kann in verschiedene Bausteine bzw. narrative Einheiten gegliedert werden:

Die *Einstellung* bezeichnet die kleinste kontinuierlich belichtete filmische Einheit. Sie besteht in der Regel aus mehreren Phasenbildern und beginnt bzw. endet jeweils mit einem Schnitt. Mehrere Einstellungen bilden als kleineres dramaturgisches Element eine *Subsequenz*, mehrere Subsequenzen eine *Sequenz*, mehrere Sequenzen ergeben einen Film. [Hervorhebungen im Original] (Korte 2004, 27) (Vgl. dazu auch Mahne 2007)

Denkbar ist es auch, mehrere Sequenzen zu Makrosequenzen im Sinne von Akten zusammenzusetzen (vgl. Kurwinkel/Schmerheim 2013, 109).

Der Betrachter fügt einzelne Einstellungen zusammen und „stellt zwischen dem, was nacheinander in den beiden Einstellungen zu sehen ist, einen Zusammenhang her“ (Hickethier 1996, 114). Grundlegend hierfür sind Schnitt und Montage. Es gibt verschiedene Möglichkeiten, Einstellungen durch Schnitte miteinander zu verbinden. Zum einen gibt es weiche Schnitte wie etwa die Überblendung, die oft Träume, Gedankenwelten oder Ähnliches anzeigt. Zum anderen gibt es harte Schnitte, die ohne besondere Ausgestaltung meist nicht weiter auffallen. Auch die Art des Zusammenfügens von Schnitten und der Montage kann aussagekräftig sein. So steigert beispielsweise eine Parallelmontage die Spannung und rhythmisiert das Geschehen (vgl. Korte 2004, 30f.). Die Montage „ordnet und gestaltet vor allem die Zeitstruktur des Films“ (Schleicher 2011, 454), indem sie Einstellungen aneinanderfügt und sie „in einen übergeordneten, kohärenten Text“ (Borstnar et al. 2008, 146) integriert. Sie arbeitet mit dem Ton zusammen, wenn sie Bilder durch eine akustische Klammer miteinander verbindet (vgl. Hickethier 1996, 66) oder wenn durch den Einsatz von Musik ein Match Cut verdeutlicht wird.

## 1.2 Zielsetzung und Bedeutung der Untersuchung

Diese Arbeit will herausfinden, ob Kinder auditive (und/oder visuelle) Codes bewusst nutzen, um sich die filmische Erzählung zu erklären, und ob das Auditive überhaupt ins Bewusstsein der Kinder gelangt oder die weniger analytische, erlebnisorientierte Rezeption der Kinder überwiegt. Durch das Verstehen filmspezifischer Codes im Zusammenhang mit dem Film bekommen Rezipienten einen erweiterten Blick und ein erweitertes Bewusstsein auf filmisches Erzählen; sie können den Film vertieft und auf einer Metaebene verstehen und reflektieren. Interessant ist diesbezüglich ein Blick auf kindliche Rezipienten und deren Entwicklung des Umgangs mit filmspezifischen Codes. Schließlich sollen Schüler im Deutschunterricht in ihrem Filmverstehen gefördert werden. Es fehlt aber die empirische Überprüfung dessen, welche filmspezifischen Codes Kinder aus einem Film ziehen, welches implizite Wissen sie besitzen und nutzen, welche Begriffe sie dabei nennen, wie sie auditiv-narrative oder visuell-narrative Zusammenhänge beschreiben sowie, ob diese zum Verstehen der Geschichte nutzbar gemacht werden. Schließlich hat dies auf didaktische und curriculare Überlegungen und die Filmauswahl in der unterrichtlichen Arbeit Einfluss. Diese Arbeit soll nun also den Blick „hin zu einer mehr deskriptiven Wahrnehmung von Lernervoraussetzungen“ (Schmidt/Winkler 2015, 82) lenken, damit Filmwissen, Filmrezeption und Ansätze des Filmverstehens der Kinder fruchtbar gemacht und erweitert werden können.

Wie Kinder mit filmspezifischen Codes umgehen, ist sowohl bezüglich der auditiven als auch bezüglich der visuellen Informationen von Interesse, wie im Verlauf der Studie immer klarer wurde. Aus diesem Grund wurde die Fragestellung nach der Erhebung angepasst, wie es in der qualitativen Inhaltsanalyse nach Kuckartz (2018) durchaus möglich und sinnvoll ist: Die Forschungsfrage kann sich „während des Analyseprozesses noch [...] dynamisch verändern: sie [sic] kann präzisiert werden, neue Aspekte können sich in den Vordergrund schieben [Auslassung: L. K.]“ (Kuckartz 2018, 46). Waren zunächst für die Studie die auditiven Codes im Mittelpunkt, wurde schließlich als Zusatz auch erhoben, welche visuellen Informationen die Kinder erwähnen und wie diese genutzt werden.

Für das Projekt wird also die Fragestellung verfolgt, welche auditiven (bzw. visuellen) Informationen Kinder im Alter von neun bis zehn Jahren aus einem Film ziehen und inwiefern sie diese Informationen nutzen. Dabei wird auf die folgenden untergeordneten

Fragen eingegangen: Welche auditiven (bzw. visuellen) Informationen nennen und beschreiben die Kinder? Was thematisieren die Kinder? Wie hängen genannte und beschriebene auditive Informationen mit dem, was die Kinder an der Erzählung thematisieren, zusammen? Inwiefern nutzen die Kinder die auditiven (bzw. visuellen) Informationen?

Methodisch soll dies durch eine explorative Studie mit neun Kindern im Alter zwischen neun und zehn Jahren umgesetzt werden. Für die Haupterhebung werden zunächst Kinder mittels Fragebogen ausgewählt. Die teilnehmenden Kinder rezipieren einen Filmausschnitt und denken dabei laut. Im Nachhinein werden Interviews zu Ankerpunkten des Lauten Denkens und einer weiteren Filmszene geführt. Die Ergebnisse werden anhand der qualitativen Inhaltsanalyse nach Kuckartz herausgearbeitet.

Erwartet werden Erkenntnisse, die für die Konzeption von Unterricht mit Kinderfilmen nutzbar gemacht werden können. Es ist unerlässlich, über Vorwissen, bereits bestehende Kompetenzen und Potenziale der Lernenden Bescheid zu wissen, um sinnvoll daran anknüpfen zu können. Die geplante Studie soll Beschreibungsweisen und Begrifflichkeiten der Schüler ebenso ins Auge fassen wie deren Erklärungen und Reflexionen. Schließlich werden Äußerungen der Kinder um spezifisch filmische Darbietungsformen und deren Zusammenspiel mit dem filmischen Inhalt untersucht, um Rückschlüsse auf ihr Filmverstehen ziehen zu können. Die Ergebnisse der Studie sollen helfen, Curricula und Unterrichtsmodelle genauer auf die kindlichen Rezipienten und ihre Voraussetzungen anzupassen und zu optimieren. Konkret bezüglich auditiver und visueller filmspezifischer Codes stehen Erkenntnisse zur Entwicklung des Filmverstehens von Kindern aus. Diese können Hinweise auf didaktische Entscheidungen im Deutschunterricht geben – wie die Filmauswahl, das Vorgehen und die Schwerpunktsetzung im Unterricht zu erzählenden Filmen.

### **1.3 Aufbau der Arbeit**

Die vorliegende Arbeit geht demnach zunächst auf Begründungen ein, wieso der Filmtton im Deutschunterricht Behandlung finden sollte, welche Ziele dies verfolgen soll und welche Ansätze und Kompetenzmodelle dazu bereits auszumachen sind. Das Kapitel „Auditives im Film“ zeigt ein Instrumentarium zur Beschreibung des Filmtons auf, das

später bei der Filmanalyse hilfreich sein soll, ebenso wie bei der Interpretation der Ergebnisse der Studie. Da auditive Mittel bedeutungstragend für die Erzählung sind, werden die Zusammenhänge des Auditiven mit der Erzählung beschrieben. Dies ist grundlegend für die Interpretation der späteren Ergebnisse. Im darauffolgenden Kapitel werden Studien und Modelle zur kindlichen Filmrezeption thematisiert und der Frage nachgegangen, wieweit auditive (und visuelle) Mittel von Kindern wahrgenommen und genutzt werden. Es werden das narrative Textverstehen, das Filmverstehen sowie das auditive Filmverstehen im Speziellen betrachtet, da Erkenntnisse dazu grundlegend für weitere Überlegungen bezüglich des Verstehens filmspezifischer Codes sind. Die Entwicklung der kindlichen Filmrezeption sowie kindliche Vorlieben und Nutzung von Filmen, das Filmerleben von Kindern, deren Aufmerksamkeit bezüglich Filmen und das Filmwissen junger Rezipienten werden anhand verschiedener Untersuchungen und Theorien besprochen, da die Arbeit die kindliche Filmwahrnehmung im Speziellen untersucht. Es folgt die Betrachtung typischer Merkmale und auditiver Besonderheiten der Kinderfilms. Hier wird speziell auf das Konzept der Auralität eingegangen. Eine Filmanalyse einiger Sequenzen aus RICO, OSKAR UND DIE TIEFERSCHATTEN (2014) bereitet die Studie vor, indem sie vor allem auditive, aber auch visuelle Aspekte, die die Studienteilnehmer möglicherweise thematisieren könnten, betrachtet. Schwerpunkt der analytischen Überlegungen ist der Ton des Films. Bezüglich der empirischen Untersuchung werden zunächst Fragestellungen und Ziele ergründet und darauf die Erhebung und Auswertung beschrieben. Die Ergebnisse werden kategorienbasiert erfasst – in ihren Zusammenhängen und bezüglich der einzelnen Probanden. Es folgt die Diskussion und Zusammenfassung der Ergebnisse. Didaktische Implikationen sollen aufgezeigt und weitere Forschungsfragen aufgedeckt werden. Der Anhang zeigt für die Studie genutztes Material sowie die aus der Studie und deren Auswertung gewonnenen Daten. Zunächst werden entsprechende Materialien wie Teilnehmeranfrage und Fragebogen aufgezeigt sowie filmanalytische Daten. Sämtliche Transkripte und Ergebnisdarstellungen der Studie können dem Anhang entnommen werden.

## 2 Film(ton) im Deutschunterricht: Begründungen, Ziele, Ansätze

Es ist eine der Aufgaben des Faches Deutsch, Kompetenzen im Umgang mit dem Medium Film zu vermitteln, auch in der Grundschule. Dass der Spielfilm als Leitmedium der heutigen Zeit (vgl. Kepser 2008, 34) zum Aufgabengebiet des Deutschunterrichts gehört, steht mittlerweile außer Frage, wenngleich trotz verschiedener Überlegungen zu Curricula und Konzeptionen (z. B. Fuchs et al. 2008, Maurer 2010, LKM 2015) Filme im Unterricht noch nicht denselben Status wie die Buchliteratur genießen (vgl. Kepser 2008, 25) und zudem noch einiges zum Film im Deutschunterricht zu forschen ist.

Bei der Lebenswelt der Heranwachsenden handelt es sich um eine *Medienwelt* (vgl. Frederking et al. 2018, 65), die großen Einfluss auf die Identität der Rezipierenden hat (vgl. ebd., 53). Das Wissen darum, wie und welche Medien Kinder und Jugendliche nutzen, hilft dabei, auf mögliche Texte und Medien aufmerksam zu werden, die sich als Gegenstände für den Deutschunterricht eignen, aber auch, um die neuen literacies und mentalen Voraussetzungen und Fähigkeiten des Zeichengebrauchs zu verstehen (vgl. ebd., 74). So müssen in die Konzeption eines angemessenen Unterrichts Erkenntnisse über die Rezeption des Mediums durch die Lernenden einfließen.

Das Fach Deutsch ist in besonderer Weise für die Vermittlung von Filmen zuständig, erweitern diese doch das Spektrum von Lyrik, Epik und Drama um eine weitere narrative Gattung (vgl. Kepser 2008, 24). Eben dieser „Wandel der sprachlichen und literarischen Präsentations- und Rezeptionsformen stellt einen [...] einschlägigen Begründungszusammenhang dar“ [Hervorhebung getilgt; Auslassung: L. K.] (Frederking et al. 2018, 82) und muss auch entsprechende Forschung anregen und nutzen. Da Filme visuell sowie auditiv arbeiten, müssen visuelle sowie auditive Rezeption untersucht werden, um den Filmunterricht anhand der entsprechenden Befunde sinnvoll zu organisieren.

„Audiovisuelle Texte sind literarische Texte [Hervorhebung getilgt]“ (Staiger 2014, 246) – In diesem Sinn handelt es sich beim Spielfilm „um ein komplexes, ästhetisches Produkt – um ‚Literatur‘ [Hervorhebung im Original]“ (Faulstich/Strobel 2013, 20) und

[w]ie alle literarischen Produkte in allen Medien transportieren auch Spielfilme ihre Informationen nicht möglichst eindeutig, sondern umgekehrt gerade mehrdeutig, vielschichtig, mehrdimensional, polyvalent, und das heißt: interpretierbar. (Faulstich/Strobel 2013, 21)

Es gilt also, auch Besonderheiten der Rezeption *filmischer Texte* zu erkennen und für den Unterricht nutzbar zu machen. Denn mehrdeutig und interpretierbar ist auch der Ton eines Films – der Ton als ein vielschichtiger Baustein dieses Mediums, gerade auch im Zusammenspiel mit anderen filmischen Mitteln. Der Zuschauer muss beim Rezipieren aktiv Kohärenz erzeugen, um Leerstellen bzw. Nichtgezeigtes zu assoziieren, um einzelne Erzählstränge miteinander zu verbinden oder auch um den eigenen Film im Kopf bzw. Plot im Kopf selbst kontinuierlich zu erweitern und zu revidieren (vgl. Abraham 2009, 46f.). Denn die „Zusammenhänge in einem Film stellt grundsätzlich der Zuschauer her“ (ebd., 46). Inwiefern hier verschiedene filmische Mittel zusammenwirken und inwiefern der Rezipient diese bewusst nutzt, ist von großem Interesse.

Filmästhetische Bildung trägt dazu bei, ein Bewusstsein über das bedeutungstragende Potential visueller und akustischer Zeichen sowie über das enge Zusammenspiel von Form und Inhalt zu erlangen (Surkamp 2010, 89)

ebenso wie

dass Lernende dadurch in die Lage versetzt werden, sich kompetent über Filme zu verständigen und damit am kulturellen Diskurs über Filme teilzunehmen. (Surkamp 2010, 89)

Durch das Bewusstsein über die Wirkung filmischer Mittel und deren Zusammenspiel wird den jungen Filmzuschauern schließlich ermöglicht, Rezipiertes adäquat zu äußern und darüber ins Gespräch zu kommen. Um diese Ziele zu erreichen, muss zunächst geklärt werden, wo bei den Schülern angesetzt werden muss und inwiefern Kinder bereits ein Bewusstsein für filmische Zeichen haben. Dies gilt auch für die didaktischen Zielbereiche des Umgangs mit Filmen im Deutschunterricht: die Filmlesefähigkeit und die kulturelle Handlungsfähigkeit (vgl. Frederking et al. 2018, 223ff.). Zur kulturellen Handlungsfähigkeit im Bereich Film gehört, „zu wissen, wie Fernsehen und Kino als kulturelle und kommerzielle Institutionen funktionieren“, „Medienangebote gezielt für eigene Bedürfnisse und Interessen auszuwählen und zu rezipieren“, „emotionale Gratifikationen erleben zu können“, „unterschiedliche Rezeptionssituationen (z. B. Multiplexkino, häuslicher Fernseher, Videobildschirm in der Wartehalle) zu kennen, in ihren Wirkungen richtig einzuschätzen und bedürfnisbezogen zu nutzen“, „relevante Informationsquellen und Diskurse zu kennen und zu nutzen“ sowie „an der Aushandlung ästhetischer Urteile (damit letztlich an der Kanonbildung selbst) teilzunehmen“ (Maiwald 2013, 233). Die im übertragenen Sinn zu verstehende Bezeichnung (vgl. ebd., 231) *Filmelesefähigkeit* macht „deutlich, dass auch die Rezeption audiovisueller Texte ein

mental aufwändiger und lernbarer Prozess ist“ (Frederking et al. 2018, 223; vgl. dazu auch Kepser 2010b, 21). Damit man sich tiefgehend mit dem Inhalt eines Films auseinandersetzen kann, ist es unter anderem nötig, filmische Codes zu entschlüsseln, was sowohl filmische Merkmale wie Voice-over oder Filmmusik und Kameraperspektive oder -bewegungen, aber auch narrative Elemente wie Figuren und Handlungsentwicklung betrifft (vgl. Frederking et al. 2018, 223). Diese Kompetenzen müssen im Unterricht – speziell im Deutschunterricht – gefördert werden.

Der Film stellt im Deutschunterricht noch ein vergleichsweise junges Medium dar. Die Entwicklung der schulischen Filmbildung wurde trotz bereits vorheriger Versuche (zum Beispiel in den 1950ern, vgl. Jonas 2010, 211; vgl. Kern 1996, 103f.) vor allem im Jahr 2003 durch den Kongress *Kino macht Schule* der Bundeszentrale für politische Bildung angestoßen, da einheitliche didaktische und methodische Regelungen und Konzepte für den Unterricht fehlten (vgl. Bundeszentrale für politische Bildung 2003, 13f.; vgl. Kern 2002, 217; vgl. Kepser 2008, 24). Neben anderen Projekten wurden auch auf Seiten der Deutschdidaktik der Film und die Filmbildung näher in den Blick genommen. Kepser untersuchte die Spielfilmkompetenz von Abiturienten (vgl. ebd., 25). Spielfilme und Fernsehserien belegten mit Abstand den ersten Platz in einem Ranking von Medienpräferenzen der Abiturienten (vgl. ebd., 32f.). Der Spielfilm gilt als Leitmedium, filmanalytische Begriffe waren den meisten Abiturienten jedoch unbekannt (vgl. ebd., 37). Bezüglich des filmkulturellen Wissens konnten die Abiturienten besser abschneiden als hinsichtlich des filmästhetischen oder filmhistorischen Wissens, wenngleich auch hier Mängel deutlich wurden (vgl. ebd.). Die Befragten sahen Filmmusik zu 43% als wichtiges im Unterricht zu behandelndes Thema (Bildkomposition 37%, Inhalt 99%, literarische Vorlage 89%) (vgl. ebd., 42), doch fehlte ihnen Wissen dazu.

Die aktuellen Lehrpläne haben den Film bereits mitaufgenommen, wenngleich sie damit noch zurückhaltend und wenig konkret bleiben. Der bayerische LehrplanPLUS für die Grundschule sieht die Arbeit mit Filmen im Deutschunterricht klar vor. Schüler der dritten bzw. vierten Jahrgangsstufe sollen etwa über Erfahrungen mit „Texten in unterschiedlicher medialer Darstellung“ (Bayerisches Staatsministerium für Bildung und Kultus, Wissenschaft und Kunst 2014, 163) berichten und „Gemeinsamkeiten und Unterschiede von Texten in verschiedenen medialen Darstellungsformen“ (ebd., 163) beschreiben sowie Filme bezüglich deren Sinn und Wirkung erschließen (vgl. ebd., 131). Im Fachbereich Musik wird zudem die Filmmusik mit ihrer Funktion thematisiert (vgl.

ebd., 292). Der Lehrplan des Landes Nordrhein-Westfalen hält sich etwas mehr zurück, sagt etwa, dass „Medien als Anreiz zum Sprechen, Schreiben und Lesen“ (Ministerium für Schule und Weiterbildung des Landes Nordrhein-Westfalen 2008, 33) genutzt werden sollen. Im Lehrplan Deutsch für die Grundschule in Sachsen ist im Lernbereich *Lesen/Mit Medien umgehen* vorgesehen, dass die Schüler unter anderem in audiovisuelle Texte Einblick gewinnen und „ausgewählte typische Darstellungsformen“ (Staatsministerium für Kultus Freistaat Sachsen 2019, 13) des Films kennenlernen. Auch der Medienverbund wird thematisiert (vgl. ebd., 22). In den Fachanforderungen Deutsch des Landes Schleswig-Holstein fällt der Film unter das Stichwort Kinderliteratur (vgl. Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur des Landes Schleswig-Holstein 2018, 19, 28).

In deutschdidaktischen Veröffentlichungen setzte man sich in den letzten Jahren vermehrt und zunehmend mit dem Thema Film auseinander (z. B. Maiwald 2005, Kammerer 2009, Fuchs et al. 2008, Maurer 2010, Josting/Maiwald 2010, Blell et al. 2016, Kammerer/Maiwald 2021). Zudem gab es verschiedene Versuche, den Film als festen Inhalt des (Deutsch-) Unterrichts zu etablieren. Mit *Fächer der schulischen Filmbildung* legt Kepser 2010 beispielsweise einen Sammelband vor, der aus dem Kongress *Film als Teil schulischer Bildung 2009* hervorgeht, an dem zahlreiche Experten aus unterschiedlichen Fachdidaktiken sowie Lehrer mitwirkten (vgl. Kepser 2010b, 7) und der die Auseinandersetzung mit Spielfilmen im Unterricht aller Fächer anregen sowie Kompetenzmodelle aufzeigen soll (vgl. Kepser 2010a). Auditive Merkmale des Films werden dabei bedacht und zum Teil im Sinne der Filmästhetik im Zusammenhang mit anderen filmischen Mitteln, natürlich auch den visuellen, thematisiert. Surkamp stellt beispielsweise heraus, dass der Film „Bilder, Sprache, Musik und Geräusche“ (Surbkamp 2010, 87) verknüpft und daher eine Vermittlung filmästhetischer Kompetenz von Bedeutung ist, die auch akustische Möglichkeiten des Films in den Blick nimmt (vgl. ebd., 92). Kepser zeigt verschiedene Möglichkeiten des handlungs- und produktionsorientierten Arbeitens mit Filmen auf und schlägt dabei unter anderem vor, Tonspuren zu bearbeiten (vgl. Kepser 2010c, 220), neu zu synchronisieren (vgl. ebd., 221f.) oder mit dem Voice-over zu arbeiten (vgl. ebd., 223). Auch die Filmmusik und die Geräusche sowie die Atmo werden bedacht (vgl. ebd., 230f.).

Abraham und Göltzer gehen in einem Beitrag in einem Sonderheft der Zeitschrift *Didaktik Deutsch* die Fragen an, welche Kompetenzen Schüler benötigen, um mit audiovisuellen Medien umzugehen, welche Inhalte dazu gehören, inwiefern Sprach-,

literarische Rezeptions- und Medienkompetenz miteinander verbunden sind und welche Bereiche von Bildungsstandards für medienästhetisches Lernen sinnvoll sind (vgl. Abraham/Gölitzer 2008, 78). Dabei wird der Filmtone als ästhetisches Ausdrucksmittel neben den visuellen Mitteln des Films erwähnt, aber nicht tiefgreifender ausgeführt.

Es entstanden außerdem verschiedene Kompetenzmodelle für den Film, die den Umgang mit Filmen klar als schulische Aufgabe herausstellen, so etwa das Freiburger Curriculum (vgl. Fuchs et al. 2008, Pfeiffer 2011; vgl. Abraham 2009, 51). Dieses geht kumulativ vor und baut Fähigkeiten und Fertigkeiten zum Film in Form eines Spiralcurriculums auf, das von der Primarstufe bis zur Sekundarstufe II führt (vgl. Fuchs et al. 2008, 84), wobei es sowohl der Rezeptions- als auch der Produktionsorientierung Rechnung trägt (vgl. Kepser 2010b, 15). Das Curriculum sieht die Filmkompetenz als verbindende Aufgabe der Fächer Deutsch, Kunst und Musik (vgl. Fuchs et al. 2008, 84). Es werden passend zu den Kompetenzerwartungen in den Fächern Deutsch, Musik und Kunst Inhalte und mögliche Verfahren beschrieben. Sowohl die Bild- als auch die Tonebene werden berücksichtigt. Interessant ist auch, dass das Freiburger Curriculum beispielsweise bereits in der zweiten Jahrgangsstufe die Kompetenzen ansetzt, Wirkungen und Zusammenhänge zwischen Bildern und Musik zu beschreiben und Geschichten Musik und Geräusche zuzuordnen (vgl. ebd., 85). Ebenso sollen bis zur Jahrgangsstufe 4 Wirkungen von Filmmusik erkannt und beschrieben werden – auch in Bezug auf Stilisierungen und emotionalen Ausdruck; die Tonebenen sollen unterschieden und in Beziehung zu den Filmbildern gesetzt werden (vgl. ebd., 86). Bis zum Ende der Grundschule sollen Kinder zudem „unterscheiden, welche Informationen auf der Bildebene und auf der Tonebene eines Films vermittelt werden“ (ebd., 85) und „sich mit Hilfe von Fachbegriffen über Filme unterhalten“ (ebd., 86).

Blell et al. stellen das Konzept einer fächerverbindenden und fächerübergreifenden Filmbildung in sprachlichen Fächern von der Grundschule bis in die Sekundarstufe II vor (vgl. Blell et al. 2016, 11ff.). Dabei berücksichtigen sie unter einem übergreifenden Kompetenzbereich *Film erleben, Film nutzen, Film verstehen* die Kompetenzfelder *Filmbezogen sprachlich handeln, Film analysieren, Film kontextualisieren* und *Film gestalten* (vgl. ebd., 19ff.). Dass ein Film auch *gehört* wird, wird immer wieder aufgegriffen. Filme sollen „hörend und sehend“ (ebd., 24) erfasst werden. Das Erkennen und Verstehen von filmischen Darstellungsverfahren schließt auch das Auditive mit ein.

Die Betrachtung des Auditiven und seiner Wirkung könnte aber noch deutlich tiefgreifender ausfallen.

Mit der Einführung *Filmdidaktik Deutsch* legen Kammerer und Maiwald 2021 ein Kompetenzmodell samt analytischer Grundlagen und praktischer Anregungen vor. Auch das Auditive wird dabei mitgedacht und soll den Lernenden bewusst werden. Dazu werden entsprechende Verfahren aufgezeigt, beispielsweise das Führen von Filmgesprächen, das Erstellen von Voice-over-Kommentaren oder das Bearbeiten der Tonspur von Filmausschnitten (vgl. Kammerer/Maiwald 2021, 40) – auch computergestützt mittels digitaler Bearbeitungstools (vgl. ebd., 160f).

Trotz verschiedener Konzepte gibt es immer noch Desiderata bezüglich der Erforschung der Rezeption von Filmen. Das muss der Ausgangspunkt für weitere didaktische Überlegungen und Entscheidungen sein. Um den Umgang mit einem Medium zu lehren, muss vorher klar sein, wie Lernende überhaupt mit diesem Medium umgehen. Es muss vom Vorwissen, den gewohnten Praktiken und den Konstruktionen der Lernenden ausgegangen werden, um daran anknüpfen zu können, diese zu optimieren und das Lernen effektiv gestalten zu können. Dies betrifft insbesondere auch die für den Film grundlegende Ebene des Tons.

Gerade die auditiven Aspekte von Filmen werden im Deutschunterricht bzw. in der deutschdidaktischen Diskussion insgesamt bisher eher weniger thematisiert und rücken hinter die visuellen. Mahne beendet ihre Ausführungen zur transmedialen Erzähltheorie mit einer Tabelle zum Vergleich der von ihr beschriebenen narrativen Medien. In der Spalte *Film* wird unter dem Aspekt *Darstellungsräume* nur „Bildschirm“, „Einstellung“ und „Montage“ genannt, nicht der Ton (der im Vergleich zum Film im Medium Hörspiel durchaus erwähnt wird) (vgl. Mahne 2007, 128). Trotzdem gibt es einige Autoren, die sich insbesondere mit der Vermittlung des Filmtons beschäftigen, so etwa Reuter (2009) bezüglich der Filmmusik und deren Beitrag zur Gesamtwirkung des Films oder auch Kock (2009) – beide im Rahmen der Kinderfilmuniversität der HFF Hochschule für Film und Fernsehen Konrad Wolf von 2007 bis 2009 (vgl. Wegener 2009, 25). Pfister möchte die Beschäftigung mit Filmen im Unterricht auf der Ebene des Auditiven voranbringen, da die Filmmusik häufig nur als Randthema behandelt wird, während eher das Visuelle unterrichtlich betrachtet wird. In diesem Sinne erarbeitet er Unterrichtsbausteine zum Thema Filmmusik (vgl. Pfister 2013, 16). Rabenalt befasst sich mit dem Zusammenhang

von Narration und Filmmusik, indem er Aspekte der Erzähltheorie und Dramaturgie terminologisch beschreibt und anhand von Filmbeispielen den Einfluss der Filmmusik darstellt (vgl. Rabenalt 2017, 35ff.).

Ein weiterer Ansatz zum Auditiven im (Kinder- und Jugend-) Film wird durch Kurwinkel und Schmerheim in ihrer Kinder- und Jugendfilmanalyse eröffnet. Mit dem Begriff der *Auralität* beschreiben sie filmische Ausdrucksmittel, „die direkt oder indirekt auf den Gehörsinn der Rezipienten gerichtet sind“ (Kurwinkel/Schmerheim 2012b, 20) und Einfluss auf die Wahrnehmung und Rezeption des Films haben. Näheres hierzu folgt im Kapitel 5.2.

Der Ton des Films sollte nicht ausschließlich im Musikunterricht oder im fächerverbindenden Unterricht thematisiert werden, sondern explizit im Deutschunterricht als besonderer Teil der Filmsprache behandelt werden. Auditives im Film ist nicht isoliert zu betrachten, sondern immer in seiner Gesamtwirkung mit anderen filmischen Darstellungsmitteln. Ebenso ist dies für visuelle Codes der Fall. Der Deutschunterricht hat die Aufgabe, Filmlesefähigkeit zu vermitteln. Gleichzeitig sollten entsprechende Überlegungen für den Unterricht die Voraussetzungen der Lernenden nicht nur im Blick haben, sondern nutzen und darauf aufbauen. Daher ist es ein Anliegen dieser Arbeit herauszufinden, inwiefern filmspezifische Codes beim Verstehen von Filmen durch Schüler genutzt werden. Welche filmspezifischen Codes im Bereich des Auditiven analysierbar sind, soll das folgende Kapitel klären.

### 3 Auditives im Film

Zum Filmtone gibt es viele unterschiedliche Konzepte, sei es zu seiner Definition und inhaltlichen Abgrenzung oder zu seinen Funktionen und Wirkungen (vgl. z. B. Flückiger 2005, 2012, La Motte-Haber/Emons 1980, Bullerjahn 2016). Daher soll an dieser Stelle herausgearbeitet werden, welche Konzepte für das vorliegende Projekt wesentlich sind.

Da die Frage nach den auditiven Codes für die vorliegende Studie grundlegend ist, wird nun ein Beschreibungsinstrumentarium für den Filmtone entwickelt, welches die Tonquelle, die auditiven Mittel Geräusche, Sprache und Musik sowie deren Konkretisierung und Funktionen einschließt. Darauf wird ein Überblick über den Zusammenhang zwischen Erzählung und Erzählelementen mit dem Filmtone gegeben.

#### 3.1 Beschreibungsinstrumentarium für den Filmtone

Um filmische Codes kategorisieren und analysieren zu können, soll hier ein Beschreibungsinstrumentarium für den Filmtone aufgezeigt werden. Jost und Kammerer nennen als Analyseschwerpunkte des Filmtons den *Inhalt* (die Frage nach der Tonquelle), die *Gestaltung* („z. B. Lautstärke, Verfremdung, Ton-Bild-Korrespondenz“, Jost/Kammerer 2012, 57) und die *Wirkung* (vgl. ebd.). Angeregt durch diese Einteilung sollen hier auditive Mittel und Möglichkeiten innerhalb der Kategorien Geräusche, Sprache und Musik betrachtet werden, aber auch auf deren konkrete Realisierung (Konkretisierung) eingegangen werden. Außerdem sollen mögliche Funktionen des Tons beschrieben werden. Übergreifend kann zudem die Quelle des Tons definiert werden.

##### 3.1.1 Tonquelle

Die Tonquelle kann sich innerhalb des Bildes, außerhalb des Bildes oder gar außerhalb der erzählten Welt des Films befinden.

Der Ton kann *diegetisch* oder *nondiegetisch* sein. Diegetisch sind Töne, deren Quellen zur Diegese gehören, also innerhalb der erzählten Welt lokalisiert sind. Nondiegetisch (oder auch extradiegetisch) sind die, deren Quellen sich außerhalb der Diegese befinden (vgl. Flückiger 2005, 141; vgl. Gorbman 1987 und Thompson/Brodwell 1993).

Diese Unterscheidung gilt sowohl für die Geräusche als auch für gesprochene Sprache und die Musik eines Films. Ein typisches Beispiel für nondiegetische Musik ist der Soundtrack eines Films, der im Normalfall nicht innerhalb der erzählten Welt zu hören ist. Doch auch hier gibt es Ausnahmen, etwa, wenn die zunächst nondiegetische Hintergrundmusik unerwartet einer Tonquelle innerhalb der Erzählung zugeordnet wird, zum Beispiel in *KRAMER VERSUS KRAMER* (1979): Die Lautenmusik, die ertönt, während der Protagonist die Straße entlangläuft, kann plötzlich Straßenmusikern zugeordnet werden. Diegetisch wäre also beispielsweise Musik, die im Film von einer Band gespielt oder aus dem Radio gehört wird. Gesprochene Sprache ist nondiegetisch, wenn es sich um einen Voice-over handelt, und diegetisch, wenn zwei Figuren miteinander einen Dialog führen. Geräusche der erzählten Umgebung sind im Normalfall diegetisch. Ein hohes Aufklingen, wenn eine Zeichentrickfigur eine geistesblitzartige Idee hat, ist als nondiegetisch einzustufen.

Zudem können *On* und *Off* unterschieden werden, denn „der Ton gehört entweder zum Bild, z. B. zu einem Dialog, oder er kommt von außerhalb des Bildbereichs. Im Englischen ist er entweder ›on-screen‹ oder ›off-screen‹ (kurz: ›on‹ oder ›off‹).“ (Klant/Spielmann 2008, 151) Ist der Ton diegetisch, kann er also sowohl aus dem On als auch aus dem Off stammen.

Geräusche können im Bild als Geräuschquelle zu sehen sein (synchron, on) oder außerhalb des Bildraums liegen (asynchron, off) (vgl. Hickethier 2007, 92). Sie können also

im Bild lokalisierbar (synchron) sein, d. h. sie sind bei einem visuellen Vorgang, den wir in unserer Erfahrung mit bestimmten Geräuschen verbinden, zu hören. Sie können aber auch außerhalb des Bildraums (asynchron) angesiedelt sein, wenn sie für den Zuschauer (und Zuhörer) im Kontext des Gezeigten eingeordnet werden können. Häufig ist auch ein Übergang vom asynchronen zum synchronen Geräuscheinsatz zu finden. (Hickethier 2007, 92)

Man denke etwa an das Geräusch einer zufallenden Tür, die man im Bild nicht sieht, deren spezifischen Ton aus dem Off man aber klar zuordnen (und sogar mit stereotypen Handlungsmustern verbinden) kann. Eine Figur kann etwas sagen, während man sie noch nicht im Bild sieht. Wird diegetische Musik eingespielt, etwa durch ein Autoradio, so muss dieses nicht ständig im On sein.

### 3.1.2 Auditive Mittel

Auditive Mittel lassen sich einteilen in *Geräusche*, *gesprochene Sprache* und *Musik*. Diese drei Kategorien sollen nun anhand exemplarischer spezifischer Umsetzungsmöglichkeiten detailliert werden. Es geht nun also um die Frage, *was* durch Ton dargestellt wird und *was* zu hören ist.

#### 3.1.2.1 Geräusche

Beispiele für Filmgeräusche sind Hintergrundgeräusche wie Autohupen, Sirenen und Straßelärm auf einer belebten Straße oder auch das Geräusch von laufendem Wasser, wenn eine Figur sich die Hände wäscht. Durch die passenden synchronen Geräusche werden die Bilder eines Films erst lebendig (vgl. Butzmann/Martin 2012, 46). Geräusche und eine akustische Atmosphäre im Film sind schon deshalb notwendig, da dieser ansonsten unvollständig wirkt. Als *Atmosphäre* oder auch *Atmo* wird der Eindruck beschrieben, der auf mehrere Sinne des Zuschauers gleichzeitig wirkt – gewissermaßen die Stimmung. Im Film hängt die *Atmo* oft von Genreerwartungen ab, man denke beispielsweise an die typische Atmosphäre eines Horrorfilms. Mit *Atmo* kann jedoch auch im Speziellen die Geräuschkulisse eines Films gemeint sein (vgl. Koebner 2011, 37f.). Diese kann Akzente setzen, mal deutlicher im Vordergrund sein oder eher hintergründig eine Stimmung vermitteln und sie kann zudem eine aufmerksamkeitslenkende Wirkung haben (vgl. ebd., 38).<sup>3</sup> Man kann zwischen stilisierten Geräuschen, die als Musik wiedergegeben werden, und (relativ) realistisch<sup>4</sup> wiedergegebenen Geräuschen unterscheiden.

Diese akustische Atmosphäre, etwa durch konstante realitätsnahe Hintergrundgeräusche umgesetzt, soll oft den Eindruck von Wirklichkeit und Authentizität erzeugen (vgl.

---

<sup>3</sup> Auch die Filmmusik kann zur Erzeugung der *Atmo* eingesetzt werden. Auf die Musik wird im Kapitel 3.1.2.3 eingegangen.

<sup>4</sup> Geräusche, die zwar realistisch klingen, also nicht musikalisch stilisiert sind, werden oft dennoch nicht tatsächlich durch ihre realen Tonquellen wiedergegeben – Beispiel: knisterndes Feuer, das durch Styropor verklanglicht wird (vgl. Schaarschmidt o. D., 3).

Hickethier 2007, 91). In Filmen hat die Atmo oft objektive Funktionen<sup>5</sup>, kann aber auch die subjektive Perspektive einer Filmfigur vermitteln (vgl. Koebner 2011, 38) – beispielsweise, wenn diejenigen Geräusche, die eine Figur besonders wahrnimmt, lauter und deutlicher dargestellt werden. DAS PARFUM (2006) etwa setzt verschiedenste Geräusche ein, um den Rezipienten das Geruchserlebnis des neugeborenen Grenouille zu verdeutlichen, und hat damit sogar synästhetische Wirkung.

Fehlender Ton ist meist irritierend für den Zuschauer (vgl. Hickethier 1996, 62), wengleich auch die Stille ihre spezifische Wirkungsweise haben kann. Im Film kann zwischen zwei Arten von Stille unterschieden werden. Es gibt die sogenannte *erzählte Stille*, die keine reine Stille darstellt, aber das Filmgeschehen durch leise und unscheinbare Klänge als still illustrieren soll, und es gibt die *absolute Stille*, eine tatsächliche Stille (vgl. Görne 2017, 145) – die sogar als der „intensivste aller Klänge, das stärkste Werkzeug in der Tongestaltung“ (ebd., 144) beschrieben werden kann.

Geräusche werden in audiovisuellen Medien oft auch überhöht oder übertrieben. Das typische Beispiel hierfür ist der auditiv unterlegte Faustschlag, der in Wirklichkeit kaum zu hören wäre (vgl. Hickethier 2007, 92). Hier werden Klangobjekte oder audiovisuelle Objekte mit weit übertriebenem Ton dargestellt, also semantisch überladen, um so „wichtige Objekte oder Ereignisse bedeutungsvoll und emotional intensiv zu machen.“ (Görne 2017, 147)

Semantische Überladung ist außerdem bei jeder

Schießerei zu hören, auch bei Unfällen, Naturkatastrophen oder anderen dramatischen Ereignissen, bei denen Menschen zu Schaden kommen: Würden solche Dinge im Film einfach nur so klingen wie sie in der physikalischen Realität klingen, dann würden sie uns emotional kaum berühren. Die semantische Aufladung, in der Regel durch kreuzmodal bedeutungsgeladene Klangelemente (Schärfe, Größe, Gewicht, ...), sorgt dafür, dass solche Szenen in der filmischen Darstellung eine emotionale Reaktion hervorrufen, die dem dramaturgischen Gehalt angemessen ist. [...] Ein Schlag, der im wirklichen Leben weh tut, sollte im Film diese körperliche Wirkung durch seinen Klang kommunizieren. [Auslassung: L. K.] (ebd., 148)

Oft dienen Geräusche in Filmen auch als „verbindende Klammern zwischen disparaten Bildern“ (Hickethier 2007, S. 93), um diese so als zusammengehörig zu charakterisieren.

---

<sup>5</sup> Objektive Funktion hat die Atmo beispielsweise, wenn sie der Erzeugung von Authentizität dient, etwa, wenn sie Hintergrundgeräusche einer bestimmten Landschaft wiedergibt.

Auf dieselbe Weise können Geräusche auch als Überleitung bzw. Ankündigung einer nächsten Einstellung fungieren, indem sie die Geräusche der folgenden Einstellung „bereits den letzten Bildern der vorangehenden Einstellung unterlegen.“ (Hickethier 1996, 66)

### 3.1.2.2 Sprache

Auf gesprochene Sprache treffen wir in Filmen vorwiegend in Form von *Dialogen* oder *Monologen*. Daneben kann gesprochene Sprache auch *vermittelt* sein – beispielsweise als Radiostimme oder als Gesang eines Sängers. Gesprochene Sprache kann auch aus einer anderen Erzählebene, etwa als Erzähler aus der Zukunft heraus, auftreten, wie das beispielsweise FORREST GUMP (1994) zunächst tut. Dabei wird das Mittel des *Voice-over* verwendet:

Als Voice-over bezeichnet man die Stimme eines weiblichen oder männlichen Erzählers, der auf Leinwand oder Bildschirm nicht präsent ist, sich jedoch auch nicht im Feld außerhalb des Bildkaders (off screen) aufhält, also nicht mit der Off-Stimme einer im kinematographischen Raum anwesenden Figur verwechselt werden darf. (Grzeschik 2011, 362)

Typisch ist eine Erzählerstimme, die die Geschichte kommentiert. Man kann „zwischen einem anonymen und einem Ich Erzähler [sic], der zumeist seine Lebensgeschichte retrospektiv schildert“ (ebd., 362), unterscheiden. Ein Voice-over kann eine erklärende, manipulierende bzw. wertende oder auch interpretierende Funktion haben (vgl. ebd.). Er kann auch in Form eines inneren Monologs auftreten (vgl. ebd., 362f.).

Die sogenannte *akustische Klammer* ist eine

Montagetechnik, bei der Einstellungsverbindungen mit Hilfe des Filmtons als einheitlich dargestellt werden. So kann eine Erzählerstimme verschiedene Einstellungen aus dem Off kommentieren und sie als zusammengehörigen Handlungsablauf beschreiben. (Kurwinkel/Schmerheim 2013, 280)

Auch Dialoge, die man schon hören kann, während noch ein anderes Bild zu sehen ist, gehören in diese Kategorie (vgl. Kurwinkel/Schmerheim 2013, 280). Die gesprochene Sprache rahmt so gewissermaßen das Gesehene.

Zudem kann Sprache subjektiv dargestellt werden, etwa als Gedankenstimme, die nur der Protagonist in seinem Inneren hört, oder als eine von einer Figur aufgrund von Halluzination als verzerrt wahrgenommene Stimme.

### 3.1.2.3 Musik

Typische Filmmusik ist die Titelmusik oder die Schlussmusik, die oft in abgewandelter Form wiederholt im Film auftaucht und zudem als leitmotivische Verklammerung eine Figur auf ihrem Weg begleiten und Entwicklungen akzentuieren kann (vgl. Hickethier 2007, 96f.). Die Musik als auditive Ebene des Films kann Bedeutungen, Emotionen und Verbindungen aufzeigen und interpretieren. Filmmusik wird meist unterschwellig eingesetzt und eher unbewusst wahrgenommen (vgl. ebd., 94). Man macht als Zuschauer also durchaus die „Erfahrung, daß [sic] Filme, deren Handlung uns fesselt, oft vergessen lassen, daß [sic] sie überhaupt Musik enthalten“ (La Motte-Haber/Emons 1980, 153). Gute Filme zeichnet es aus, dass die Musik sich mit den anderen Darstellungsmitteln verbindet, dass sie eine emotionale Beteiligung des Zuschauers erlaubt, thematisch einzuordnen ist und durch wenig Aufwand verständlich sein soll (vgl. Hickethier 2007, 95).

Filmmusik kann über den Inhalt der Bilder hinausweisen und diesem einen weiteren Sinn geben oder dessen Sinn vertiefen (vgl. Schmidt 1976, 130),

[b]esonders im Vorspann ist Filmmusik von maßgeblicher Bedeutung als Hinweisreiz, der durch Rekurs auf gespeicherte Story-Schemata konkrete Erwartungen hinsichtlich des Filmplots aktiviert. Je prototypischer die Musik für ein bestimmtes Genre ist, desto eher löst sie stereotype und relativ fixierte Erwartungen aus. (Bullerjahn 2016, 300f.)

Man vergleiche etwa die Musik im Vorspann zu *TITANIC* (1997), die bereits deutlich die Tragik des Films andeutet, und *GUARDIANS OF THE GALAXY* (2014), der Redbones „Come and get your love“ als stimmungsvolle Eröffnung des humorvollen Science-Fiction-Spektakels nutzt.

Die Filmmusik kann ihre Wirkungen und Funktionen sowie Bezüge auf die Geschichte durch verschiedene Stilmittel erreichen. Mit dem *Leitmotiv*

werden die Personen oder Begebenheiten der Handlung vom Komponisten mit markanten musikalischen Figuren versehen; die Beziehung der Motive zum musikalisch Bezeichneten wird

im Verlauf des Films gefestigt, und die Motive können in dieser vom Zuschauer gelernten Verbindung innerhalb der filmischen Narration dramaturgische Aufgaben wie Rückverweise oder Antizipationen übernehmen. Dazu gehört auch das Anzeigen von Befindlichkeitsveränderungen oder Situationsveränderungen, ohne dass das Gemeinte sichtbar ist. (Kloppenburg 2012, 130)

Die Bedeutung eines Leitmotivs muss also meist implizit, sozusagen aus dem Film heraus, erlernt werden (vgl. Flückiger 2012, 186). Durch Etablierung des Bedeutungsgehalts muss diese Assoziation durch weitere Wiederholung „im Gedächtnis verankert werden, bis die Verbindung so stabil ist, dass das musikalische Motiv oder das Klangobjekt allein den assoziativen Komplex repräsentieren kann“ (ebd.). Grundlegend ist demnach die Wiederholung des Motivs. Die Filmmusik dient in diesem Sinn „dazu, eine Figur zu begleiten, die einzelnen Phasen der Entwicklung musikalisch in Variationen und Verfremdungen des Motivs anzudeuten und auf einen nahen Konfliktaustrag hinzuweisen“ (Hickethier 1996, 71). Durch Leitmotive können Gedanken und Intentionen von Figuren ausgedrückt werden, ohne dass diese in Worten versprachlicht werden (vgl. La Motte-Haber/Emons 1980, 172). Leitmotive einzelner Figuren können sich außerdem verflechten, um eine Verwicklung ebendieser Figuren in der Handlung darzustellen (vgl. ebd., 177). Auffällig wurde dies beispielsweise in *GAME OF THRONES* (2017) dargestellt, wo zu Beginn Daenerys Targaryen und Jon Snow jeweils eigene Leitmotive besitzen, die sich musikalisch, nachdem sich die beiden verbündet haben, zu einem gemeinsamen Leitmotiv verbinden. Typischerweise kann durch ein Leitmotiv auch „antizipiert werden, was der zukünftige Gang der Handlung erst enthüllen wird“ (ebd., 169). „Sind die Leitmotive handelnden Personen zugeordnet, so übernehmen sie zuweilen die Funktion eines Stellvertreters“ (ebd., 170) – etwa, wenn in *STAR WARS* (2005) Darth Vaders Leitmotiv ertönt, ohne dass er sichtbar ist – dennoch wird klar, dass er Einfluss auf die stattfindende Handlung hat.

Unter *Underscoring*, auch *deskriptive Technik*, „ist zu verstehen, dass die Musik möglichst alle auf der Bildebene sichtbaren Vorkommnisse, Bewegungen und dargestellten Gefühle möglichst synchron mitvollzieht“ (Kloppenburg 2012, 126). Die Musik wird

in diesem Verfahren einerseits benutzt als sich in der Zeit entfaltende Kunst, die die Koppelungen an gezeigte Bewegungen wie Gehen, Pferdegetrappel, Fahren, Rutschen, Stolpern, selbstverständlich auch Fußtritte und andere Slapsticks ermöglicht. Andererseits erfolgt ihr Einsatz, um Affekte zu bezeichnen und/oder freizusetzen. (Kloppenburg 2012, 126)

Die deskriptive Technik als illustrative Technik (vgl. Bullerjahn 2016, 77) „wird zur Ergänzung des Bildes durch Imitation oder Stilisierung von Geräuschen und Unterstreichung von Bewegungen schon seit der Stummfilmzeit verwendet“ (ebd.). Geräusche mit Rhythmus wie zum Beispiel das Galoppieren eines Pferdes werden „tonmalerisch und klangnachahmend“ durch entsprechende, passende Musik und Akzente vertont (vgl. ebd., 79). Typisch ist „[d]ie Verwendung spezifischer Instrumente für die Charakterisierung bestimmter Landschaften, Länder und Musikgenres“ (ebd., 81), also die Nutzung klischeehafter Instrumente, zum Beispiel des Akkordeons für Paris oder Hafenszenen oder Bongos für den Urwald (vgl. ebd.). Sowohl Geräusche als auch Bewegungen können anhand von Filmmusik dargestellt werden. Musikalisch dargestellte Bewegungsabläufe wie das Ab- und Aufsteigen von Treppen sind durch entsprechende Tonfolgen oft auch eindeutig, ohne dass die entsprechenden Bilder dazu zu sehen sind (vgl. La Motte-Haber/Emons 1980, 118). Teils braucht es dennoch auch visuelle Reize, um stilisierte Bewegungen oder Geräusche zu verstehen:

Zwar lassen sich einige Gestaltmerkmale mühelos übertragen: kriechende, schreitende oder hüpfende Fortbewegungsweise, schwerfälliger oder leichtfüßiger Gang, nervöses Flattern oder bedrohliche Massivität; aber auch hier wird der Sinn der musikalischen Figur erst im Verein mit Klanglage und -farbe und dem entsprechenden optischen Hinweis evident. (Ebd.)

Angelehnt an das durch Musik begleitete Schreiten der Mickey Mouse wird als *Mickey-Mousing* eine Melodie bezeichnet, die eine Bewegung musikalisch imitiert (vgl. Koebner/Gerdes 2011, 225). Durch musikalische Elemente können bildliche Darstellungen illustriert und pointiert werden. Man denke etwa an einen funkelnden Edelstein, der akustisch durch einen kurzen, hellen Klang dargestellt wird (vgl. ebd.). Ähnlich dem funkelnden Edelstein werden beispielsweise auch filmische Fausthiebe semantisch überladen. Die semantische Überladung kann durch Musik dargestellt werden, findet jedoch auch bei der Geräuschillustration Anwendung.

Mit der *Mood-Technik* wird den Bildern Stimmungen verliehen (vgl. Bullerjahn 2016, 83): Es „werden Szenen mit einer Musik unterlegt, die einen eigenen, deutlich expressiven Stimmungsgehalt in Anlehnung an die begleitete Szene zum Ausdruck bringt“ (Kloppenburger 2012, 129). Die Mood-Technik versucht im Gegensatz zur deskriptiven Technik etwas sichtbar zu machen, was im Bild noch nicht unbedingt angelegt ist, während die deskriptive Technik das im Bild Angelegte lediglich nachzeichnet (vgl. Bullerjahn 2016, 84). Entscheidend für die Mood-Technik und deren

Ausdruck von Gefühlen und Stimmungen sind „[s]owohl die Art des Vortrags als auch die Wahl der Instrumente, Tonlagen, Tonarten und Tempi“ (ebd.). Die Mood-Technik nutzt beispielsweise die hellen Töne der Flöte zur Assoziation mit Freundlichkeit, die Trompete für heldenhafte und kraftvolle Stimmung oder Streicher im mittleren Register als romantisch und leidenschaftlich, im tiefen Register als dramatisch (vgl. ebd., 88). In *DIE FABELHAFTE WELT DER AMELIE* (2001) überkommt die Protagonistin, als sie einem blinden Mann über die Straße und den Marktplatz hilft, „das Gefühl, in absoluter Harmonie mit sich selbst zu sein“, was mittels Mood-Technik effektiv in Szene gesetzt wird.

Leitmotiv, Underscoring und Mood-Technik werden zwar immer wieder als Mittel der Filmmusik genannt – aus welchem Grund sie auch hier unter dem entsprechenden Kapitel aufgeführt werden –, sie haben aber immer bestimmte, an die jeweilige Technik gebundene Funktionen und sind stark mit ihrer jeweiligen konkreten Ausgestaltung verbunden. Daher soll hier betont werden, dass Leitmotiv, Underscoring und Mood-Technik in enger Verbindung mit der Konkretisierung des Tons und seinen Funktionen stehen.

Auch durch *klangliche Metaphern* und *Symbole* kann über explizite dinghafte Klänge hinaus mit Klängen kommuniziert werden, wodurch Dinge Bedeutung bekommen können (vgl. Görne 2017, 107). Symbolische und metaphorische Klänge, die implizite Bedeutungen tragen, beruhen auf kommunikativen Codes (vgl. ebd., 218), können assoziativ Bedeutungen generieren und öffnen damit

bemerkenswerte Möglichkeiten im Sounddesign: Ein Klang kann jenseits seiner absoluten Klangeigenschaften wie Tonhöhe, Klangfarbe oder Lautstärke auch Temperatur, Helligkeit, Geschmack, Größe, Form oder Haptik kommunizieren, oder auch nicht-gegenständliche Qualitäten (ebd., 110).

Es handelt sich also um Klänge, die etwa anhand ihrer Tonhöhe, Klangfarbe und Lautstärke assoziative Bedeutungen beispielsweise bezüglich der Temperatur, der Helligkeit oder des Geschmacks schaffen. Hohe, schrille, laute Töne können beispielsweise gleißendes Licht darstellen; tiefere, warme Töne lassen Hitze assoziieren.

Musikalische Symbole besitzen „keine festgeschriebenen Bedeutungen, sondern benötigen die interpretatorische Anstrengung, um verstanden zu werden“ (Flückiger 2012, 164). Spezifische Symbole können aus der außerfilmischen Tradition heraus

gelernt und bei der Filmrezeption angewandt werden, können aber auch vom Film selbst generiert werden (vgl. ebd., 174). Solche Symbole, die vom Film generiert werden, werden als *Key Sounds* bezeichnet (vgl. ebd.):

Mit *Key Sounds* sind demnach Klangobjekte gemeint, welche aufgrund ihrer deutlich wahrnehmbaren intratextuellen Häufung, der strategischen Platzierung zumeist in der Exposition und weiteren Kernszenen sowie der Integration in die exponierte Grundthematik mit einer spezifischen Bedeutung geladen werden. (Flückiger 2012, 174)

Der *Key Sound* (zum Beispiel das immer wiederkehrende Hubschraubergeräusch in *APOCALYPSE NOW* (1979)) unterscheidet sich vom Leitmotiv darin, dass er nicht mit bestimmten Geschehnissen, Figuren oder lokalen Strukturen des Films zusammenhängt, er entsteht durch den narrativen Kontext und kann im Gegensatz zum Leitmotiv in verschiedenartigen Varianten auftauchen (vgl. Flückiger 2012, 175).

Ein *Signal* ist ein Klang, der einen kommunikativen Gehalt hat, der gesellschaftlich definiert ist (vgl. Flückiger 2012, 159), beispielsweise das Läuten einer Kirchenglocke. Deutsche Probanden verbinden dieses Signal mit den Glocken einer Kirche und als angenehm, japanische Probanden im interkulturellen Gegensatz dazu eher als beängstigend, da sie es mit dem Signal an Bahnübergängen oder einem Alarm verbinden (vgl. ebd.). Musikalisierte Signale können auf das Setting hinweisen, in dem eine Szene sich abspielt, oder die Emotionen, oft eher im negativen Sinn, intensivieren (vgl. ebd., 161).

Oft entstehen aus symbolhaften Klangobjekten oder Signalen *Stereotypen* (vgl. Flückiger 2012, 179). Diese

unterliegen einem Lernvorgang. Sie schreiben sich erst über häufige Wiederholung ins Langzeitgedächtnis ein, wo sie als filmkulturelle Konstante verankert werden. Durch die ständige Nutzung in einem kommunikativen Gebrauchszusammenhang werden sie zur latenten Erwartungsnorm. (Ebd., 177)

Je mehr Erfahrung man mit bestimmten Stereotypen hat, desto automatisierter läuft die Aktivierung dieser Muster ab (vgl. ebd., 178). Stereotypen geben dem Zuschauer in gewisser Weise auch Sicherheit, da sie ritualisierte Strukturen darstellen und der Rezipient selbst in einem erschütternden Horrorfilm nicht komplett den Halt verliert aufgrund der für ihn bekannten, Ordnung bietenden Stereotypen (vgl. ebd.). Der Zuschauer kann durch die typische klangliche Darstellung zum Beispiel Gut und Böse

unterscheiden (vgl. ebd., 179). Stereotypen sind prägnant, also deutlich und gleichzeitig einfach verständlich (vgl. ebd.).

Auch die *Subjektivierung* der Musik stellt ein Stilmittel dar. Direkte Subjektivierung lenkt die Aufmerksamkeit des Rezipienten, indem beispielsweise wichtige Klänge hervorgehoben oder unwichtige Klänge nur hintergründig wahrzunehmen sind oder gar ganz weggelassen werden (vgl. Görne 2017, 219). Die indirekte Form der Subjektivierung hingegen, „die das Publikum wahrnehmen lässt [sic: fehlendes Komma] was der Protagonist wahrnimmt, kann sehr auffällig werden [sic: fehlendes Komma] ohne dabei manipulativ zu wirken“ (ebd., 222). Es können mentale, visuelle und auditive Subjektivierungen unterschieden werden (vgl. Flückiger 2012, 374), je nachdem, was von einem individuellen Standpunkt aus wahrgenommen wird. So kann der wiedergegebene Ton Aufschluss geben über den subjektiv gehörten Ton einer Figur oder über ihre mentalen Eindrücke, aber auch das, was die Figur sieht, in Szene setzen.

### **3.1.3 Konkretisierung der auditiven Mittel**

Geräusche, Sprache und Musik können in ihrer konkreten Erscheinung im Film unterschiedlich ausgestaltet sein, unterschiedlich realisiert sein. Diese Realisierung soll als Konkretisierung der auditiven Mittel beschrieben werden. Es geht also um die Frage, *wie* die auditiven Mittel dargestellt werden bzw. ausgeformt sind.

Ein Merkmal bildet die *Lautstärke*. Je nachdem, wie laut der Ton dargestellt wird, rückt er mehr oder weniger ins Zentrum der Aufmerksamkeit und kann bestimmte Wirkungen erzielen. Lauter Straßenlärm gestaltet die Wahrnehmung der gesamten Szene mit. Man assoziiert damit beispielsweise eine Großstadt, Hektik, ein belebtes Stadtviertel. Auch bei Dialogen ist die Lautstärke des Gesagten maßgeblich, ebenso wie bei Musik.

Zudem kann die *Intensität* des Tons analysiert werden, also wie stark der Ton in den Vordergrund tritt, ob zum Beispiel die Filmmusik alles andere übertönt oder eher hintergründig wahrgenommen wird. Ein Geräusch kann auch durch das Fehlen weiterer Geräusche hervorgehoben werden. Herrscht in einer Szene völlige Stille, fällt ein einzelnes Geräusch umso mehr auf. In diesem Sinn spielt es also auch eine Rolle, wie viele Töne gleichzeitig oder in zeitlicher Nähe zu hören sind.

Des Weiteren ist zu berücksichtigen, wie lange ein auditives Mittel zu hören ist, mit welcher *Dauer* es also verweilt, oder ob es wiederholt eingesetzt wird. Die Erschütterungen des Bodens durch die Großsaurier in JURASSIC PARK (1993) sind immer wieder zu hören, teils intensivieren sie sich und kündigen so sein schauerliches Erscheinen an. Die Frage ist also, ob Musik die Dauer mehrerer Einstellungen und Szenen überbrückt oder etwa eine bestimmte Aussage gesprochener Sprache stetig wiederholt.

Von Einfluss ist auch, in welchem *Tempo* Ton dargestellt wird, gerade wenn es um Filmmusik geht, aber auch bei gesprochener Sprache: Eine Sprechpause, Wiederholungen oder ein variierendes Sprechtempo können das Gesagte betonen und jeweils in ein anderes Licht rücken (vgl. Butzmann/Martin 2012, 50).

Möglich ist auch die Akzentuierung des Tons auf andere Art, etwa durch Überhöhung bzw. semantische Überladung. Damit kann die Aufmerksamkeit wirksam auf das übertrieben dargestellte Geräusch und dessen Tonquelle fallen und eventuell sogar weitere Assoziationen wecken.

Bei der gesprochenen Sprache zählt auch, „in welcher Sprache, Haltung und mit welcher Emotion der Sprechende seinen Inhalt äußert“ (Jost/Kammerer 2012, 58). Dialoge charakterisieren Figuren also zusätzlich durch die Sprechweise, den Tonfall und weitere Besonderheiten in der verwendeten Sprache und können so beispielsweise „Informationen über Geschlecht, Alter, regionale Zugehörigkeit“ (Mahne 2007, 96) der Figur, aber auch bezüglich „ihrer momentanen Befindlichkeit“ (ebd., 96f.) bieten. Die mündliche Sprache gestaltet sich vor allem durch die Stimme und prosodische Aspekte. Die Stimme kann hoch oder tief, krächzend oder lieblich sein. Es kann auch betrachtet werden, wie das Gesagte durch die Stimmführung akzentuiert wird. „Die Art, wie Worte gesprochen werden“ (Butzmann/Martin 2012, 49), hat Einfluss auf deren Bedeutung:

Wie fast jedes Wort kann auch ein *nein* [sic] sehr viele verschiedene Dinge ausdrücken: Ein übertrieben deutlich, laut ausgerufenes *nein* (!) ist eine Warnung oder ein Befehl, während ein weinerliches *nein* Unglück und Verlust ausdrückt, ein fragendes *nein* steht je nach Situation vielleicht für Unglauben oder Entsetzen. [Hervorhebungen im Original] (ebd. 2012, 49)

Sprachgestaltend ist des Weiteren der *Tonfall*. Er kann einem Befehl Macht verleihen (vgl. ebd. 2012, 49). Der Stimmausdruck kann Emotionen überbringen (vgl. ebd., 50). Eine ärgerliche Stimme ist an einer tieferen Tonlage, schnellen Übergängen und einer entsprechenden Lautstärke erkennbar, Freude hingegen an einer hohen Tonlage und – wie

andere angenehme Gefühle – an melodischem, variierendem Sprechen (vgl. Schönhammer 2009, 198). Besonderheiten der Sprache können also Einfluss auf deren Wahrnehmung haben. Ein Beispiel hierfür wäre eine dialektale Färbung der Sprache, die Rückschlüsse auf die Herkunft des Sprechers zulässt. Nicht zu vergessen sind nonverbale Merkmale wie Lachen und Räuspern.

Zudem werden die eigentlich nicht auditiven Aspekte der Sprache, die *Mimik* und *Körpersprache*, kurz erwähnt. Selbstverständlich haben auch diese Einfluss auf das Gesagte und die Wahrnehmung der Figuren. Es ist ein Unterschied, ob sich eine Figur gebückt oder aufrecht hält. Von Bedeutung ist, wie ihr Gang wirkt, wie sich der Blick beschreiben lässt oder ob sich aus der Haltung oder dem Gesicht Gefühle ablesen lassen. Diese eher visuellen Aspekte sollen bei der Betrachtung des Auditiven zwar ausgeklammert, aber nicht vergessen werden, da sie mit den auditiven Mitteln zusammenwirken können und damit mitbetrachtet werden müssen.

Speziell im Blick auf die Filmmusik sind zudem weitere Kategorien zu betrachten. Musik kann in ihrer *Tonhöhe* und *Melodie* beschrieben werden (vgl. Retter 2010, 75), ebenso ihr *Rhythmus* als „eine bestimmte strukturierte Tonlängenreihenfolge, die einen bestimmten Sinn ergibt“ (ebd., 77). Auch die *Taktart* hat Einfluss auf die Wahrnehmung von Filmmusik. Weniger gebräuchliche Taktarten fallen stark auf, wie zum Beispiel in DER HERR DER RINGE (2001), können aber auch unterschiedliche Kulturen verdeutlichen (vgl. ebd.).

*Instrumentierung* und bestimmte *Klangfarben* können Assoziationen wecken, ebenso wie die Spielart, zum Beispiel verschiedene Anschlagstechniken beim Klavierspiel (vgl. Retter 2010, 79). Die Instrumentierung zeichnet sich durch die *Besetzung*, also die „Zusammenstellung und Anzahl der verwendeten Instrumente[n] und Sänger, d. h. die genaue Art und Größe des – rein instrumentalen, vokalen oder gemischten – Ensembles“ (ebd., 84) aus. Auf einer übergeordneten Ebene kann analysiert werden, ob die Musik sich bereits bekannter Bausteine bedient. Ähnlich wie Zitate aus bestimmten Stücken können Gattungen wie Opern, Balletteinlagen und Märsche (vgl. Retter 2010, 99) Assoziationen wecken oder mit Erwartungen der Zuschauer spielen, man denke etwa an das zu „An der schönen blauen Donau“ tanzende Raumschiff in 2001: ODYSSEE IM WELTRAUM (1968).

### 3.1.4 Funktionen des Tons

Der Ton eines Films erfüllt unterschiedliche Zwecke. Filmmusik hatte schon zu Stummfilmzeiten verschiedene Funktionen. Zum einen sollte die Musik den Lärm der Projektoren übertönen, zum anderen hatte sie narrative Aufgaben. So konnten Stimmungen dargestellt und typische erzählerische Elemente, wie zum Beispiel Abschied oder Liebe, signalisiert werden (vgl. Koebner/Gerdes 2011, 223). Dabei „wurden Charakterstücke oder Ausschnitte aus Opern, also Musik, deren emotionaler Gehalt durch Überschriften oder inhaltliche Bindung eindeutig festgelegt war“ (La Motte-Haber/Emons 1980, 79), gespielt. Damals wurden erste Piano-Improvisationen relativ schnell ersetzt durch ausgewählte Musik-Arrangements. Es wurde meist auf bekannte Musikstücke zurückgegriffen, die stereotyp für verschiedene bestimmte Szenen eingesetzt werden konnten – beispielsweise bei dramatischem oder romantischem Geschehen. Diese Arrangements wurden in unterschiedlichen Filmen verwendet und mit der Zeit weiter ausdifferenziert (vgl. ebd., 78f.). Filmmusik wird bis heute auch als originale Filmkomposition speziell für einen Film geschaffen, wie beispielsweise Bernard Herrmanns Töne zur bekannten Dusch-Szene in Hitchcocks *PSYCHO* (1960). Sie kann jedoch auch im Sinne einer Werkkompilation aus bereits existierenden Musikstücken zusammengestellt sein (vgl. Koebner/Gerdes 2011, 223), wie es zum Beispiel bei Filmen von Quentin Tarantino wie *KILL BILL – VOLUME 1* (2003) der Fall ist. Der Regisseur wählt für seine Filme immer wieder bereits vorhandene Musiktitel aus.

Die Filmmusik erfüllt also unterschiedliche Aufgaben und Funktionen, wozu es verschiedene Konzepte gibt. Bereits 1965 unternahm die Musikwissenschaftlerin Lissa den Versuch, Funktionen der Filmmusik systematisch darzustellen (vgl. dazu auch Retter 2010, 13). Darauf folgten unterschiedliche weitere Ansätze, beispielsweise von La Motte-Haber/Emons (1980), Pauli (1981) und Schneider (1986) sowie Bullerjahn (2001, 2016).

Lissa geht vom ästhetischen Standpunkt aus und betrachtet die jeweilige Art der Verbindung der Musik zum Film genauer (vgl. Lissa 1965, 115ff.). Dabei nennt sie als Funktionen die musikalische Illustration, Musik als Unterstreichung von Bewegung, die musikalische Stilisierung von Geräuschen, Musik als Repräsentation des dargestellten Raums sowie der dargestellten Zeit, Musik als Kommentar im Film, Musik in ihrer natürlichen Rolle, Musik als Ausdrucksmittel psychischer Erlebnisse und als Grundlage

der Einfühlung, als Symbol, als Mittel zur Antizipierung des Handlungsinhalts sowie als formal einender Faktor. Betrachten wir diese Funktionen genauer.

Mit der illustrativen Funktion ist gemeint, dass die Musik auf etwas Reales hinweist, auf ein Designat. Illustrative musikalische Strukturen kommen im Film besonders zur Wirkung, da das Filmbild diese konkretisieren kann. Das Designat kann mittels Filmbilder gezeigt oder anhand bereits vergangener Bilder assoziiert werden (vgl. Lissa 1965, 117). Dabei bildet das Illustrative zudem

die Grundlage zweier Funktionen der Musik im Film: 1. der Funktion des Unterstreichens der Gestaltqualität *visuell* im Bild gezeigter Bewegungserscheinungen und 2. der Funktion der musikalischen Stilisierung *auditiver* Erscheinungen, die den im Bild gezeigten dargestellten Gegenständen zugehören. [Hervorhebungen im Original] (Ebd., 119)

Beim Unterstreichen der Gestaltqualität visueller Bewegungen werden diese sichtbaren Abläufe episodisch als Klangstruktur dargestellt. Gemeint ist die Funktion der Musik als Unterstreichung von Bewegungen (vgl. ebd., 124). Die Autorin nennt als Beispiel das Schreiten eines Menschen, das musikalisch stilisiert wird. Beim Stilisieren auditiver Strukturen ist ein passendes Bild nicht unbedingt nötig, man denke beispielsweise an stilisiertes Vogelgezwitscher (vgl. ebd., 119). Musik kann im Gegensatz zu realen Geräuschen intensivere Ausdrucksdimensionen annehmen (vgl. ebd., 125f.).

Musik dient als Repräsentation des dargestellten Raums, wenn sie etwas darstellt, was aktuell im Bild nicht gesehen werden kann. Dabei verlässt sich der Film stark auf die Vorstellungskraft der Rezipienten. Am einfachsten gelingt dies, wenn ein bestimmtes musikalisches Motiv den Zuschauern bereits bekannt ist und dann wiederauftaucht. So wird klar, was außerhalb des sichtbaren Raumes musikalisch angedeutet wird, da Bild und Ton schon im Vorhinein miteinander verbunden aufgetreten waren, wobei diese Verbindung aber nicht immer nötig ist (vgl. ebd., 133). Die Musik kann auch, ähnlich wie sie Räumliches darstellt, Zeitliches symbolisieren, beispielsweise indem sie musikalische Strukturen aus bereits Vergangenenem mit dem aktuellen Bild verbindet (vgl. ebd., 145ff.).

Der Musik ist es in der Verbindung mit dem bildlich bzw. narrativ Dargestellten auch möglich, als Kommentar zu dienen. Die Autorin führt mehrere Beispiele auf, in denen etwa tragische Bilder mit einer allzu banalen Musik verbunden werden (vgl. ebd., 159f.). Dabei ist der Kommentar häufig „*ironisch* gefärbt oder *parodierend* [Hervorhebung im Original]“ (ebd., 161).

Musik als natürliche Musik gehört immer zur im Film dargestellten Welt. Sie kann im Hintergrund angesiedelt sein, etwa, wenn beiläufig ein Radio zu hören ist, oder im Zentrum, wenn beispielsweise eine Figur ein Lied singt (vgl. ebd., 164).

Die auditiven Elemente eines Films dienen auch dem Ausdruck psychischer Erlebnisse der Figuren (vgl. ebd., 173f.). Was im Bild an Gefühlsausdruck angelegt ist, kann die Musik vertiefen – sie regt im Zuschauer echte Gefühle an (vgl. ebd., 175). Musik kann ein Zeichen verschiedener psychischer Erlebnisse sein:

der Wahrnehmung der Filmgestalten, ihrer Erinnerungen, ihrer Phantasievorstellungen, Träume, Visionen und auditiven Halluzinationen, weiter ihrer Willensakte, hauptsächlich aber Gefühle, Stimmungen, Affekte [...] Urteile der Filmgestalten [...] Assoziationen der Helden [Auslassungen: L. K.]. (Ebd., 175f.)

Filmmusik kann zudem dazu dienen, sich einzufühlen, was Lissa als gesonderte Funktion aufführt (vgl. ebd., 193). Als Beispiel für die Musik als Symbol nennt Lissa das hohe, scharfe Pfeifen eines Henkers, das die Schärfe seiner Klinge symbolisiert (vgl. ebd., 203). Eine weitere Funktion, die der Musik als Mittel zur Antizipierung des Handlungsinhalts, besteht darin, mehrere Szenen des Films zu einer Einheit zu verbinden (vgl. ebd., 210). In dieser Funktion bereitet die Musik zum einen den Rezipienten auf Filminhalte vor, zum anderen verbindet sie Szenen miteinander (vgl. ebd.). Außerdem eint die Filmmusik inhaltliche Elemente „durch ihren Ausdruck, ihren Stil, ihren nationalen Charakter, durch Leitmotive“ (ebd., 215). Auf verschiedene Weisen kann die Musik in den Film ein- und austreten:

1. durch scharfe Schnitte, 2. durch Verflechtung mit anderen Musik- oder Geräuschelementen, 3. durch allmähliches Heraustreten aus der Stille und allmähliches Leiserwerden, 4. durch die Transformierung ihrer Strukturen in andere auditive Erscheinungen, z. B. Geräuscheffekte, 5. durch den Übergang vom Vorder- in den Hintergrund, vor dem sich dann andere, für diesen Abschnitt wichtigere auditive Erscheinungen abspielen, 6. durch die Übereinanderschichtung zweier verschiedener auditiver Ebenen, 7. durch räumliche Annäherung oder durch Entfernung. (Ebd., 216)

Musik kann zeitgleich unterschiedliche Funktionen übernehmen, indem sie beispielsweise musikalisch ein visuell dargebotenes Gewitter stilisiert und gleichzeitig das *innere* Gewitter einer Figur, etwa ihre Zerrissenheit, symbolisiert (vgl. ebd., 225).

An dieser Auflistung kann kritisiert werden, dass das Wechselspiel mit anderen Mitteln wenig berücksichtigt wird (vgl. Thiel 1981) und dramaturgische sowie stilistische Fragen

vermischt werden (vgl. Bullerjahn 2016; vgl. dazu auch Seher 2012, 19f.). Außerdem sind Abgrenzungen teilweise nicht eindeutig. Manche Funktionen, etwa die Musik als Antizipierung des Handlungsinhalts und die Musik als einender Faktor, überschneiden sich.

La Motte-Haber und Emons (1980) teilen die Funktionen der Filmmusik etwas markanter ein in die *narrativ-dramatische*, die *syntaktische* und die *expressive* Funktion. Durch die kohärenzbildende narrative Funktion gelingt es der Filmmusik, einzelne Teile einer Handlung miteinander zu verbinden (vgl. La Motte-Haber/Emons 1980, 166). Musik wird für syntaktische Zwecke genutzt, um das Ende einer bzw. den Beginn einer anderen Sequenz anzuzeigen – nicht selten wird dabei ein Schnitt musikalisch betont (vgl. ebd., 191ff.). Filmmusik kann zudem Montagen möglichst unauffällig gestalten, um Zusammenhänge zu betonen (vgl. ebd., 196), und sie erfüllt auch dann eine syntaktische Funktion, wenn sie Elemente des Films akustisch verknüpft (vgl. ebd., 198). So schafft die Musik „strukturelle Zusammenhänge, insoweit sie filmische Einheiten gliedert oder verknüpft“ (ebd., 200). Eine weitere Funktion der Filmmusik ist der Ausdruck von Gefühlen (vgl. ebd., 139), die expressive Funktion. Dabei gibt es unterschiedliche Möglichkeiten, Gefühle und Stimmungen durch Instrumentation, Harmonien oder Rhythmen auszudrücken. Beispielsweise wird die Violine immer wieder verwendet, um romantische Gefühle zu vermitteln, was unter anderem an deren Klang, Mechanik der Tonerzeugung und der langen Tradition liegt, Herzensangelegenheiten mit zarten Streichern zu unterlegen (vgl. ebd., 145).

In Bezug auf das Zusammenspiel von Bild und Ton kann die Filmmusik zudem in Kategorien eingeteilt werden. Schmidt nennt in Anlehnung an Pauli (1975: Filmmusik: Geschichte, Funktion und Ästhetik. Fünfteiliges Rundfunkmanuskript WDR III 1975. Originalquelle nicht auffindbar) drei Kategorien der Filmmusik: Paraphrasierung, Polarisierung und Kontrapunktierung. Paraphrasierung liegt vor, wenn Musik sich aus dem Charakter der Bilder ableitet. Die Musik zeichnet das gesehene Bild nach. Polarisierend ist Filmmusik, wenn sie „kraft ihres eindeutigen Charakters mehrdeutige, ambivalente Bilder in eine bestimmte Ausdrucksrichtung schiebt“ (Schmidt 1976, 126). Kontrapunktierend ist Filmmusik, die dem gesehenen Bild widerspricht (vgl. Schmidt 1976, 126; vgl. Klant/Spielmann 2008, 151). Damit beziehen Pauli und Schmidt den Zusammenhang des Tons zu den Bildern in besonderem Maße mit ein.

Schneider unterscheidet 20 dramaturgische Aufgaben der Filmmusik, zum Beispiel:

Atmosphäre herstellen, Emotionen abbilden, gesellschaftlichen Kontext vermitteln, historische Zeit evozieren, unreal machen, parodieren und karikieren, Personen dimensionieren, physiologisch konditionieren, Raumgefühl herstellen, Zeitempfindungen relativieren. (Klant/Spielmann 2008, 151)

Diese Auflistung nennt viele interessante Phänomene, erscheint jedoch etwas wenig verdichtet.

Bullerjahn unterscheidet in ihrer Darstellung verschiedener Kategorisierungsebenen von Filmmusikfunktionen die Metafunktionen, die das zeitspezifische Rezeptionsumfeld betreffen, und die Funktionen im engeren Sinn (vgl. Bullerjahn 2016, 65). Funktionen im engeren Sinn sind die *dramaturgischen* Funktionen, die *epischen* und die *strukturellen* Funktionen sowie die *persuasiven* Funktionen (vgl. ebd., 65ff.). Dramaturgische Funktionen nimmt die Filmmusik ein, wenn sie Aufgaben bezüglich der Handlung übernimmt, also zum Beispiel, wenn die Musik den Aufbau von Spannung in einer Szene unterstützt (vgl. ebd., 65f.). Filmmusik hat epische (oder auch narrative) Funktionen, wenn die Musik Aussagen von Bildern ironisiert oder kritisiert, aber auch, wenn die Filmmusik bestimmte Assoziationen weckt, die Erzählzeit manipuliert oder Handlungsebenen verdeutlicht (vgl. ebd., 70f.). Strukturelle Funktionen erfüllt die Filmmusik, wenn sie Einstellungen oder Schnitte akzentuiert, also Wirkung auf den strukturellen Zusammenhang des Films hat (vgl. ebd., 71f.). Persuasiv wirkt Filmmusik, wenn sie Emotionen abbildet oder Identifikation anregt, aber auch, wenn sie den Zuschauer durch ihre Gestaltung physisch überwältigen will (vgl. ebd., 73f.). Zudem muss bedacht werden, dass Musik „gleichzeitig mehrere Aufgaben erfüllen und damit auch unter verschiedene Funktionskategorien rubriziert werden“ (ebd., 64) kann. Damit nimmt Bullerjahn einige der ihr vorangegangenen Ansätze auf und gliedert diese übersichtlich und markant, ohne zu sehr ins Detail zu gehen. Auf ähnliche Weise strukturieren andere Autoren die Funktionen des Tons (vgl. Flückiger 2005; vgl. Goehlnich 2006, 44f.; vgl. Klant/Spielmann 2008, 151; vgl. Koebner/Gerdes 2011, 224f.). Dabei wird meist vom *Filmton* gesprochen, der die *Filmmusik* einschließt.

Borstnar et al. (2008) führen die Funktionen des Filmtons wie folgt auf, treten dabei einen Schritt zurück von den Details der auditiven Funktionen und zeigen globale Aufgaben des Tons auf.

Erzählen. Sprache und Dialoge sind entscheidende Träger von Narration und Informationsvergabe.

Synthetisieren. Ton in allen seinen Sorten synthetisiert den Film im Idealfall zu einem Gesamtkunstwerk und lässt das Zeichensystem als ein geschlossenes erscheinen. Es stellt Kontinuität zwischen Einstellungen, Szenen oder anderen Syntagmen her. So genannte *Sound Bridges* lassen akustische Überlappungen zwischen Einstellungen entstehen. [Hervorhebung im Original]

Zeigen. Über den Ton kann auch im Sinne einer deiktischen Operation auf bestimmte Motive, Objekte, Figuren oder Details hingewiesen werden, ohne dass auch die Kamera diese Motive fokussieren müsste.

Interpretieren (im weitesten Sinne). Ton kann die Stimmungen und Aussagen der Bilder verstärken, modifizieren oder erheblich erweitern. (Borstnar et al. 2008, 138)

Die vorliegende Arbeit stützt sich im Sinne der vorliegenden Forschungsfrage auf die Einteilung der Funktionen des Filmtons im engeren Sinn nach Bullerjahn, ergänzt durch die Bezüge des Tons zum Bild nach Pauli, um ein prägnantes, aber auch möglichst umfassendes Konzept für die Beschreibung des Tons nutzen zu können (vgl. Abbildung 1). Die Kategorien des Zusammenspiels von Bild und Ton werden ebenfalls unter dem Stichwort *Funktionen* aufgeführt, da auch diese Antwort geben auf die Frage danach, *wozu* Ton eingesetzt wird, also welche Funktion – in Verbindung mit dem Bild – er erfüllt.

<b>Funktionen des Tons:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- dramaturgische Funktion</li><li>- epische Funktion</li><li>- strukturelle Funktion</li><li>- persuasive Funktion</li></ul>	<b>Kategorien des Zusammenspiels von Bild und Ton:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Paraphrasierung</li><li>- Polarisierung</li><li>- Kontrapunktierung</li></ul>
--	--

Abbildung 1: Funktionen des Tons und Kategorien des Zusammenspiels von Bild und Ton

Damit sind auch Ansätze und Überlegungen von Lissa (z. B. die Repräsentation von Raum und Zeit als epische Funktion), La-Motte Haber/Emons (z. B. syntaktische Funktion als strukturelle Funktion) und Schneider (z. B. Emotionen abbilden als persuasive Funktion) mitgedacht, aber zweckmäßig zusammengefasst.

### 3.1.5 Zusammenfassung

Den eben beschriebenen Überlegungen zufolge ergibt sich für die Beschreibung des Filmtons in dieser Arbeit folgende Übersicht:

<p><b>Tonquelle</b></p> <p>diegetisch / nondiegetisch on / off</p>	<p>Woher stammt der Ton?<sup>6</sup></p>			
<p><b>Auditive Mittel</b></p> <table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 33%; vertical-align: top;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block; margin-bottom: 5px;">Geräusche</div>            z. B.            Atmo            Hintergrundgeräusche            Stille            überhöhte Geräusche         </td> <td style="width: 33%; vertical-align: top;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block; margin-bottom: 5px;">Sprache</div>            z. B.            Dialoge            Monologe            Voice-over         </td> <td style="width: 33%; vertical-align: top;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block; margin-bottom: 5px;">Musik</div>            z. B.            Titelmusik            Musik als Musik            Musik als Metapher,            Symbol         </td> </tr> </table>	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block; margin-bottom: 5px;">Geräusche</div> z. B. Atmo Hintergrundgeräusche Stille überhöhte Geräusche	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block; margin-bottom: 5px;">Sprache</div> z. B. Dialoge Monologe Voice-over	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block; margin-bottom: 5px;">Musik</div> z. B. Titelmusik Musik als Musik Musik als Metapher, Symbol	<p>Was wird durch den Ton dargestellt?</p>
<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block; margin-bottom: 5px;">Geräusche</div> z. B. Atmo Hintergrundgeräusche Stille überhöhte Geräusche	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block; margin-bottom: 5px;">Sprache</div> z. B. Dialoge Monologe Voice-over	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block; margin-bottom: 5px;">Musik</div> z. B. Titelmusik Musik als Musik Musik als Metapher, Symbol		
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">       Leitmotiv        Underscoring        Mood-Technik     </div>				
<p><b>Konkretisierung der auditiven Mittel</b></p> <table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 40%; vertical-align: top;">           Lautstärke            Intensität            Dauer            Tempo            Akzentuierung         </td> <td style="width: 60%; vertical-align: top;">           v. a. bzgl. der Musik:            Tonhöhe, Melodie, Rhythmus, Taktart,            Instrumentierung, Gattung             v. a. bzgl. der Sprache:            Stimme, Sprechweise, Tonfall, Sprache/Register,            sprachliche Besonderheiten         </td> </tr> </table>	Lautstärke Intensität Dauer Tempo Akzentuierung	v. a. bzgl. der Musik: Tonhöhe, Melodie, Rhythmus, Taktart, Instrumentierung, Gattung  v. a. bzgl. der Sprache: Stimme, Sprechweise, Tonfall, Sprache/Register, sprachliche Besonderheiten	<p>Wie wird der Ton dargestellt?</p>	
Lautstärke Intensität Dauer Tempo Akzentuierung	v. a. bzgl. der Musik: Tonhöhe, Melodie, Rhythmus, Taktart, Instrumentierung, Gattung  v. a. bzgl. der Sprache: Stimme, Sprechweise, Tonfall, Sprache/Register, sprachliche Besonderheiten			
<p><b>Funktionen</b></p> <table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%; vertical-align: top;"> <u>Funktionen des Tons</u>             dramaturgische Funktion            epische Funktion            strukturelle Funktion            persuasive Funktion         </td> <td style="width: 50%; vertical-align: top;"> <u>Kategorien des Zusammenspiels von Bild und Ton</u>             Paraphrasierung            Polarisierung            Kontrapunktierung         </td> </tr> </table>	<u>Funktionen des Tons</u>  dramaturgische Funktion epische Funktion strukturelle Funktion persuasive Funktion	<u>Kategorien des Zusammenspiels von Bild und Ton</u>  Paraphrasierung Polarisierung Kontrapunktierung	<p>Wozu wird der Ton dargestellt?</p>	
<u>Funktionen des Tons</u>  dramaturgische Funktion epische Funktion strukturelle Funktion persuasive Funktion	<u>Kategorien des Zusammenspiels von Bild und Ton</u>  Paraphrasierung Polarisierung Kontrapunktierung			

Abbildung 2: Beschreibungsinstrumentarium für den Filmtone

<sup>6</sup> Bzw. Wie ist der Ton zu lokalisieren?

## **3.2 Auditives im Zusammenhang mit der Erzählung**

Visuelle und auditive Mittel sind in der Erzählung und für die Erzählung bedeutungstragend. Sie haben demnach Einfluss auf die Erzählung. Die grundlegenden Bausteine einer Erzählung sind „das *Figurenpersonal*, der *Ort* der *Ereignisse* und die *Zeit*, in der sie sich vollzieht [Hervorhebungen im Original]“ (Mahne 2007, 19). Der Filmtone kann im Zusammenspiel mit Bild, Schnitt und Montage diese Bausteine – Figuren, ihre Handlung, Raum und Zeit – auf unterschiedliche Weise darstellen.

### **3.2.1 Auditives im Zusammenhang mit den Figuren und der Handlung**

Die Figur definiert Eder in seinem Standardwerk zur Analyse von Filmfiguren als „ein wiedererkennbares fiktives Wesen mit einem Innenleben – genauer: mit der Fähigkeit zu mentaler Intentionalität“ (Eder 2008, 64). Wichtig für die Handlung eines Films sind nicht nur die einzelnen Figuren, sondern auch „die Figurenkonstellation [Hervorhebung getilgt]“ (Staiger 2010, 29). Die einzelnen Figuren können in verschiedenen Weisen zueinander stehen. Typisch ist das Liebespaar oder der Held und sein Gegner. Aber auch Freundschaftsbeziehungen sind immer wieder von Bedeutung. Jede Figur findet sich üblicherweise in einem Netz von Beziehungen zu anderen Figuren wieder. Sie können „bestimmte Figurentypen“ (Faulstich/Strobel 2013, 100) und Stereotypen repräsentieren, so etwa das Typenpaar „der Sheriff und der Revolverheld im Western“ (Staiger 2010, 29). Grundsätzlich unterscheidet man zwischen Haupt- und Nebenfiguren (vgl. Faulstich/Strobel 2013, 99). Der Protagonist dient als Schlüsselfigur und Wahrnehmungsmittelpunkt (vgl. ebd.). Die Figurenkonzeption kann dynamisch oder statisch angelegt sein. So können Figuren entweder statisch vom Beginn der Erzählung bis zu deren Ende so bleiben, wie sie sind, und ihre Merkmale nicht verändern oder sich im Verlauf der Geschichte entwickeln. Man unterscheidet eindimensional und mehrdimensional konzipierte Figuren. Eindimensionale Figuren besitzen nur wenige eher typenartige Merkmale, während mehrdimensionale Charaktere komplexe Merkmale auf unterschiedlichen Ebenen aufweisen (vgl. Pissarek 2018, 143). Zudem können Figuren bestimmte Funktionen erfüllen, zum Beispiel die des Helden, des Gegenspielers oder des Helfers (vgl. ebd., 146).

Sieht man Figuren als fiktive Wesen, kann man als Merkmale deren Körperlichkeit, Psyche, Sozialität und Verhalten beschreiben (vgl. Eder 2008, 711, 234). Bezüglich der Körperlichkeit können Geschlecht, Alter, Fähigkeiten, Körperform, Gestalt, Gesicht, Mimik, Gestik, Blickverhalten, Haltung, Haptik, Frisur und Kleidung in den Blick genommen werden (vgl. ebd., 714). Die Psyche beinhaltet Wahrnehmung, Kognition, Emotion und Motivation (vgl. ebd.). Fragt man nach der Sozialität, geht es um Beziehungen wie Familie, Freundschaft, Partnerschaft, aber auch Beruf, Religion, Nationalität und Interaktionen sowie soziale Rollen und Positionen (vgl. ebd.).

Figuren lassen sich nicht nur durch Visuelles wie Äußerlichkeiten, zum Beispiel Gesicht, Körper, Kleidung, und Handlungen, oder Kameraführung und *Mise en Scène* wahrnehmen. Auch der Ton, teils im Zusammenspiel mit der Montage, spielt eine nicht zu vernachlässigende Rolle.

Auditiv geben vor allem sprachliche Äußerungen Aufschluss über Figuren. Eine Figur kann über sich selbst sprechen oder über andere, diese beschreiben, bewerten oder durch nebensächlich wirkende Bemerkungen eine Figur in ein bestimmtes Licht rücken. Neben dem Inhalt hat auch die Sprechweise gestalterischen Ausdruck. Figuren charakterisieren sich selbst dadurch, dass sie laut oder leise, langsam oder schnell, im Dialekt oder in Standardsprache, in hoher oder tiefer Stimmlage sprechen.

Auch ein Erzähler kann Aussagen über Figuren machen, sie beschreiben, ihr Handeln erklären, über ihre Vergangenheit aufklären oder über sie urteilen. Das Mittel des *Voice-over* kann hier genutzt werden, damit eine Figur aus dem *Off* sich selbst oder andere Figuren kommentiert und dabei gegebenenfalls etwas erklärt, manipuliert, wertet oder interpretiert. Sprache kann zudem einen subjektiven Eindruck vermitteln, etwa als *Mind-voice* oder indem sie so dargestellt wird, wie eine bestimmte Figur sie wahrnimmt.

Die Musik in Filmen hat unter anderem die Aufgabe, Figuren zu charakterisieren. Eine Figur kann durch ein wiederkehrendes Thema eingeführt und immer wieder – auch symbolisch ersatzweise – durch dieses Thema gekennzeichnet werden. Ein Leitmotiv charakterisiert eine Figur und kann stellvertretend für sie stehen und sogar Entwicklungen andeuten. *Underscoring* (vgl. Kapitel 3.2.2.3) untermalt zum Beispiel Gefühle. Die *Mood-Technik* (vgl. Kapitel 3.2.2.3) verstärkt Stimmungen. Eine Melodie kann es erlauben, durch Filmtone Geschmackserlebnisse einer Figur nachzuvollziehen: Rémy in *RATATOUILLE* (2007) kostet zunächst nacheinander Erdbeeren und Käse, wobei dies

jeweils mit einer Melodie unterlegt ist. Als er dann beide Speisen kombiniert, vereinen sich die beiden Melodien zu einer. Darüber hinaus kann Musik subjektiven Ausdruck haben und damit Wahrnehmungen einer Figur spiegeln. Musik gibt durch ihre Melodie, Harmonie und Instrumentation Einsichten in Figuren und kann durch einen Liedtext weitere Informationen über Figuren und deren Beziehungen zueinander geben, wie es in den Liedern von Disney oft der Fall ist, etwa, wenn Belle über ihre Gefühle singt (vgl. DIE SCHÖNE UND DAS BIEST, 1991).

Schließlich hat der Film auch die Möglichkeit, Figuren durch Geräusche näher zu charakterisieren. Beispielsweise kann eine Geräuschkulisse Stimmungen widerspiegeln. Man denke an eine Großstadtszenarie mit Autohupen, Sirenen und Straßelärm im Gegensatz zum idyllisch-romantischen Vogelgezwitscher. Dies kann Schlüsse bezüglich der Gemütsverfassung einer Figur erlauben. Geräusche können aufmerksamkeitsleitend wirken und den Zuschauerblick auf bestimmte Dinge lenken, die für eine Figur wichtig sind, auf ein Objekt, das die Figur gerade erblickt, oder auf etwas, das mit den Gedanken einer Figur zusammenhängt, zum Beispiel als Rico das „Fundpapierchen“ entdeckt (vgl. RICO, OSKAR UND DIE TIEFERSCHATTEN, 2015; vgl. Kapitel 6). In solchen Fällen werden Geräusche oft überhöht dargestellt oder treten auf andere Weise – etwa durch Lautstärke oder ihre Erscheinungsdauer – aus der Geräuschkulisse hervor. Um emotionale Beteiligung zu vermitteln, werden Geräusche semantisch überladen. In Kinder- bzw. Animationsfilmen werden Figuren zudem oft auch mit Geräuschen bzw. Musik unterlegt, wenn sie sich bewegen (*Mickey Mousing*). So werden Figuren spezifisch charakterisiert und die Instrumentierung hat Wirkung auf die Art, wie eine Figur wahrgenommen und womit sie assoziiert wird.

Der Ton kann Informationen geben und die Handlung mittragen, gibt Hinweise, öffnet Interpretationen und erweitert die Art, wie Figuren wahrgenommen werden, in vielfältiger Weise. So darf der Filmtone in seiner Wirkung auf die Figurenrezeption nicht unterschätzt werden. Im Zusammenspiel mit dem Visuellen und der Montage ist das Auditiv von großer Bedeutung für die Darstellung von Figuren und sollte daher näher betrachtet werden.

### 3.2.2 Auditives im Zusammenhang mit dem Raum

Örtlichkeiten werden im Film immer sichtbar. Während ein Roman räumliche Gegebenheiten gänzlich aussparen kann, gelingt dies beim audiovisuellen Medium Film nicht (vgl. Mahne 2007, 86). Es muss immer etwas gezeigt werden. Zum Raum gehören der Hintergrund einer Szene, etwa eine bestimmte Landschaft oder das Innere eines Zimmers, Gegenstände in diesem Raum, auch Autos im Hintergrund einer Großstadtszenerie, eine Menschenmenge auf einem Bahnhofsschauplatz. Der Raum hat aber auch erzählerische Funktionen (vgl. Staiger 2010, 29f.), stützt die Geschichte aus, setzt sie in ein Setting, gibt ihr Wirkung, gibt ihr *Raum*. Dimensional kann der Raum unterschieden werden in rechts und links, vorne und hinten, unten und oben; ebenso kann es Grenzen im Raum geben (vgl. ebd., 30). Zu bedenken ist teils auch der Off-Raum, also der aktuell nicht zu sehende Raum (vgl. ebd.). Ton kann auch aus dem Off stammen. Räumlich kann die Kamera einiges leisten – indem sie statisch ist, auf ein Objekt zoomt, in verschiedene Richtungen schwenkt, sich dynamisch bewegt, auf ein Objekt im Raum zufährt oder parallel zu einem sich im Raum bewegenden Objekt fährt (vgl. Mahne 2007, 87ff.). Diese Kamerabewegungen können auditiv unterstützt werden, um die Raumwirkung zu intensivieren oder um sie zu brechen. Genannt sei das Beispiel des Vertigo-Effekts, der (in der entsprechenden Turm-Szene in VERTIGO (1958)) durch die dramatisch-stechende musikalische Untermalung den entsetzlichen Blick in die Tiefe zusätzlich unterstützt.

Beachtet werden sollten auch die Geräusche, die den Raum wirken lassen, zum Beispiel Autohupen und unverständliche Stimmen einer Menschenmenge, genauso wie die Musik, etwa eine leise Melodie, die die Atmosphäre einer Naturlandschaft wiedergibt. Geräusche sowie Musik können je nach ihrer konkreten Ausgestaltung mit Weite oder Enge assoziiert werden, mit räumlichen Bewegungen und mit räumlichen Ausstattungen und Requisiten. Sie können Schauplätze in Szene setzen und regionale Andeutungen machen. So können gedehnte, lange Töne auf eine weite Landschaft schließen lassen; hohe, schnellere Melodien, wie in RATATOUILLE (2007), als die Ratten durch ihre Tunnel rennen, unterstützen den Eindruck von Gedränge in einem beengten Raum. Requisiten wie die sich drehenden Bingokugeln aus RICO, OSKAR UND DIE TIEFERSCHATTEN (2014) können musikalisch hervorgehoben werden. Die Töne einer Sitar können klarmachen, dass eine Szene in Indien situiert ist. Als Georgie in ES (1990) sich für einen kurzen Moment traut, in den Keller zu gehen, wird dieser unheimliche Raum durch die

Geräusche von Tropfen, knarrenden Treppenstufen und durch die quietschende Kellertüre inszeniert.

Durch den Inhalt der gesprochenen Sprache kann Räumliches klar beschrieben werden. Wenn eine nachklingende Stimme beispielsweise darauf hindeutet, dass der Sprecher sich in einer großen, leeren Halle befindet, ermöglicht die konkrete Realisierung des Tons Rückschlüsse auf den Raum.

### **3.2.3 Auditives im Zusammenhang mit der Zeit**

Der Ton kann zudem Rückschlüsse auf die zeitliche Ebene und den zeitlichen Ablauf erlauben. Die Zeit einer filmisch dargestellten Geschichte läuft im Normalfall vorwärts ab. Dennoch gibt es Ausnahmen, die vor allem durch die Montage umgesetzt werden: „Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft liegen als Einstellungsbausteine vor und können beliebig angeordnet werden. Innerhalb einer Einstellung jedoch dominiert der chronologische Ablauf der Handlung.“ (Mahne 2007, 82)

Durch die Montage kann die Reihenfolge des Erzählens also auf unterschiedliche Weise verändert werden (vgl. ebd., 84). Ein Zeitsprung kann etwa durch eine Schwarz-Weiß-Einstellung dargestellt werden, die auf etwas Vergangenes deutet, oder durch eine Rückwärtsprojektion (vgl. ebd., 82). Der Ton kann diese visuellen Mittel unterstützen, etwa indem er ältere Musiktitel nutzt, die mit einer bestimmten Zeit assoziiert werden, oder indem die Musik genauso wie das Bild rückwärtsläuft. Zudem können Zeitsprünge durch Überblendungen weich geschnitten werden (vgl. ebd., 83). Typisch ist eine entsprechende kurz aufklingende Melodie, die über den weichen Schnitt gelegt wird, und damit beispielsweise einen Rückblick deutlich machen soll.<sup>7</sup>

Auch eine Art summarisches Erzählen ist möglich – durch „[e]ine Aneinanderreihung kurzer Einstellungen, die Momentaufnahmen eines Ereignisses oder wichtiger Lebensabschnitte festhalten“ (ebd., 83). Durch die Parallelmontage, die „alternierend unterschiedliche Handlungsstränge ab[bildet] (ababab)“ (ebd., 85) können „simultane, analeptische oder proleptische Ereignisse“ (ebd., 85) präsentiert werden. Möglich ist auch

---

<sup>7</sup> Dieses Gestaltungsmittel kommt oft in Kinderfilmen und -serien vor, wenn eine Figur etwas Vergangenes erzählt.

die Darstellung zeitgleicher Geschehnisse durch den „geteilte[n] Bildschirm (*split screen*) [Hervorhebung im Original]“ (ebd., 85).

Auditive Mittel können eingesetzt werden, um Zeit und Zeitsprünge zu markieren, etwa durch eine Art „Zurückspul“-Geräusch für eine zeitliche Rückwendung. Musik kann als wiederkehrendes Motiv jeweils unterschiedliche Zeitebenen markieren. Dabei können diese Motive erst im Verlauf des Films etabliert werden oder auf bereits bekannte Assoziationen setzen. Die Nutzung von Musik, die für eine bestimmte Zeit typisch ist, lässt Rückschlüsse auf die zeitliche Verortung zu. Zum Beispiel sind in *DARK* (2017) immer wieder Songs von Nena zu hören, wenn sich die Handlung in den 80er Jahren abspielt. Der Einsatz eines Erzählers kann zudem den zeitlichen Rahmen verdeutlichen.

### **3.3 Zusammenfassung**

Die filmische Erzählung ist ein narratives, visuelles und auditives Konstrukt, für dessen Verständnis entsprechende Codes entschlüsselt werden müssen. Dabei sind neben den visuellen auch die auditiven Codes bedeutungstragend für die Erzählung. Um den Filmton klar beschreiben zu können, wurde ein entsprechendes Instrumentarium aufgezeigt, das die Quelle des Tons, die Mittel, ihre Konkretisierung und Funktionen, auch im Zusammenspiel mit dem Bild, berücksichtigt. Das Schaubild 3.1.5 stellt das Instrumentarium übersichtlich dar. Mit den geklärten Begriffen können die Zusammenhänge des Tons mit den narrativen Bausteinen der Erzählung beschrieben werden.

Inwiefern Kinder entsprechende Informationen (er)kennen und nutzen und Zusammenhänge bereits erkennen und bewusst nutzen, muss nun herausgestellt werden. Als Basis für weitere Überlegungen soll die kindliche Filmrezeption genauer in den Blick genommen werden. (Film-) Psychologische Erkenntnisse dazu sollen im Folgenden betrachtet werden. Dabei steht die Frage im Vordergrund, inwiefern Kinder die beschriebenen filmischen Darstellungscodes wahrnehmen und nutzen und inwiefern sie über (auditives) Filmverstehen verfügen.

## 4 Kindliche Filmrezeption

Ein Film braucht jemanden, der ihn sich ansieht, anhört, visuelle, auditive und narrative Elemente entschlüsselt, filmische Techniken begreift, den Film versteht, ihm Bedeutungen zuschreibt, ihn interpretiert. Dabei ist es nicht so, dass es *den einen* Film gibt, der im Kopf eines jeden Filmrezipienten entsteht. Ein und derselbe Film kann unterschiedlich wahrgenommen werden. Der Rezipient schafft die Filmbedeutung mit. Das, was der Zuschauer rezipiert, „ist immer eine durch individuelle, situative und historisch-gesellschaftliche Variablen beeinflusste [sic] *Konstruktion des Zuschauers* [Hervorhebung im Original]“ (Korte 2004, 16). Somit konstruieren Kinder Filme anders als Erwachsene (vgl. Greenfield 1987, 9).

Schon in den 1950er Jahren beschäftigten sich etwa die Forscher um Martin Keilhacker mit der kindlichen Filmrezeption (vgl. dazu auch Tatsch 2010, 144). Einige der Erkenntnisse aus den hier vorgelegten Berichten sind trotz ihres Alters noch aktuell, haben sie sich doch in weiten Teilen in späteren Studien bestätigen lassen und teils umfassende, allgemein gültige Erkenntnisse liefern können. Andere Studienergebnisse und Berichte müssen aufgrund ihrer fehlenden Aktualität kritisch betrachtet werden, da sich Film- und Fernsehgewohnheiten sehr verändert haben. Manche der Untersuchungen und Konzepte gehen dabei speziell auf das Fernsehen und die kindliche Beschäftigung mit diesem ein,<sup>8</sup> werden hier aber aufgrund der hohen Übereinstimmung mit der Filmrezeption dennoch aufgeführt und bedacht. Beachtet werden muss zudem, dass die Rezeption eines Films im großen dunklen Kinosaal auf einer weiten Leinwand anders ist und damit auch anders auf den Rezipienten wirkt als das Ansehen eines Films auf dem (Fernseh-) Gerät zuhause, während womöglich gleichzeitig gegessen oder mit Geschwistern geredet wird, wo also auch deutlich mehr Ablenkungen herrschen.

Nach einigen Vorüberlegungen zu Begrifflichkeiten wird in diesem Kapitel auf das narrative Textverstehen und das Filmverstehen von Kindern eingegangen, auch bezüglich des Auditiven, gefolgt von der Entwicklung der kindlichen Filmrezeption und Studien zu Vorlieben und zur Nutzung von Filmen durch Kinder. Nach Einsichten zum kindlichen

---

<sup>8</sup> beispielsweise die Studien von Theunert et al. 1995 sowie Theunert et al. 1994

Filmerleben wird die Aufmerksamkeit von Kindern während der Filmrezeption betrachtet. Schließlich wird eine Studie zum Filmwissen von Jugendlichen dargestellt.

#### **4.1 Begriffliche Vorüberlegungen**

Es folgen kurze Vorüberlegungen zu den Begriffen *Rezeption*, *Wahrnehmung*, *Aufmerksamkeit*, *Verstehen* und ihrem Zusammenhang sowie zum Hörvorgang und der Wahrnehmung von Tönen.

##### **4.1.1 Rezeption: Wahrnehmung, Aufmerksamkeit, Verstehen**

Als Rezeption soll der gesamte Prozess des Ansehens und -hörens eines Films definiert werden, für den Wahrnehmung, Aufmerksamkeit und Verstehen notwendig sind. Die Wahrnehmung ist ein aktiver Prozess der Selektion, Korrektur und Interpretation (vgl. Kebeck 1997, 173), auf den auch das Gedächtnis Einfluss hat (vgl. ebd., 174): „Wahrnehmung ist bewusste sensorische Erfahrung. [Hervorhebung getilgt]“ (Goldstein 2008, 6). Tatsächlich wahrgenommen wird aber nicht alles, was wahrnehmbar ist. Man unterscheidet zwischen *verfügbaren Stimuli* und *beachteten Stimuli*. Verfügbare Stimuli sind all die Dinge, die potenziell wahrgenommen werden könnten. Beachtete Stimuli sind diejenigen Dinge, auf die die Aufmerksamkeit tatsächlich fällt, die also wahrgenommen werden (vgl. ebd., 4).

Dabei ist Aufmerksamkeit hier zu verstehen als „eine gezielte Selektion der Informationen, die zu Inhalten der bewußten [sic] Wahrnehmung werden sollen“ (Kebeck 1997, 157). Es kann nicht ständig alles, was an Reizen in der Umwelt geboten wird, aufmerksam wahrgenommen werden, denn diese Flut an Reizen würde die Verarbeitungskapazität übersteigen (vgl. ebd.). Die Aufmerksamkeit ist *selektiv*, „wenn Anteile der ankommenden Informationen gezielt ausgeblendet werden, um bestimmte andere Wahrnehmungsinhalte bewußt [sic] wahrnehmen zu können“ (ebd., 159). Spricht man etwa auf einer Party mit einer Person, so hört man dieser Person möglichst aufmerksam zu und blendet alle weiteren auf dieser Feier zu hörenden Stimmen, Gespräche und Geräusche aus (*Cocktail-Party-Effekt*). Unterschieden werden kann zudem zwischen spezifischer und unspezifischer Selektion. Die spezifische Selektion ist

eine Attraktion, die von latenten Wünschen, Bedürfnissen oder Interessen mitausgelöst wird. Als Beispiel kann man sich eine hungrige Person vorstellen, welche selektiv auf Reize reagieren wird, die im Zusammenhang mit dem Hungergefühl stehen. (Flückiger 2012, 250)

Die unspezifische Selektion dagegen wird von Reizen ausgelöst, die „vom Kontext abweichen“ (ebd., 250f.), etwa „ein plötzliches lautes Geräusch“ (ebd.) oder „ein falscher Ton in einem Musikstück“ (ebd.). Wenn man also auf ein bestimmtes filmisches Mittel wartet (spezifische Selektion) oder ein filmisches Mittel stark heraussticht (unspezifische Selektion), nimmt man dieses eher wahr.

Wissen spielt im Wahrnehmungsprozess ebenfalls eine Rolle. Man unterscheidet *Top-down-* und *Bottom-up-Verarbeitung*. *Bottom-up* bedeutet, dass Daten eingehen. *Top-down* beschreibt die auf bereits bestehendem Wissen basierte Verarbeitung eingehender Daten (vgl. Goldstein 2008, 8). Der Einfluss von Erfahrungen auf die Wahrnehmung findet dabei meist unbewusst statt (vgl. Kebeck 1997, 174). Von Verstehen wird gesprochen, wenn der Rezipient ein mentales Modell des Wahrgenommenen aufbaut und mit seinem Wissen verknüpft. Für die Filmrezeption bedeutet dies, dass der Zuschauer bereits Vorwissen besitzen muss, mit welchem er das Gesehene und Gehörte verknüpfen kann, um den Film zu verstehen (vgl. Kapitel 4.3).

#### **4.1.2 Der Hörvorgang und die Wahrnehmung von Tönen**

Beim Hören werden Schallwellen, also in Schwingung versetzte Luft (vgl. Schönhammer 2009, 188), die in die Ohrmuschel fallen, durch den Gehörgang zum Trommelfell geleitet. Diese Membran wird in Schwingung gebracht (vgl. Kebeck 1997, 89). Direkt hinter dem Trommelfell liegt das Mittelohr, in welchem die Schwingungen durch die drei Gehörknöchelchen Hammer, Amboss und Steigbügel weitergeleitet werden (vgl. ebd.). In der Hörschnecke sitzen Rezeptoren „auf einer elastischen Trennwand, der sogenannten *Basilarmembran* [Hervorhebungen im Original]“ (Schönhammer 2009, 190). Durch Bewegung dieser Membran versetzt sich eine gallertartige Masse in Bewegung, die die Sinneshärchen der Rezeptorzellen stimuliert (vgl. ebd.). Hier findet also „die eigentliche Umsetzung der mechanischen Schwingungen in sensorische Nervenimpulse statt“ (Kebeck 1997, 90). (Vgl. zum Hörvorgang auch Schönhammer 2009, 189 und Görne 2017, 30.)

Langsame Schwingungen der Luft nehmen wir als tiefe Töne wahr und schnelle Schwingungen als hohe Töne, während „die Menge der in Schwingung befindlichen Teilchen des Mediums als Lautstärke“ (Schönhammer 2009, 188) empfunden wird. Durch die Auswertung von Informationsunterschieden zwischen beiden Ohren (binaural) – bezüglich der Intensität des Schalls, der Schallzusammensetzung und der zeitlichen Abfolge der gehörten Reize –, aber auch monoaural durch unterschiedliche Schallzusammensetzungen, kann registriert werden, aus welcher Richtung Geräusche kommen (vgl. Schönhammer 2009, 192f.). Ob Klänge als harmonisch empfunden werden, hängt von den physikalischen Parametern der Schwingungen ab, von der Physiologie des Innenohrs und von kulturellen Codes (vgl. Görne 2017, 69), denn die *Harmonie* ist in der Musik – im Gegensatz zur Harmonie in der Physik – ein recht dehnbarer Begriff. Kulturelle Codes, also die Hörerfahrungen, haben Einfluss darauf, was als musikalisch harmonisch empfunden wird (vgl. ebd.). Arabische Musik klingt für westliche Europäer eher ungewohnt und weniger harmonisch als kulturell nähere Musik. Als Rhythmus wird „das zeitliche Ordnungsgefüge einer Klangfolge“ (ebd., 79) definiert. Damit ist der „Rhythmus ein wesentliches Werkzeug der Strukturierung von Klang“ (ebd.). Bleiben Rhythmen gleich, so wirken sie eher ruhig; unregelmäßige Rhythmen werden eher „mit dem emotionalen Gehalt ‚Gefahr‘ verbunden“ (Weindl 2013, 18). Klänge können außerdem nach zwei elementaren Signalen unterschieden werden, nämlich nach dem reinen, regelmäßig schwingenden Ton und dem zufälligen Rauschen (vgl. Görne 2017, 55). Während das Rauschen „der Klang des Zufalls, der zufälligen Mischung *beliebiger* Schallereignisse [Hervorhebungen im Original]“ (ebd.) ist und eher als Geräusch wahrgenommen wird, da er zwar „eine Klangfarbe, eine Textur hat“ (ebd., 56), aber „*keine* tonale Empfindung erzeugt [Hervorhebung im Original]“ (ebd.), zeigt sich der Ton mit einer wahrnehmbaren Tonhöhe in einem sich periodisch wiederholenden Signalverlauf (vgl. ebd., 57).<sup>9</sup>

---

<sup>9</sup> Auch beim auditiven Verstehen (vgl. Verstehen, Kapitel 4.1.1) wirken Bottom-up- und Top-down-Prozesse zusammen und lassen so ein mentales Modell des Gehörten entstehen.

## 4.2 Narratives Textverstehen

Die folgenden Ausführungen sollen darstellen, was es bedeutet, eine Erzählung zu verstehen. Van Dijk/Kintsch zeigen in einem umfassenden Modell den Prozess des narrativen Textverstehens. Dabei wird das Verstehen als Aufbau eines Situationsmodells, also eines mentalen Modells der Erzählung, aufgefasst. Der *sensory register* enthält die eintreffenden Informationen und macht diese dem zentralen Prozessor zugänglich (vgl. van Dijk/Kintsch 1983, 347). Grundlegend für den Aufbau des Situationsmodells sind zudem das Langzeitgedächtnis mit dem Allgemeinwissen des Rezipienten und seinen Erfahrungen sowie Faktoren wie die Ziele und Intentionen des Rezipienten, seine Wünsche, Interessen und Gefühle (vgl. ebd., 348). Im zentralen Prozessor finden alle kognitiven Operationen statt. Der zentrale Prozessor kann im Sinne eines Kurzzeitgedächtnisses bzw. Arbeitsspeichers nur eine begrenzte Anzahl an Informationen gleichzeitig bearbeiten (vgl. van Dijk/Kintsch 1983, 348). Auf die mentale Repräsentation der Erzählung treffen immer wieder neue Informationen, welche die Textrepräsentation aktualisieren und miteinander verbunden werden (vgl. ebd.).

Nieding untersuchte ausgehend vom Situationsmodell-Ansatz die Entwicklung der Fähigkeit des narrativen Textverstehens von Kindern im (Vor-)Schulalter (vgl. Nieding 2006, 13). In ihren Untersuchungen wurden den Kindern Geschichten mündlich erzählt. Sie wies die im Situationsmodell beschriebenen kognitiven Repräsentationsebenen für Kinder ab der Vorschule nach. Grundlegend geht sie davon aus, dass der Rezipient drei oder mehr Repräsentationen des rezipierten Texts aufbaut:

erstens die Repräsentation von Textoberflächenmerkmalen, zweitens die Textbasis, eine Repräsentation des semantischen Gehalts in Form der propositionalen Struktur der Geschichte. Die dritte Repräsentationsebene ist das Situationsmodell. (Nieding 2006, 13)

Durch verschiedene miteinander verbundene Experimente mit mündlich erzählten Geschichten konnte zum einen festgestellt werden, dass schon Achtjährige und auch Fünfjährige simultan eine Repräsentation der Textoberfläche, eine propositionale Repräsentation der Textbasis und ein Situationsmodell einer Geschichte aufbauen (vgl. Nieding 2006, 182).<sup>10</sup> Die Untersuchung konnte belegen, dass Kinder des ersten

---

<sup>10</sup> Inwiefern sich diese Erkenntnisse auf das Verstehen von Filmen übertragen lassen, folgt im Kapitel 4.3.

Schuljahres Situationsmodelle aufbauen, die von der Repräsentation des Textes abweichen (vgl. ebd., 185). Es konnte zudem nachgewiesen werden,

dass Protagonisten-Ziel-Strukturen tatsächlich das dominante narrative Organisationsprinzip darstellen, das 6-jährige Kinder zur Organisation ihres Situationsmodells heranziehen. Die räumliche Lokalisation eines Protagonisten ist deshalb besser verfügbar, weil seine Zielstrukturen für die Geschichte wichtiger sind als die eines anderen Protagonisten. (Ebd., 185)

Die Hauptfigur einer Geschichte und ihre Intentionen stehen für die Kinder also im Mittelpunkt. Das Aktualisieren des Situationsmodells findet bei Kindern zudem nicht so stark automatisiert statt wie bei Erwachsenen (vgl. ebd., 188). Den Kindern scheint es an Möglichkeiten der Automatisierung zu fehlen, eventuell an Vorwissensstrukturen, die ihnen helfen, ein mentales Modell aufzubauen und aktuell zu halten; möglicherweise auch, weil sie durch zu viele bottom-up-eintreffende Informationen überfordert sind.

Niedings Untersuchungen haben gezeigt, dass Kinder bis ins Grundschulalter dazu neigen, „den genauen Wortlaut zu fokussieren, die sogenannte ›Textoberfläche‹“ (Nieding 2012, 16) und außerdem im Text nicht Erwähntes selbst auszugestalten und zu imaginieren, was bei Erwachsenen weniger der Fall ist (vgl. ebd.). Erwachsene konzentrieren sich dagegen mehr auf „das Situationsmodell, also auf das Wesentliche des Textes“ (ebd.). In der Entwicklung kommt es zu einem Wechsel des Zugriffs auf das Situationsmodell – Kinder betrachten, je älter bzw. erfahrener sie werden, immer weniger die Textoberfläche. Wann genau dieser Wechsel stattfindet, ist nicht vollkommen geklärt, wohl aber bei Kindern zwischen acht und elf Jahren (vgl. Nieding 2006, 146).

### **4.3 Filmverstehen**

Da das vorherige Kapitel sich mit dem allgemeinen Verstehen von Geschichten befasst hat, soll nun darauf eingegangen werden, wie ein Film verstanden wird. Ein Film ist eine besondere Form eines Textes mit spezifischen Anforderungen an seinen Rezipienten. In der kognitiven Filmpsychologie gibt es Ansätze, wie die Wahrnehmung und das Verstehen eines Films dargestellt werden können. Es wird von einem so genannten kognitiven System ausgegangen, das mentale Repräsentationen, also ein mentales Situationsmodell, erstellt und dabei mit der Umwelt und früheren Erfahrungen interagiert (vgl. Ohler/Nieding 2002, 9).

Zur kognitiven Filmwahrnehmung hat Ohler (vgl. Ohler 1994, 32–36) ein Prozessmodell der Verarbeitung filmischer Informationen aufgestellt, das aufgrund seiner Nähe zum bereits dargelegten Modell des narrativen Textverstehens von Erwachsenen und Kindern hier genutzt werden soll. Nach diesem Modell (vgl. Abbildung 3) gelangen filmische Stimulusinformationen über einen sensorischen Kurzzeitspeicher in den zentralen Prozessor. Dieser Prozessor hat eine begrenzte Kapazität und kann daher nur eine limitierte Menge an Informationen gleichzeitig verarbeiten (vgl. Ohler 1994, 32ff.). Dabei steht er in ständigem Austausch mit dem Situationsmodell, einer kognitiven Instanz, die die aktuelle mentale Repräsentation des Films verarbeitet (vgl. Ohler 1994, 32ff.). Es wird eine mentale Repräsentation des Films aufgebaut (vgl. Ohler/Nieding 2002, 11f.). Top-down werden in das Situationsmodell auch Wissensbestände des Rezipienten eingefügt: das *generelle Weltwissen*, das „auf Alltagserfahrungen, primär bezogen auf eigene Handlungsroutinen“ (Ohler/Nieding 1990, 46f.) beruht und beispielsweise nötig ist, um „temporale Ellipsen“ (Ohler 1994, 35) zu schließen, das *narrative Wissen* über Plots (vgl. ebd., 34), Superstrukturen einer Geschichte, typische Filmhandlungen wie etwa Verfolgungsjagden, Figurenrollen, genretypische Handlungssettings (vgl. Ohler/Nieding 1990, 44f.) und das *Wissen um filmische Darbietungsformen* wie Einstellungsgrößen, Perspektiven, Montage (vgl. Ohler 1994, 32ff.). Das Modell ergänzt das Situationsmodell des narrativen Textverstehens also um filmspezifisches Wissen.

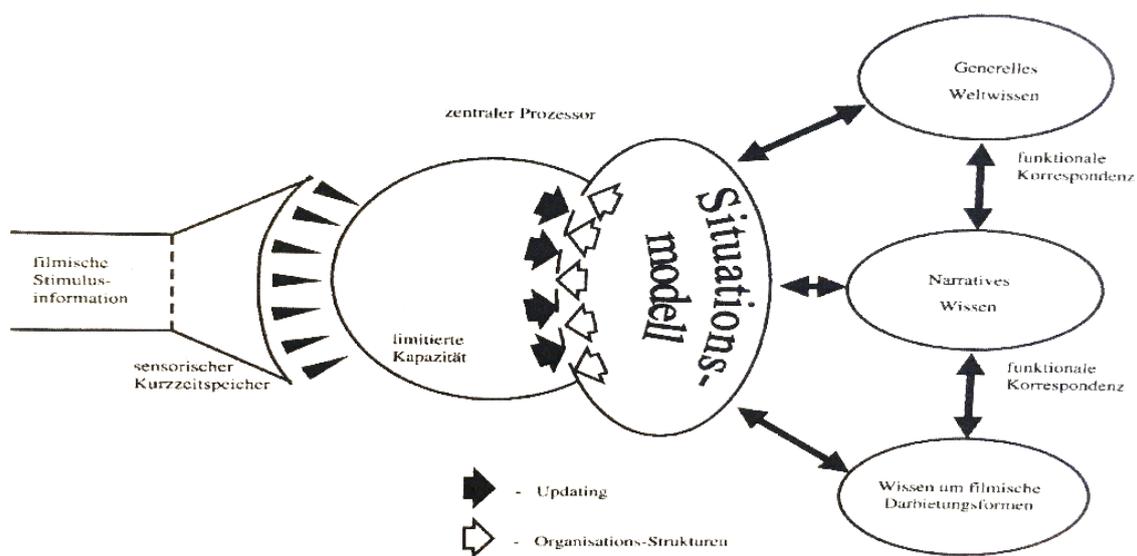


Abbildung 3: Das allgemeine Prozessmodell der Informationsverarbeitung narrativer Filme (Ohler/Nieding 2002, 12)

Narratives und filmbezogenes Wissen sowie Weltwissen aus dem Langzeitgedächtnis sind netzartig miteinander verknüpft. Die Wissensbestände unterstützen den Aufbau des Situationsmodells und werden gleichzeitig durch die Erfahrungen bei der Filmrezeption „erweitert und modifiziert“ (Ohler/Nieding 2002, 13). Der Rezipient nutzt filmische Mittel „als Hinweisreize (*cues*) im Verstehensprozess und bei der Bildung von Erwartungen [Hervorhebung im Original]“ (ebd.). Im Kern des Situationsmodells werden „im Vordergrund stehende[n] Protagonisten, Handlungsräume und Ereignisse“ (Ohler 1990, 47) miteinander verknüpft. Allerdings lässt dieses kognitive Prozessmodell der Filmverarbeitung „Einflussvariablen wie Emotionen, soziale Faktoren und Persönlichkeitsvariablen außen vor“ (Unsöld 2008, 105).

Dass filmische Darstellungsweisen nur dann vollständig verstanden werden können, wenn der Rezipient Erfahrungen damit hat, konnten Schwan und Ildirar (2009) belegen. Erwachsene, die nicht mit dem Rezipieren von Filmen vertraut sind, haben Schwierigkeiten dabei, filmische Darstellungen zu durchschauen. Dies muss also erlernt werden.

Ohler und Nieding untersuchten den Einfluss der Verständlichkeit bzw. Komplexität eines Films auf das Verständnis von Kindern. 31 Kinder im Alter von sieben bis acht Jahren sahen jeweils einen Film, von dem es zwei verschiedene Verständlichkeitsstufen gab. Durch seine visuelle Orientierung wurde die Aufmerksamkeit des jeweiligen Kindes festgestellt, Recall- und Recognitions-Aufgaben gaben die Verstehensleistung wieder (vgl. Ohler/Nieding 1990, 59). War der Film verständlicher, so konnte „ein elaborierteres mentales Situationsmodell“ (ebd., 72) entstehen, das sich wiederum besser mit Wissensschemata verknüpfte. Daher konnte die Gruppe, bei der die Handlung des Films verständlicher war, besser antizipieren und Erwartungen bezüglich des Inhalts des Films generieren (vgl. ebd.). Ist ein Film bezüglich der Handlung schwierig zu verstehen, so wird bereits die Aufmerksamkeitszuwendung der kindlichen Rezipienten geringer (vgl. ebd., 73). Damit ein Kind einen Film also verstehen und ein Situationsmodell aufbauen kann, muss es diesen mit seinem Weltwissen, seinem narrativen und filmischen<sup>11</sup> Wissen verknüpfen können. Sind hierzu weniger Anknüpfungspunkte vorhanden, fällt auch der Aufbau eines mentalen Modells aus den eintreffenden filmischen Informationen schwerer. Dies spielt also auch bezüglich auditiver Filminformationen eine Rolle: Je

---

<sup>11</sup> Das filmische Wissen betrifft sowohl visuelles als auch auditives Wissen.

nachdem, inwiefern sie ihr Weltwissen, ihr narratives Wissen und ihr filmisches Wissen mit auditiven Informationen verknüpfen können, fällt es Kindern leichter oder schwerer, den Film zu verstehen.

#### **4.4 Auditives Filmverstehen**

Die hier verfolgte Forschungsfrage zielt darauf, inwiefern der Ton eines Films zum Verstehen beiträgt bzw. inwiefern auditive Filminformationen Einfluss auf das mentale Modell des Rezipienten haben.

Weindl ging in einer Untersuchung der Frage auf den Grund, wie Filmmusik auf die emotionale Wahrnehmung und Interpretation einer Filmszene wirkt. In seiner Untersuchung wurde Versuchspersonen eine Filmsequenz mit jeweils unterschiedlicher Hintergrundmusik vorgeführt. Es gab drei Gruppen, die je eine andere Musik zum Filmausschnitt hörten, sowie eine Kontrollgruppe ohne musikalischen Hintergrund (vgl. Weindl 2013, 5f.). Gruppe 1 hörte eine verspielt-fröhliche Musik im Hintergrund, Gruppe 2 dramatische Musik und Gruppe 3 eher gruselige Musik aus einem Thriller (vgl. ebd., 96). Interessant ist die Tatsache, dass die Versuchspersonen, denen eine spannungsreiche Musik präsentiert wurde, deutlich mehr Interesse und Aufmerksamkeit für den Filmausschnitt zeigten (vgl. ebd., 122). Die Filmmusik hat Einfluss auf die Wahrnehmung der Figur und ihres Charakters, ebenso wie auf die Genrevorstellungen der Probanden bezüglich des Films (vgl. ebd., 122f.): Es

kann gesagt werden, dass Filmmusik vor allem Einfluss auf die kognitive wie emotionale Wahrnehmung der Figuren hat und zudem bei unklarer Atmosphäre den Rezipienten einen Anhaltspunkt bietet, der ihnen hilft, die Situation zu bewerten. (Ebd., 127f.)

Weindl unterstützt mit seiner Untersuchung die Aussage, dass das Bild gegenüber der Musik vorherrschend ist, ebenso wie die, dass Musik Einfluss auf die Stimmung hat (vgl. ebd., 122).

Schmidt ging in einer Untersuchung den Fragen nach, wie Musik<sup>12</sup> als filmbegleitende Musik wahrgenommen wird und welche Wirkung Hintergrundmusik auf die

---

<sup>12</sup> Er nutze hierfür ursprünglich autonome Musiktitel, die er einem selbst hergestellten Dokumentarfilm beifügte.

Wahrnehmung des Inhalts eines Dokumentationsfilmes hat (vgl. Schmidt 1976, 135). Dafür wurde ein eigens hergestellter Dokumentationsfilm über ein geistig behindertes Kind mit einer Länge von drei Minuten genutzt. Im Rahmen einer Exploration wurde der Film ohne Musik einer Versuchsgruppe gezeigt. In der ersten Versuchsphase bekamen 25 Zehntklässler einer Realschule den Film mit musikalischem Hintergrund zu sehen. Anschließend teilten diese Versuchspersonen schriftlich mit, wie der Film auf sie gewirkt hat. Dabei wurde auf ihre Einstellung zur Thematik und ihre Gefühle eingegangen. Daraus wurde ein Raster aus Begriffen erstellt, die die Jugendlichen verwendet hatten. Anhand dieses Rasters bewerteten in der zweiten Versuchsphase über 80 Jugendliche zuerst den Film ohne Musik und dann verschiedene Musikstücke<sup>13</sup>. Schließlich wurden in der dritten Phase die Versuchspersonen in drei Gruppen aufgeteilt. Eine Gruppe sah den Film mit einer (von ihnen selbst unwissentlich) als passend eingestuften Musik<sup>14</sup> an, eine Gruppe mit einer neutralen Hintergrundmusik<sup>15</sup> und eine mit einer gegensätzlichen, kontrapunktierenden Hintergrundmusik<sup>16</sup> (vgl. ebd., 137ff.). Schmidt zieht aus seiner Untersuchung die Vermutung, dass Musik die Filmwahrnehmung beeinflussen kann; der Einfluss der Filmmusik nicht tiefgreifend, sondern nur wenig intensiv ist, da Musik im Film allgegenwärtig ist und nicht so stark ins Bewusstsein gelangt wie die Bilder des Films (vgl. ebd., 156 f.):

Je dichter die Thematik eines Films ist und je dringlicher er sich an die Werteinstellung des Rezipienten wendet, desto geringer nimmt ein musikalischer Hintergrund Einfluß [sic] auf die Rezeption. (Ebd., 157)

Auffällig war für die Versuchsteilnehmer die zum Filminhalt kontrapunktierend eingestufte Hintergrundmusik. Hier ist die Musik besonders in die Wahrnehmung gerückt. In den anderen Versuchsgruppen wurde die Musik den Jugendlichen nicht so intensiv bewusst (vgl. ebd., 150). Die Studie weist darauf hin, dass Filmmusik eher wahrgenommen wird, je geringer die Informationsdichte eines Filmes ist. Muss sich ein Zuschauer beispielsweise auf die hohe Informationsdichte einer Nachrichtensendung konzentrieren, würde er die Hintergrundmusik kaum wahrnehmen. Gleichermäßen

---

<sup>13</sup> Unter anderem wurden die in Fußnote 14-16 genannten Stücke genutzt.

<sup>14</sup> „Density 21.5“ für Flöte Solo von Varèse

<sup>15</sup> 1. Satz Concerto c-Moll für Streicher und Generalbass von Vivaldi

<sup>16</sup> „Chant sans paroles“, Slowfox für großes Tanzorchester

müsste daraus zu schließen sein, dass Filmmusik eher bewusst wird, wenn ein Film weniger Konzentration auf Inhaltliches abverlangt (vgl. ebd., 157f.).

La Motte-Haber beschreibt Versuche, in denen die Psychologin Hevner (1936) einzelne musikalische Aspekte, wie etwa Tempo oder Tonlage, veränderte und die Versuchspersonen entsprechende emotionale Adjektive zuordnen ließ (vgl. La Motte-Haber 2002, 27). Daraus leiten sich folgende Erkenntnisse ab: „Schnelles Tempo wirkt fröhlich und erregend, langsames traurig. Die Tonlage veranlaßte [sic] die Beurteiler, je nachdem ob sie hoch oder tief war, sie als humorvoll oder traurig zu bezeichnen.“ (ebd., 27f.) Der zugeschriebene Charakter der Musik hängt auch bedeutend von der Instrumentation ab (vgl. ebd., 40f.), wie durch die Versuche erkennbar wurde.

Bullerjahn unternimmt auf der Basis verschiedener Studien (z. B. Berg/Infante 1976, Wahshlag/Reitz/Zillmann 1982) den Versuch eines Modells zur Wirkung von Filmmusik unter Berücksichtigung der „Wirkungsmechanismen und der sie ursächlich bedingenden und beeinflussenden Variablen“ (Bullerjahn 2016, 125). Dabei geht Bullerjahns Modell auch auf Eigenschaften der Filmmusik und des Filmbildes sowie auf Beziehungen zur Sprach- und Bildebene ein (vgl. ebd.). Das Modell gliedert sich in die Filmmusikebene (mit den Unterpunkten Ausdruck, Parameter, kollektive Eigenschaften, Komposition/Produktion, assoziativer Gehalt, Relation zum Bild, Relation zur Sprache), die Wirkungsebene (mit den Unterpunkten Bannung und Vereinnahmung, strukturelle Wahrnehmung, emotionale Einfühlung, Aneignung von Wissen und Informationsspeicherung, kognitive Schema-Anwendung, Urteils- und Meinungsbildung, Konditionierung und Motivation von Verhalten) sowie die Rezipientenebene (mit den Unterpunkten Demographie/Rolle und Gruppenzugehörigkeit, Persönlichkeit, Erfahrung, Vorurteile und Einstellungen, Prädisposition) (vgl. ebd.). Unterschieden werden insbesondere verschiedene Wirkungen von Filmmusik (vgl. ebd., 157ff.). Unter der Bezeichnung *Bannung und Vereinnahmung* werden die Aufmerksamkeit für den Film sowie die Bewusstheit für die Filmmusik als Teil des Filmerlebens versammelt (vgl. ebd., 158–172). Als strukturelle Wahrnehmung wird die strukturelle Wirkung der Filmmusik bezeichnet, die dem Rezipienten erlaubt, Strukturen eines Films (klarer) zu erkennen, und außerdem die zeitmodulierende

Wirkung der Musik (vgl. ebd., 172–187).<sup>17</sup> Zudem schafft es die Filmmusik, den Zuschauer affektiv einzubeziehen und ihn eine emotionale Perspektive übernehmen zu lassen (vgl. ebd., 200). Mit *Aneignung von Wissen und Informationsspeicherung* ist gemeint, dass das Gedächtnis des Rezipienten angeregt wird, Assoziationen hervorgerufen werden und die Musik Einfluss auf die Informationsentnahme aus dem Film sowie die Erinnerungsleistung des Zuschauers hat (vgl. ebd., 209ff.). Filmmusik kann es zudem schaffen, das Verständnis für einen Film durch die Bildung von Schemata zu erleichtern, etwa durch handlungsbezogene Schemata oder Hypothesen zum Spannungsaufbau (vgl. ebd., 229–252). Zusätzlich kann Musik die Art, wie Inhalte des Films beurteilt werden, beeinflussen (*Urteils- und Meinungsbildung*) (vgl. ebd., 253ff.). Zudem führt Bullerjahn auf, dass Filmmusik auch Verhaltensweisen von Rezipienten beeinflussen kann, etwa durch Konditionierung, was jedoch nicht zum Thema der vorliegenden Arbeit beiträgt (vgl. ebd., 275ff.).

#### **4.5 Entwicklung der kindlichen Filmrezeption**

Bei der Rezeption audiovisueller Medien müssen einige kognitive Leistungen erbracht werden. Im Folgenden soll dargestellt werden, wie sich diese im Laufe des Kindesalters entwickeln.

Grundsätzlich sehen Kinder ähnlich fern und Filme wie Erwachsene, „indem sie ihre vorhandenen Wissens- und Erfahrungsbestände und ihr bereits erworbenes Fernsehverständnis heranziehen“ (Theunert et al. 1995, 47f.). Doch ihr Wissen und ihre Erfahrungsbestände sind je nach Alter und Erfahrungen noch nicht so ausgebaut wie bei Erwachsenen und eher lückenhaft. Je älter ein Kind wird, je mehr Fähigkeiten und (Fernseh-/Film-) Erfahrungen es sammelt, desto mehr werden dieses Wissen und diese Erfahrungsbestände erweitert. Mit Beginn des Jugendalters können Heranwachsende dann „Inhalte, Dramaturgien, Intentionen und Botschaften wie Erwachsene erfassen und interpretieren“ (ebd.).

---

<sup>17</sup> Während mit struktureller Wahrnehmung gemeint ist, dass Aufbau und Ordnung des Films im Allgemeinen betrachtet werden, bezieht sich die zeitmodulierende Wirkung der Musik beispielsweise auf Schnittfrequenzen und musikalisches Tempo: Sind diese hoch, sind mehr Töne in einer Zeiteinheit zu hören: „Filme mit hoher Schnittgeschwindigkeit und schnelle Musikstücke wirken gewöhnlich ereignisdicht und deshalb häufig länger in ihrer subjektiven Dauer.“ (Bullerjahn 2016, 185)

In einem Schema zeigen Theunert, Lenssen und Schorb (1995, 49) den Entwicklungsverlauf kognitiver, sozial-moralischer und fernsehbezogener Fähigkeiten. Dieses sollte mit Abstand betrachtet werden, da sich die Film- und Fernsehwelt von Kindern seit Mitte der 1990er Jahre deutlich verändert hat und mit ihr auch die Kinder, die in dieser Welt aufwachsen. Neuere Befunde liefern Tatsch (2010), Kuwinkel/Schmerheim (2013) und Munk (2010). Isabell Tatsch (2010) fasst verschiedene Studien zusammen und stellt damit die Entwicklung des Filmverständnisses von Kindern dar. Kurwinkel und Schmerheim (2013) führen Studien zur Filmrezeption und Erkenntnisse aus der Entwicklungspsychologie ebenso wie aus den Neurowissenschaften zusammen und beschreiben so die Entwicklung kindlicher Filmrezipienten. Munk (2010) setzt sich anhand verschiedener Studien mittels Augenbewegungsmessungen, der Rekonstruktion filmischer Handlungen und verschiedener Tests damit auseinander, ob Kinder im Vorschul- und Grundschulalter Schnitt- und Montagetechniken von Filmen verstehen und wie sich dieses Verständnis entwickelt.

Es lässt sich Folgendes zusammenfassen. Bezüglich des Figurenverstehens herrscht bei Kindern zunächst Egozentrik (vgl. Theunert et al. 1995, 49; vgl. Tatsch 2010, 146; vgl. Kurwinkel/Schmerheim 2013, 87–93). Demnach ist das Kind auf Aspekte der Figuren aufmerksam, die es mit sich selbst und seiner eigenen Lebenswelt verbinden kann. Dies gilt für Rezipienten im Alter von drei bis sechs Jahren (vgl. Theunert et al. 1995). Angelehnt an Piaget teilt Tatsch die kindliche Entwicklung des Filmverständnisses in mehrere Phasen ein. In der prä-operationalen Phase bis etwa sechs Jahre nehmen Kinder ihre Umwelt egozentrisch wahr. Zudem ist das Denken insgesamt noch sehr zentriert und auf einzelne Auffälligkeiten gelenkt: „Die Aufmerksamkeit der Kinder richtet sich demnach vor allem auf bekannte Aspekte, die sie zu sich selbst und ihrer Alltagswelt in Beziehung setzen können“ (Tatsch 2010, 146). Die Kinder identifizieren sich stark mit Filmfiguren, durchschauen dabei aber noch nicht deren Handlungsabsichten. Sie sind vor allem auf Äußerlichkeiten und Verhaltensweisen von Figuren aufmerksam. Figuren werden als eigene Freunde wahrgenommen, Handlungen können nicht vollständig erfasst werden, es werden nur Einzelheiten wahrgenommen; Lustige Figuren und Figuren, die als dem eigenen Ich ähnlich empfunden werden, dienen als Identifikationsfiguren (vgl. Kurwinkel/Schmerheim 2013, 87–93). Das Verstehen filmischer Montagetechniken nimmt bereits mit fünf Jahren zu, ist aber auch mit acht Jahren noch nicht vollends

ausgebildet, wobei zunächst einfachere und später komplexere Montagen verstanden werden (vgl. Munk 2010, 321; 324). Kinder dieses Alters durchschauen laut Theunert/Lenssen/Schorb oft nur simple Dramaturgien oder laute Musik als Spannungseffekt (vgl. Theunert et al. 1995, 51f.), was zu verifizieren ist. Die vorliegende Arbeit möchte dies genauer in den Blick nehmen.

Ab dem Grundschulalter gelingt die Perspektivenübernahme der Kinder zunehmend besser: „Um ein direktes Gegenüber zu verstehen, versetzen sie sich an dessen Stelle. Allmählich gelingt es, sich selbst aus der Sicht eines anderen zu beurteilen.“ (ebd., 54) Auch Absichten, Motive, Gefühle können erkannt und reflektiert werden (vgl. ebd., 57; vgl. Tatsch 2010, 145–148). Ab etwa neun Jahren werden zudem Perspektivenwechsel verstanden (vgl. Kurwinkel/Schmerheim 2013, 87-93). Im Grundschulalter gelingt auch die Interpretation dramaturgischer Gestaltungsmittel zunehmend besser – dass also beispielsweise „düstere Musik Bedrohung signalisiert“ (Theunert et al. 1995, 56; vgl. Tatsch 2010, 145–148) – und auch das Verständnis komplexerer Montagetechniken (vgl. Munk 2010, 324) wie der Parallelmontage.

Mit ungefähr elf Jahren können Kinder formal-abstrakt denken. Das bedeutet, sie sind nun in der Lage, sich abstrakte Ordnungen zu erschließen und logische Denkvorgänge zu leisten. Zudem entwickelt sich die Fähigkeit der Perspektivenübernahme weiter. Folglich verbessert sich auch das Filmverständnis: „Durch die geistigen und sozialen Fähigkeiten, über die Kinder nun verfügen, aber auch durch die ausgiebige Fernseherfahrung, die sie nun haben, werden auch komplexere Inhalte immer besser verstanden.“ (Theunert et al. 1995, 59) Ab etwa zehn Jahren können Zeitsprünge und Rückblenden verstanden werden; ab 12 auch komplexe Filmhandlungen wie akustische Klammern und Match Cuts (vgl. Kurwinkel/Schmerheim 2013, 87ff.).

#### **4.6 Äußeres Filmerleben von Kindern**

Kinder lachen, schreien, kommentieren, gehen – nicht selten im wahrsten Sinne des Wortes – mit; sie ahmen die Mimik und Gestik von Protagonisten nach, sie übernehmen deren Bewegungen, lassen sich von Emotionen anstecken. (Rogge 1993, 45)

Demnach *erleben* Kinder einen Film mehr als Erwachsene dies tun – zumindest nach außen hin sichtbar. Dieses Kapitel möchte dieses *Filmerleben* aufgreifen und vor allem

bezüglich auditiver Filminformationen in den Blick nehmen. Brudny (1970) und Keilhacker (1970) gehen vom Kind als Wesen aus, das sein Erleben ausdrückt und so sichtbar und beobachtbar macht. Brudnys Untersuchung basiert auf Beobachtungen von Kindern in Filmvorstellungen. Dabei wurden einzelne Kinder oder Gruppen von Kindern während der Filmrezeption möglichst unauffällig fotografiert und gefilmt. Interessenschwerpunkte waren „die Intensität des Erlebens, die Inanspruchnahme durch den Film [...] und die damit verbundenen Erscheinungen des seelischen Ausdrucks“ (Brudny 1970, 19), ebenso wie das Filmerleben im Allgemeinen und im Individuellen. Die Beurteilung und Deutung des erhobenen Materials geschah hauptsächlich „intuitiv“ (ebd., 19, 16ff.). Bei heiteren Filmszenen springen Kinder oft begeistert auf, strecken sich oder Ähnliches und ahmen somit das Gesehene emotional nach (vgl. ebd., 32). Heitere Filmszenen sind meist auch durch entsprechend heitere Musik unterlegt. Dies könnte eine Bedingung solcher Reaktionen sein.

Keilhacker (1970) beschreibt Kinder als sich einfühlend, auf Emotionen anderer reagierend und eigenes Erlebtes deutlich ausdrückend. Dabei wird das Zusammenspiel von kindlichem Erleben und körperlichem Ausdruck des Erlebten betont (vgl. Keilhacker 1970, 5). Das Filmerleben von Kindern unterscheidet sich sehr von dem der Erwachsenen, denn Kinder „lachen, schreien, rufen den Personen auf der Leinwand zu, geben Ratschläge, dämpfen aber auch wieder die Lebhaftigkeit ihrer Beteiligung bis zu atemloser Stille“ (ebd.). Außerdem übernehmen Kinder Bewegungen und mimische sowie gestische Ausdrücke, ahmen sie gefühlsbetont nach und sind körperlich sowie emotional mitbeteiligt (vgl. ebd., 8f.). Damit lässt sich zusammenfassen, dass die kindliche Filmrezeption einem seelisch sowie körperlich beteiligten, aktiven Filmerleben entspricht (vgl. ebd., 8).

Am Projekt *Medienkompetenz und Jugendschutz II* 2003/2004 nahmen Kinder von vier bis 14 Jahren teil. Vorbereitend wurden Filmanalysen erstellt, aus denen Spannungskurven und dramaturgischer Aufbau der Filme ebenso wie Figurenzeichnungen ersichtlich werden. Die Kinder bzw. ihre Eltern wurden im Vorfeld über Film- und Kinoerfahrungen befragt (vgl. Stiftung Medienkompetenz Forum Südwest 2004, 10f.). Hier wurde deutlich, „[w]ie sehr ein Kind den Film miterlebt und mitgerissen wird“, denn

Angaben der Eltern zufolge beschäftigte sich knapp die Hälfte aller Kinder weiter mit dem Gesehenen, indem sie Bilder malte oder Szenen nachspielte. Nur wenige zeigten nach dem Kinobesuch keine weiteren wahrnehmbaren Reaktionen. (Ebd., 14)

Zu beobachten ist zudem, dass die Kinder Filme erlebnisorientiert wahrnehmen und sich vor allem an besondere, weil beispielsweise lustige oder überraschende Szenen erinnern (vgl. Ihm/Walberg 2006, 56). Die Filmwahrnehmung der Kinder ist emotional insofern, als sie sich überwiegend an Szenen erinnern, die witzig, traurig oder etwa angsteinflößend sind (vgl. ebd.). Weiterhin ist auffällig, dass Kinder Szenen, die Parallelen zu ihrer eigenen Lebenswelt hatten, eher wahrnehmen und besser behalten und diese zudem das Verständnis der gesamten Handlung verbessern (vgl. ebd.).

Die Rolle auditiver Mittel bei diesem „Filmerleben“ bleibt zum Teil offen. Kurwinkel und Schmerheim (2013) sehen darin jedoch einen wichtigen Faktor. Sie weisen auf die teils starken Bewegungsimpulse von Kindern in Bezug auf auditive Mittel von Filmen hin und berufen sich auf die „Einsicht, dass insbesondere bei kindlichen Rezipienten die Korrelation zwischen der Wahrnehmung rhythmischer Strukturen und neuronalen Bewegungsimpulsen noch nicht entkoppelt ist“ (Kurwinkel/Schmerheim 2012a, 95). Ob diese Bewegungsimpulse mit auditiven Mitteln und auraler Verschränkung von Ton und Erzählung zusammenhängen und inwiefern das kindliche Filmerleben davon bedingt wird, ist nun zu prüfen. Interessant ist dabei auch, inwiefern Kindern dies bewusst ist.

#### **4.7 Aufmerksamkeit bei der kindlichen Filmrezeption**

Rice et al. (1984) fassen verschiedene Untersuchungsergebnisse zur Aufmerksamkeit von Kindern bei der Filmrezeption zusammen, so etwa von Anderson/Levin 1976 und Rice et al. 1984. Diese sollen hier im Hinblick auf auditive Filminformationen wiedergegeben werden.

Bezüglich der Aufmerksamkeit lässt sich sagen, dass

[a]kustische Darstellungsmittel wie lebhafte Musik, Toneffekte, Kinderstimmen (nicht jedoch Dialog von Erwachsenen), ungewöhnliche Stimmen, nichtsprachliche Stimmäußerungen und häufige Sprecherwechsel [Hervorhebungen getilgt] (Rice et al. 1984, 27)

die Aufmerksamkeit wecken und aufrechterhalten – ebenso wechselnde Szenen und die Figuren (vgl. Rice et al. 1984, 28). Kinder wenden weniger Aufmerksamkeit zu, wenn

lange komplizierte Reden stattfinden, bei langen Zoom-Fahrten oder auch bei „Lied und Tanz“ (ebd.), was der Annahme widerspricht, dass der Ton immer die Aufmerksamkeit einfängt.

Tests legen die Vermutung nahe, dass Kinder, auch wenn sie nicht auf den Bildschirm schauten, zuhörten (vgl. Rice et al. 1984, 28), da sie oft auch trotz fehlender oder geringer visueller Aufmerksamkeit komplexe Inhalte des Gezeigten wiedergeben konnten. Ein Kind nimmt das Akustische eines Films auch wahr, wenn es nicht auf den Bildschirm sieht. Es überwacht das Geschehen „im Hinblick auf Reize, die ihm signalisieren, wann ein verständlicher und interessanter Inhalt dargeboten wird“ (Anderson/Field 1984, 54). Dennoch spielen auditive Mittel „eine entscheidende Rolle dabei, die volle Aufmerksamkeit des Kindes zurück auf das Programm zu lenken“ (ebd.).

Die hier genannten Thesen basieren auf Beobachtungen aus verschiedenen Studien (vgl. Anderson/Field 1984, 58). Zur auditiven und visuellen Aufmerksamkeit fällt weiterhin auf, dass

beide tendenziell gleichzeitig auftreten. Mehrere Untersuchungen zeigen, daß [sic] Kinder sich eher dann an einen akustischen Reiz erinnern können, wenn sie genau dann zum Fernseher hinschauen, wenn dieser Reiz präsentiert wird. (Ebd., 67)

Dies wird zum Beispiel anhand einer Untersuchung von Anderson et al. (1979) deutlich. Hier sahen sich 36 Kinder im Alter von fünf Jahren Folgen der Sendung SESAME STREET an, während die visuelle Aufmerksamkeit aufgezeichnet wurde. Später wurde geprüft, inwiefern die Probanden die Sendung verstanden hatten. Das Ergebnis zeigt, dass auditive Informationen, die nicht parallel zum Bild waren, also „Informationen, die lediglich akustisch präsentiert worden waren, eher dann verstanden wurden, wenn die Kinder zum Zeitpunkt ihres Auftretens zum Fernsehgerät hingeschaut hatten“ (Anderson/Field 1984, 67). Dass die Parallelität von Bild und Ton Bedeutung hat, zeigt sich vor allem bei jüngeren Kindern, die überhaupt keine Aufmerksamkeit zeigen, wenn Bild und Ton nicht aufeinander bezogen sind (vgl. ebd., 54).

In einer Untersuchung von Hagen/Birnbaum (1980; Originalquelle nicht auffindbar) sahen 18 Kinder im Alter von vier bis sechs Jahren einen kurzen Zeichentrickfilm – die erste Gruppe rezipierte eine Filmversion, bei der Bild und Ton kongruent waren; die zweite Gruppe eine Version mit einem unpassenden Ton. Die zweite Gruppe konnte sich im Nachhinein deutlicher an Visuelles als an Auditives erinnern (vgl. Anderson/Field

1984, 68). Der visuelle Eindruck wird also eher behalten, wenn Bild und Ton nicht kongruent sind. Man könnte daraus schließen, dass eher das Visuelle als das Auditive rezeptionsleitend ist, was dem Auralitätsansatz von Kurwinkel und Schmerheim (vgl. 2013, 99; vgl. Kapitel 5.2) widersprechen würde.

Auch Alwitt et al. (1980) untersuchten die Aufmerksamkeit von Kindern gegenüber formalen tonalen Gestaltungselementen im Film. Die Erhebungen ergaben, dass Aufmerksamkeit von besonderem Ton, der aus der Tonatmosphäre heraussticht, wie auffällige Stimmen oder auffälliger Musik, eingefangen wird (vgl. auch Anderson/Field 1984, 71).

Insgesamt, so kann diese Auswahl an Untersuchungen belegen, spielt der Ton eines Films eine wichtige Rolle in der Aufmerksamkeit kindlicher Rezipienten – und könnte, insofern er nicht vom Geschehen ablenkt, auch für das Verstehen des Films und seiner Erzählung förderlich sein.

#### **4.8 Filmwissen von Jugendlichen**

Winkler und Schmidt führten eine Untersuchung unter 18 Schülerinnen und Schülern im Alter von zwölf bis vierzehn Jahren durch, in der es ihnen unter anderem darum ging, welche Filmelemente die Jugendlichen beeindrucken und wie sie bewertet werden sowie welches Filmwissen die Teilnehmenden haben (vgl. Winkler/Schmidt 2012, 234). Die Studie betrifft zwar Jugendliche, eröffnet aber auch Perspektiven und Fragen in Richtung kindlicher Filmrezeption.

Im Vorfeld der Studie wurden Filmrezeptionsgewohnheiten und Präferenzen bezüglich Medien durch einen Fragebogen erhoben. Die Jugendlichen sahen sodann den Film KRABAT (2008) ganz an und wurden dabei gefilmt, um sichtbare Reaktionen während des Films einzufangen. Im direkten Anschluss wurden in Kleingruppen Filmgespräche aufgezeichnet. Diese orientierten sich am Vorgehen Abrahams (2009)<sup>18</sup>. Als *stimulated*

---

<sup>18</sup> Abraham schlägt vor, in Filmgesprächen Fragen aufzuwerfen wie „Was kommt dir als erstes in den Sinn, wenn du an den Film zurückdenkst?“, „Welche Szene hat dich am meisten beeindruckt?“ oder „Wodurch wurde in diesem Film Spannung erzeugt?“ (Abraham 2009, 92).

*recall* wurden zwei Szenen, die affektbesetzt und handlungstragend sind, nochmals besprochen (vgl. Winkler/Schmidt 2012, 235ff.).

Die Studie zeigt, dass „die Teilnehmer/innen in den Filmgesprächen eine wertende Perspektive auf den Film als Ganzes einnehmen“ (ebd., 240). Die Wirkung visueller Mittel in der Figurenzeichnung scheint den Jugendlichen bewusst zu sein. Sie leiten aus dem Aussehen von Figuren Hinweise auf deren Charakter oder Rolle in der Erzählung ab (vgl. ebd., 242). Auch auditive Gestaltungsmerkmale werden genannt, so beispielsweise Geräusche, die gruselig und spannend wirken wie eine knarrende Tür oder auch düstere Filmmusik (vgl. ebd., 247). Die Zwölf- bis Vierzehnjährigen sind sich bewusst über die Gemachtheit des Films und die Darstellungsweisen des Gruseligen, nennen dabei aber vor allem visuelle Mittel (vgl. ebd., 248). Die Studienteilnehmer reflektieren filmästhetische Darstellungsmittel durchaus bewusst (vgl. ebd., 250), denn es

zeigt sich, dass die Lernenden in diesem Sinne relativ differenziert und eigenständig in der Lage sind, die individuell erlebte Wirkung auf die filmischen Darstellungsmittel zurückzuführen und letztere wiederum in ihren inhaltlichen Zusammenhängen zu interpretieren. (Schmidt/Winkler 2015, 87)

Dabei

explizieren die Sechst- und Siebtklässler ihr Wissen nicht unmittelbar mit spezifischer Fachterminologie, sondern sie artikulieren hier alltagssprachlich, was sie sich mehr oder weniger unbewusst in vorwiegend außerschulischen Rezeptionssituationen angeeignet haben. (Ebd., 88)

Interessant ist folglich, wann die Heranwachsenden sich entsprechendes Wissen aneignen und ob und inwiefern sich bereits Schüler gegen Ende der Grundschulzeit ebendieser Aspekte bewusst sind – auch und gerade bezüglich des Filmtons.

#### **4.9 Zusammenfassung**

Wenngleich Kinder noch nicht über ein genauso elaboriertes mentales Modell eines Films verfügen wie Erwachsene, bringen sie dennoch bereits einiges an Wissen mit, das ihnen Verstehen ermöglicht. Ihr Filmverstehen verläuft ähnlich wie das von Erwachsenen, nur noch nicht ganz so automatisiert, teils noch mehr an der Textoberfläche und vor allem mit Lücken bezüglich ihrer Wissensbestände, die in das Situationsmodell einfließen können. Dies liegt an noch fehlendem Wissen bezüglich filmischer Codes, wodurch es

für Kinder je nach Alter und Erfahrung schwieriger ist, mit auditiven Filmmitteln umzugehen. Kann das eigene Wissen mit filmspezifischen Codes wie auditiven Informationen verknüpft werden, gelingt es eher, den Film zu verstehen. Dieses Filmverstehen könnte zum Beispiel vor allem auf der Ebene des narrativen und des Weltwissens Dialoge unter Figuren betreffen und damit die Frage, wie Kinder Inhalte des Gesprochenen sowie die Sprechart und -weise mit ihrem globalen Verständnis der Figuren verknüpfen. Es könnte aber auf Ebene des filmischen Wissens beispielsweise auch bezüglich des Verstehens auditiver Filmmittel wie des Voice-over von Bedeutung sein, ebenso bezüglich des Verstehens symbolischer Musik. Mit steigender Erfahrung mit Erzählungen und Filmen erweitern sich das Weltwissen, das narrative und das filmische Wissen der Kinder, wodurch auch die filmspezifischen Codes des Visuellen und Auditiven zunehmend besser verstanden und gedeutet werden können.

Von Interesse ist, welche auditiven Mittel wann wie verstanden werden und wie tiefgreifend – eventuell auch reflexiv und bewusst – dieses Verständnis ist. Dabei muss die reine Wahrnehmung bzw. Aufmerksamkeit auf den Ton oder das Bild abgegrenzt werden vom Verstehen und Interpretieren, also vom Durchschauen von Zusammenhängen zwischen Mitteln und Wirkung. Damit einher geht wohl auch der Wechsel des Zugriffs auf das mentale Modell des Films – vom reinen Betrachten der Textoberfläche hin zu einem Modell des Wesentlichen des Films.

Wenn Kinder den genauen „Wortlaut“ der Erzählung fokussieren, könnte dies auch für filmspezifische Codes gelten und bedeuten, dass Kinder je nach Alter zunächst einmal mehr die auditiven (bzw. visuellen) *Inhalte* wahrnehmen als deren *Funktionen* für die Erzählung und als deren *Zusammenhänge* mit der Erzählung. Für die Reflexion von Wirkungen auditiver (bzw. visueller) Mittel auf die Erzählung wäre es nötig, dass der Rezipient sich von der Textoberfläche weg bewegt hin zu einem umfassenden abstrakteren Modell der Erzählung. Inwiefern dies bei Neun- bis Zehnjährigen der Fall ist, bleibt zu klären.

Wenn Kinder ab etwa sechs Jahren beginnen, Perspektiven von Figuren zunehmend übernehmen und verstehen zu können, hilft ihnen das beim Aufbau eines mentalen Modells der jeweiligen Figuren – inklusive Gedanken, Gefühle und Intentionen. Auch filmische Gestaltungsmittel werden immer besser verstanden. Fraglich bleibt, wie das Verständnis dieser mit dem Verständnis der Erzählung einhergeht und inwiefern die

Kinder auditive Filminformationen mit ihrem Verständnis der Geschichte (bewusst) verbinden. Kinder wissen teils ganz genau, was sie von Filmen erwarten, doch diese Merkmale sind oft eher auf Äußerliches/Visuelles bezogen. Dennoch ist Kindern bewusst, dass ihnen etwa die Musik eines Films wichtig ist und zum Beispiel Stimmklänge bestimmte Wirkungen auf sie haben können. Es bleibt zu zeigen, wie dies mit dem Verständnis der Erzählung zusammenzubringen ist.

Mit welchen konkreten filmischen Codes und Inhalten Kinder in einem Film konfrontiert sind, soll die Analyse des Films RICO, OSKAR UND DIE TIEFERSCHATTEN im Kapitel 6 exemplarisch zeigen. Vorangehend wird geklärt, wie der Kinderfilm zu fassen ist und vor allem, welche auditiven Besonderheiten er typischerweise aufweist.

## 5 Auditive Besonderheiten in Kinderfilmen

Gegenstand der Untersuchung ist eine besondere Form des Spielfilms, der Kinderfilm, mit seinen spezifischen Merkmalen. Hier soll geklärt werden, wie der Kinderfilm zu definieren ist und welche Merkmale typisch sind. Es wird besonders betrachtet, welche auditiven Besonderheiten in Kinderfilmen vorzufinden sein können.

### 5.1 Zum Begriff und zu Merkmalen des Kinderfilms

Die Frage nach der Definition des Kinderfilms „lässt sich – zunächst – ganz einfach beantworten: Ein Kinderfilm ist ein Film für Kinder. Die definierende Größe ist die Zielgruppe.“ (Völcker 2005, 37) Man könnte ihn also als Gegenteil des Erwachsenen-Films (vgl. Stewen 2012, 34) oder als Subgenre (vgl. ebd., 34f.) sehen. Nimmt man diesen Vergleich als tragendes Definitionskriterium heran, „scheint der Kinderfilm eine simpel strukturierte Version eines entsprechenden Erwachsenen-Films und für erwachsene Zuschauer leicht verständlich zu sein“ (ebd., 35). Doch ganz so einfach ist der Kinderfilm nicht zu fassen.

Der Kinderfilm kann textextern und textintern definiert werden. Textextern kann man ihn durch Kriterien wie Rezeption, Vermarktung, Platzierung im Medienverbund und anhand von Definitionen im Handlungssystem festlegen. Dementsprechend definiert sich der Kinderfilm „als Film *für* Kinder“ (Stewen 2012, 45); als Film, der für Kinder produziert wurde, von Kindern rezipiert wird; als Film, der beispielsweise im Schulunterricht eingesetzt wird oder von entsprechenden Gremien als Kinderfilm ausgezeichnet wird.

Kinderfilme sind schwer zu definieren, da auch die Präferenz der Kinder selbst eine Rolle bei dieser Definition spielt. Es ist doch so, dass „[v]iele Kinderfilme [...] gar keine [Auslassung: L. K.]“ (Köhler/Wulff 2011, 349) sind, denn Kinder rezipieren durchaus auch Filme, die eigentlich für ein jugendliches oder erwachsenes Publikum gedacht sind. Was Kinder für Filme sehen, sind also nicht unbedingt originär als Kinderfilme definierte Filme (vgl. ebd.). Es bietet sich daher die Unterscheidung zwischen originärem und faktischem Kinderfilm an:

- Kinderfilm, originärer: Filme, die vom Filmschaffenden für eine Zielgruppe von Kindern bis etwa 12 Jahre eigens produziert worden sind. Die meisten Kinderfilme folgen einem ähnlichen

dramaturgischen Grundmuster [...] und behandeln Motive [...], Stoffe [...] und Themen [...], die der Welt der impliziten Rezipienten entstammen. Häufige Motive sind z. B. der Protagonist [...] als Außenseiter, Elternferne oder das Motiv des fremden Kindes. [Auslassungen: L. K.] (Kurwinkel/Schmerheim 2013, 295f.)

- Kinder- und Jugendfilm, faktischer: Filme, die von Kindern und Jugendlichen tatsächlich konsumiert werden. Der Konsum geschieht freiwillig außerhalb des Schulunterrichts. (Kurwinkel/Schmerheim 2013, 296)

(Vgl. dazu auch Kümmerling-Meibauer 2012, 12.)

So wie im Erwachsenen-Film gibt es auch im Kinderfilm Genres, beispielsweise den Kinder-Krimi oder den Fantasy-Film für Kinder (vgl. Stewen 2012, 35). Der Kinder- und Jugendfilm konstituiert „eine eigene Kategorie zwischen Gattung und Genre“ (Kurwinkel/Schmerheim 2013, 26) und lässt sich definieren

als ‚Hypergenre‘, da er keine Subgenres sondern eigenständige Genres – dem Spielfilm für ein erwachsenes Publikum ähnlich – ausbildet. So finden sich als Kinder- und Jugendfilmgenres Abenteuerfilme, Fantasyfilme, Liebesfilme, Roadmovies, Sciene-Fiction-Filme, Kriminalfilme und einige mehr, die wiederum Subgenres differenzieren. (Kurwinkel/Schmerheim 2012b, 32)

Mit Blick auf seine Gestaltung kann der Kinderfilm auch textintern definiert werden: durch seine Inhalte, Themen und Motive, aber auch durch seine Darstellungsmittel. Diese Gestaltungskriterien des Kinderfilms sollen hier genauer betrachtet werden.

Wesentlich für Kinderfilme ist, „dass sie auf den kognitiven, emotionalen und sprachlichen Entwicklungsstand von Kindern Rücksicht nehmen“ (Exner/Kümmerling-Meibauer 2012, 14). Der Unterschied zwischen dem Kinder- und dem Erwachsenen-Film ist „zum einen ein anderer Grad der Komplexität, zum anderen eine veränderte Schwerpunktsetzung in der Auswahl und Kombination der Gestaltungsmittel“ (Kurwinkel/Schmerheim 2012a, 87)<sup>19</sup>. Dennoch werden Kinderfilme immer komplexer und nähern sich in ihrer dramaturgischen Gestaltung dem Film für Erwachsene an, so etwa in narratologischen Kategorien wie der Darstellung von Zeitebenen oder Perspektiven (vgl. Exner/Kümmerling-Meibauer 2012, 12f.; vgl. auch Kurwinkel/Schmerheim 2012a, 86), demnach auch in ihrer Art und Weise, filmspezifische Codes zu nutzen – auch um im Sinne des Family Entertainment mehrere

---

<sup>19</sup> Beispiele hierfür werden im folgenden Vergleich zwischen BAMBI (1942) und CARS 3 (2017) aufgezeigt.

Publikumsbereiche zu bedienen und ein ansprechendes Filmerlebnis für die ganze Familie zu bieten. Kinderfilme weisen oft eine Mehrfachadressierung auf. Diese Annäherung an die Komplexität und an die Rasanz von Filmen, die sich an ein Erwachsenenpublikum richten (etwa durch actionreiche Szenen und hohe Schnittfrequenzen), ist mehr zu beobachten, je aktueller die Filme sind. BAMBİ aus dem Jahr 1942 weist beispielsweise ganz andere Rezeptionserfordernisse auf als CARS 3: EVOLUTION (2017): BAMBİ verfolgt immer klar die Haupthandlung um den Protagonisten, nutzt lange Einstellungen und Musikalisierungen, auch um ein Gleichgewicht zwischen einzelnen spannenden und ruhigen Szenen herzustellen, während CARS sich um viele einzelne Figuren dreht, durch sehr viele Schnitte, spannungsgeladene Szenen und witzige Einschübe auffällt, dadurch stets intensiv wirkt und eine größere Reihe filmspezifischer Codes als beim Rezipienten bekannt voraussetzt. Auch wenn es sich dabei um einen Trend handelt, der nicht durchgehend alle aktuellen Kinderfilme betrifft, fordern Kinderfilme tendenziell ein erhöhtes Verständnis für filmspezifische Codes von ihren jungen Rezipienten.

Grundsätzlich zeigen Aspekte wie eine lineare Handlung und eine klare Struktur, nur eine Haupthandlung, wenige Figuren, wenige verschiedene Darstellungsmittel, lange Einstellungen, einfache Montagetechniken, dass ein Film sich an Kinder oder Jugendliche richtet (vgl. Schmerheim/Kurwinkel 2012, 37). In Filmen für Kinder „sind eindeutige räumliche Beziehungen zwischen Einstellungen besonders wichtig, um gerade kindliche Rezipienten nicht zu verwirren oder zu überfordern“ (Kurwinkel/Schmerheim 2013, 145). In diesem Sinn operieren Kinderfilme tendenziell „mit wenigen Schnitten, längeren Einstellungen und übersichtlich eingerichteten Schauplätzen“ (ebd.). Genutzt werden zudem einfache, kurze Dialoge, die sich in ihrem Aufbau wiederholen (vgl. ebd., 134). Bildgestalterisch zeichnen sich Kinderfilme unter anderem durch „intensive Farbigkeiten, helle Beleuchtungswerte, die mit klaren Erkennbarkeiten einhergehen“ (Stewen 2012, 43), aus. Auch tongestalterisch versuchen Kinderfilme, sich klar auszudrücken – oft durch entsprechend stereotype musikalische Motive oder überzeichnete Besetzung der Stimmen.

Es gibt verschiedene standardisierte Handlungsmuster, wozu „insbesondere das Motiv der Reise“ (Stewen 2012, 41) gehört. Im Verlauf dieser Reise lernen die Protagonisten „gesellschaftliche Funktionsweisen kennen und üben soziale Verhaltensweisen ein“ (ebd.). Der Kinderfilm endet meist gut: „Der kindliche Protagonist kann den

Antagonisten stellen, erreicht sein Ziel und hat im Lauf der Reise seine Probleme restlos lösen können.“ (Ebd., 42)

Auch Gegensatzpaare gehören zu den Elementen von Kinderfilmen, so etwa Fantasie und Wirklichkeit, Kinder und Erwachsene, Vergangenes und Gegenwart (vgl. Stewen 2012, 42) oder auch gegensätzliche Figuren. Dabei greifen viele Kinderfilme auf fantastische Elemente wie Magie, übermenschliche Fähigkeiten und unwirkliche Realitäten zurück (vgl. Köhler/Wulff 2011, 351). Fantasie und Wirklichkeit stehen in enger Verbindung mit der Entwicklung von Kindern:

In ihrem eigenen inneren Erleben haben Fantasie und Spiel eine andere und größere Bedeutung als im Erwachsenenalter. Sie sind wesentliche Mittel und Strategie zur Aneignung der Welt und zur Problemlösung. (Völcker 2005, 39)

Auch im folgend thematisierten Kinderfilm RICO, OSKAR UND DIE TIEFERSCHATTEN (2014) werden die Gedanken und Fantasien des Protagonisten thematisiert und entsprechend auditiv hervorgehoben (vgl. Kapitel 6).

Des Weiteren gibt es wiederauftauchende Handlungsmotive wie „Freundschaft, die erste Liebe, Verlust und die Erprobung der eigenen Fähigkeiten und Möglichkeiten“ (Stewen 2012, 42). Typische Gegenstände des Kinderfilms sind beispielsweise das Fahrrad, das Tagebuch oder der Rucksack (vgl. ebd.). Ebenso gehören auch Orte wie die Schule oder das Kinderzimmer regelmäßig zu Kinderfilmen, je nach Film auch magische Orte (Stewen 2012, 42f.). Oft sind in Kinderfilmen Tiere von zentraler Bedeutung (vgl. Köhler/Wulff 2011, 351): „Ein wiederkehrendes Gestaltungsprinzip ist die Antropomorphisierung, mit deren Hilfe Gegenstände belebt oder Tiere <vermenschlicht> werden“ (Stewen 2012, 43) und meist auch sprechen oder sprachähnliche Geräusche von sich geben. Als Beispiele hierfür lassen sich BAMBI (1942), RATATOUILLE (2007) oder auch WALL-E (2008) nennen.

Um einen Großteil der bekannten Kinderfilme herum gibt es einen vielfältigen Medienverbund, „ein aus mehreren Einzelmedien bestehendes System, das meist aus einem originären narrativen Text hervorgegangen ist. [Hervorhebung im Original]“ (Kurwinkel 2015) – unter anderem mit auditiven Angeboten. Oft sind nicht mehr die Bücher, sondern die Filme die Leitmedien dieser Medienverbände (vgl. Frederking et al. 2018, 68). Immer wieder zeigt sich auch: „Der Film ist nicht Folgeprodukt, sondern

Ausgangspunkt des Medienverbundes, der sich aus Begleitbüchern zum Film oder zur Fernsehserie bildet [Hervorhebung getilgt]“ (ebd., 86).

Oft denkt man beim Kinderfilm schnell an den Animationsfilm, wenngleich sich der Kinderfilm natürlich nicht im Animationsfilm erschöpft. Unter dessen Begriff versammeln „sich eine Reihe sehr unterschiedlicher künstlerischer und technischer Gestaltungs- und Produktionsformen“ (Friedrich 2007, 9); er leitet sich ab „vom lateinischen Verb *animare*, was so viel bedeutet wie ›Leben einhauchen‹ oder ›beseelen‹ [Hervorhebung im Original]“ (ebd., 10). Animationsfilme sind Filme,

die mittels Animationstechniken wie Zeichentrick [...], Stop-Motion [...] oder 3D-Computeranimation [...] aus Einzelbildern eines Bewegungsvorganges für den Betrachter ein bewegtes Bild schaffen. Zur großen Gattung [...] des Animationsfilms gehören neben Zeichentrick und Computeranimation auch Puppentrick [...], Objekttrick, Legetrick, Cutout-Animation [...] oder Silhouettenfilm [...] [Auslassungen: L. K.]. (Kurwinkel/Schmerheim 2013, 281)

Zu den filmischen Mitteln, die den Kinderfilm besonders prägen, zählen auch Mittel der auditiven Gestaltung.

## 5.2 Auralität und auditive Gestaltung in Kinderfilmen

Für die vorliegende Untersuchung ist die auditive Gestaltung von Kinderfilmen von besonderem Interesse, wie sie von Kurwinkel und Schmerheim (2012a, 87) beschrieben wird. Die Autoren gehen von folgenden Grundannahmen aus:

- (1) „Kindlich-jugendliche Filmrezeption ist erlebnisorientiert“: Die Wahrnehmung von Filmen sei weniger analytisch und dafür mit einem intensiven Eintauchen und Erleben verbunden.
- (2) „In der kindlichen Filmrezeption dominiert der Gehörsinn“: Kleinkinder und Grundschul Kinder nehmen vor allem mit dem Gehörsinn wahr. Dementsprechend wichtig seien sogenannte *aurale* Aspekte eines Films für die kindliche Filmwahrnehmung.
- (3) „Korrelation von kognitiver Disposition und Rezeptionsangebot“: Kinder- und Jugendfilme nutzen filmische Mittel, die von Kindern und Jugendlichen besser wahrgenommen werden können.

(4) „Auch nicht-originäre Kinder- und Jugendfilme entsprechen der kognitiven Disposition kindlicher bzw. jugendlicher Rezipienten“: Nicht-originäre Kinder- und Jugendfilme können Kinder und Jugendliche ansprechen, wenn sie „kindlich-jugendlichen Wahrnehmungspräferenzen entgegenkommen“.

(Kurwinkel/Schmerheim 2013, 85f.)

Ihr Konzept entwickeln sie auf „der Grundlage aktueller neuropsychologischer Erkenntnisse bezüglich des kindlichen und jugendlichen Filmerlebens“ (Kurwinkel/Schmerheim 2012b, 18). Zentral ist das Konzept der Auralität. *Auralität* umfasst

solche filmische[n] Rezeptionsangebote, die direkt oder indirekt auf den Gehörsinn der Rezipienten gerichtet sind. Damit sind nicht nur die auditiven Aspekte eines Films – Filmmusik, Geräusche und Dialoge – gemeint, sondern auch weitere Gestaltungs- und Strukturmerkmale wie z. B. rhythmische Verschränkungen von Bild und Ton, Kamera- und Figurenbewegung, die ‚Metrik‘ der Montage, ‚musikalisierte‘ Montagestrukturen oder narrative Strukturen, die sich am Aufbau von Musikstücken orientieren. (Kurwinkel/Schmerheim 2012b, 20)

Dabei seien aurale Ausdrucksmittel im Film „rezeptionsleitend, sie bestimmen den Eindruck, den kindliche bzw. jugendliche Rezipienten von dem Film (bzw. der betreffenden Subsequenz) als Ganzes bekommen“ (Kurwinkel/Schmerheim 2013, 98f.). Vor allem Kinderfilme besitzen laut Kurwinkel und Schmerheim in hohem Maße solche auralen Mittel (vgl. ebd., 131; vgl. Kurwinkel/Schmerheim 2012b, 21). Musik im Film lenke oder beeinflusse die Gefühle der Zuschauer (vgl. ebd., 28). Dabei habe es die Auralität zum Ziel, den Rezipienten möglichst tief in die Filmwelt abtauchen zu lassen, was man nicht nur bei Kinder- und Jugendfilmen, sondern auch bei an Erwachsene gerichteten Blockbustern beobachten könne (vgl. Kurwinkel/Schmerheim 2013, 134f.).

Zusätzlich gehen die Autoren davon aus, dass Auralität es den Kindern und Jugendlichen erleichtert, Filme zu rezipieren. Der Ansatz besagt,

dass aurale Elemente die sonstige Struktur und Gestaltungsweise eines Films nicht nur nachzeichnen oder spiegeln und die verschiedenen filmischen Ausdrucksmittel verknüpfen, sondern vor allem für Kinder und Jugendliche rezipierbar gestalten. (Kurwinkel/Schmerheim 2012b, 21)

Beispielhaft nennen sie das Lummerlandlied in JIM KNOPF UND LUKAS DER LOKOMOTIVFÜHRER (1961), das verschiedene Zwecke erfüllt (vgl.

Kurwinkel/Schmerheim 2013, 132f.). Es dient als Erkennungsmusik der Serie. Es kommentiert und strukturiert durch Spielweise und Liedtext die Handlung der Geschichte, beispielsweise, indem es eher traurig oder fröhlich, schnell oder langsam gespielt wird. Der Liedtext fasst teilweise Geschehenes zusammen, während die Melodie den Rhythmus der Lokomotive mit ihrem typischen Schnaufen spiegelt.

Auch in der Lindgren-Verfilmung *MADITA* (1979) seien aurale Ausdrucksmittel vorzufinden. Die Titelmusik charakterisiert hier ihre Hauptfigur durch Rhythmus, Takt und Melodie, damit Madita vom Zuschauer als erlebnisorientiert, selbstbewusst und freudig wahrgenommen wird (vgl. Gierke 2012, 137). Madita und ihre Schwester bewegen sich im Rundlauf zur nicht-diegetischen Musik im 2/4 Takt, welche die Bewegungen der Mädchen darstellt (vgl. ebd., 139). Visuell wird gezeigt, was musikalisch untermalt ist. Madita und die anderen Mädchen singen beim Schaukeln das Lied „Wir schaukeln uns're Bienchen“, wobei sie ihre Kopfläuse meinen. Als die Einstellung wechselt und die Kinder schließlich im Fluss baden, wechselt der Text zu „Wir baden uns're Bienchen“. Die Musik hilft hier also, eine narrative Struktur aufzubauen (vgl. ebd., 141f.). Als Madita und ihre Freundinnen das Bienchenlied singen, passt sich die Kameraführung der Musik an. Das wiegend-rhythmische Lied wird durch die Schaukelbewegungen visuell repräsentiert. Die Kamera ahmt die Schaukelbewegung nach. Der Höhepunkt des Schaukelns wird durch das „Hey“ des Refrains symbolisiert (vgl. ebd., 142ff.).

Auch unter dem Konzept der Auralität gefasst sind das sogenannte *Mickey Mousing*, die musicalartige Gestaltung von Kinderfilmen sowie Gesang und Tanz in Märchenfilmen.

Benannt nach Walt Disneys *Mickey Mouse* ist die „[a]kustische Bildillustrierung, bei der eine visuell abgebildete Bewegung mit musikalischen Mitteln imitiert wird“ (Kurwinkel/Schmerheim 2013, 301). Wenn also beispielsweise Mickey sich bewegt oder läuft, erklingt untermalende, illustrierende Musik dazu. Als Mickey Mousing wäre auch zu verstehen, wenn eine Figur immer schneller rennt und dies durch eine immer schneller werdende Musik repräsentiert wird oder wenn ein Sprung einer Figur durch einen Paukenschlag markiert wird.<sup>20</sup>

---

<sup>20</sup> Damit entspricht dieses Mittel einer Form der deskriptiven Technik, die im Kapitel 3.1.2.3 erklärt wird.

Einige Kinderfilme, so beispielsweise viele Disney-Filme wie DIE SCHÖNE UND DAS BIEST (1991) oder DIE EISKÖNIGIN (2013), verfügen über eine geradezu musicalartige Gestaltung. Musik taucht immer wieder als fester Bestandteil auf und gibt Stimmungen wieder. Figuren singen und berichten so inhaltlich über ihre Taten, Gefühle, Gedanken oder die Handlung der Geschichte. Währenddessen wird manchmal auch getanzt, teils sogar als Choreografie mehrerer Figuren. Meist stellt diese musikalische Inszenierung einen Teil der Handlung dar. Elsa aus DIE EISKÖNIGIN singt zu sich selbst „Lass jetzt los!“, als sie ihre Scham vor ihrer Zauberkraft verliert. Sie erschafft, während sie singt, ein magisches Eisschloss und verwandelt sich zur Eisprinzessin – alles inszeniert in einer stimmungsvoll passenden Choreografie. Belle aus DIE SCHÖNE UND DAS BIEST singt über ihr Leben und ihre Wünsche, als sie durch ihr Dorf schlendert, woraufhin sämtliche Bewohner des Städtchens miteinstimmen. Auch einige Märchenfilme bedienen sich des Liedes und Tanzes, wenn auch nicht immer in dieser extremen Form der Inszenierung.

Im Unterschied zu Filmen, die sich an ein erwachsenes Publikum richten, fallen viele Kinderfilme dadurch auf, deutlich mehr durch Musik und Geräusche untermalt zu sein. Aber auch Geräusche werden teils recht auffallend, dramatisch, spektakulär, betont oder überspannt dargestellt – oftmals auf übertriebene Weise, manchmal ins Lächerliche ziehend, zu einem großen Teil auch musikalisiert. DIE KLEINE LAMPE (1986) aus den Pixar Animation Studios etwa hüpf unüberhörbar (Stichwort *Mickey Mousing*) auf einem Ball herum. Diesem entweicht daraufhin in einem überhöht dargestellten, quietschigen Ton sämtliche Luft. Er ist platt, die Lampe ist traurig. Dies wird nicht nur sichtbar, sondern auch tonal inszeniert.

### **5.3 Zusammenfassung**

Kinderfilme nutzen auditive Mittel in besonderer Weise. Nach dem Konzept der Auralität sind sie zudem rezeptionsleitend und erleichtern es Kindern, Filmen zu folgen. Dass beispielsweise die Musik ein Abtauchen in den Film fördert und der Ton die Narration nachzeichnet und sich mit anderen Mitteln verknüpft, ist kaum zu bestreiten.

Auralität kann sich sowohl auf diegetischen als auch auf nondiegetischen Ton beziehen, Geräusche, Sprache und Musik betreffen und wirkt vor allem durch die konkrete Realisierung des Tons. Als aural ist zwar nicht unbedingt ein typischer Dialog zu

beschreiben, durchaus aber ein die Handlung spiegelnder Liedtext, Musik als Leitmotiv, rhythmische Untermalung des Visuellen, stark überhöhte Geräusche, besondere Akzentuierungen und die Verschränkung von Bild und Ton. Ton und Auralität können funktional mit der Darstellung von Figuren, Handlung, Raum und Zeit verbunden sein.

Auch das Filmbild hat seinen Anteil am Konzept der Auralität – etwa, wenn Bilder, Einstellungswechsel, Bewegungen der Kamera und von Figuren rhythmisch zur Musik passen. Auch visuelle Codes, Kameraperspektiven, Einstellungsgrößen und -wechsel, Beleuchtung, Farbigkeit, die Gestaltung durch Animation und die Bilddynamik können als Mittel mit entsprechenden Konkretisierungen beschrieben werden. Filmspezifische Bezeichnungen erleichtern die Analyse und das Verstehen der filmischen Gestaltung.

Das Konzept der Auralität geht davon aus, dass auf den Gehörsinn gerichtete filmische Informationen rezeptionsleitend sind und damit grundlegend die Wahrnehmung und das Verstehen des Films ausmachen – gerade bei Kindern bzw. Kinderfilmen. Dass Kinder in Studien (vgl. Kapitel 4) angeben, Filmmusik oder Stimmklänge lösten Reaktionen bei ihnen aus und lenkten zum Teil ihre Aufmerksamkeit, ist mit diesem Konzept vereinbar; auch die Tatsache, dass solche Reaktionen in Untersuchungen nachgewiesen werden konnten. Ebenso spricht dafür, dass die Verbindung von Bild und Ton großes Gewicht hat, denn Bild und Ton werden beide eher erinnert, wenn diese im Film miteinander verschränkt und parallel sind. (Ton im Kontrast zum Bild wird von jüngeren Kindern aber eher nicht verstanden.) Dem entgegen steht die Feststellung, dass etwa lange Dialoge oder sogar Lied und Tanz die Aufmerksamkeit verringern (vgl. Kapitel 4.7). Zudem scheint die Konkurrenz zwischen Visuellem und Auditivem eher zugunsten des Visuellen auszufallen, auch wenn Auditives dennoch für die Wahrnehmung, die Aufmerksamkeit und das Verstehen von Filmen von Bedeutung ist. Das aktive Verständnis entsprechender filmischer – auch auditiver – Mittel müssen Kinder aber erst mit steigender Erfahrung erwerben.

Auch wenn systematische empirische Befunde zur Auralität noch fehlen (vgl. Barg 2013, 187; vgl. Kurwinkel/Schmerheim 2012a, 105), ist das Konzept der Auralität maßgeblich für die hier vorliegende Studie, zeigt es doch mögliche Ansätze der Wirkung auditiver Filmmittel – auch im Zusammenspiel mit narrativen Elementen. Das Kapitel 6 zeigt nun anhand einer Filmanalyse, welche auditiven Besonderheiten der Kinderfilm RICO, OSKAR UND DIE TIEFERSCHATTEN konkret aufweist.

## **6 Filmanalyse: RICO, OSKAR UND DIE TIEFERSCHATTEN (2014)**

Für die vorliegende Studie wurde der Film RICO, OSKAR UND DIE TIEFERSCHATTEN ausgewählt. Dieses Kapitel geht sachanalytisch auf den Film ein, der unterschiedliche auditive sowie visuelle Mittel nutzt, mit ihnen Bedeutung aufbaut und Möglichkeiten der Filmsprache anspruchsvoll einsetzt (vgl. Kammerer/Maiwald 2021, 208). Es werden zunächst allgemeine Daten zum Film zusammengefasst, darauf der Inhalt des Films vorgestellt und anschließend Teile des Films mit Blick auf das Beschreibungsinstrumentarium zum Filmton (vgl. Kapitel 3.1) analysiert und interpretiert.

Der von Regisseurin Neele Leana Vollmar umgesetzte Kinderfilm RICO, OSKAR UND DIE TIEFERSCHATTEN (2014) beruht auf dem mehrfach ausgezeichneten Roman von Andreas Steinhöfel aus dem Jahr 2008. Der Film hat eine Spieldauer von 92 Minuten und kann durch die Besetzung mit namenhaften Schauspielern, so etwa Axel Prahl, Anke Engelke oder Karoline Herfurth als Ricos Mutter, glänzen. Die beiden Hauptrollen werden von Anton Petzold als Rico und Juri Winkler als Oskar gespielt. Das Drehbuch schrieben Christian Lerch, Andreas Bradler und Klaus Döring.

### **6.1 Inhalt**

Die Geschichte handelt von dem „tiefbegabten“ Jungen Rico und dem hochbegabten Oskar, die Freunde werden und gemeinsam einem Entführer das Handwerk legen.

Rico ist ein lernbehinderter Junge und sich darüber bewusst, dass er anders denkt als andere Kinder. Er bezeichnet sich deshalb als „tiefbegabt“. Doch mit seinen Handicaps kommt er gut zurecht, denn er weiß sich meist selbst zu helfen oder bekommt auf unaufdringliche Weise Unterstützung durch seine Mutter. In Ricos Heimatstadt Berlin treibt derweil ein Entführer sein Unwesen: Der als „Schnäppchenentführer“ bekannte Mister 2000 verschleppt Kinder und fordert als Lösegeld stets die geringe Summe von 2000 Euro.

Neben dem Protagonisten Rico und seiner Mutter Tanja Doretti spielt auch Oskar eine wichtige Rolle, nachdem Rico sich mit dem hochbegabten, aber übertrieben sicherheitsbewussten Jungen anfreundet. Weitere Figuren, „ein bunter Reigen sympathischer, komisch-scurriler oder anrührender Nebenfiguren“ (Maiwald 2018, 146), sind die Hausbewohner der Dieffenbachstraße „Dieffe“ 93, so beispielsweise Frau Dahling, eine ältere Dame, die ab und

zu abends auf Rico aufpasst, wenn seine Mutter arbeiten muss, oder auch Marrak, ein nicht mehr ganz junger Junggeselle, der regelmäßig riesige Wäschesäcke durch das Haus trägt. Später stellt sich heraus, dass Marrak Mister 2000 ist und in seinen Wäschesäcken tatsächlich seine Opfer transportiert hat. Der Nachbar Simon Westbühl ist neu eingezogen und gibt sich erst am Ende des Films als Polizist zu erkennen. Die Großfamilie Kessler fährt zu Beginn der Geschichte in den Urlaub.

Der Film startet in Zeichentrick mit einem Hinweis auf die Vorgeschichte des Wohnblocks, von dem ein Teil ausgebrannt ist. Die weitere Zeichentricksequenz wird vom Titelsong „Mein Kopf spielt Bingo“ begleitet: Man sieht Rico mit seiner Mutter auf dem Weg zum Bingospielen. Dort angekommen endet die Zeichentricksequenz. Der Protagonist stellt sich dem Zuschauer als Off-Erzähler vor und vergleicht dabei sein Gehirn und seine Gedanken mit der Bingotrommel bzw. den Bingokugeln. Auf dem Heimweg vom Bingo können er und seine Mutter Gespräche über Mister 2000 hören. Daraufhin kommt der Filmtitelzusatz der „Tieferschatten“ ins Spiel, denn zu Hause angekommen fürchtet Rico sich vor den im schräg gegenüberliegenden leerstehenden Gebäudeteil des Wohnblocks zu sehenden Schatten, die für ihn „tiefer“ sind als normale Schatten. Zur Beruhigung singt seine Mutter ihm ein italienisches Schlaflied vor, bevor sie sich auf den Weg zu ihrer Arbeit in einem Nachtclub macht. Rico nimmt dieses Lied auf Kasette auf.

Am nächsten Morgen wird Ricos Sammelleidenschaft deutlich. Er findet ein „Fundpapierchen“ auf dem Boden vor dem Wohnhaus – eigentlich ein Stück Müll, doch für ihn scheint es etwas Besonderes zu sein. Er muss sich daraufhin mit seinen Nachbarn, den Kessler-Zwillingen, auseinandersetzen, die ihn von oben herab behandeln. Nachdem das Papierchen vom Wind davongetragen wird, macht der Junge eine weitere Entdeckung: eine Nudel, die am Boden liegt. Mit seiner „Fundnudel“ macht er sich auf ins Haus, um alle Bewohner zu befragen, wem der Fund gehören könnte.

Nach dem Mittagessen bittet seine Mutter ihn, einkaufen zu gehen, was Rico aufgrund der auf Kasette aufgenommenen Anleitung und farblicher Hinweise auf dem Weg meistern kann. Auf dem Rückweg trifft er zum ersten Mal Oskar. Aus der zunächst ungleichen Begegnung erwächst Zuneigung.

Ricos und Oskars Freundschaft vertieft sich nun Stück für Stück – bis Oskar nicht zu einem vereinbarten Treffen erscheint. Nachdem sich herausstellt, dass er das neue Opfer des Entführers ist, plant Rico eigenständig die Rettung seines Freundes, überwindet weite Strecken

durch Berlin, kombiniert Hinweise und kann sich somit trotz seiner Handicaps als Held der Geschichte bewähren. Schließlich findet er Oskar in den „Tieferschatten“ des Hinterhauses und kann zum Höhepunkt der Geschichte mit ihm vor Marrak flüchten. Nachdem sich alles aufgeklärt hat, treffen Rico und Oskar sich am darauffolgenden Tag im Krankenhaus und machen sich auf den Weg zum Eisessen.

## **6.2 Anmerkungen zur Erzählung**

Um die narrative Struktur darzustellen, wurde die Erzählung im Sinne des Fünf-Akt-Schemas<sup>21</sup> in fünf Makrosequenzen eingeteilt: Exposition, Handlungsentwicklung, Wendung, Handlungsentwicklung und Auflösung.<sup>22</sup> Diese spiegeln die Entwicklung und Festigung der Freundschaft zwischen Rico und Oskar ebenso wie die darin verwobene Detektivgeschichte wider (vgl. Sequenzgrafik, Anhang 2.2). Die Freundschaft der beiden Jungen, die sich immer mehr vertieft, macht zentrale Erzählpunkte der Geschichte aus – vom Kennenlernen über die Ungleichheiten der beiden bis zur Krise, als Oskar entführt wird, und dem damit verbundenen Plotpoint<sup>23</sup>. Rico plant die Rettung seines Freundes. Als er Oskar schließlich in den „Tieferschatten“ erkennt, ihn im Hinterhaus der „Dieffe“ finden kann und Marrak als Entführer entlarvt wird, folgt der Höhepunkt der Spannungskurve: die Verfolgungsjagd zwischen den Jungen und dem Kriminellen.

Ähnlich baut sich die Spannung der Geschichte im Sinne einer Detektivgeschichte auf. Man hört zwar immer wieder bruchstückhaft etwas über den Entführer, ebenso wie Rico weiß auch der Zuschauer aber nichts Genaues und erfährt erst nach und nach mehr. Auch hier spielt der Plotpoint um die Entführung Oskars eine zentrale Rolle. Rico kann sich schließlich als Held behaupten. Dabei erkennt er, dass die für ihn vorher so unheimlichen „Tieferschatten“ eigentlich von den Opfern des Entführers stammten – so wie nun auch von Oskar.

Die Handlung der in der Großstadt Berlin spielenden Geschichte ist weitgehend linear und chronologisch. Als Rückwendung fällt nur Oskars Erzählung aus Subsequenz 29 auf, in der er

---

<sup>21</sup> Vgl. Kurwinkel/Schmerheim 2013, 17.

<sup>22</sup> Eine genaue Aufgliederung der Makrosequenzen, Sequenzen und Subsequenzen sowie deren Inhalt und zeitlichen Einteilung findet sich im Sequenzprotokoll (vgl. Anhang 2.1).

<sup>23</sup> Plotpoint = Wendepunkt

schildert, wie er Mister 2000 verfolgt hat. Zudem ist sie sehr an Ricos Sichtweise gebunden. Bis auf die eben erwähnte Rückwendung Oskars gibt es nur Ricos Handlungsstrang.

Narrativ auffallend ist das Motiv des Außenseiters bzw. des Andersartigen. Rico beschreibt sich selbst als „tiefbegabt“, als jemand, der zwar denken kann, „aber anders“. Es fällt ihm öfters etwas aus dem Kopf, wie er erklärt (vgl. Subsequenz 2). Er hat Schwierigkeiten bei der Orientierung, kann Links und Rechts ebenso wie Himmelsrichtungen nur schwer unterscheiden, und kennt manche Wörter wie „Schwerkraft“ oder „arrogant“ nicht. Jedoch geht Rico sehr wohl selbstständig mit seinen Defiziten um, indem er Wörter nachschlägt und sich selbst erklärt. Seine Andersartigkeit zeigt sich auch in seiner Sammelleidenschaft für „Fund“-Dinge, die andere als Abfall bezeichnen würden. Aufgrund seiner Eigenarten wird er von anderen nicht nur freundlich behandelt, wie die Subsequenz 4 zeigt, in der er von den Zwillingmädchen der Familie Kessler beleidigt und bedrängt wird.

Gleichzeitig ist das Motiv der ungleichen Freundschaft zwischen Rico und Oskar sehr deutlich. Rico ist „tiefbegabt“, Oskar hochbegabt. Beide sind Außenseiter und haben ihre Schwächen, aber auch Stärken, die sie jeweils gemeinsam ausgleichen können.

Protagonist der Geschichte ist Rico. Alle weiteren Figuren bauen sich um ihn herum auf. Wichtig und unterstützend ist für ihn seine Mutter Tanja Doretti. Sein Umfeld bilden vor allem die Bewohner des Mehrfamilienhauses. Von dramaturgischer und persönlicher Bedeutung ist die sich entwickelnde Freundschaft zwischen Rico und Oskar. Als Gegenspieler tritt der Entführer auf, der später als Marrak enttarnt wird.



Abbildung 4: Zeichentricksequenz (RICO, OSKAR UND DIE TIEFERSCHATTEN 2014, 12:07)

Visuell stechen bereits ab Beginn die Zeichentrick-Einschübe des Films hervor (vgl. z. B. Abbildung 4). Der Vorspann gibt komplett animiert die Vorgeschichte des Wohnhauses wieder

und führt dies in Ricos Weg zum Bingo weiter. In einer Kombination aus Zeichentrick-Umgebung und realen Schauspielern werden außerdem Ricos Worterklärungen (z. B. „Schwerkraft“ 0:12:09-0:12:25; vgl. Abb. 5) eingespielt, was für Komik sorgt. Zugleich könnten diese Animationsszenen für Ricos Gedanken stehen, für seine individuelle Sichtweise auf die Dinge. Dieser Ansatz ist schlüssig, betrachtet man etwa die Worterklärungen, mit denen Rico versucht, sich Sachverhalte zu erschließen, macht aber auch im Hinblick auf die Eingangsszene des abbrennenden Hinterhauses, über das Rico regelmäßig nachdenkt, Sinn. Der Großteil des Films ist nicht animiert, weist aber immer wieder bunte Farben mit erhöhter Sättigung und helle Settings auf. Insgesamt wirkt der Film dadurch sehr freundlich und lebhaft.

### **6.3 Auditive Analyse und Interpretation der Subsequenzen 1 bis 5**

Die Subsequenzen 1 bis 5 bis 0:09:15 sollen nun bezüglich der auditiven Mittel analysiert und interpretiert werden. Die Auswahl fällt auf diesen Filmausschnitt, da die Szenen zusammenhängend sind und auditive Merkmale bieten, die eine markante Wirkung auf die Geschichte und deren Darstellung haben. Zudem handelt es sich um den Anfang der Geschichte, was die ausgewählten Szenen zusätzlich für die Erhebung attraktiv macht, da die Probanden so nicht den gesamten Film anzusehen brauchen, um Zusammenhänge zu verstehen, und die Rezeption dieses Ausschnitts somit realitätsnäher ist als ein Ansehen eines zusammenhanglosen Filmausschnitts.

Innerhalb dieses Rahmens wird Ricos Perspektive bereits sehr deutlich. Er wird als Protagonist und als andersartiges Kind vorgestellt. Die Beziehung zu seiner Mutter und der Welt wird offenbart. Ton wird nicht nur zur Erzeugung von Realismus genutzt, sondern auch, um narrative Bestandteile abzugrenzen, Erwartungshaltungen bezüglich des Genres und der Art des Filmes zu wecken sowie um zeitliche Bezüge zu verdeutlichen. Zudem wird hier auch schon auf den Spannungsträger Mister 2000 und die Tieferschatten verwiesen.

Ein eigens erstelltes Tonprotokoll zu den verwendeten Subsequenzen stellt sämtliche tonale Mittel dieser Szenen dar – Musik, Geräusche und Sprache. Das Tonprotokoll hilft bei der Einordnung der folgenden analytischen und interpretatorischen Überlegungen.

## Tonprotokoll Anfangssequenz

Anfangssequenz: 0:00 – 9:15

Geräusche sind orange markiert, Musik lila und gesprochene Sprache grün. Für die Verschriftlichung der gesprochenen Sprache werden im Sinne der auch für die Transkription der Untersuchungsdaten genannten Transkriptionsregeln Sprechpausen (...), Betonungen und LAUTE Aussprache dargestellt. Auf mögliche weitere Besonderheiten wird in den Anmerkungen hingewiesen. Im Falle von zusammenhängenden Dialogen wird zum Teil auf die sehr eng aufeinanderfolgenden Zeitangaben verzichtet.

Sequenz		Subsequenz	Zeit	Zeit	Ton	Beschreibung, Anmerkungen	
1	Vorspann	1	Vorspann in Zeichentrick, Song „Mein Kopf spielt Bingo“ – Rico und seine Mutter sind unterwegs zum Bingo.	0:00	0:55	Geräusch einer laufenden Kamera	Klicken der Kamera, dann Rattern der Kamera; währenddessen wird die „Dieffe“ bei Nacht in Zeichentrick gezeigt
				-1:12	0:57	„Nachtgeräusche“	Laubblatt im Wind, Schreien einer Eule in der Ferne (off)
				-1:05	1:02	Geräusche einer Explosion, eines Feuers	Klicken (wahrscheinlich eines Feuerzeugs, im Off, im Bild ist ein Funke zu sehen), dann Explosion, darauf Feuergeknister
				-1:11	1:05	Musik	unheimlich, verhaltend, bedrückend, etwas geheimnisvoll
				-1:11	1:06	mehrere Untertitel fahren ins Bild	comic-artiges Geräusch beim Hereinfahren der Untertitel
				-1:16	1:12	Untertitel fährt ins Bild	„ungefähr viele Jahre später“
				1:12	1:12	Vogelgezwitscher	
				1:15	1:15	Titelmusik	Melodie des Titelsongs „Mein Kopf spielt Bingo“ beginnt: schwungvoller rockiger Popsong, beginnt mit Schlagzeugrhythmus, dann setzt eine E-Gitarre ein
				1:23	1:23	Frau Doretti	„Rico, komm! Wir müssen zum Bingo! (..) Rico, komm!“

				1:33	Titelmusik	Text des Titelsongs setzt ein <sup>24</sup>
				2:00	Titelmusik	Refrain des Titelsongs setzt ein
				2:02	Geräusch eines LKWs	kaum hörbar, von Titelmusik fast völlig übertönt

<sup>24</sup> Text des Songs „Mein Kopf spielt Bingo“:

Ich stelle Häuser auf den Kopf.

Ich suche Ecken, um mich drin zu verstecken.

Ich reime Zahlen und ich rechne Buchstaben.

Ich sammle Zeit bis wir sie zusammen haben.

Mich schrecken Monster, huschende Gespenster.

Ich stehe wartend stundenlang am Fenster.

Schatten fliegen vorbei, mal groß mal klein.

Ich bin nicht dabei, bin mal wieder allein.

Doch wenn du da bist

und alles swingt so.

Sehen wir uns morgen wieder?

Mein Kopf spielt Bingo.

Doch wenn du da bist,

ist alles gut und es swingt so.

Sag, sehen wir uns morgen wieder?

Mein Kopf spielt Bingo.

Doch wenn du da bist,

ist alles gut und es swingt so.

Sag, sehen wir uns morgen wieder?

Mein Kopf spielt Bingo, Bingo.

				2:14	Frau Doretti	„Rico!“		
2	Rico und seine Welt	2	Rico ist mit seiner Mutter beim Bingo. Er stellt sich in Ich-Form beim Zuschauer vor.	2:30	2:30	Titelmusik	Titelsong klingt langsam leise aus	
					-2:50	Bingo-Publikum	Geräuschkulisse eines wartenden Publikums, eher hintergründig zu hören	
					2:32	Männerstimme	„Meine Damen und Herren, begrüßen Sie <u>Fräulein Ellie Wandbek!</u> “ die Worte „Fräulein Ellie Wandbek“ werden künstlich in die Länge gezogen	
					2:42	Applaus		
					2:51	-2:59	Frau Wandbek	„Herzlich willkommen! Euch allen wünsche ich einen schönen guten Abend mit diesen Kugeln, die <u>DAS Glück</u> bedeuten!“ krächzende, auffällige Stimme, gekünstelte Betonung, in die Länge gezogene Worte „das Glück“
					2:59	Rico, Frau Doretti	kichern	
					3:13	Musik	zirkusartig, verspielt, aufdringlich, laut	
					- ca. 3:27	Geräusche der Bingokugeln	Klackern der Kugeln in der Bingotrommel, leichtes Quietschen der Trommel, Klackern der Kugeln, die gezogen werden und dabei in einem Arm der Trommel landen	
					3:15	-3:53	Frau Wandbek	nennt die Zahlen der gezogenen Kugeln
					ab 3:25	3:27	Musik	zirkusartige Musik geht über in eine nachdenkliche bzw. verträumt-geheimnisvolle, zurückhaltende Musik (+ subjektive Kamera zu Rico) (die Geräusche der Bingokugeln sind weiterhin zu hören)
3:27	3:33	Rico	als Voice-over-Erzählerkommentar: „Ich heiße Rico Doretti und ich bin ein tiefbegabtes Kind. Das bedeutet, ich kann zwar sehr viel denken, aber anders. In meinem Kopf ist auch eine Bingotrommel					

						und die Kugeln sind wie meine Gedanken. Wenn ich ganz viel denken muss, fällt eine von ihnen raus. Und dann dreht sich die Trommel in meinem Kopf wie wild.“	
				3:53	Frau Wandbek	„Vierundfünfzig.“	
				3:54	Frau Doretti	„BINGO! BINGO! BINGO! Hier, mein Sohn hat Bingo! Du hast gewonnen, Rico!“	
				3:58	Frau Wandbek	„Oh, wir haben einen Sieger. Komm her zu mir, mein Junge!“	
					Frau Doretti	„Nimm die Tasche!“	
					Rico	„Geht klar.“	
					Rico	sehr leise Schritte	
				4:08	Frau Wandbek	„Wie heißt du denn, Junge?“	
					Rico	„Ich heiße Rico.“	
					Frau Wandbek	„Oh, das ist italienisch, hm?“	
					Rico	„Doretti. Und ich bin ein tiefbegabtes Kind.“	
				4:16	Frau Wandbek	beginnt Goofy-artig zu lachen; das Publikum lacht mit; auf ihr Zeichen verstummt das Publikum	
				4:26	Rico	„So. Und als Preis hätte ich gern die Tasche.“	
					Frau Wandbek	lächelt	
		3	Rico und seine Mutter hören auf	4:28	4:28	Musik	entspannt, vergnügt

<p>dem Heimweg Gespräche über Mister 2000, einen Kindesentführer. Zu Hause sieht Rico im Nebengebäude die sog. „Tieferschatten“. Seine Mutter singt ihm ein italienisches Schlaflied vor, das er auf Kassette aufnimmt.</p>	4:34	Musik	entspannt-vergnügte Musik klingt aus, geht über in eine sehr leise leicht bedrohliche Musik: diese greift das Motiv der nachdenklichen Musik während des Bingos auf (vgl. 3:27)
	4:34 – ca. 4:50	Getuschel einer Menschenmenge	Menschenmenge und Polizei; nur Bruchstücke sind zu hören, z. B. „...ist was passiert...“ „...wieder Mister 2000...“ „...der Schnäppchenentführer...“
	4:48	Rico	„Mama, warum nennen die Mister 2000 eigentlich auch den Schnäppchenentführer?“
		Frau Doretti	„Na, weil seine Entführungen so billig sind. Weste, erst lockt er die kleinen Kinder in sein Auto und fährt mit ihnen davon und dann schreibt er den Eltern ‘nen Brief: ‚Liebe Eltern, wenn Sie Ihre Lucille-Marie zurückhaben wollen, kostet Sie das 2000 Euro. Überlegen Sie sich gut, ob Sie für <u>so</u> ‘n lächerlichen Betrag die Polizei verständigen. Weil <u>sonst</u> kriegen Sie sie nach und nach zurück.‘“ in berlinerisch geprägter Aussprache
	5:10	Rico	„Und was meint er mit ‚nach und nach‘?“
		Frau Doretti	„Ja, des weiß ich jetzt och nich. Aber ik weiß, dass es jetzt schon viel zu spät ist und du längst ins Bett müsstest. Und ik total stolz auf dich bin, dass du so ‘ne tolle Tasche gewonnen hast heute.“ in berlinerisch geprägter Aussprache
	5:19	Frau Doretti	küsst Rico auf seine Stirn
	5:20 –5:48	Musik	zarte, ruhige Musik: Gitarre und Klavier, hinzu kommen Streicher
	5:21 –5:24	Rico und Frau Doretti	schlendern hüpfend zur Haustür
	5:25	Geräusche der Wohnungstür	Knarren der Wohnungstür beim Öffnen, Schlüssel, Schließgeräusch der Tür kurz danach

				5:32	Lichtschalter Klicken
				5:35	Geräusche des Schranks und beim Verstauen der Tasche leises Poltern und Knarren der Schranktür, herausfallende Tasche, knautschende Geräusche beim Verstauen der herausgefallenen und der neuen Tasche im übervollen Schrank
				5:42	Rico „Mann, Mann, Mann.“
				5:43	Frau Doretti „So Rico, jetzt aber ab ins Bett!“
					Rico „Aber mit Lied.“
					Frau Doretti „Klar mit Lied. Was denn sonst?“
				5:51 -6:09	Musik sehr leise schaurige, bedrohliche Musik
				5:53	Kassettenrekorder Klicken
				5:54	Rico „Heute schon wieder diese (.) unheimlichen <u>Tieferschatten</u> .“
				6:05	Knarren wahrscheinlich aus der Wohnung gegenüber
				6:08 -6:29	Frau Doretti singt italienisches Schlaflied
				6:31	Rico „Nochmal!“
				6:32	Frau Doretti „Ik muss leider los (küsst Rico mehrmals). Schlaf gut!“
					Rico „Arbeite gut!“
					Frau Doretti „Träum was Schönes, mein Kleiner (küsst Rico)!“

				6:36	Frau Doretti	steht aus dem Bett auf, Schritte, öffnet Tür	
					Frau Doretti	„Bis morgen!“	
				6:44	Kassettenrekorder	Klicken, Zurückspulen, Klicken	
				6:49	Schlaflied	Rico spielt mit dem Kassettenrekorder das (offenbar aufgenommene) Schlaflied seiner Mutter nochmals ab	
				6:49	Schlaflied	zusätzlich zum Gesang setzt eine instrumentale Melodie zum Schlaflied ein, Gesang klingt währenddessen aus	
		4	Rico findet ein „Fundpapier“. Er muss sich mit seinen Nachbarn, den Kesslers auseinandersetzen.	7:00	7:04 –7:17	Schlaflied	Melodie des Schlafliedes wird immer schneller
				7:17	knisterndes Geräusch	als Rico ein Papierchen aufhebt	
				7:17	Schlaflied	Melodie des Schlafliedes nimmt wieder normale Geschwindigkeit an	
				7:19	Kassettenrekorder	Klicken	
				7:19	Rico	„Spiegelt (.) wie von einem Kaugummi. Zigarette eher.“	
				7:27	Geräusch eines Papierchens	überhöhtes (eigentlich nicht existentes) Aufklingen, als Rico ein weiteres Papierchen sieht	
				7:27	Rico	„Ah!“	
				7:27 –7:33	Auto	aus der Ferne näherkommend	
				7:33	Geräusch eines parkenden Autos	als das Wohnmobil der Familie Kessler auf dem Papierchen parkt, leicht quietschende Reifen	
				7:31	Schlaflied	Melodie des Schlafliedes stoppt mit plötzlich fallendem Ton	
					Herr Kessler	„Na?!“	

				Rico	„Guten Morgen, Herr Kessler. Sie haben <u>voll</u> auf meinem Fundpapierchen geparkt!“
				Herr Kessler	Schritte (läuft kommentarlos weg)
				Kessler-Zwillinge	Schritte
			7:42	Kessler-Zwillinge	„Kuck mal, da ist er schon wieder!“
				Kessler-Zwillinge	„Hey, Spaghetti-Spasti, mach unser WoMo nicht kaputt!“
				Rico	dumpfes Geräusch, als er mit seinem Kopf an das Wohnmobil stößt
				Kessler-Zwillinge	„Na, wie alt ist unser WoMo, wenn es 2011 gebaut wurde?“
				Rico	„2011?“
				Kessler-Zwillinge	„Also?“
			7:51 –8:10	Musik	nachdenkliche Bingo-Musik (aus Subsequenz 2)
			7:51 –8:10	Bingokugeln	Klackern der Bingokugeln (vgl. Subsequenz 2)
			7:54	Rico	„Ich glaube...“
				Kessler-Zwillinge	„Glauben heißt nix wissen.“ hallend
				Rico	„2011?“
				Kessler-Zwillinge	„Bing! Zeitlimit überschritten!“ hallend

			Rico	„Aber ich weiß, dass euer WoMo direkt auf meinem Fundpapierchen steht.“
			Kessler-Zwillinge	„Ooh! Wie süß! Hat der Spasti sein Fundpapierchen verloren?“ hallend
		8:08	Frau Kessler	„Morgen, Rico!“
			Rico	„Morgen, Frau Kessler! Ähm, vielleicht können Sie Ihrem Mann sagen, der soll das Auto wegfahren. Das steht auf meinem Fundpapierchen.“
			Frau Kessler	„Sind schon unterwegs. Los, Jungs! Geht nach Kroatien diesmal. Fahrt ihr auch weg?“
			Rico	„Ne, wir...“
			Frau Kessler	„Ist ja schade. Nächstes Jahr vielleicht. Oder du kommst mal mit uns mit.“
			Rico	„Hm.“
			Herr Kessler	„Maike, bitte!“
			Frau Kessler	„Ja!“
		8:28	Autoradio	„...Mister 2000...“
			Kessler-Zwillinge	strecken Rico am Seitenfenster des Wohnmobils die Zunge heraus
		8:20 –8:33	Familie Kessler	Schritte, Knallen der Autotüren
			Frau Kessler	„Na dann. Wir sind weg. Verschwind du auch mal lieber im Haus, bevor Mister 2000 dich noch schnappt!“
		8:38	Musik	freudige Musik, als das Wohnmobil wegfährt und das Papierchen freigibt

				8:39	wegfahrendes Wohnmobil		
				8:41	Knistern des wegfliegenden Papierchens		
				8:45	Rico	„Mann, Mann, Mann!“	
		5	Rico entdeckt eine „Fundnudel“ und versucht herauszufinden, wem sie gehört. Dabei kommt er bei seinen Nachbarn, Herrn Marrak, Frau Dahling und Herrn Fitzke vorbei.	8:50	8:52	Geräusch einer Nudel	überhöhtes (eigentlich nicht existentes) Aufklingen, als Rico eine Nudel auf dem Boden entdeckt
				8:58	Kassettenrekorder	Klicken	
					Rico	„Weich.“	
					Kassettenrekorder	Klicken	
					Rico	„Käsesoße.“	
					Geräusch der Nudel	stilisiertes comic-artiges wischendes Bewegungsgeräusch, als Rico die Nudel wie ein Fernrohr vor seinem Auge platziert	
					Rico	„Könnte rausgefallen sein.“	
					Musik	freudige, heitere Musik	
				bis 9:15			

### 6.3.1 Diegetischer Ton

#### 6.3.1.1 Das Schlaflied

In Subsequenz 3 bringt Ricos Mutter ihn ins Bett. In diesem von der warmherzigen Beziehung geprägten Filmausschnitt singt Tanja Doretti ihrem Sohn ein italienisches Schlaflied vor, „Buonanotte Fiorellino“ von Francesco de Gregori, während die beiden gemeinsam im Bett kuscheln. Die Atmosphäre ist insgesamt warm und gemütlich, was durch die ruhige Melodie des Liedes, den liebevollen Gesang, aber auch durch die zarte Ausleuchtung des Settings bedingt ist. Wie bedeutsam dieses Lied für Rico ist, wird dadurch ersichtlich, dass er es (wohl heimlich) auf Kassette aufgenommen hat. Ein Klicken und das Geräusch des rückwärtsspulenden Rekorders leiten die erneute Wiedergabe des Liedes ein, nachdem seine Mutter ihn verlassen musste. Rico kann sich das Lied nun immer wieder anhören und hat nun etwas, das ihn an seine Mutter erinnert, auditiv gespeichert. So wird neben der liebevollen Verbindung der beiden Figuren ausgedrückt, dass der Junge seine Mutter vermisst, aber damit umgehen kann, dass sie nicht anwesend ist. In einer späteren Szene nutzt er das Lied auch, um sich über seine Angst hinweg zu trösten (vgl. Subsequenz 8).

#### 6.3.1.2 Auffällige Sprache und Sprechweisen

Sprachlich fallen Ricos Worterklärungen und Wortspiele auf. Wörter, die Rico nicht kennt, schlägt er in einem Wörterbuch nach und erklärt sie in einer für ihn verständlichen Form. In den Subsequenzen 1 bis 5 veranschaulicht Ricos Umgang mit Sprache seine charakterlichen Besonderheiten. Wenn er sich selbst etwa als *tiefbegabt* vorstellt (vgl. Subsequenz 2), dunkle Schattengestalten als *Tieferschatten* bezeichnet (vgl. Subsequenz 3) oder mit *Fundpapierchen* etwas achtlos Weggeworfenes meint (vgl. Subsequenz 4), bildet er neue Wörter. Er beschreibt damit Sachen, für die er keine konkreten Begriffe hat, zum einen, weil es vielleicht keine Begriffe dafür gibt oder er die entsprechenden Bezeichnungen nicht kennt, aber zum anderen auch, um seine Denkweise diesen Dingen gegenüber ganz konkret und treffend zum Ausdruck zu bringen. Rico sagt nicht, er sei dumm, einfältig, nicht begabt oder wenig begabt. Er drückt seinen Zustand als *tiefbegabt* aus – als besondere Begabung analog zur Hochbegabung. Die Tieferschatten sind anders

als normale Schatten. Sie sind *tiefer*, wie er an späterer Stelle Oskar erklärt. Ähnlich ist es mit dem Fundpapierchen. Es handelt sich um ein gefundenes Papierchen, für das Rico durch die Titulierung *Fundpapierchen* einen besonderen Wert ausdrückt.

In der entsprechenden Szene selbst spricht er auf seinen Kassettenrekorder „Heute schon wieder diese (.) unheimlichen Tieferschatten“, ohne weiter zu erklären, was genau er damit meint. Zu sehen sind Schatten im schräg gegenüberliegenden Hinterhaus.

Wie auch in dieser Szene benutzt die Hauptfigur oftmals Kassettenaufnahmen, um eigene Gedanken sprachlich zu dokumentieren. Dadurch erfährt auch der Zuschauer, was in Ricos Kopf vor sich geht. Rico verbalisiert seine Gedanken auf diese Art beispielsweise auch, als er in Subsequenz 4 die Folie einer Zigarettenverpackung findet: „Spiegelt (.) wie von einem Kaugummi. Zigarette eher“ oder als er zu Beginn der Subsequenz 5 seine „Fundnudel“ entdeckt: „Weich.“, „Käsesoße.“, „Könnte rausgefallen sein.“. Dadurch wird auch seine Sammelleidenschaft auditiv vermittelt und gleichzeitig Komik vermittelt (vgl. Kammerer/Maiwald 2021, 203).

Ebenfalls auf sprachliche Weise drückt Rico seine Aufgebrachtheit aus. Ist er verärgert oder entnervt, so äußert er das durch den Ausspruch „Mann, Mann, Mann!“. Dieser taucht leitmotivisch auf. Zum ersten Mal teilt er seinen Gram auf diese Weise mit, nachdem er ein Problem dabei hat, seine neue Tasche im übervollen Schrank zu verstauen (vgl. Subsequenz 3). Wiederholt wird diese Bemerkung zum Beispiel am Ende der 4. Subsequenz, als sein „Fundpapierchen“ im Wind davonfliegt. Interessant ist zudem, dass Oskar diesen leitmotivischen Rico-Spruch später übernimmt und Rico damit seine Anerkennung ausdrückt (vgl. Subsequenz 29).

Sprachliche Auffälligkeiten lassen sich auch bei anderen Figuren feststellen, etwa bei der exzentrisch gekleideten Bingo-Showmasterin. Ihr Auftritt wird zunächst reißerisch angekündigt. Sie selbst zieht mit ihrer auffälligen, krächzenden Stimme ihre Worte markant in die Länge und sticht auditiv zusätzlich durch ihr übertriebenes Lachen auf.

Ricos Mutter Tanja Doretti charakterisiert sich auditiv durch ihren immer wieder erkennbaren Berliner Dialekt. In berlinerisch geprägter Aussprache, also heimatlich-vertraut, erklärt sie ihm das Vorgehen des sogenannten Schnäppchenentführers – zwar etwas derb („Weil sonst kriegen sie sie nach und nach zurück“), sie lässt aber dennoch verschreckende Details aus („Und was meint er mit ‚nach und nach‘?“ – „Ja, des weiß ich

jetzt och nicht“). Sie äußert, dass sie stolz auf Rico ist und nennt ihn „mein Kleiner“, die beiden kichern gemeinsam (vgl. Subsequenz 2). Tanja Doretti setzt sich für ihren Sohn ein, zum Beispiel für den Gewinn ihres Sohnes („BINGO! BINGO! BINGO!“). Als sie für ihn beim Bingo gewonnen hat und ihn auffordert, die Tasche als Preis zu nehmen, meint er nur „Geht klar“, ohne zu widersprechen. Die beiden Figuren erscheinen somit als Einheit.

Der Nachbar Herr Kessler spricht kaum mit Rico. Seine Kommunikation mit ihm ist auf ein desinteressiertes „Na?!“ beschränkt. Als Rico ihn bittet, sein Wohnmobil umzuparken, antwortet er nicht, verdreht nur leicht die Augen und geht weg. Auch später, als er wieder in sein Wohnmobil einsteigt, sagt er nichts zu dem Jungen. Es scheint, als fände er Rico sonderbar. Er ignoriert ihn. Auch die Zwillingbrüder sprechen kein Wort, als sie ihren kurzen Auftritt haben – weder mit Rico, noch mit jemand anderem. Frau Kessler hingegen spricht vergleichsweise viel. Sie spricht Rico direkt an, lässt ihn aber teils kaum zu Wort kommen. Auch seine Antwort auf ihre Frage, ob er auch in Urlaub fährt, wartet sie nicht ab: „[...] Fahrt ihr auch weg?“ – „Ne, wir...“ – „Ist ja schade. Nächstes Jahr vielleicht. Oder du kommst mal mit uns mit.“ Zudem wartet sie auch keine Verabschiedung seitens Rico ab, als sie in das Fahrzeug einsteigt. Dadurch wirkt Frau Kessler zum einen hektisch – es muss wohl schnell losgehen in den Urlaub: Ihr Mann drängt sie schon in genervtem Tonfall, keine Zeit zu verschwenden. Zum anderen erscheint ihre Art, mit Rico zu sprechen, etwas ignorant (denn sie scheint sich nicht wirklich für Ricos Antworten zu interessieren), wenn auch in deutlich freundlicherem Tonfall, als dies beim Rest der Familie der Fall ist.

Doch vor allem die beiden Zwillingsschwestern gehen direkt und übelwollend auf Rico zu. Die zwei Mädchen, die augenscheinlich etwas jünger als Rico sind, wirken in ihren sich gleichenden schrillen Outfits wie eine Person in doppelter Ausführung, was sich auch beim Sprechen bemerkbar macht. Es ist nicht immer klar erkennbar, wer von den beiden gerade spricht. Ihre Stimmen hören sich identisch an und hallen teils übereinander, was hier besonders bedeutungstragend ist. Diese Wirkung wird durch die Tatsache verstärkt, dass dem Zuschauer keine Namen der Schwestern bekannt sind, durch die er sie unterscheiden könnte.



Abbildung 5: Die Zwillinge gehen auf Rico zu (RICO, OSKAR UND DIE TIEFERSCHATTEN 2014, 7:34)

Der erste Ausspruch der Zwillinge wirkt bereits wenig freundlich. „Kuck mal, da ist er schon wieder!“ (0:07:42) flüstert die eine zur anderen. Sie nennen nicht seinen Namen und sprechen zunächst verdeckt über ihn, nicht zu ihm. Der Rezipient sieht die Figuren in einer Einstellung von hinten (vgl. Abbildung 5). Die Mädchen laufen nebeneinander mit verschränkten Armen auf Rico zu, der weiter vorne kniet und durch die Perspektive zwischen ihnen sehr klein wirkt, da er neben dem Wohnmobil kauert, um sein Fundpapierchen zu suchen. Er sieht die beiden nicht kommen. Die Kombination aus dieser Einstellung und den ersten Worten der Mädchen kann den Zuschauer bereits erahnen lassen, dass die Situation auf eine Konfrontation hinausläuft. Als die Zwillinge Rico ansprechen, nutzen sie auch schon deutlich abwertende Worte: „Hey, Spaghetti-Spasti, mach unser WoMo nicht kaputt!“. So machen sie auf herablassende Weise auf Ricos italienische Abstammung und seine Lernbehinderung aufmerksam. Zudem unterstellen sie ihm, ihr Wohnmobil zu beschädigen. Das dumpfe Geräusch, als Rico mit seinem Kopf an das Wohnmobil stößt, verdeutlicht sein Erschrecken, als er ungeahnt angesprochen wird.

Sie überfordern ihn mit einer Mathematikaufgabe und setzen ihm mit hämischen Nachfragen und spöttischen Bemerkungen zu. Dies macht sich auch in ihrer Stimmführung bemerkbar. Sie lassen Rico außerdem kaum Zeit, um zu antworten oder nachzudenken. Schließlich beginnen die Stimmen der Mädchen zu hallen und übereinander zu tönen, was Ricos beginnende Verwirrung anzeigt. Das Einsetzen des Bingo-Motivs (vgl. Kapitel 6.3.2.3) mit der akustischen Untermalung zeigt, dass Rico vollends verwirrt ist. Zäh hält er jedoch an seinem Papierfund fest.

### 6.3.1.3 Geräusche der erzählten Welt

Natürlich werden Geräusche auch eingesetzt, um den gezeigten Bildern Authentizität zu verleihen und um die Szenen realistisch wirken zu lassen. Beispiele hierfür sind die Geräuschkulisse des wartenden Publikums beim Bingo (0:02:32), das Klicken eines Lichtschalters (0:05:32) oder das Geräusch des wegfahrenden Wohnmobils der Kesslers (0:08:39).

Geräusche haben aber auch bestimmte Wirkungen. Dass der Protagonist sonderbare Facetten hat, wird zum Beispiel durch das Lachen des Publikums im Bingoclub (vgl. Subsequenz 2) zur Schau gestellt. Nachdem Rico sich mutig vor vielen Erwachsenen als tiefbegabtes Kind vorstellt, beginnt zunächst die Moderatorin seltsam gestellt zu lachen, gefolgt vom gesamten Zuschauerraum. Das Lachen verstummt erst mit einer Geste der Showmasterin.

Das Getuschel einer Menschenmenge auf dem Heimweg, lässt nur wenige einzelne Bruchstücke der Aussagen erfassen: z. B. „...ist was passiert...“, „...wieder Mister 2000...“, „...der Schnäppchenentführer...“ (0:04:34 – 0:04:50). Hier wird Spannung herbeigeführt. Man erfährt, dass es einen Entführer gibt und wie er genannt wird sowie dass etwas passiert ist. Dass auch Rezipierende nicht mehr wissen, aber deutlich zu hören und zu sehen ist, dass die Dinge die Menschenmenge zu beunruhigen scheinen, macht es zusätzlich fesselnd.

Als Rico etwas besorgt zum Hinterhaus blickt und auf seine Kassette aufnimmt, dass er die Tieferschatten sieht, ist ein Knarren zu hören – ein Geräusch, das traditionell auf etwas Unheimliches hindeutet. Rico hat Angst vor den Schatten im Nachbarhaus, was hier nicht nur durch seine sprachliche Äußerung und durch Filmmusik, sondern auch durch ein Geräusch illustriert wird.

## 6.3.2 Nondiegetischer Ton

### 6.3.2.1 Der Titelsong<sup>25</sup>

Der Rezipient lernt Rico in Subsequenz 1 in Zeichentrick kennen. Bereits der zeitgleich erklingende Titelsong „Mein Kopf spielt Bingo“ der Band *Jonathan Express*, einem Projekt um *Sportfreunde Stiller*-Sänger und Gitarrist Peter Brugger und Tobias Kuhn, schildert in der Ich-Perspektive eine offenkundig verwirrte Person, die unter anderem Zahlen reimt und Buchstaben rechnet, manchmal Angst hat („Mich schrecken Monster, huschende Gespenster“<sup>26</sup>) und sich allein fühlt. Doch dieser Person geht es besser („alles swingt so“), „wenn du da bist“. Es geht also um eine Freundschaft, die alle Probleme verdrängen kann und den Alltag erleichtert – selbst die Tatsache, dass der Kopf der Ich-Figur „Bingo“ spielt. Da zu diesem Zeitpunkt noch keine andere Figur bekannt ist und es Rico ist, der zum Bingo gerufen wird, liegt die Vermutung nahe, dass der Ich-Erzähler des Songtexts Rico selbst ist. Er wird also bereits hier als koordinationsarm, schnell zu verwirren und teils ängstlich charakterisiert; als jemand, der sich alleine fühlt ohne seinen Freund, den der Rezipient noch nicht kennt, der aber positiven Einfluss auf den Protagonisten hat und ihm sein Leben erleichtert. Der Refrain des Songs ist sehr eingängig und wiederholt mehrfach das Bingo-Motiv (vgl. dazu auch Kapitel 6.3.2.3): „Mein Kopf spielt Bingo“. Dabei handelt es sich um einen schwungvollen rockigen Popsong, der zuversichtlich und froh macht – Eigenschaften, die man auch Rico zuschreiben kann. Wenn es also gelingt, den Titelsong zu reflektieren, kann der Rezipient daraus bereits einige Informationen zum Film herausziehen und nutzen.

Die Musik wird außerdem dazu benutzt, den narrativen Aufbau zu gliedern. Die Titelmusik hat strukturelle Funktion und dient der Abgrenzung des Vorspanns bzw. der Zeichentricksubsequenz vom restlichen Film, was durch die Animierung des Vorspanns unterstützt wird. Durch das Ausklingen der Titelmusik (0:02:30 – 0:02:50) kann der filmerfahrene Rezipient erahnen, dass es nun „richtig“ mit dem Film losgeht.

---

<sup>25</sup> Der Titelsong und damit einige der hier beschriebenen Songzeilen setzen bereits vor dem in der Erhebung genutzten Filmausschnitt, der erst bei 0:02:07 beginnt, ein. Sie sollen hier dennoch Erwähnung finden, da zumindest ein Teil des letzten Refrains für die Erhebung mitgenutzt wird.

<sup>26</sup> Alle hier genannten Auszüge sind im Tonprotokoll nachzulesen.

### 6.3.2.2 Das Schlaflied

Das Schlaflied „Buonanotte fiorellino“, das Rico von seiner Kassette abgespielt hat, geht als Melodie in den Off-Ton über. Als Rico zu Beginn der Subsequenz 4 vor seinem Haus umherläuft – nichts tuend, scheinbar gelangweilt oder auf der Suche nach etwas Interessantem – wird die als Hintergrund gespielte Melodie des Liedes immer schneller (0:07:04 – 0:07:17). Gleichzeitig wird auch das Bild beschleunigt: Man sieht Rico in einer Art Zeitraffer (vgl. Abbildung 6). Ab 0:07:17 erklingt die Melodie des Schlafliedes wieder in normaler Geschwindigkeit. Damit wird dem Rezipienten das Vergehen der Zeit sicht- und hörbar gemacht. Man bekommt zudem einen Eindruck davon, dass Rico erst einmal einige Zeit lang nichts zu tun hat und davon, wie Rico die Welt erlebt und wahrnimmt. Seine Langeweile und seine Beschäftigung werden auditiv und visuell illustriert. Dieses Zusammenspiel aus auditiven und visuellen Mitteln muss der Rezipient erschließen können, um die Szene zu verstehen.



Abbildung 6: Rico im Zeitraffer (RICO, OSKAR UND DIE TIEFERSCHATTEN 2014, 6:58)

Schließlich ist die Melodie immer noch als Hintergrundmusik zu hören. Rico findet ein Papierchen, geht darauf zu und möchte es aufheben. In diesem Moment parkt unvermittelt ein Fahrzeug darauf. Man sieht in einer großen Einstellung den Reifen, der leicht quietschend auf dem kleinen Stück Papier zum Stehen kommt (0:07:33). Fast im selben Augenblick stoppt die Musik mit einem plötzlich fallenden Ton (0:07:31), was sich so anhört, als würde der Musik die Luft wegbleiben. Diese expressive tonale Gestaltung gibt Aufschluss über Ricos gegenwärtigen Gemütszustand. Im einen Moment näherte er sich freudig seinem neuen Fund, im nächsten wird seine Vorfreude schlagartig enttäuscht.

### 6.3.2.3 Musik und Geräusche rund um das Bingo-Motiv



Abbildung 7: Die Bingotrommel (RICO, OSKAR UND DIE TIEFERSCHATTEN 2014, 3:14)

In Subsequenz 2 befindet Rico sich mit seiner Mutter beim Bingo. In dem Moment, in dem die Bingotrommel sich zu drehen beginnt, setzt eine Rummelplatz-artige, aufdringliche Musik ein. Dabei ist nicht ganz klar, ob die Musik diegetisch ist oder nicht. Sie könnte als Teil der Showinszenierung zum Spiel gehören, könnte aber auch als nicht-diegetisch eingeordnet werden, da sie der Bingo-Szene Atmosphäre verleiht. Sie bildet die unterhaltsame, lebhaft-dynamische Stimmung ab. Gleichzeitig ist bereits das Klackern der Bingokugeln in der sich drehenden Trommel zu hören. Sie wirbeln wild und bunt durcheinander. Die Trommel wird „in raschen Schnitten, jäh wechselnden Perspektiven und Einstellungsgrößen sowie durch Musik stark ästhetisiert und verfremdet“ (Kammerer/Maiwald 2021, 201).



Abbildung 8: Ricos nachdenklicher Blick (RICO, OSKAR UND DIE TIEFERSCHATTEN 2014, 3:23)



Abbildung 9: Rico wird mit der Bingotrommel überblendet (RICO, OSKAR UND DIE TIEFERSCHATTEN 2014, 3:32)

Rico blickt währenddessen auf die Trommel. Sein Gesichtsausdruck wirkt nachdenklich, vielleicht sogar etwas bedrückt (vgl. Abbildung 8). Die Einstellungen wechseln zwischen Rico und der sich drehenden Trommel. Dabei sieht der Rezipient die Bingotrommel immer wieder in Detailaufnahmen (vgl. Abbildung 7, Abbildung 10). Erkennbar sind durcheinanderwirbelnde Kugeln in verschiedenen Perspektiven, aber nicht das gesamte Ganze. Das Glitzern der Trommelstäbe geht einher mit dem ruhelosen Gemenge der Kugeln. Rico, völlig abgelenkt, das Spiel auf seinem Tisch nicht wahrnehmend, sieht immer noch zur Trommel. Die Detailaufnahmen der Bingotrommel werden ineinander überblendet. Schließlich geht die Rummelplatzmusik über in eine eher nachdenkliche, verträumt-geheimnisvolle, deutlich zurückhaltendere Musik. Es wird überblendet zu Rico, der sich nun in einem Voice-over als tiefbegabtes Kind vorstellt. Währenddessen wird sehr langsam zur Bingotrommel zurück überblendet, so dass beide Einstellungen einige Sekunden lang übereinanderliegen (vgl. Abbildung 9). Dieser Mindscreen aus „rapiden Mehrfachbelichtungen, Überblendungen und Nahaufnahmen“ (ebd., 201) stellt eine „audiovisuelle Entsprechung des Bingos in Ricos Kopf“ (ebd., 201) dar.



Abbildung 10: Detailaufnahmen der Bingokugeln (RICO, OSKAR UND DIE TIEFERSCHATTEN 2014, 3:38)

Das Bingo-Motiv, das auch dem Text des Titelsongs im Nachhinein zusätzlich Sinn gibt, findet in Subsequenz 4 erneut Anwendung, als die Zwillingmädchen der Familie Kessler der Hauptfigur übelwollend eine Mathematikaufgabe stellen, von der Rico, der seine Gedanken gerade eigentlich auf etwas anderes konzentriert, völlig überfordert ist. Wieder ist die nachdenkliche Musik aus Subsequenz 2 in Kombination mit den klackernden Geräuschen der durcheinanderfliegenden Bingokugeln zu hören – dieses Mal ausschließlich nondiegetisch als expressive Veranschaulichung des Innenlebens der Hauptfigur.

Auch später taucht das Motiv wieder auf, etwa als Rico sich auf den Weg zum Einkaufen macht und erst einmal orientierungslos durch die Straßen läuft – verwirrt von Straßennamen und Richtungen (vgl. Kapitel 6.4).

Der Rezipient muss also verschiedene auditive und visuelle Mittel, die der Film hier nutzt, miteinander in Verbindung bringen, sich erschließen und verstehen, um ein Verständnis des Erzählten zu bekommen. Außerdem muss das Motiv auf weitere erzählerische Situationen übertragen werden.

#### 6.3.2.4 Weitere Musik

Ricos Stimmung wird durch Musik ausgedrückt, als er mit seiner Mutter vom Bingo nach Hause geht (Subsequenz 3, 0:04:28). Eine vergnügt-entspannte Musik lässt auf Ricos inneren Zustand schließen. Die freudigen Klänge wandeln sich darauf in eine leise unheimlichere Musik (0:04:34), die ebenfalls Ricos Emotionen spiegelt. Diese greift das Motiv der nachdenklichen Musik während des Bingos auf (3:27). Damit wird bereits Spannung erzeugt. Es wird angedeutet, dass etwas Ungewisses vonstattengeht. Vielleicht macht ihn das Getuschel der Menschenmenge misstrauisch. Vielleicht macht er sich Sorgen und fragt sich, was dort los ist. Vielleicht ängstigt ihn der Gedanke an Mister 2000.

Ähnliche musikalische Untermalungen lassen sich wiederholt feststellen, so zum Beispiel, als Rico und seine Mutter in die gemeinsame Wohnung zurückgekehrt sind. Dort gibt es etwas, das ihn beunruhigt, die Schatten im gegenüberliegenden Hinterhaus. Eine sehr leise, schaurige Musik deutet seine Stimmung an.

#### 6.3.2.5 Voice-over

Während der Einführung des Bingo-Motivs in Subsequenz 2 stellt der Protagonist sich selbst in einem Voice-over als Rico Doretti und als tiefbegabtes Kind vor. Rico erzählt, dass er zwar denken kann, „aber anders“. Er vergleicht seinen Kopf mit der Bingotrommel, die zeitgleich zu sehen und zu hören ist. Die Kugeln seien wie seine Gedanken, die ab und zu „raus“ fallen. Die Trommel als Metapher seines Gehirns drehe sich wie wild, wenn er viel denken muss und seine Gedanken abschweifen. Damit erklärt er sich selbst als jemanden, der sich leicht ablenken lässt, vor allem, wenn viele Reize gleichzeitig auf ihn eintreffen – wie es in der aktuellen Szene auch gerade der Fall ist: Rico ist von Reizen überflutet und kann sich nicht auf das Spiel konzentrieren. Er ist sich seiner Besonderheit bewusst und benennt diese mit der Wortneubildung „tiefbegabt“.

#### 6.3.2.6 Geräusche im Off: Überhöhung und Subjektivierung

Ricos Funddinge werden in Subsequenz 4 (0:07:27) mit einem Geräusch dargestellt. Rico sieht ein Stück Papier am Boden liegen. Zu einem sichtbaren Funkeln erklingt ein funkelnd-klingender kurzer Ton. Dieses Geräusch spiegelt nicht die Wirklichkeit wider, sondern verweist als semantische Überladung eines eigentlich nichtexistenten Geräuschs auf die Wahrnehmung Ricos. Der Junge erblickt dieses Papierchen und es fällt ihm sofort auf. Es stellt etwas Besonderes für ihn dar. Damit hat dieser Ton charakterisierende Wirkung, denn so erfährt der Zuschauer etwas über Rico und seine subjektive Perspektive. Man könnte auch eine expressive Funktion darin erkennen, dass Ricos Gefühle – gewissermaßen seine aufklingende Freude über den Fund – hörbar werden. Ebenso macht der Ton das Papierchen auch für den Zuschauer interessant.

## Tonprotokoll Subsequenz 7

(„Einkaufsszene“)

Geräusche sind orange markiert, Musik lila und gesprochene Sprache grün. Für die Verschriftlichung der gesprochenen Sprache werden im Sinne der auch für die Transkription der Untersuchungsdaten genannten Transkriptionsregeln Sprechpausen (...), Betonungen und LAUTE Aussprache dargestellt. Auf mögliche weitere Besonderheiten wird in den Anmerkungen hingewiesen. Im Falle von zusammenhängenden Dialogen wird zum Teil auf die sehr eng aufeinanderfolgenden Zeitangaben verzichtet.

<i>Sequenz</i>	<i>Subsequenz</i>	<i>Zeit</i>	<i>Zeit</i>	<i>Ton</i>	<i>Beschreibung, Anmerkungen</i>	
<b>3 Rico lernt Oskar kennen</b>	7 Rico geht einkaufen. [Auf dem Rückweg trifft er zum ersten Mal Oskar. Die beiden unterhalten sich.]	14:30	ab	Musik	Rico geht aus seinem Wohnhaus heraus auf die Straße, lockere Musik macht Aufbruchsstimmung	
			14:30			
			14:37	Wisch-Geräusch	comicartiges Wisch-Geräusch als Rico nach links und rechts schaut	
			14:38	Musik verändert sich, mehr Instrumente kommen hinzu, wird immer ungeordneter	Überblendung mit Bingokugel-Wirrwarr	
				Geräusch der durcheinanderklackernden Bingokugeln		
			14:41	Ricos Stimme	Voice-over, „Eins, zwei, drei.“	
14:51-15:00	Ricos Stimme	durcheinanderklingende, übereinandergelegte Voice over, „Dieffenbachstraße, Dieffenbachstraße, Dieffenbachstraße ...“, „Rechts oder links?“, gleichzeitig surreales Schild der Dieffenbachstraße, das in alle Richtungen denselben Straßennamen angibt und sich im Kreis dreht, Überblendung mit Bingokugel-Wirrwarr,				

					teils verzerrtes Bild, Rico teils in Untersicht, teils Kamerablick von Ricos Schulter aus
				15:01	Stimmen der Kessler-Zwillinge „Links oder rechts... rechts, links... rechts oder links?“, Zwillinge sind Grimassen ziehend in den Fenstern eines Wohnhauses zu sehen
				15:06	Ricos Stimme „Rechts, links, rechts, links“ (hallend)
				15:10	Ricos Stimme „Das rote Tuch, das rote Tuch... Da ist es!“
				15:19	Musik verstummt langsam zu einem Ticken
				15:22	Musik verstummt vollständig (auch die Überblendungen verschwinden)
				15:22	Kassettenrekorder Klicken
				15:23	Frau Doretti „Am roten Tuch bei der Mohren-Apotheke Richtung Admiralbrücke gehen. Det is‘ dann (.) links.“ (Kassette)
				15:27	Rico „Rechts... links!“ (mit Bestimmtheit)
				15:29	Musik setzt wieder ein, aber geordneter und fröhlich

#### 6.4 Analyse und Interpretation der Subsequenz 7: Ricos Verwirrtheit

Es soll nun betrachtet werden, wie in der Subsequenz 7 (Rico geht Einkaufen, 0:14:20 – 0:15:25) durch filmische – vor allem auditive – Mittel Ricos Verwirrung dargestellt wird. Im analysierten Filmausschnitt macht Rico sich auf den Weg zum Einkaufen, was für ihn, der unter anderem Probleme mit der Orientierung hat, ein anspruchsvolles Unterfangen ist. Dies wird hier auf besondere Weise durch visuelle und auditive Gestaltungsmittel in Szene gesetzt (vgl. Kammerer/Maiwald 2021, 202).

Der Beginn des Ausschnitts ist durch eine lockere Musik unterlegt, die bereits in der vorhergehenden Szene einsetzt. Während Rico aus seinem Wohnhaus auf die Straße hinaus geht – für den Zuschauer aus einer totalen Vogelperspektive sichtbar – erzeugt die musikalische Untermalung heitere Aufbruchsstimmung. Noch ist alles bekannt. Noch hat Rico (ebenso wie der Zuschauer) den Überblick.



Abbildung 11: Straßenschild (RICO, OSKAR UND DIE TIEFERSCHATTEN 2014, 14:42)

Ein comicartiges Wischgeräusch unterlegt seinen Orientierungsblick nach rechts und links. Damit beginnt die Verwirrung. Rico, der bereits Probleme hat, Rechts von Links zu unterscheiden, muss nun den Weg zu einem Supermarkt finden. Die Musik verändert sich schlagartig. Sie wirkt ungeordneter. Die Instrumentierung erweitert sich zu einer „unruhig treibende[n] Musik“ (ebd., 202). Zeitgleich wird Rico mit dem aus vorherigen Szenen bekannten Bingokugel-Wirrwarr, das symbolisch Ricos umherfliegende Gedanken darstellt, überblendet. Mit dieser Überblendung ist auch das klackernde Geräusch der durcheinanderfliegenden Bingokugeln zu hören. Durch diesen plötzlichen auditiven Umschwung wird deutlich, wie es in Ricos Innerem aussieht. Jetzt, wo er sich

auf den Weg macht, geraten seine Gedanken durcheinander. Er kann kaum klar denken – so auch, als er versucht, sich zu konzentrieren und dabei in Gedanken „Eins, zwei, drei.“ zählt, bevor er den ersten Schritt auf die Straße macht. Seine Konzentration kann er nur wenig aufrechterhalten. Straßennamen und Richtungen bringen ihn sicht- und hörbar durcheinander: Mehrere übereinandergelegte, teils hallende Voice-over mit den sich wiederholenden Worten „Dieffenbachstraße“ und „Rechts oder links?“ werden visuell durch ein sich drehendes surreales Straßenschild in Untersicht verstärkt, das in allen Richtungen denselben Straßennamen angibt (vgl. Abbildung 11), ebenso wie durch Überblendungen mit Bingokugeln und verzerrte Bilder.

Die Kessler-Zwillinge, die dem Zuschauer bereits aus der „Fundpapierchen“-Episode bekannt sind (vgl. Kapitel 6.3.1.2), tun ihr Übriges, als ihre Gesichter unwirklich und Grimassen ziehend in den Fenstern eines Wohnhauses auftauchen. Ihre Stimmen fragen fordernd immer wieder „Links oder rechts... rechts, links... rechts oder links?“ – als ob Ricos Gedanken sich um negative Erlebnisse drehen, die ihn nur noch weiter verunsichern. Auch Ricos eigene Stimme hallt nun ratlos „Rechts, links, rechts, links“.

Schließlich folgt ein Erfolgsmoment. Der Protagonist erkennt ein rotes Tuch wieder, das seine Mutter wohl als Orientierungspunkt für ihn an einem Straßenschild befestigt hat. Sein Monolog „Das rote Tuch, das rote Tuch... Da ist es!“ zeigt, wie sein fragend-unsicherer Gemütszustand in einen Erfolg wechselt. Erkennbar wird dieser Gemütswechsel auch auditiv. Die überdrehte Musik verstummt in diesem Moment zu einem Ticken und verschwindet dann vollständig, ebenso wie die visuellen Überblendungen. Das Klicken seines Kassettenrekorders lässt Tanja Dorettis Anleitung erklingen: „Am roten Tuch bei der Mohren-Apotheke Richtung Admiralbrücke gehen. Det is‘ dann (.) links.“ Nun kann er selbstsicher in die richtige Richtung gehen und tut dies mit Bestimmtheit in der Stimme: „Rechts... links!“ Die Musik setzt wieder ein, wirkt aber deutlich geordneter und fröhlich. Die Verwirrung ist überwunden.

Damit der Zuschauer durch dieses „Durcheinander“ nicht in Verwirrung zurückbleibt, muss dieser hier erneut zahlreiche auditive und visuelle Mittel des Films erkennen, verstehen und miteinander in Verbindung bringen. Gelingt ihm dies nicht, bleibt das Verständnis der Szene unvollständig und die vom Film gebotenen Mittel bleiben ungenutzt.

## 6.5 Zusammenfassung

Aus dem Ton in RICO, OSKAR UND DIE TIEFERSCHATTEN lässt bezüglich des Verständnisses der Erzählung also Verschiedenes gewinnen. Auditive (und auch visuelle) Mittel sind stark bedeutungstragend und müssen verstanden werden, damit die Erzählung verstanden wird.

Rico wird durch die Titelmusik und seinen Voice-over als Protagonist der Geschichte vorgestellt. Seine Andersartigkeit wird wiederholt thematisiert und in Szene gesetzt, beispielsweise durch seine eigenen Aussagen, durch die auditiven Reaktionen anderer (Lachen beim Bingo, Familie Kessler) und durch subjektive Musikalisierungen und Geräusche. Die liebevolle Beziehung zu seiner Mutter wird sowohl sprachlich als auch musikalisch dargestellt.

Besonders auffällig ist das Bingo-Motiv: Rico wird von seiner Mutter zum Bingo gerufen, er spielt (bzw. seine Mutter spielt für ihn) Bingo, die Trommel dreht sich und der Text der Titelmusik des Films weist mehrfach darauf hin, dass Ricos Kopf Bingo spielt. Dabei wird dieses Motiv durch auditive und visuelle Mittel wirkungsvoll in Szene gesetzt. Musik und Geräusche verschmelzen mit der bildlichen Darstellung und drücken dadurch immer wieder Ricos inneren Zustand, seine Verwirrtheit oder geistige Abwesenheit aus – sei es beim Bingospielen, während der Konfrontation mit den Zwillingen oder durch andere Herausforderungen wie den Gang zum Einkaufen.

Das Modell, das man sich als Zuschauer von den Figuren – insbesondere von Rico – aufbaut, wird maßgeblich durch auditive Mittel mitgesteuert. Sowohl der diegetische als auch der nondiegetische Ton in Form von Musik, Geräuschen und besonderer Sprache leisten ihren Beitrag dazu. Oft spielen visuelle und auditive Merkmale zusammen, wodurch beide Wahrnehmungskanäle berücksichtigt werden müssen. Dies ist auch der Fall bei den Zwillingmädchen, die sich sowohl durch ihr Äußeres, durch Kameraperspektiven und Einstellungen als auch durch verschiedene Mittel des Tons charakterisieren lassen.

Auditive Codes haben aber nicht nur Einfluss auf die Figurendarstellung, sondern auch auf die Darstellung der Zeit – etwa, als Rico am Morgen vor dem Haus etwas sucht und die Melodie des Schlafliedes immer schneller läuft und damit zudem Ricos Wahrnehmung andeutet.

Die Anlage der Untersuchung zur Frage, inwiefern Kinder die auditiven (und visuellen) Codes dieses Films wahrnehmen und (inwiefern) nutzen, wird im folgenden Kapitel geschildert.

## 7 Untersuchung

### 7.1 Fragestellung und Ziele

Der Einsatz des Films im Deutschunterricht dient verschiedenen Zielen (vgl. Kapitel 2). Der Ton neben dem Visuellen bietet verschiedenste spezifische Codes, die bei der Filmrezeption verstanden werden müssen. Filmzuschauer müssen filmspezifische Codes verstehen, um die Erzählung im Ganzen durchschauen und ein mentales Modell bilden zu können. Dieses mentale Modell (vgl. 4.2 zum Modell des narrativen Textverstehens) wird aus eintreffenden Informationen aus der Erzählung und aus dem Langzeitgedächtnis und Allgemeinwissen des Rezipienten aufgebaut, wobei dies bei Kindern aufgrund ihres noch auszubauenden Wissens nicht so automatisiert und eher an der Textoberfläche stattfindet. Der Deutschunterricht soll hierzu Wissen und Kompetenzen vermitteln, wozu aber Erkenntnisse über das bereits bestehende Wissen und die bereits bestehenden Kompetenzen der Lernenden benötigt werden. Gerade im Kinderfilm findet der Ton auf besondere Weise Einsatz. Verschiedene Beispiele finden sich in den eben analysierten Ausschnitten aus RICO, OSKAR UND DIE TIEFERSCHATTEN. Auditive Codes können hinsichtlich der genutzten Mittel beschrieben werden, hinsichtlich ihrer Konkretisierung und ihrer Funktionen und müssen zudem immer im Zusammenhang mit der Erzählung reflektiert werden. Durch entsprechende Begriffe und das Wissen um Mittel sowie deren Konkretisierungen und Funktionen kann der Rezipient den Film besser durchschauen, verstehen und sein Verständnis in Worte fassen und teilen.

Kinder sind während der Rezeption von Filmen vor allem auf bekannte Aspekte aufmerksam, wie Studien zeigen konnten. Sie durchschauen bereits verschiedene Dramaturgien und erweitern mit neun bis zehn Jahren ihr Filmverständnis zunehmend. Zur auditiven Filmrezeption gibt es teils unterschiedliche Studienergebnisse, doch der Ton spielt auf jeden Fall eine Rolle bei der Rezeption und Aufmerksamkeit und kann das Verstehen – ebenso wie das Wissen um filmspezifische Codes – vertiefen. Um die Gesamthandlung eines Films verstehen zu können, „müssen Rezipienten entsprechend die Fähigkeit erwerben, die Zeichenfunktion formal-filmischer Mittel zu erkennen und zu entschlüsseln“ (Munk 2009, 22).

Um aber nun im Deutschunterricht effektiv Vorwissen und Kompetenzen der Schüler nutzen und erweitern zu können, ist es wichtig, zu verstehen, inwiefern die Lernenden

sich bereits mit auditiven und auch visuellen Codes auseinandersetzen und inwiefern sie sie nutzen und durchschauen. Durch diese explorative Studie sollen neue Aspekte der kindlichen Rezeption und des kindlichen Verständnisses von Filmen und damit gleichzeitig Anknüpfungspunkte für die Deutschdidaktik aufgedeckt werden.

In der Studie wird folgende Fragestellung verfolgt:

*Welche auditiven (bzw. visuellen) Informationen ziehen Kinder im Alter von neun bis zehn Jahren aus einem Film?*

*Inwiefern nutzen sie diese Informationen?*

Dabei wird auf die folgenden untergeordneten Fragen eingegangen:

*Welche auditiven (bzw. visuellen) Informationen nennen und beschreiben die Kinder?*

*Was thematisieren die Kinder bezüglich der Erzählung? Wie hängt das mit den auditiven (bzw. visuellen) Informationen zusammen?*

Ursprünglich sollte sich die Studie nur mit den auditiven Informationen beschäftigen. Im Laufe der Untersuchung wurde die Fragestellung aber erweitert auf sowohl auditive als auch visuelle Filmcodes, da sich herausstellte, dass beides in etwa gleich oft/wenig thematisiert wurde – wobei der Schwerpunkt immer noch bei den auditiven Codes liegt.

## **7.2 Erhebung**

Die Erhebung, die von Mai bis August 2019 an einer bayerischen Grundschule stattfand, gliederte sich in mehrere Teile auf. Im Vorlauf wurden mittels eines Fragebogens Film- und Fernseherfahrungen einer größeren Gruppe von Schülern erhoben, um unter anderem eine Auswahl von Probanden für die Haupterhebung zu treffen. In dieser wurde während der Rezeption eines Ausschnitts des Kinderfilms RICO, OSKAR UND DIE TIEFERSCHATTEN

die Methode des Lauten Denkens zur Anwendung gebracht. Auf das Laute Denken folgte ein Interview. Als Erstes wurde hierbei auf Ankerpunkte aus den Lautdenkprotokollen der Schüler genauer eingegangen. Der zweite Teil bestand vor allem aus Fragen zu einer ausgewählten Szene des Films.

### **7.2.1 Pilotierung**

Im Dezember 2018 und Januar 2019 fand eine Pilotierung der Erhebung statt, durch die die Untersuchungsabläufe und -inhalte reflektiert und optimiert werden konnten. Hier nahmen insgesamt sieben Kinder im Alter zwischen neun und zehn Jahren teil, von denen vier Schüler die Haupterhebung simulierten.<sup>27</sup>

Alle sieben Probeteilnehmer füllten testweise den entworfenen Fragebogen aus. Dadurch konnten unklare Fragen identifiziert und im Nachhinein umformuliert und konkretisiert werden. Beim Lauten Denken und beim Interview der Testerhebung konnte der Erhebungsleitfaden geprüft und verbessert werden. Ebenso wurde deutlich, wie viel die Schüler sprachen und wie viel Anregung sie dazu brauchten, etwa durch Beispiele. Auch Organisatorisches und Ablaufbedingtes konnte erprobt werden. Zudem wurde das Laute Denken informell im Rahmen des Unterrichts erprobt. So konnte eingeschätzt werden, wie schwer oder leicht sich Kinder im entsprechenden Alter mit dieser Aufgabenstellung tun. Überlegungen zur Erhebung, die durch die Pilotierung entstanden, werden im Folgenden beschrieben.

### **7.2.2 Methodische Vorüberlegungen und Begründungen**

#### **7.2.2.1 Auswahl der Teilnehmer**

Leitend für die Untersuchung ist die Frage danach, welche auditiven Filminformationen Kinder erkennen und nutzen. Die Wahl fiel auf Neun- bis Zehnjährige, da diese, wie im Kapitel 4.5 erklärt wurde, schon einige Erfahrungen mit dem Medium Film haben und dementsprechend mit interessanten Ergebnissen zu rechnen ist. Zudem fallen Neun- bis

---

<sup>27</sup> D. h. sieben Kinder füllten den Fragebogen aus. Von diesen wurden vier Kinder für die Simulierung der Haupterhebung (Lautes Denken, Interview) ausgewählt.

Zehnjährige noch in den Definitionsraum „Kind“<sup>28</sup> und gelten noch nicht als Jugendliche. Ein erhebungstheoretischer Grund liegt darin, dass bei jüngeren Schülern eher mit Problemen bei der Versprachlichung der Wahrnehmungen zu rechnen wäre. Im Sinne der Methode des Lauten Denkens und aufgrund ihrer kognitiven Entwicklung wurden also Kinder im Alter von neun bis zehn Jahren ausgewählt.

Es wurde unter 59 Kindern aus drei verschiedenen Klassen der Jahrgangsstufen 3 und 4 einer Grundschule nach Teilnehmern angefragt. Anhand der ausgefüllten Fragebögen wurden neun Schüler für die Haupterhebung (Lautes Denken und Interviews) ausgesucht.<sup>29</sup> Bei dieser Auswahl wurde darauf geachtet, dass der Film, der für die Haupterhebung genutzt wurde, den Probanden noch nicht bekannt war, damit diese unvoreingenommen ihre eigenen aktuellen Wahrnehmungen dazu beschreiben konnten. Zudem sollte eine möglichst heterogene Gruppe bestimmt werden, die sowohl aus Kindern bestand, die sehr geregelt und eher wenige, ausgesuchte Filme rezipieren, als auch aus Kindern, die vielerlei Film- und Fernseherfahrungen haben. Ebenso wurde bezüglich der Varianz der Gruppe auf eine gemischte Verteilung von Geschlecht und Interesse an bzw. Aktivität bezüglich Schriffliteratur geachtet. Die Teilnehmer wurden im Nachhinein mit Nummern versehen und somit pseudonymisiert.

#### 7.2.2.2 Fragebogen zu Film- und Fernseherfahrungen und -gewohnheiten

Der Fragebogen zu Film- und Fernseherfahrungen und -gewohnheiten (vgl. Abb. 13) sollte verschiedenen Zwecken dienen. Zum einen ermöglichte er die Auswahl der Teilnehmenden für die Hauptstudie. Eine wichtige Funktion des Fragebogens war es, herauszustellen, ob der Film RICO, OSKAR UND DIE TIEFERSCHATTEN schon im Vorfeld bekannt war, da dies ein Ausschlusskriterium für eine Teilnahme an der Hauptuntersuchung war. Außerdem konnte durch den Fragebogen eine möglichst heterogene Gruppe an Studienteilnehmern ausgewählt werden. Der Fragebogen gab Aufschluss darüber, ob ein Kind eher viel oder wenig fernsieht, ob es oft oder eher seltener Filme rezipiert und welche Filme, welche Genres es präferiert. Zudem zeichnete

---

<sup>28</sup> Als Kind wird ein Mensch definiert, der noch nicht jugendlich oder erwachsen ist, bis zum Alter von 12 Jahren.

<sup>29</sup> Vgl. Kapitel 7.2.2.2 und 7.4.1 zum Auswahlprozess.

sich bereits ab, was dem Kind an Filmen im Allgemeinen auffällt und im Gedächtnis bleibt. Diese Informationen über den individuellen Umgang mit Film und Fernsehen konnten bei Bedarf auch im Zuge der Auswertung mit herangezogen werden.

## Fragebogen zu Film- / Fernseherfahrungen

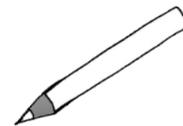
Name:	Klasse:	Alter:
-------	---------	--------

Liebe Schülerin, lieber Schüler,

in diesem Fragebogen geht es vor allem um deine Erfahrungen mit Filmen und Fernsehen. Bitte fülle alles so aus, wie es wirklich ist. Deine Teilnahme ist freiwillig. Du kannst auch einzelne Fragen auslassen, wenn du zu einer Sache nichts sagen möchtest.

Vielen Dank für deine Teilnahme und viel Spaß beim Ausfüllen!

Deine Frau Koppenhagen



1.	Wie heißt dein Lieblingsfilm? _____  Wieso gefällt dir dieser Film? _____ _____
2.	Wie oft siehst du fern? <input type="radio"/> jeden Tag <input type="radio"/> mehrmals pro Woche, aber nicht jeden Tag <input type="radio"/> nur 1-mal in der Woche oder seltener
3.	Wie lange am Stück siehst du meist fern? <input type="radio"/> 1 Sendung <input type="radio"/> 2 Sendungen <input type="radio"/> mehr als 2 Sendungen

4.	<p>Gibt es bei dir zu Hause Regeln zum Fernsehen?</p> <p><input type="radio"/> Ja, diese Regeln: _____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p><input type="radio"/> Nein, es gibt keine Regeln.</p>
5.	<p>Denke an den letzten Film zurück, den du im Kino gesehen hast.</p> <p>Wie hieß der Film? _____</p> <p>An was kannst du dich erinnern?</p> <p>_____</p> <p>_____</p>
6.	<p>Welche Art von Filmen magst du am liebsten? Du kannst mehrere Kreuze machen.</p> <p><input type="radio"/> Abenteuerfilme                      <input type="radio"/> Fantasyfilme</p> <p><input type="radio"/> Detektivfilme                          <input type="radio"/> Tierfilme</p> <p><input type="radio"/> Dokumentarfilme                      <input type="radio"/> Komödien</p> <p><input type="radio"/> Liebesfilme                              <input type="radio"/> Tanzfilme oder Musicalfilme</p> <p><input type="radio"/> Märchenfilme</p> <p><input type="radio"/> andere, nämlich: _____</p>
7.	<p>Gibt es noch etwas, das du zum Thema Film und Fernsehen sagen möchtest?</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>

8.

Welche Filme hast du schon gesehen? Kreuze an.

<input type="checkbox"/> Ponyo	<input type="checkbox"/> Hugo Cabret	<input type="checkbox"/> Ronja Räubertochter	<input type="checkbox"/> Rico, Oskar u. die Tieferschatten
<input type="checkbox"/> Flussfahrt mit Huhn	<input type="checkbox"/> Die Minions	<input type="checkbox"/> Die wilden Kerle 1, 2, 3, 4, 5 oder 6	<input type="checkbox"/> Hände weg von Mississippi
<input type="checkbox"/> Das Dschungelbuch	<input type="checkbox"/> Chaos im Netz	<input type="checkbox"/> Ostwind 1, 2, 3 oder 4	<input type="checkbox"/> Checker Tobi und das Geheimnis unseres Planeten
<input type="checkbox"/> Harry Potter u. der Stein der Weisen	<input type="checkbox"/> Die Eiskönigin	<input type="checkbox"/> Das Sams	<input type="checkbox"/> Lego Movie 1 oder 2

9.	Wie oft liest du Bücher? <input type="radio"/> jeden Tag <input type="radio"/> mehrmals pro Woche, aber nicht jeden Tag <input type="radio"/> nur 1-mal in der Woche oder seltener				
10.	Wie viele eigene Bücher hast du? <input type="radio"/> 1-5 Bücher <input type="radio"/> 6-10 Bücher <input type="radio"/> 11-20 Bücher <input type="radio"/> mehr als 20 Bücher				
11.	Welche Bücher hast du schon gelesen? Kreuze an.				
		<input type="checkbox"/> Mein Lotta-Leben Bücher	<input type="checkbox"/> Gregs Tagebuch Bücher	<input type="checkbox"/> Harry Potter Bücher	<input type="checkbox"/> Die Vorstadtkrokodile
		<input type="checkbox"/> Jacky Marrone jagt die Goldpfote	<input type="checkbox"/> Rico, Oskar und die Tieferschatten	<input type="checkbox"/> Die Kinder aus Bullerbü	<input type="checkbox"/> Vier Wünsche ans Universum

Abbildung 13: Fragebogen

Der Fragebogen wurde selbst entwickelt. Bei der Erstellung wurden zunächst ähnliche Fragebogenformate anderer Studien in den Blick genommen, wie etwa aus der KIM-

Studie (vgl. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest mpfs 2017) oder aus der Studie von Gans et al. (vgl. o. J., 6). Das Erkenntnisinteresse ist zudem ein ähnliches wie in der Studie von Schmidt/Winkler, in der ebenfalls ein Fragebogen zu Film- und Fernsehgewohnheiten Einsatz fand (vgl. Schmidt/Winkler 2015, vgl. Winkler/Schmidt 2012). Mit sieben freiwilligen Grundschulern konnte der Fragebogen in der Pilotstudie getestet und inhaltlich sowie sprachlich optimiert werden. Beispielsweise fiel im Testdurchlauf auf, dass die neun- bis zehnjährigen Schüler manche Fragen nur schwer beantworten konnten. So taten die Kinder sich grundsätzlich schwer, einzuschätzen, wie viele Stunden oder Minuten sie fernsehen oder wie oft sie ins Kino gehen. Daher wurden entsprechende Fragen entweder weggelassen oder vereinfacht. Dabei musste bei einer möglichen Auswertung im Hinterkopf bleiben, dass es Schülern dieses Alters zum einen enorm schwerfällt, solche Einschätzungen zu treffen, und dass die Kinder zum anderen möglicherweise auch trotz entsprechenden Zuspruchs beeinflusst waren und sozial erwünschte Angaben machten, um zu gefallen oder (nicht) aufzufallen. Zudem musste bedacht werden, dass beispielsweise die Menge des Fernsehkonsums auch schwanken kann. An manchen Tagen wird mehr und an manchen weniger ferngesehen. Die Antworten der Teilnehmer sind also stets relativ zu sehen.

Hier soll betont werden, dass der Fragebogen bis auf die Auswahl der Studienteilnehmer rein ergänzende und unterstützende Funktion hat und das Zuziehen von Informationen aus dem Fragebogen ermöglicht, wenn dies sinnvoll erscheint, z. B. wenn ein Proband auffällige Angaben macht, die sich in der Erhebung widerspiegeln. Eine systematische Analyse und eine Auswertung der Fragebogendaten sind nicht vorgesehen.

Die erste Frage betrifft den Lieblingsfilm der Teilnehmer. So wird den Kindern eine Frage gestellt, die positive Gefühle weckt, bei der sie zunächst nicht viel nachdenken müssen und gut in den Fragebogen hineinkommen. Durch den Zusatz „Wieso gefällt dir dieser Film?“ wird gleichzeitig erkennbar, auf was das jeweilige Kind bei einem Film besonders achtet. Darauf sollen die Probanden einschätzen, wie oft und wie lange am Stück sie fernsehen (Fragen 2 und 3). Die Antwortoptionen wurden bewusst relativ offengelassen, da es den Kindern wohl ohnehin schwerfällt, genaue Angaben zu machen. Bei Frage 4 können die Kinder möglicherweise zu Hause vorhandene Fernsehregeln benennen. So wird klarer, ob die Studienteilnehmer beispielsweise freien Zugang zu Filmen und Fernsehen haben oder ob das Fernsehen von den Eltern limitiert wird. Die Fragen 5 und 6 gehen näher auf das Medium Film ein. Zunächst sollen die Schüler den letzten Kinofilm

benennen, den sie gesehen haben, und beschreiben, an was sie sich erinnern. Schließlich geben die Schüler an, welche Genres sie präferieren. Dabei können auch freie Angaben gemacht werden, falls die vorgegebenen Genres als zu spezifisch oder zu ungenau erachtet werden. Item 7 stellt den Teilnehmern frei, noch weitere Aussagen zum Thema Film und Fernsehen zu machen. Im Testdurchgang hatte sich dies als sinnvoll erwiesen, da hier unter anderem Einstellungen der Kinder oder ihres (film- und fernsehregulierenden) Umfelds deutlich wurden (z. B. „Das mann kein kwatsch ankuken soll.“ [sic], „Ich weiss das Fernseh schauen und Filmeschauen schlecht ist aber manchmal braucht man eine Pause und guckt dann Fernseh.“ [sic]). Die letzte Frage (Nr. 8) bietet den Teilnehmern verschiedene Filme in Form von Titeln und Bildern an, unter denen angekreuzt werden soll, welche bereits gesehen wurden. Die Filmtitel wurden durch entsprechende Bilder ergänzt, damit Kinder, die sich über den Namen eines Films nicht sicher sind, eine Erinnerungsstütze erhalten. Die Auswahl enthält verschiedene Genres an Filmen (z. B. den animierten actionreichen, lustigen Abenteuerfilm LEGO MOVIE (2014), das mysteriös-abenteuerliche Drama HUGO CABRET (2011) oder auch die Abenteuer-Dokumentation CHECKER TOBI UND DAS GEHEIMNIS UNSERES PLANETEN (2019)), neben älteren (z. B. FLUSSFAHRT MIT HUHN (1984)) auch sehr aktuelle Kinderfilme (z. B. CHAOS IM NETZ (2018)), Filme, die das Prädikat *Besonders Wertvoll* der Deutschen Film- und Medienbewertung (vgl. FBW Filmbewertung o. D.) erhalten haben (z. B. DAS SAMS (2001)) und unbekanntere Filme (z. B. PONYO (2008)) sowie Klassiker (z. B. DAS DSCHUNGELBUCH (1967)). Durch diese Frage kann zum einen ersichtlich werden, welche Filme dieser Auswahl die Kinder kennen. Es können, wie bereits erwähnt, Teilnehmer von der Hauptstudie ausgeschlossen werden, die den Film RICO, OSKAR UND DIE TIEFERSCHATTEN schon gesehen haben. Außerdem ermöglicht sie, den Kindern Genrevorlieben zuzuordnen. Es wird sichtbar, ob die Kinder die topaktuellen, eher neuere oder auch ältere Filme kennen, denn wie berichtet, haben sich die Darstellungsmittel der Filme zum Teil sehr geändert und nähern sich in neueren Filmen eher den Mitteln von Erwachsenenfilmen an. Dadurch kann auch über die Rezeptionssituation zu Hause gemutmaßt werden.

### 7.2.2.3 Lautes Denken

Das Laute Denken ist eine aus der Psychologie stammende Erhebungsmethode, die in der Deutschdidaktik vor allem in der Lese- und Schreibprozessforschung Anwendung findet (vgl. Weinzierl/Wrobel 2017, 223f.; vgl. Linnemann 2017; vgl. Stark 2010). Sie „ist insbesondere für die Rekonstruktion von Prozessen gut geeignet, die höhere Verstehensebenen betreffen“ (Dannecker 2016, 131), so etwa Prozesse, die zu „mentalenen Repräsentationen“ (Konrad 2010, 476) führen.

Bei dieser Methode „wird eine Versuchsperson aufgefordert, alles laut auszusprechen, was ihr durch den Kopf geht, während sie sich einer bestimmten Aufgabe oder Tätigkeit widmet“ (Stark 2010, 58f.) – in diesem Fall, während sie einen Filmausschnitt rezipiert. Gesprochen wird „also parallel zu einer Primäraufgabe, deren zugrunde liegende mentale Prozesse untersucht werden sollen [Hervorhebung getilgt]“ (ebd., 59). Dabei ist „zu bedenken, dass diese Daten keine direkte Kopie der Gedanken der Probandinnen und Probanden darstellen“ (Dannecker 2016, 132). Schwächen der Methode liegen zum einen in der Verbalisierung und Artikulation, denn die Versuchsteilnehmer artikulieren ihre kognitiven Prozesse eventuell nicht sicher; zum anderen in der Vollständigkeit, da die Versuchsteilnehmer nicht unbedingt alles verbalisieren, was sie denken, vor allem wenn es um automatisierte und unbewusste Operationen geht (vgl. Konrad 2010, 486). Ein weiterer Schwachpunkt kann die Veränderung kognitiver Leistung während der Versprachlichung sein (vgl. ebd.): Das heißt, während ein Proband versucht, seine Gedanken zu äußern, muss er gleichzeitig für das Versprachlichte als auch für die Filmrezeption eine Denkleistung aufbringen, was die kognitive Leistung verringern kann. Die Lautdenkprotokolle können also im Grunde nur Aufschluss darüber geben, was versprachlicht wurde, nicht aber darüber, was nicht gesagt wurde (vgl. hierzu auch Duncker 1963, zuerst 1935, 12; Stark 2010, 73). Stark führt des Weiteren aus, dass alles, was rezipiert wird, erst einmal in Sprache umgesetzt – also übersetzt – werden muss, was vor allem bei Bildern und Gefühlen oder komplexeren Wahrnehmungen problematisch, weil ungenau oder selektiert, werden kann (vgl. ebd., 73f.). Außerdem befinden sich die Versuchspersonen in einer sozialen Situation, versuchen eventuell zu gefallen, aufzufallen oder das Richtige zu sagen und sozial zu interagieren (vgl. ebd., 74). Trotz der Kritik (vgl. Heine 2005), ist das Laute Denken ein Forschungsinstrument, „das die Möglichkeit bietet, reichhaltige Einsichten in mentale Prozesse zu erhalten, die kein anderes Erhebungsinstrument in gleicher Weise bieten kann“ (ebd., 182; vgl. auch

Dannecker 2009). Aus diesen Gründen wurde darauf Wert gelegt, dass den Teilnehmern Anonymität zugesichert und sie motiviert wurden und ihnen der Wert aller ihrer Äußerungen deutlich gemacht wurde. Der Einfluss der Erhebungssituation auf die Rezeption (vgl. Stark 2010, 76f.) sollte durch Instruktionsleitfaden und Übungsphase so gering wie möglich gehalten werden. Während des Lauten Denkens wurde nach einem Erhebungsleitfaden (vgl. Anhang 3.2) vorgegangen, auch um zu gewährleisten, dass alle Studienteilnehmer dieselben Informationen erhielten und keine wichtigen Angaben ausgelassen wurden. Es fand immer wieder Erwähnung, dass alle Gedanken der Probanden versprachlicht werden sollten, damit sie ihre Gedanken nicht selektierten (vgl. Stark 2010, 69), und dass alles, was gesagt wurde, wichtig und interessant für die Studie war. Viele der Instruktionsbausteine wurden wiederholt, um möglichst sicher zu stellen, dass diese verstanden wurden. Die Instruktionen wurden in der Pilotierung mit vier Schülern getestet und daraufhin modifiziert.<sup>30</sup> Im Allgemeinen orientierte sich der Leitfaden an Ausführungen von Dannecker (2016) und Stark (2010) und nahm sich deren Formulierungen, Instruktionen und Impulse zum Vorbild.

In einer kurzen Aufwärmphase, die der eigentlichen Erhebung voranging, konnten die Versuchspersonen Fragen stellen und die Methode ausprobieren (vgl. Ericsson/Simon 1998, vgl. Russo et al. 1989, vgl. Stark 2010, 68). Auch Dannecker empfiehlt, die Methode vorher mit den Probanden an einem anderen Beispiel zu üben, um sicherzugehen, dass sie verstanden wurde (vgl. Dannecker 2016, 133). Diese Übungsphase wurde anhand des Disney Pixar Kurzfilms MIKES NEUES AUTO (2007) realisiert. Im Anschluss daran wurden die Probanden bei Bedarf nochmals auf wichtige Instruktionen hingewiesen, falls sie diese während der Übung nicht bedacht hatten. Die Übungsphase erwies sich auch im Testdurchlauf der Studie als notwendig und sinnvoll, denn alle Kinder sprachen mehr, je länger sie die Methode ausführten. Ein Kind in der Pilotstudie vergewisserte sich nach der Übung sogar, ob seine Formulierungen in Ordnung gewesen waren.

---

<sup>30</sup> Beispielsweise wurde in den Leitfaden eingearbeitet, wie lange die Erhebungssituation bzw. die Filmausschnitte für die Kinder dauern, die Aussage „Sprich einfach so, als würdest du ein Selbstgespräch führen“ sowie der Hinweis „Ich lege das Aufnahmegerät vor dich hin“. Der Interviewleitfaden wurde systematischer notiert: In der Pilotierung wurden einfach lose Fragen genutzt, in der späteren Erhebung wurden die Fragen und Impulse systematisch den Erkenntnisinteressen zugeordnet.

Um das Laute Denken einzuführen, so empfiehlt auch Dannecker (2016), bietet es sich an, ein Beispielvideo zu zeigen, in dem jemand zu einer Aufgabe laut denkt. Auf ein dieses Beispielvideo wurde bewusst verzichtet, da in der Testerhebung wiederholt und fast ausschließlich Formulierungen aus dem Beispielvideo übernommen wurden, wenn ein solches vorher gezeigt wurde – obwohl dieses Video explizit nicht das Laute Denken zu einem Film darbot. Es machte den Anschein, als würden die genauen Vorgaben die Probanden einengen und in ihrer Wahrnehmung einschränken. Des Weiteren kamen andere Kinder im Testdurchlauf auch sehr gut ohne das Beispielvideo oder Formulierungshilfen aus.

Man unterscheidet beim Lauten Denken:

*Introspektion* (augenblickliche Verbalisierung), *unmittelbare Retrospektion* (die sich zeitlich direkt an die Introspektion anschließt) und *verzögerte Retrospektion* (die direkt nach der Bearbeitung aller Aufgaben [...] oder sogar erst einige Tage später stattfinden kann) [Auslassung: L. K.; Hervorhebungen im Original]. (Konrad 2010, 476)

Das Laute Denken kann also zeitgleich zur Primäraufgabe stattfinden, unmittelbar danach oder verzögert. Das zeitgleiche Laute Denken ist dem nachträglichen Lauten Denken in der Regel vorzuziehen, da so konkretere Aussagen getroffen werden können und das Problem der Selbstinterpretation während des Verbalisierens möglichst geringgehalten wird (vgl. Stark 2010, 63). Allerdings kann das nachträgliche Laute Denken sinnvoll sein, „wenn ein *zeitgleiches Lautes Denken* die Erfüllung der Primäraufgabe zu stark behindern würde [Hervorhebungen im Original]“ (ebd., 62). Da die Filmrezeption ein flüchtiger Prozess ist, sollte das Laute Denken möglichst nah am Zeitpunkt der Rezeption stattfinden. Durch die Pilotierung fiel auf, dass alle Schüler etwas Zeit brauchten, um mit dem Sprechen zu beginnen. Sehen des Films, Hören des Films *und* Sprechen zum Film konnten nicht immer gleichzeitig stattfinden. Es waren also teils Pausen notwendig, um sprechen zu können. Ansonsten hätte das, was während des Verbalisierens im Film geschah, nicht gänzlich wahrgenommen werden können, wie auch im Testdurchlauf sichtbar wurde. Aus diesem Grund erschienen Pausen für das Laute Denken im Sinne einer unmittelbaren Retrospektion angebracht. Es wurden bewusst keine festen Pausen eingeplant, da dies als zu vorgegeben und manipulierend eingeschätzt wurde. Stattdessen erhielten die Kinder eine Glocke als Pausenknopf, damit sie selbst entscheiden konnten, wann sie etwas sagen wollten. Zusätzlich wurden die Schüler darauf hingewiesen, dass der Filmausschnitt etwa acht Minuten dauerte und, bei Bedarf, dass sie den Film nicht in

zu kurzen Abständen pausieren sollten, da sonst das Gesamte der Szenen aus dem Blick geraten könnte.<sup>31</sup> Den Grundschulern selbst wurde nicht die Bedienung der DVD übertragen, damit diese durch die Handhabung verschiedener Knöpfe nicht von der eigentlichen Aufgabe abgelenkt wurden.

Wie bereits in Kapitel 6 zur Filmanalyse dargelegt, wurden als Filmausschnitt für die Erhebung ein Ausschnitt aus den Subsequenzen 1 bis 5 (0:02:07–0:09:15) ausgewählt, da diese zusammenhängend sind und trotzdem besondere und aussagekräftige auditive Merkmale beinhalten, die mit narrativen Aspekten zusammenhängen. Da es sich um den Beginn der Geschichte handelt, vereinfachte dies den Erhebungsprozess. Die Probanden mussten nicht den gesamten Film oder mehrere längere Stücke rezipieren, um den Zusammenhang zu verstehen. Demzufolge entsprach die Wahrnehmung auch eher einem realitätsnahen Filmsehen als das Betrachten mehrerer einzelner Szenen. Die Kinder bekamen dementsprechend auch die ersten 2 Minuten und 7 Sekunden des Films inklusive des Vorspanns zu sehen. Ihre gegebenenfalls getätigten Äußerungen dazu sind jedoch nicht auswertungsrelevant.

Die Kinder sollten zeitgleich zur Rezeption laut denken, also alles versprachlichen, was ihnen auffiel. So konnte erkannt werden, was die Schüler besonders wahrnahmen und inwiefern auditive Mittel im Fokus standen. Bei der Instruktion wurde bewusst auf Begriffe wie „Musik“ oder „Geräusche“ verzichtet, um die Kinder nicht zu stark zu lenken.

Um die Methode möglichst effektiv zu nutzen, hatten die Kinder zudem die Möglichkeit, nachträglich laut zu denken. Dafür bekamen sie das Aufnahmegerät und durften sich für (maximal) fünf Minuten an einen gemütlichen, ruhigen Ort zurückziehen, um alles auszusprechen, was ihnen über den Filmausschnitt durch den Kopf ging (– im Sinne eines „Gedankenhöhlenprotokolls“ nach Kruse 2014<sup>32</sup>). Dieses Vorgehen wurde gewählt, da

---

<sup>31</sup> Dieses methodische Vorgehen beim Lauten Denken entspricht auch dem Ablauf in der Lese- oder Schreibprozessforschung, denn auch hier wird zum Verbalisieren der Gedanken kurz innegehalten – das Lesen bzw. Schreiben wird kurz pausiert, um Gedanken zu versprachlichen.

<sup>32</sup> Kruses Gedankenhöhlenprotokolle sind „introspektive Verbalprotokolle, die dadurch entstehen, dass die Kinder sich im Anschluss an eine Präsentationsphase allein an einen geschützten und gemütlichen Ort – die Gedankenhöhle – zurückziehen und in einer vorgegebenen Zeit ein Diktiergerät mit sämtlichen Assoziationen besprechen, die ihnen, angeregt durch die jüngst gemachten Rezeptionserfahrungen, durch den Kopf gehen“ (Illies 2019).

einige Kinder im Rahmen der Pilotierung der Methode beim Lauten Denken (mit und ohne Pauseknopf) zum Großteil fast nichts gesagt haben, auch bei einem zweiten Durchgang und zweiten Ansehen des Filmausschnitts nicht. Mutmaßlich könnte das an der ungewohnten Situation oder der beanspruchenden Filmrezeption liegen. Das nachträgliche Laute Denken sollte ihnen die Chance geben, in einer geschützteren Atmosphäre ohne Gegenüber noch nicht geäußerte Gedanken zu versprachlichen.

#### 7.2.2.4 Interviews zu Ankerpunkten aus den Lautdenkprotokollen

Nach der Phase des Lauten Denkens und der Filmrezeption wurden die Tonaufnahmen der Kinder transkribiert und anhand eines zwischengeschalteten Auswertungsverfahrens zur Ermittlung von Ankerpunkten aus den Lautdenkprotokollen (vgl. Kapitel 7.4.2) auf Aussagen zu Auditivem und zum Figurenverständnis geprüft. Das Figurenverständnis wurde als ein Aspekt der Erzählung ausgewählt, der genauer beleuchtet werden sollte, da die Figuren die Handlung der Geschichte und deren Verständnis durch die Rezipienten tragen und leiten.

Die identifizierten Aussagen<sup>33</sup> dienten als Ankerpunkte, auf die im Interview genauer eingegangen werden sollte. Die Grundlage des Leitfadens für diesen Teil der Interviews bildeten die notierten Ankerpunkte. Bei Bedarf – wenn die Kinder eine Erinnerungsstütze brauchten – wurden entsprechende Filmausschnitte nochmals gezeigt<sup>34</sup>. Die Impulse wurden gezielt neutral gestellt und orientierten sich stark an den eigenen Formulierungen der Probanden, beispielsweise: „Du hast erwähnt, dass die Musik sich wie Zirkusmusik anhört.“ oder „Du hast gesagt... Kannst du das genauer erklären?“

Auf diese Weise konnte in dieser relativ offenen Interviewphase noch genauer auf Aussagen oder relevante Aspekte aus den Lautdenkprotokollen eingegangen werden (vgl. Stark 2010, 70), die die Versuchspersonen noch nicht versprachlicht hatten. So wurden Erklärungen und Austausch ermöglicht. (Vgl. Breuer 2000; vgl. Konrad 2010, 481.)

---

<sup>33</sup> Vgl. Kapitel 7.4.2 zur Identifizierung der Ankerpunkte.

<sup>34</sup> Die entsprechenden Szenen aus den Subsequenzen 1 bis 5 wurden im Transkript wie folgt betitelt: Bingokugeln und Ricos Erklärung, „Doretti. Und ich bin ein tiefbegabtes Kind.“, „Heute schon wieder diese unheimlichen Tieferschatten.“, Gute-Nacht-Lied, nächster Morgen, Kessler-Zwillinge, Fundnudel erscheint.

#### 7.2.2.5 Interviews zu einer ausgewählten Filmszene

Als in ihren auditiv-narrativen Zusammenhängen besonders interessant fällt die Szene 14:30-15:30 der Subsequenz 7 auf, in der Rico sich auf den Weg zum Einkaufen macht (vgl. Analyse im Kapitel 0). Daher wurde dieser Filmausschnitt genutzt, um die Probanden in einem weiteren Interviewteil auf ihr Verständnis der Erzählung und insbesondere ihr Figurenverständnis zu befragen. Aufschlussreich sollte hier sein, inwiefern die Kinder ihre Aussagen zu Ricos Gedanken mit auditiven Mitteln begründeten. Dazu wurde im Anschluss an das Sehen der Szene zunächst stets gefragt, was Rico wohl denken könnte und wie er sich fühlt. Je nach Antworten wurde auch der Impuls gegeben, dass Rico verwirrt ist. Darauf sollten die Schüler reflektieren, woher man das weiß – wie Rico sich fühlt und was er denkt – und wie man das erkennt.

### 7.2.3 Durchführung der Erhebung

Die Erhebung wurde von Mai bis August 2019 an einer ländlichen bayerischen Grundschule durchgeführt. Alle Schritte der Erhebung fanden im gleichen Klassenzimmer statt. Dieses war ausgestattet mit einem Beamer und einer Leinwand. Um Ablenkung zu vermeiden und eine Kinoatmosphäre zu erzeugen, wurde der Raum für die Filmrezeption durch Jalousien abgedunkelt.

Der jeweilige Versuchsteilnehmer saß an einem Tisch, auf dem die Glocke platziert war, in angemessener Sichtweite zur Leinwand. Es wurde nach dem Erhebungsleitfaden vorgegangen. Die entsprechenden Filmausschnitte wurden immer im Vorhinein vorbereitet, damit kein DVD-Wechseln oder andere störende Tätigkeiten nötig waren und keine Unruhe gestiftet wurde. Die Versuchsleiterin saß am Rand des Raums, um die Filmwiedergabe zu bedienen und Instruktionen zu geben, aber nicht zu auffällig im Vordergrund im Filmbereich, sodass es den Fokus stören oder unerwünschterweise zu Gesprächen verleiten würde. Obwohl für die Auswertung des Lauten Denkens nur der Filmausschnitt 0:02:07–0:09:15 von Bedeutung war, sahen die Kinder den Film von Beginn an, um ein möglichst realistisches Filmerlebnis zu erhalten und damit Kohärenz entstand. Die Glocke zum Filmpausieren wurde kaum genutzt. Die Probanden sprachen

meist einfach während der Filmrezeption. Die Interviews wurden nach Transkription der Lautdenkprotokolle an separaten Terminen geführt.

### **7.3 Transkription**

Transkribiert wurde mit Hilfe der MAXQDA-Software, die simultane Arbeit mit Audioaufnahmen und Transkription erlaubt, nach den von Rädiker/Kuckartz definierten und von Dresing/Pehl (2018) ergänzten Regeln (vgl. Rädiker/Kuckartz 2019, 44f.) – erweitert durch eigene, folgende Grundsätze:

Dementsprechend erhält grundsätzlich jeder Sprechbeitrag seinen eigenen Absatz (– außer, es handelt sich um kurze Einfügungen eines Sprechers wie ein zustimmendes „Ja.“). Um die Lesbarkeit zu gewährleisten, wird ein Sprecherwechsel durch eine neue Zeile kenntlich gemacht. Im Sinne der Übersichtlichkeit wird speziell beim Lauten Denken, bei dem es ja fast keine Sprecherwechsel gibt, zudem ein neuer Absatz vergeben, wenn eine längere Sprechpause entstand. Es wird wörtlich transkribiert. Dialektale Äußerungen werden auf Hochdeutsch festgehalten, da sie hier keinen Einfluss auf die Fragestellung und mögliche Ergebnisse der Studie haben. Aus demselben Grund und um die Lesbarkeit zu erhöhen, wird die Sprache weitestgehend geglättet und schriftdeutsch festgehalten (z. B. so'n = so ein). Fehler im Satzbau und in der Grammatik werden so transkribiert, wie sie geäußert wurden.

Pausen werden durch Auslassungspunkte in Klammern (...) markiert, wobei die Anzahl der Punkte bzw. bei längeren Pausen die Zahl innerhalb der Klammern die Dauer der Pause in Sekunden anzeigt. Nach langen Sprechpausen wird ein neuer Absatz mit neuer Zeitmarke gesetzt, auch wenn kein Sprecherwechsel stattfindet.

Im Transkript unterstrichene Worte wurden deutlich betont, in Großbuchstaben geschriebene Worte wurden besonders laut gesprochen. Lautäußerungen wie Lachen oder Stöhnen werden in einfachen Klammern wiedergegeben. Einwürfe einer anderen Person werden in Klammern innerhalb des aktuellen Redebeitrags transkribiert. Sind Beiträge oder Teile davon während des Transkriptionsvorgangs nicht mehr verständlich, so werden diese entsprechend markiert.

Eigens aufgestellte Grundsätze sind zudem: Unausgesprochene Wörter bzw. das Innehalten innerhalb eines Worts werden mit einem Strich markiert, zum Beispiel: „Unausge- unausgesprochene Wörter“. „Ähm“ bzw. „äh“ wird nur transkribiert, wenn es in besonderem Maße deutlich artikuliert wird, nicht, wenn es nur sehr kurz und leise erklingt.

Den Befragten der Studie wurde jeweils zufällig eine Nummer zugeordnet – als Befragter 1 „B1“, Befragter 2 „B2“ und so fort. Die zweite Zahl im Kürzel der Transkripte zeigt den Erhebungsschritt an: 1. Lautes Denken zeitgleich, 2. Lautes Denken nachträglich, 3. Ankerpunkte-Interview, 4. Interview zu einer ausgewählten Szene. Dementsprechend befasst sich etwa das Transkript B3 - 4 mit dem Interview zu einer ausgewählten Szene mit dem Probanden Nummer 3.

Eine Gegenüberstellung mit dem erstellten Tonprotokoll sowie die Nutzung der Audiospuren ermöglicht die Zuordnung von Aussagen der Probanden zum Ton des Films. Gegebenenfalls „überschüssige“ Aussagen (beispielsweise Instruktionen zwischen den Lautdenkphasen oder Aussagen zum Intro des Films vor 0:02:07) wurden zwar zunächst transkribiert, aber in die Codierung und Auswertung nicht aufgenommen.

Alle Transkripte finden sich im Anhang (vgl. Anhang 4, ab S. 238).

## **7.4 Auswertung der erhobenen Daten**

Im Anschluss an die Transkription wurden die Daten ausgewertet. In diesem Kapitel wird zunächst beschrieben, wie die Auswertung der Fragebögen zu Beginn der Studie ablief. Darauf folgt die Darstellung des zwischengeschalteten Auswertungsverfahrens zur Ermittlung von Ankerpunkten aus den Lautdenkprotokollen und zum Schluss die Analyse der Daten mittels inhaltlich-strukturierender qualitativer Inhaltsanalyse nach Kuckartz.

### **7.4.1 Auswertung der Fragebögen**

Die Daten aller Fragebogenteilnehmer wurden zunächst ohne Pseudonymisierung in eine Tabelle eingetragen (vgl. Abbildung 12). In dieser wurden alle Antworten auf die elf Fragen eingegeben, um diese übersichtlich darstellen und vergleichen zu können.

Name,	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.
Klasse, Alter	Wie heißt dein Lieblings- film?  Wieso gefällt dir dieser Film?	Wie oft siehst du fern?	Wie lange am Stück siehst du fern?	Gibt es bei dir zu Hause Regeln zum Fern- sehen?	Denke an den letzten Film zurück, den du im Kino gesehen hast. Wie hie der Film? An was kannst du dich erinnern?	Welche Art von Filmen magst du am liebsten?	Gibt es noch etwas, das du zum Thema Film sagen mchtest?	Welche Filme hast du schon gesehen?	Wie oft liest du Bcher?	Wie viele eigene Bcher hast du?	Welche Bcher hast du schon gelesen?

Abbildung 12: Vorgehen zur Systematisierung und Pseudonymisierung der Fragebogendaten

Daraufhin wurden von jedem Fragebogenteilnehmer sein Geschlecht, sein Alter und seine Jahrgangsstufe zum Zeitpunkt der Erhebung notiert. Der Name wurde aus Grnden der Pseudonymisierung weggelassen. Stattdessen erhielt jeder Teilnehmer eine Nummer.

Schlielich sollten die Schler entweder als mit *viel Film-/Fernseherfahrung* oder *wenig Film-/Fernseherfahrung* ebenso wie als mit *viel Leseerfahrung* oder *wenig Leseerfahrung* markiert werden, um eine heterogene Gruppe fr die Haupterhebung auszuwhlen und spter gegebenenfalls Rckschlsse auf diese Erfahrungen ziehen zu knnen. Dabei muss jedoch klar sein, dass diese Einteilung eher grob ist und auf die eigenen Angaben der Kinder zurckzufhren ist, was eventuell nicht vollstndig stimmig ist, aber dennoch eine Tendenz zeigen kann.

Aus den Fragen 2, 3 und 4 wurde abgeleitet, ob ein Kind eher viel oder eher wenig fernsieht oder Filme rezipiert. Gibt ein Kind an, jeden Tag und mehr als zwei Sendungen am Stck fernzusehen und dass es bei ihm zu Hause keine Regeln zum Fernsehen und Filmeschauen gibt, so wird es mit *viel Film-/Fernseherfahrung* gekennzeichnet. Wurde bei der Frage 2 „nur 1-mal in der Woche oder seltener“ angegeben, fiel der Schler direkt in die Kategorie *wenig Film-/Fernseherfahrung*. Wurde angegeben, dass zwar nicht jeden Tag, aber doch mehrmals pro Woche ferngesehen wird, so wurden die weiteren Fragebogenantworten betrachtet, auch die bereits gesehenen Filme unter Frage 8. Aufgrund der vielfltigen Antworten der Kinder musste hier teils eher interpretativ als

analytisch-regelgeleitet vorgegangen werden.<sup>35</sup> Dennoch wurde versucht, möglichst objektiv einzuteilen. Da dies aber nicht ausschließlich möglich war, werden bei der Ergebnisdarstellung alle relevanten Angaben der Befragten nochmals genau wiedergegeben. Wurde bei Frage 8 schließlich nichts oder kaum etwas angekreuzt, wurde der Schüler eher mit *wenig Film-/Fernseherfahrung* markiert. Falls viele und vor allem auch aktuelle, allgemein bekannte Filme angekreuzt wurden, wurde der Schüler mit *viel Film-/Fernseherfahrung* erfasst. Auch spielte für die Einteilung eine Rolle, was die Befragten für Fernsehregeln angaben. Zeigte sich hier eine größere Einschränkung, etwa, dass ein Kind nur sehr beschränkte Fernsehzeiten hatte, so wurde ihm auch eher wenig Erfahrung zugeschrieben. Letztlich gab es auch einen schwierig zu klassifizierenden Fall, der als mittlere Kategorie eingeordnet wurde.

Die Fragen 9, 10 und 11 geben Aufschluss darüber, inwiefern ein Kind eher viel oder eher wenig Bücher liest. Hier wurde zur Einteilung ähnlich vorgegangen. „[J]eden Tag“ zu lesen und „mehr als 20 Bücher“ selbst zu besitzen, deutet darauf hin, eher *viel Leseerfahrung* zu haben. Wer „mehrmals pro Woche“ oder „nur 1-mal in der Woche oder seltener“ Bücher liest, wurde mit *wenig Leseerfahrung* markiert. Frage 11 zeigte außerdem, ob die Kinder RICO, OSKAR UND DIE TIEFERSCHATTEN eventuell als Buch schon kannten und inwiefern sie weitere bekanntere und unbekanntere Bücher bereits gelesen haben.

Schüler, die angaben, den Film RICO, OSKAR UND DIE TIEFERSCHATTEN bereits zu kennen, sollten direkt aus der Haupterhebung ausgeschlossen werden. Es traten jedoch keine derartigen Fälle auf.

Aus den Fragebogenteilnehmern sollte dann eine heterogene Gruppe bezüglich Geschlecht, Alter und Film-/Fernseh- und Leseerfahrung ausgewählt werden, so dass eine Varianz bezüglich der Merkmale gegeben ist, die von Bedeutung sein können. Zudem sollte so erkannt werden, ob bestimmte Merkmale dominant sind. Jedem Befragten wurde ein Kürzel gegeben, das aus den Angaben *Mädchen/Junge*, *Alter*, *Jahrgangsstufe*, *VF/WF*, *VL/WL* bestand, um daraus eine ausgewogene Kombination an Haupterhebungsteilnehmern auszuwählen. Schließlich wurden vier Mädchen und fünf

---

<sup>35</sup> Das bedeutet, dass Aussagen zur Fernseh Häufigkeit wie beispielsweise „jeden Tag, außer im Sommer“ entsprechend interpretiert wurden.

Jungen ausgewählt. Fünf Teilnehmer waren in der dritten Jahrgangsstufe, vier in der vierten. Fünf waren zum Zeitpunkt der Erhebung neun Jahre alt, drei waren zehn Jahre alt und ein Teilnehmer wurde kurz nach der Fragebogenerhebung neun. Vier gaben an, viel Fernseh-/Filmerfahrung zu haben, ebenso wurden vier mit wenig Erfahrung ausgewählt und ein Teilnehmer mit mittlerer Erfahrung. Viel Leseerfahrung – und damit eine andere Dimension von Medienrezeptionserfahrung – hatten vier von neun Teilnehmern.

#### **7.4.2 Zwischengeschaltetes Auswertungsverfahren zur Ermittlung von Ankerpunkten aus den Lautdenkprotokollen**

Im Anschluss an das Laute Denken (zeitgleich und nachträglich) sollte ein Ankerpunkte-Interview stattfinden, durch das auf Aussagen der Kinder oder interessante Aspekte aus den Protokollen vertieft eingegangen werden konnte, um weitere Erklärungen zu erhalten und so einen tieferen Einblick in das Wahrnehmen und Verstehen der Kinder zu bekommen. Um solche Ankerpunkte zu definieren, wurden die entsprechenden Audioaufnahmen des Lauten Denkens transkribiert und zunächst exploriert. Dabei wurden Textstellen, die auf Auditives eingingen, und Textstellen, die interessant bezüglich der Forschungsfrage erschienen, farbig markiert. Erste Notizen wurden angefertigt. Dies sollte dem Überblicksgewinn dienen und es ermöglichen, mit den erhobenen Daten vertraut zu werden.

Um die Identifikation von Ankerpunkten möglichst systematisch und regelgeleitet zu gestalten, wurde das Tonprotokoll mitgenutzt, um Ankerpunkte bezüglich Auditivem festzulegen. Hierfür wurde parallel zum Lautdenkprotokoll als eine Art Ankreuzbogen das Tonprotokoll gesichtet. Damit sollten möglichst systematisch potenzielle Aussagen zu auditiven Mitteln identifiziert werden – auch Aussagen, die sich nicht ganz klar auf Auditives bezogen, aber in einer auditiven Wahrnehmung begründet sein könnten, beispielsweise „Das ist spannend.“ (B4 – 1, Abs. 23). Die Identifikation von Ankerpunkten wurde von der Untersuchungsleitung durchgeführt. Entsprechende Stellen wurden angekreuzt und die Aussagen des Probanden dazu im Transkript markiert.

Nun sollte das Ankerpunkte-Interview aber nicht nur vom Probanden ohnehin bereits erwähnte auditive Mittel nochmals aufgreifen, sondern gezielt nach Erklärungen und

Austausch fragen, wo Erklärungen und Austausch sinnvoll schienen. Es ging nicht darum, nach jedem auditiven Mittel zu fragen, sondern tiefergreifendere Erkenntnisse der Schüler zu Tage zu bringen. Außerdem musste im Blick behalten werden, dass für die Forschungsfrage gerade das Narrative, also die Verknüpfung der auditiven Mittel mit der Erzählung, von Bedeutung ist. Da für Kinder die Figuren einer Erzählung im Zentrum stehen, wurde vor allem auf auditive Mittel in Verbindung mit dem Protagonisten Rico eingegangen. Es wurde also für den Code „Nachfragen/Ankerpunkte“ folgende Definition festgelegt:

Dieser Code wird vergeben, wenn Äußerungen des/der Befragten sich auf Auditives beziehen oder beziehen könnten (vgl. Tonprotokoll/Analyse und Interpretation des Filmausschnitts) und gleichzeitig narrativ etwas mit der Figur Rico zu tun haben oder haben könnten. [...] Es wird nicht codiert, wenn Äußerungen der Probanden nur Ricos gesprochene Sprache wiederholen oder benennen, da hieraus keine weiteren tiefgehenden Erläuterungen zum Zusammenhang auditiver Mittel mit narrativen Strukturen zu erwarten sind.

Die Lautdenktranskripte wurden demgemäß von der Untersuchungsleitung codiert. Für das Ankerpunkte-Interview wurde dann jeweils das Transkript des Probanden mit den entsprechenden markierten Codierungen in Farbe ausgedruckt und mit den passenden Zeitangaben des Filmausschnitts versehen. So konnte während des Interviews direkt die entsprechende Filmszene gezeigt werden.

### **7.4.3 Abschließende Analyse der erhobenen Daten**

Schließlich wurden die erhobenen Daten des Lauten Denkens und der Interviews mittels qualitativer Inhaltsanalyse ausgewertet. Es folgen Informationen zur gewählten Form der Inhaltsanalyse, zum Ablauf des Codierungsprozesses, dem gewählten Kategoriensystem und der weiteren Verarbeitung der Daten.

#### **7.4.3.1 Inhaltsanalyse**

Für die Datenanalyse wurde die Methode der qualitativen Inhaltsanalyse nach Kuckartz gewählt – speziell die inhaltlich-strukturierende qualitative Analyse. Dies geschah aus mehrerlei Gründen. Die qualitative Inhaltsanalyse als „datenreduzierendes“, „kategorienorientiertes“, „auch latente Bedeutungen berücksichtigendes“,

„systematisches und regelgeleitetes Vorgehen zur Analyse von bedeutungshaltigem Material“ (Heins 2018, 303) dient der „Erfassung von Textbedeutungen“ (ebd.) und kann damit auch Einblicke in das persönliche Verstehen und die Wahrnehmung von Untersuchungsteilnehmern geben. Es geht dabei nicht nur um manifeste Inhalte, sondern um tiefer liegende Bedeutungen (vgl. ebd., 307). Damit ist die qualitative Inhaltsanalyse interpretativ und lässt Rückschlüsse auf das individuelle Erleben und Verstehen der Probanden zu (vgl. ebd.). Da die qualitative Inhaltsanalyse jedoch interpretativ ist, muss sie umso mehr regelgeleitet und systematisch erfolgen. Dies geschieht durch strikte Transparenz und Dokumentation, systematische Kategorienzuordnung und intersubjektive Nachvollziehbarkeit (vgl. ebd., 307f.) – Aspekte, die innerhalb dieser Untersuchung gezielt verfolgt werden.

Die Aussagen der Probanden sollten inhaltlich erfasst und strukturiert werden. Eine evaluative oder typenbildende Vorgehensweise war nicht geplant und ist im Hinblick auf die Forschungsfrage auch nicht richtungweisend, da es um die Identifikation von Themen geht, nicht um die Klassifizierung von Inhalten oder um die Entwicklung einer Typologie. Die Ergebnisse sollen es ermöglichen, festzustellen, welche auditiven und visuellen Darstellungsmittel die Untersuchungsteilnehmer (im Zusammenhang mit der Erzählung) thematisieren.

Zudem war für die Untersuchungsauswertung von Bedeutung, dass es die Analyse explorativ erlauben sollte, neue Erkenntnisse ans Licht zu bringen, aber auch bestehende Annahmen bzw. Strukturierungen zu nutzen. Daher wurde gemischt induktiv und deduktiv vorgegangen. Die inhaltlich-strukturierende qualitative Analyse nach Kuckartz „lässt ein weites Spektrum konstatieren, das von der vollständig induktiven Kategorienbildung am Material bis hin zur weitgehend deduktiven Bildung von Kategorien reicht“ (Kuckartz 2018, 97). Eine rein induktive oder rein deduktive Kategorienbildung ist in der Forschung eher selten anzutreffen (vgl. ebd.) und macht auch in diesem Fall wenig Sinn, da rund um die Forschungsfrage bereits theoretische Konzepte und Begriffe – beispielsweise zur Filmanalyse – bestehen und gleichzeitig Neues entdeckt werden soll. Das Kategoriensystem bildet dementsprechend diejenigen Aspekte ab, die von Interesse sind (vgl. Heins 2018, 304) – Aspekte zum Filmton, von denen theoretisch ausgegangen wird, genauso wie Aspekte, die neu entdeckt werden.

Zu Beginn der Analyse sollte beleuchtet werden, welche Fragen überhaupt geklärt und was herausgefunden werden sollte, um erste Entscheidungen diesbezüglich zu treffen. In einer ersten Auswertungsphase wurden die Transkripte sorgfältig gelesen, während auch auf die entsprechenden Audioaufnahmen nochmals zurückgegriffen und die Transkripte intensiv erfasst wurden, um ein Gesamtverständnis für die Texte zu bekommen – und zwar mit Blick auf die Forschungsfragen. Zudem wurden zentrale Begriffe, vor allem bezüglich des Auditiven, markiert. (Vgl. hierzu Kuckartz 2018, 55ff.)

Bei der induktiven Kategorienbildung wurde nach den Guidelines von Kuckartz (2018) vorgegangen. Die Forschungsfrage diente als Grundlage dafür, was durch die Kategorien erreicht werden sollte. Es erfolgte ein Vertrautmachen mit den Daten und das Bestimmen der Art der Codiereinheit. Es sollte nur der Kern einer Aussage codiert werden, nicht unbedingt der ganze Satz, wenn dies den Kern der Aussage nicht verfälschte. Die Texte wurden sequentiell bearbeitet. Die induktive Kategorienbildung erfolgte direkt am Text. Dabei wurde elektronisch mit MAXQDA gearbeitet. Nach ersten Versuchen, ein Kategoriensystem aufzustellen und wiederum damit zu codieren, wurde dieses wiederholt systematisiert und geordnet. Auch dessen Differenziertheit wurde reflektiert und optimiert, um letztendlich ein finales Kategoriensystem festlegen zu können (vgl. ebd., 83ff.). Dieser Codierungsprozess soll im Folgenden genauer beschrieben werden.

#### 7.4.3.2 Codierungsprozess

Wie erwähnt, wurden die Daten zunächst durch das Schreiben von Notizen und das unsystematische Markieren von Textstellen exploriert. Durch die Forschungsfrage war bereits von Beginn an klar, dass es eine Kategorie *Auditives* geben muss. Da während der Datenexploration bereits auffiel, dass *Auditives* durch die Probanden wohl nicht in einem gesteigerten Maß Erwähnung fand<sup>36</sup>, kam die Frage auf, *was* die Befragten denn thematisierten, wenn denn nicht vorwiegend *Auditives*. Damit entstand das Anliegen, auch eine Kategorie *Visuelles* anzulegen.

---

<sup>36</sup> was der Auralitätsannahme widerspricht

## *Auditives*

Bereits bei der Kategorienbildung zu *Auditives* fiel auf, dass dies durchaus schwer abzugrenzen ist, da ein Film als audiovisuelles Medium natürlich von der Verbindung von Bild und Ton lebt und dementsprechend meist auf beiden Kanälen gleichzeitig wirkt und rezipiert werden muss. Es gab Probandenäußerungen, die sich sowohl auf Visuelles als auch Auditives bezogen bzw. beziehen konnten.

Aus dieser Schwierigkeit ergab sich das Erfordernis, bei den Äußerungen der Probanden wirklich nur diejenigen als *Auditives* zu codieren, die sich völlig klar und ohne Zweifel auf auditive Merkmale bezogen. Dies ist zum Beispiel bei Äußerungen der Fall, die ohnehin durch entsprechende Verben einen auditiven Bezug klarmachen, etwa „Ich habe gehört...“ oder „Er sagt...“.

### *Unterkategorie Musik, Geräusche, Sprache*

Deduktiv wurden daraufhin die Kategorien *Musik*, *Sprache* im Sinne der gesprochenen Sprache und *Geräusche* gebildet. Dabei wurde von den fachlichen Definitionen dazu ausgegangen. Die Codierung soll damit abbilden, inwieweit die Probanden auf diese drei unterschiedlichen Mittel des Auditiven eingehen.

### *Nennung auditiver Merkmale, Beschreibung von Eigenschaften auditiver Merkmale, Reflexive Auseinandersetzung mit auditiven Merkmalen*

Aus der Beobachtung, dass häufig auditive Merkmale beim Lauten Denken einfach wiederholt wurden, ohne sie genauer zu beschreiben, aber auch der Tatsache, dass teilweise durchaus genauer beschrieben wurde, entstand zunächst die Idee, die Auseinandersetzungstiefe der Probanden mit den auditiven Mitteln genauer zu betrachten. Daher wurde über eine oberflächliche Kategorie *Nennung auditiver Merkmale*, eine Kategorie *Beschreibung von Eigenschaften auditiver Merkmale* und eine Kategorie der tieferen Auseinandersetzung *Reflexive Auseinandersetzung mit auditiven Merkmalen* nachgedacht. Dementsprechend sollten diese Kategorien zeigen, wie komplex die Probanden die auditiven Merkmale verarbeiten, wie tief oder wie oberflächlich sie sich damit auseinandersetzen. Zu fragen war also, ob ein auditives

Merkmal nur kurz wahrgenommen und dann wieder verworfen wird bzw. ob sich die Rezipienten anderen Merkmalen und Informationen widmen oder eine weitere Beschäftigung mit diesem auditiven Merkmal stattfindet. Es fiel aber auf, dass eine Einteilung in diese Kategorien teils schwerfällt. Wenn ein Kind etwa „Tieferschatten“ sagt, ist zu fragen, ob das dann eine reine Wiederholung oder bereits eine Frage und damit eine reflexive Auseinandersetzung ist. Die Kategorien wurden dementsprechend erst einmal beiseitegelegt und schlussendlich doch verworfen, da sich klarere und ertragreichere Kategorisierungswege zeigten, wie im Folgenden beschrieben.

### *Auditive und visuelle Besonderheiten*

Da viele der Probandenäußerungen, die sich auf Auditives (bzw. Visuelles) beziehen, eher Banales wiedergeben, so etwa schlicht eine verbale Aussage einer Figur wiederholen oder nur beschreiben, was zu sehen ist (etwa „Ich sehe ein Kind.“), sollte eine Unterkategorie *Auditive Besonderheiten* (bzw. *Visuelle Besonderheiten*) gebildet werden, die banale und rein inhaltliche Aussagen ausblendet und stattdessen auditive und visuelle Auffälligkeiten fokussiert. Jedoch erschien es zunächst schwierig, *Besonderheiten* möglichst objektiv zu fassen und zu definieren sowie nachvollziehbar zu codieren. Zunächst war es die Idee, anhand der bereits erfolgten Filmanalyse besondere auditive und visuelle Gestaltungsmerkmale herauszugreifen. Ins Auge gefasst wurden die Inszenierung mittels Auditivem und Visuellem, die *Mise en Scène*, oder auch der Ansatz der *Auralität*. Gedanken kreisten auch um eine Bestimmung anhand der Kategorien *Inhalt, Gestaltung, Wirkung* (vgl. Jost/Kammerer 2012, 57), wobei der rein inhaltliche Aspekt eben nicht mitcodiert werden sollte. Dennoch zeigte sich diese interpretative Vorgehensweise als eher subjektiv und nicht zufriedenstellend für eine möglichst objektive Codierung, da Probandenäußerungen nicht eindeutig kategorisiert werden konnten. Eine erste Test-Codierung bestätigte die Zweifel, da es viele nicht klar zuzuordnende Probandenäußerungen gab. Die Kategorienbildung durch Kategorien der Filmanalyse gestaltete sich zu schwierig, fast beliebig und wenig objektiv. Zudem wurde bei genauerem Vergleich zwischen der Filmanalyse und den Probandendaten klar, dass die Schnittmenge der zu findenden bzw. geäußerten *Besonderheiten* wohl eher gering ausfallen würde, wodurch ein Großteil der an der Filmanalyse deduktiv gebildeten Kategorien nicht für die Codierung brauchbar wäre.

Schließlich wurde die Idee verfolgt, induktiv vorzugehen und Kategorien anhand des Datenmaterials festzulegen. Es wurde betrachtet, was die Probanden innerhalb der Oberkategorien *Auditives* und *Visuelles* jeweils an Besonderheiten und Auffälligkeiten erwähnen. Dies wurde näher beschrieben bzw. benannt, um daraus letztlich Kategorien zu bilden und Codierregeln abzuleiten. Zu Beginn fiel bei diesem Prozess auf der auditiven Seite auf, dass die Befragten ihre Meinung vermehrt durch die verbalen Aussagen der Figuren begründeten, teils auch durch die Art und Weise, wie Figuren sprechen. Vertonte Gedanken<sup>37</sup> wurden oft wahrgenommen. Auffällige Musik und Geräusche wurden eher weniger genannt. Zum Visuellen fiel auf, dass die Probanden oft die Kleidung und das Aussehen von Figuren im Allgemeinen nannten, auch um andere Aussagen zu erklären, ebenso deren Mimik und Handlungen. Außerdem wurden recht oft die Dinge genannt, die Rico in Gedanken sieht, wie Straßenschilder, die Bingotrommel oder auch die Zwillingsschwestern. Rein inhaltliche Beschreibungen traten vergleichsweise häufig auf – sowohl beim Auditiven als auch beim Visuellen –, diese sollten aber auf jeden Fall als *nicht besonders* ausgeklammert werden.

So entstand also für die *auditiven Besonderheiten* ein Kategoriensystem, das die *Eigenschaften der diegetischen gesprochenen Sprache* beinhaltet und zudem *vertonte Gedanken (nondiegetisch)* sowie *auffällige Musik und Geräusche* codiert. Die Restkategorie beinhaltet rein inhaltliche Beschreibungen des Auditiven. Die visuellen Besonderheiten sollten ähnlich systematisch sein wie die auditiven und gliedern sich deshalb in *verbildlichte Gedanken*<sup>38</sup> und *auffällige Bildgestaltung*. Auch hier besteht die Restkategorie vor allem aus den rein inhaltlichen Beschreibungen des Visuellen. Zur Kategorie *Eigenschaften der diegetischen gesprochenen Sprache* gibt es kein visuelles Äquivalent, da es keine visuelle Entsprechung zur gesprochenen Sprache gibt.

---

<sup>37</sup> beispielsweise in Form des Voice-over, gemeint ist aber auch die musikalische Vertonung von Gedanken

<sup>38</sup> beispielsweise in Form des Mindscreens, gemeint sind aber auch andere Möglichkeiten der visuellen Darstellung von Gedanken

### *Was wird thematisiert?*

Außerdem sollte darauf eingegangen werden, worüber die Befragten überhaupt reden, was sie an Erzählerischem *thematizieren*. Zunächst wurden dazu anhand einer Auswahl von Datenmaterial (B9 - 4, B2 - 1, B2 - 2, B6 - 3) induktiv erste Kategorien gebildet. Es fiel auf, dass die Probanden die Figuren stark thematisierten, darunter deren Äußeres, ihre Handlungen, Aktionen und verbale Aussagen, aber auch ihre Eigenschaften, Gedanken und Gefühle. Zudem wurde die Erzählung thematisiert, Hintergründe, Räume und Objekte innerhalb der Erzählung, die Produktion des Films, und es wurde teils der eigene Alltag erwähnt. Ein erstes vorläufiges Kategoriensystem, das sich aus diesen Erkenntnissen aufbaute, wurde anhand weiterer Daten erprobt, erweitert und ergänzt. Es wurde beispielsweise eingearbeitet, dass die Befragten neben verbalen auch nonverbale Äußerungen der Figuren nannten oder dass neben Eigenschaften auch Einstellungen der Akteure thematisiert wurden. Zudem wurden einige Kategoriennamen noch umformuliert, um möglichst treffend und eindeutig zu sein. Daraufhin wurden die Kategorien systematisch und übersichtlich angeordnet. Anschließend wurden sie genau definiert, mit Ankerbeispielen versehen und auf das restliche Material angewendet. Da die Frage *Was wird thematisiert?* bezüglich aller Probandenaussagen beantwortet werden und jedes Transkriptsegment codiert werden sollte, musste es auch eine Restkategorie für inhaltsarme oder unklare Äußerungen geben.

Das finale Kategoriensystem wird in Kapitel 7.4.3.4 dargelegt und im Anhang (vgl. Codebuch, Anhang 6, S. 300) genau beschrieben.

#### 7.4.3.3 Prüfung der Intercoder-Übereinstimmung

Um die Qualität des Codierprozesses zu sichern, wurde, wie von Kuckartz (2018, 105; außerdem Rädiker/Kuckartz 2019) vorgeschlagen, das Material von zwei Codierern bearbeitet. Dabei wurde nach dem konsensuellen Codieren vorgegangen, bei dem die Daten von zwei Codierern zunächst unabhängig voneinander anhand eines vorher erstellten vorläufigen Kategoriensystems mit Kategoriendefinitionen codiert werden. Nach dem individuellen Codieren gehen die beiden Codierer das Material gemeinsam durch und diskutieren ihre Codierungen, um sich gegebenenfalls über Sichtweisen und Begründungen auszutauschen, um zu einem Konsens zu kommen. Somit können auch

das Kategoriensystem und dessen Definitionen genauer gefasst werden. Gegebenenfalls unklare Textbeispiele können konkret aufgelistet werden.

Wie von Rädiker und Kuckartz (2019, 291) empfohlen, wurde bei der Zweitcodierung, ebenso wie bei der Erstcodierung, in Schritten vorgegangen. Das heißt, es wurden nicht alle Kategorien des Kategoriensystems gleichzeitig zweitcodiert, sondern zunächst eine Hauptkategorie, dann die nächste. Konkret bedeutet dies, dass als Erstes die Oberkategorien *Auditives* und *Visuelles* codiert wurden, dann die Unterkategorien *Geräusche*, *Musik*, *Sprache*, darauf die Kategorien zur Frage *Was wird thematisiert?* und schließlich die auditiven und visuellen Besonderheiten. Da die Datenmenge nicht zu groß ist, wurden alle Transkripte zweitcodiert (vgl. Rädiker/Kuckartz 2019, 290).

Die Zweitcodiererin erhielt zunächst allgemeine Informationen zum Forschungsprojekt, sichtete die entsprechenden Filmausschnitte und machte sich mit den noch uncodierten Transkripten vertraut. Erst- und Zweitcodiererin ordneten nun jede für sich in einer separaten MAXQDA-Datei (Erstcodiererin: Originaldatei; Zweitcodiererin: Kopie) der ersten Kategorie *Auditives* Segmente zu.

Zur Überprüfung der Intercoder-Übereinstimmung wurden die entsprechenden Funktionen in MAXQDA genutzt. Originaldatei und Kopie wurden wieder zusammengeführt zu einem Projekt. Durch die Funktion der Analyse der Intercoder-Übereinstimmung konnte überprüft werden, „ob die codierenden Personen in den Zuordnungen der Codes übereinstimmen bzw. wo sie nicht übereinstimmen.“ (MAXQDA 2020 Manual, 2020). Bei der Prüfung der Übereinstimmung kann es oftmals dazu kommen kann, dass Codes nicht als identisch ausgegeben werden, weil ein Codierer beispielsweise einen Punkt oder ein Wort mehr codiert hat als der andere, was jedoch „inhaltlich meist irrelevant“ (ebd.) ist, aber fälschlicherweise eine sehr geringe Übereinstimmung der Codierer annehmen lässt. Deshalb wurde in MAXQDA die Funktion gewählt, einen Prozentwert für die Codeüberlappung festzulegen, also für den Anteil der Überlappung zweier Codierungen, um die Frage zu klären: „Wie groß ist der Überschneidungsbereich zweier Codierungen im Verhältnis zum Gesamtbereich, den die beiden Codierungen mit ihren äußersten Segmentgrenzen abdecken“ (ebd.)? Dabei wurde als Vergleichsgröße ein Wert von 60 Prozent Codeüberlappung festgelegt. Dieser Wert wurde vorher testweise höher und niedriger eingestellt, um bei zu vielen bzw. zu wenigen „Falschmeldungen“ optimiert zu werden. Der Wert von 60 Prozent klammert zwar immer

noch manche eigentlich vom Sinn her identisch codierten Segmente aus, erschien aber als sinnvoll, da zum Teil auch diskutiert werden musste, welche Teilsätze inhaltlich zu einem Segment gehören. MAXQDA überprüft also, ob für jedes einzelne codierte Segment aus dem Originaldokument eine Übereinstimmung in der Projektkopie vorliegt. Es werden zwei Tabellen ausgegeben: Die codespezifische Ergebnistabelle zeigt als Übersicht, wie viele Codes übereinstimmend vergeben wurden, auch in der prozentualen Verteilung; eine detaillierte Übereinstimmungstabelle stellt die konkreten Stellen der Übereinstimmung und der Fehlmeldungen dar und zeigt diese bei Klick im jeweiligen Transkript. Alle gemeinsamen Besprechungen der beiden Codierer mussten bedingt durch die Pandemiemaßnahmen im Jahr 2020 via Telefon und TeamViewer-Meeting vollzogen werden.

Nach der jeweils einzelnen Codierung des Materials ergab sich in den Transkripten bezüglich der Kategorie *Auditives* folgende prozentuale Übereinstimmungen: Lautes Denken zeitgleich 74,47 Prozent, Lautes Denken nachträglich 72,73 Prozent, Interview Ankerpunkte 52,50 Prozent, Interview Einkaufsszene 35,29 Prozent. Der vergleichsweise niedrige Übereinstimmungswert im letzten Interviewteil lässt sich zu einem großen Teil durch niedrige Codeüberlappungen erklären, wie in der entsprechenden Tabelle (vgl. Anhang 5, S. 284) deutlicher wird. Da die Transkripte gerade bei den Interviews längere Sätze und längere zusammengehörige Passagen enthalten, wurde hier von den Codierern auch teils zu weniger als 60 Prozent überlappend codiert, wenngleich auch dieselben Stellen einer Kategorie zugeordnet wurden. Die nicht-übereinstimmenden Codes wurden gemeinsam betrachtet und diskutiert. Beide Codierer brachten ihre jeweiligen Notizen und Gedanken dazu ein und kamen bei allen Fällen zu einer gemeinsamen Entscheidung, so dass abschließend eine Übereinstimmung von 100 Prozent erreicht werden konnte. Die Tabelle 1. *Prüfung der Intercoder-Übereinstimmung in der Kategorie Auditives am 25.06.2020* (vgl. Anhang 5) zeigt alle Fälle, die diskutiert wurden, mitsamt Entscheidung und Begründung. In die Definition der Kategorie *Auditives* wurde mitaufgenommen, dass wörtliche Aussagen der Probanden, die den Wortlaut der gesprochenen Sprache im Film wiederholen, codiert werden; nicht aber Aussagen, die paraphrasieren oder zusammenfassen. Ansonsten betrafen die meisten zunächst unklaren Fälle Segmente, die sich auf die gesprochene Sprache bezogen und dies durch entsprechende Verben wie „sagen“ oder „behaupten“ verdeutlichten. So wird „Das- (5) sein (.) Gehirn dreht sich.“ (B9 - 1a, Abs. 6) nicht als *Auditives* codiert, da diese Zusammenfassung des Rezipierten

sich auch auf die visuelle Darstellung der Bingotrommel beziehen könnte. Im Gegensatz dazu wird „er hat ja gesagt, dass es wie so ein Purzelding ist, so wie so eine Bingotrommel“ (B7 - 2, Abs. 1) codiert, da darauf hingewiesen wird, dass dies „gesagt“ wurde.

Bei der Übereinstimmungsprüfung der Kategorie *Visuelles* waren wieder oft fehlende Segmentüberlappungen der Grund für fehlende Übereinstimmung, wie ein testweises Heruntersetzen des Vergleichswerts auf 30 Prozent Codeüberlappung zeigte, durch das eine durchschnittliche Übereinstimmung von 70 Prozent erreicht werden konnte (72,63 Prozent, 80 Prozent, 71,15 Prozent, 60,38 Prozent). Trotzdem wurden alle Fälle genauer betrachtet, auch um ggf. Segmentgrenzen genauer festzulegen. Die diskutierten Fälle sind in der Tabelle 2. *Prüfung der Intercoder-Übereinstimmung in der Kategorie Visuelles am 03.07.2020* (vgl. Anhang 5) im Detail aufgelistet. Es tauchten immer wieder Fälle auf, bei denen genau betrachtet werden musste, ob die Äußerungen der Probanden sich auf etwas bezogen, das rein visuell vermittelt wurde, oder ob auch auditive Mittel in die Wahrnehmung mit hineinspielen konnten. Dass ein Proband sich auf Visuelles bezog, wurde zum Teil durch entsprechende Formulierungen wie „Ich habe gesehen...“ deutlich. Teils musste anhand der entsprechenden Filmszenen beurteilt werden, beispielsweise bei der Aussage „Zwei Zwillinge.“ (B1 - 1, Abs. 22). Theoretisch könnte diese Aussage auch dadurch zustande gekommen sein, dass im Film durch gesprochene Sprache erwähnt wird, dass hier zwei Zwillinge auftauchen, was hier aber nicht der Fall ist. Die Zwillinge ähneln sich tatsächlich auch sehr in der Art, wie sie sprechen. Jedoch kann die Feststellung, dass es sich hier um „[z]wei Zwillinge“ handelt, letztlich nur durch den visuellen Eindruck getroffen werden. Das Segment „Da ist irgendetwas passiert und da sind ganz viele Polizisten.“ (B2 - 1, Abs. 6) muss, so fiel in der Diskussion auf, gekürzt werden, denn „Da ist irgendetwas passiert“ wird auch auditiv durch die Geräuschkulisse bzw. das Getuschel der Menge vermittelt. Die Polizisten wiederum können nur visuell erkannt werden. Außerdem wurden unter den Codierern nochmals die Zeichentrick-Einspieler als auffällige visuelle Darstellungsmittel thematisiert. Diese sind klar als Visuelles zu codieren. Wenn die Probanden „Schatten“ erwähnen, könnte sich dies, obwohl es auf den ersten Blick klar visuell erscheint, auch auf Ricos Ausspruch zu den „Tieferschatten“ beziehen und somit auditiv provoziert sein. Diese Fälle mussten also jeweils genauer betrachtet werden.

Bezüglich der Interviews zur Einkaufsszene, die sehr starke auditive Mittel enthält, musste besprochen werden, was tatsächlich nur als visuell von den Untersuchungsteilnehmern erwähnt wurde und in welchen Probandenaussagen eventuell auch auditive Einflüsse stecken könnten. Wenn B1 - 4 (Abs. 21) sagt: „Weil er dann plötzlich das Rad sieht“, ist dies als „Visuelles“ zu codieren, da der Proband klarmacht, dass es um den Sehsinn geht, auch wenn dieses „Rad“, also die Bingotrommel, gleichzeitig durch entsprechende auditive Mittel in Erscheinung tritt. Im Gegensatz dazu wird „und dann ist plötzlich alles (.) durcheinander.“ (B1 - 4, Abs. 21) nicht codiert, weil das Durcheinander auch auditiv vermittelt wird und hier nicht klar wird, ob der Proband sich auf das Visuelle oder auf das Auditive oder auf beides bezieht. In der Kategoriendefinition wurde außerdem im Anschluss klarer formuliert, dass Handlungen nur dann als *Visuelles* codiert werden, wenn sie im Filmausschnitt rein visuell vermittelt sind.

Zur Zweitcodierung der Unterkategorien *Sprache*, *Musik* und *Geräusche* wurden vor allem unklare Fälle von *Sprache* besprochen, beispielsweise, ob Lachen als Geräusch oder als Sprache sowie ob Gesang als *Sprache* oder *Musik* codiert wird. Lachen als stimmlicher Ausdruck wird als *Sprache* codiert. Wenn die (Sprech-) Stimme einer Figur gemeint ist, wird dies als *Sprache* codiert. Dies gilt auch für vermittelte Sprache – etwa als Audioaufnahme oder aus dem Radio. Wird Musik in der Form von Gesang, einer Melodie, eines Liedtextes oder von einer CD abgespielt thematisiert, wird dies als *Musik* codiert. Bezieht sich eine Aussage auf ein Lied und den Liedtext, gehört sie zur Musik, nicht zur Sprache. Gesang gehört zur Musik, nicht zur Sprache. Als gesprochene Sprache wird immer auch vermittelte Sprache (z. B. vom Radio oder einer Kassette) codiert.

Bei der Zweitcodierung des Bereichs *Was wird thematisiert?* wurde das konsensuelle Codieren mit dem Codieren zu zwei Zeitpunkten kombiniert, da die Codierungen und Kategorien hier sehr umfangreich sind. Bei diesem Vorgehen wird das Material zunächst von der einen Person und dann von der anderen unabhängig codiert, wie es auch beim rein konsensuellen Codieren der Fall ist. Anschließend aber schaut die Projektleitung alle Codierungen durch, „nimmt Korrekturen vor und diskutiert Zweifelsfälle mit der Hilfskraft“ (Rädiker/Kuckartz 2019, 288). Um die Durchsicht der Projektleitung möglichst effizient zu machen, blickten zunächst beide Codierer auf einen Ausschnitt des Materials (Lautes Denken zeitgleich, Übereinstimmungswerte vor der Prüfung und Besprechung: im Durchschnitt 71,74 Prozent). So konnte festgestellt werden, dass ein

großer Teil der Nichtübereinstimmungen in fehlenden Segmentüberlappungen lag oder sich auf die Restkategorien bezog. Nicht gleich codierte Fälle konnten oft anhand eines Blicks in die Codedefinition geklärt werden. Unklar Definiertes konnte genauer gefasst werden. Dies hatte Auswirkung auf das Kategoriensystem. Die Kategorien *Handlung* und *Figurenaktionen* waren nicht klar abzugrenzen, da ja auch Figuren „handeln“. Es wurde also eine Oberkategorie *Handlung* in *Geschehnisse*<sup>39</sup> und *Figurenhandlungen*<sup>40</sup> aufgeteilt.

Bevor die Projektleitung die Fälle durchging, gab es folgende prozentuale Übereinstimmungen im Bereich „Was wird thematisiert?“, Lautes Denken zeitgleich 93,01 Prozent, Lautes Denken nachträglich 49,10 Prozent, Interview Ankerpunkte 50,72 Prozent, Interview Einkaufsszene 52,98 Prozent. Dies lag zu einem großen Teil an fehlenden Segmentüberlappungen (z. B. „B: Nein.“ bzw. B: „Nein.“<sup>41</sup>) und Fällen, bei denen die Zweitcodiererin kleine inhaltsarme Äußerungen (z. B. „Hm.“) nicht extra als inhaltsarme Äußerung codiert hat, sondern mit in die danebenstehende Kategorie eingegliedert hat. Außerdem betrafen viele Nichtübereinstimmungen die Restkategorien, was den Prozentsatz der Übereinstimmung deutlich herunterzog (z. B. Interview Einkaufsszene 197 Fälle zu prüfen, 94 davon in den Restkategorien). Zudem gab es Fälle, die durch Blick in die Codedefinition eindeutig zu klären waren. Nachdem die Projektleiterin all diese Fälle durchgesehen und gelöst hatte, blieben nur wenige Zweifelsfälle zur Diskussion übrig, wodurch diese Übereinstimmungswerte ergaben: Lautes Denken zeitgleich 99,31 Prozent, Lautes Denken nachträglich 98,13 Prozent, Interview Ankerpunkte 96,36 Prozent, Interview Einkaufsszene 96,45 Prozent. Die Zweifelsfälle wurden schließlich mit der Zweitcodiererin diskutiert (vgl. Anhang 5). Es ging wiederholt um Fälle, in denen geklärt werden musste, ob es sich um aktuelle Gedanken oder um wiederkehrende Denkmuster, also Persönlichkeitsmerkmale, handelt.

---

<sup>39</sup> *Geschehnisse*: Dieser Code wird vergeben, wenn der/die Befragte/n Geschehnisse, Zusammenhänge oder Handlungsentwicklungen der Erzählung beschreibt, die keine äußere Aktion einer Figur sind. Es wird auch codiert, wenn Handlungen thematisiert werden, die im Film nicht gezeigt werden, oder wenn Vermutungen zum Geschehen geäußert werden. Es wird auch codiert, wenn Handlungen thematisiert werden, die keiner Figur persönlich zugeordnet sind.

<sup>40</sup> *Figurenhandlungen*: Dieser Code wird vergeben, wenn eine Äußerung des/der Befragten eine äußere Aktion einer Figur thematisiert, also dass eine Figur etwas tut, sichtbar handelt.

<sup>41</sup> Hier hat ein Codierer das „B:“ bzw. den Punkt am Ende mitcodiert, der andere nicht.

Die Restkategorien 1 und 2 wurden aufgrund der fehlenden Trennschärfe und der geringen Aussagekraft bezüglich der Forschungsfrage abschließend zu einer einzigen Restkategorie zusammengefasst.

Die Zweitcodierung der Kategorien *Auditives/Visuelles* ergab sehr hohe Übereinstimmungswerte: Lautes Denken zeitgleich 80,00 Prozent / 92,17 Prozent, Lautes Denken nachträglich 71,43 Prozent / 100,00 Prozent, Interview Ankerpunkte 72,34 Prozent / 90,00 Prozent, Interview Einkaufsszene 94,74 Prozent / 97,30 Prozent. In der Diskussion stellte sich nochmals heraus, dass es einen Unterschied macht, ob Probanden diegetischen oder nondiegetischen Ton thematisierten (vgl. Codedefinition, Anhang 6). In die Definition der Kategorie *Weitere auffällige Bildgestaltung* wurde mitaufgenommen, dass damit auch eine überhöhte visuelle, also unrealistische, Darstellung gemeint ist. Die *auffällige Bildgestaltung* klammert also realistisch Wiedergegebenes (sozusagen diegetische Bildgestaltung) aus; schließt dafür aber visuelle filmische Darstellungsmittel (sozusagen nondiegetische Bildgestaltung) wie einen eingeblendeten Filmtitel ein.

#### 7.4.3.4 Kategoriensystem

Das Kategoriensystem folgte den von Kuckartz geforderten Grundsätzen, dass es „in enger Verbindung zu den Fragestellungen und Zielen des Projekts gebildet“ werden sollte, „nicht zu feingliedrig und nicht zu umfangreich sein“ und „eine möglichst genaue Beschreibung der Kategorien enthalten“ (Kuckartz 2018, 103) sollte. Kategorien sollen trennscharf und erschöpfend sein, sich also nicht überschneiden, aber vollständig sein und keinen Aspekt übersehen (vgl. ebd., 67). Außerdem wurde das Kategoriensystem, wie im vorherigen Kapitel beschrieben, im Vorhinein an einem Teil des Datenmaterials getestet (vgl. ebd., 103).

Die Kategoriendefinition orientierte sich an dem allgemeinen Schema nach Kuckartz: Die Anwendung der Kategorie und Beispiele mit Quellenangaben wurden möglichst prägnant bezeichnet; weitere Anwendungen und Abgrenzungen wurden optional hinzugefügt, falls als nötig erachtet (vgl. ebd., 40). Die Kategoriendefinition soll die Kategorienbezeichnung und deren inhaltliche Beschreibung sowie Beispiele enthalten

(vgl. ebd., 67). Im Codebuch (vgl. Anhang 6) sind sämtliche Kategorien und ihre Definitionen nachzulesen.

Da es sich vor allem beim Lauten Denken um relativ kurze Äußerungen der Probanden und meist nicht einmal um vollständige Sätze handelt, wurden auch die Codiereinheiten meist relativ kurz gewählt. Im Sinne von Kuckartz sollten die Einheiten dennoch auch außerhalb des Zusammenhangs verständlich sein, soweit möglich. Da es aber in der Natur des erhobenen Datenmaterials liegt, dass manche Probandenaussagen nur im Zusammenhang mit den Audioaufnahmen, also der Referenz zum Film, verständlich sind, kann dies nicht komplett gewährleistet werden (vgl. Kuckartz 2018, 43).

Final ergibt sich das in Abbildung 13 ersichtliche Kategoriensystem, dessen Kategoriendefinitionen im Anhang (vgl. Anhang 6) genau nachzulesen sind.

1 Auditives
1.1 Sprache
1.2 Musik
1.3 Geräusche
1.4 Auditive Besonderheiten
1.4.1 Eigenschaften der dieget. gespr. Sprache
1.4.2 Vertonte Gedanken (nondiegetisch)
1.4.3 Weitere auffällige Musik und Geräusche
1.4.4 Restkategorie
2 Visuelles
2.1 Visuelle Besonderheiten
2.1.1 Verbildlichte Gedanken
2.1.2 Weitere auffällige Bildgestaltung
2.1.3 Restkategorie
3 Was wird thematisiert?
3.1 Figuren
3.1.1 Figurenäußeres / Äußere Erscheinung
3.1.2 Figureninneres
3.1.2.1 Persönlichkeit, Charakter, Eigenschaften, Einstellungen
3.1.2.2 Gefühle
3.1.2.3 Gedanken
3.2 Handlung
3.2.1 Geschehnisse
3.2.2 Figurenhandlungen
3.3 Raum
3.4 Metaebene Film
3.4.1 Fazit zum Film
3.4.2 Film als Produkt
3.4.3 (Weitere) Filmische Darstellungsmittel
3.5 Restk.: Interviewbedingte, inhaltsarme, unklare Äußerungen
4 Ankerpunkte

Abbildung 13: Kategoriensystem

#### 7.4.3.5 Thematische Zusammenfassungen

Zur deskriptiven Analyse der kategorisierten Daten wurden mit Hilfe des MAXQDA Summary-Grids thematische Zusammenfassungen erstellt (vgl. Rädiker/Kuckartz 2019, 143), die „wiederum für weiterführende Analysen genutzt werden, insbesondere für systematische Fallvergleiche, Fallkontrastierungen und Fallübersichten“ (ebd., 149).

Die Komprimierung erfolgte eng am Text aus dem Blickwinkel der Forschungsfragen. Summaries wurden zu den codierten Segmenten der Kategorien *Sprache*, *Musik* und *Geräusche* erstellt, ebenso wie zu den Unterkategorien der auditiven und visuellen Besonderheiten: *Eigenschaften der diegetischen gesprochenen Sprache*, *Vertonte Gedanken (nondiegetisch)*, *Weitere auffällige Musik und Geräusche* sowie *Verbildlichte Gedanken* und *Weitere auffällige Bildgestaltung*.

Dabei wurden die Zusammenfassungen immer nach dem gleichen Schema erstellt, das sich aus den Forschungsfragen ableitet. Die Summaries zu *Sprache / Musik / Geräusche* orientieren sich an diesem Aufbau: B1 bezieht sich auf ... Es werden ... in eigenen Worten wiedergegeben / wiederholt / beschrieben / erklärt / als ... bezeichnet / hinterfragt. Die Summaries zu auditiven und visuellen Besonderheiten orientieren sich an den Fragen: Auf was wird sich bezogen? Was wird genannt? In welchen Worten? Wie wird etwas bezeichnet oder beschrieben? Wird etwas erkannt (zum Beispiel, dass es sich um eine Gedankenrede handelt oder um bestimmte Zusammenhänge) oder sogar begründet? Für die Erstellung der Zusammenfassungen wurden außerdem die Begrifflichkeiten für die Beschreibung des Filmtons (vgl. Kapitel 3.1) genutzt.

#### 7.4.3.6 Weitere Verarbeitung der Daten

Die thematischen Zusammenfassungen (vgl. Kapitel 7.4.3.5) wurden in Form von Summary-Tabellen mittels MAXQDA einander gegenübergestellt. Insgesamt wurden drei Tabellen erstellt: eine Gegenüberstellung der Zusammenfassungen zu den auditiven Besonderheiten, eine zu den visuellen Besonderheiten und eine Gegenüberstellung der zusammengefassten Aussagen zu Sprache, Musik und Geräuschen. Sinn dieser tabellarischen Gegenüberstellungen sollte es sein, Antworten auf diese Fragen zu erhalten: Was wird erwähnt? (Geräusche, Sprache Musik; diegetische oder nondiegetische Mittel, welche Mittel?) In welchen Worten? Was wird erkannt?

(Beispielsweise Zusammenhänge, Gedankenrede) Wie wird gegebenenfalls begründet? Was wird nicht erwähnt? Zudem können die Aussagen zu visuellen und auditiven Besonderheiten verglichen werden. Die Summary-Tabellen finden sich im Anhang 8.10.

Anhand des MAXQDA-Code-Relations-Browsers soll dargestellt werden, was thematisiert wird, wenn Auditives genannt wird. Es sollen also Zusammenhänge zwischen Auditivem und Erzählung ersichtlich werden. Der Code-Relations-Browsers bildet das Codesystem der Kategorie *Was wird thematisiert?* als Spalten und die Kategorien *Sprache*, *Musik*, *Geräusche* als Zeilen ab, so dass innerhalb einer Tabelle jeweils die Überschneidungen angezeigt werden. Analog geschah dies mit der Kategorie *Visuelles*. Die konkreten Äußerungen der Überschneidungen wurden im Anhang 8.11, 8.12, 8.13, 8.14 aufgelistet.

Um zu erkennen, wie die Probanden mit den im Interview zur Einkaufsszene (Erhebungsteil 4) gestellten Fragen umgehen, also inwiefern sie ihr Figurenverständnis mit den auditiven Mitteln verbinden, wurde zu jedem Interview eine knappe Zusammenfassung erstellt (vgl. Anhang 8.15).

Die Kreuztabellen (vgl. Anhang 8.16) stellen dar, inwiefern sich bezüglich der Probandenvariablen Muster ergeben. Zum einen wird das Geschlecht der Probanden dargestellt, zum anderen die Film-/Fernseherfahrung – jeweils bezüglich des *Auditiven*, des *Visuellen*, der *auditiven Besonderheiten* und bezüglich der Frage *Was wird thematisiert?*

Die Funktion der Segmentmatrix erlaubt es, einzelne Probanden in den Kategorien *Auditives* und *Auditive Besonderheiten*, ebenso wie in der Kategorie *Visuelle Besonderheiten*, zu vergleichen. Dies ermöglicht den Blick auf einzelne Versuchsteilnehmer und ihre individuellen Äußerungen und Variablen. Informationen zu den Probanden, die durch den Fragebogen erhoben wurden, können hinzugezogen werden. Diese wurden für jeden Schüler zusammengefasst. So können Vermutungen zum Zusammenhang zwischen den Probandenäußerungen und deren Erfahrungen mit Film und Fernsehen aufgestellt werden.

## 8 Ergebnisse

An dieser Stelle werden die Ergebnisse der explorativen Studie erläutert. Zunächst werden die einzelnen Kategorien näher betrachtet, um darauffolgend Zusammenhänge zwischen den Kategorien als auch zwischen Kategorien und Probanden darzustellen.

Zahlen, Codehäufigkeiten etc. müssen immer im Zusammenhang mit der Erhebungssituation gesehen werden. Es handelt sich um eine qualitative Studie, die mit nur wenigen Teilnehmern durchgeführt wurde. Die Erhebung ist in den ersten beiden Teilen ungerichtet (Lautes Denken zeitgleich, Lautes Denken nachträglich) und später durch gezieltes Nachfragen gesteuert (Interview Ankerpunkte, Interview Einkaufsszene).

### 8.1 Kategorienbasierte Auswertung

Die Daten werden zunächst entlang der Kategorien ausgewertet. Es wird die Hauptkategorie *Auditives* mit ihren Unterkategorien *Sprache*, *Musik*, *Geräusche* betrachtet ebenso wie die Unterkategorien *Auditive Besonderheiten: Eigenschaften der diegetischen gesprochenen Sprache*, *Vertonte Gedanken*, *Weitere auffällige Musik und Geräusche*; das *Visuelle* und die Unterkategorien der *Visuellen Besonderheiten: Verbildlichte Gedanken*, *Weitere auffällige Bildgestaltung*; zudem alle Unterkategorien der Frage *Was wird thematisiert?*.

#### 8.1.1 Auditives

Die Hauptkategorie *Auditives* leitet sich direkt aus der Forschungsfrage ab. In diese Kategorie fallen 128 Segmente, 114 davon in die Unterkategorie *Sprache*, 10 in *Musik* und 4 in *Geräusche*. In den ersten zwei Interviewteilen (Lautes Denken zeitgleich und Lautes Denken nachträglich), die nicht vom Interviewer gesteuert wurden, betrifft dies in der Kategorie *Auditives* 62 Segmente, bezüglich *Sprache* 50 Segmente, *Musik* 8 Segmente und *Geräusche* 4.

#### 8.1.1.1 Sprache

In den Lautdenkprotokollen und Interviews finden sich sehr viele Äußerungen zur gesprochenen Sprache. Figurenäußerungen werden von den Probanden dabei vor allem wiederholt oder in eigenen Worten wiedergegeben. Dies geschieht beispielsweise bezüglich Ricos Ausspruch „schon wieder diese unheimlichen Schatten“ (B2-2, Abs. 2) oder in Form einer Zusammenfassung des Geschehens wie „Sie fragt den nach dem Namen“ (B2-1, Abs. 21). Auch werden Figurenäußerungen teils durch das Verstellen der eigenen Stimme nachgeahmt. Dabei handelt es sich zum Großteil um diegetische Figurenäußerungen. Genauso wird aber auch Ricos Voice-over aus der Eingangssequenz von mehreren Probanden zusammengefasst, beispielsweise von B7: „Er hat doch am Anfang gesagt, dass sein Gehirn wie eine Bingotrommel ist und wenn da ganz viele Gedanken sind, dann (.) fällt irgendein Gedanke heraus und (.) er sagt das.“ (B7-3, Abs. 25). Zwei Probanden erkennen Ricos Voice-over als Gedankenrede: B2 an mehreren Stellen, beispielsweise, als geäußert wird: „Das Kind (.) sagt gerade irgendetwas beim Denken“ (B2-1, Abs. 3) und B9 im letzten Interviewteil: „auch seine (.) Sprache das, was er gedacht hat wahrscheinlich so in seinem Kopf gedacht hat“ (B9-4, Abs. 12).

Zum Teil wird auch das Nichtverstehen der Sprache oder sprachlicher Äußerungen aufgrund akustischer Schwierigkeiten oder aufgrund von Fremdsprache thematisiert.

Im vierten Erhebungsteil wird die in Form der Kassettenaufnahme vermittelte Sprache der Mutter angesprochen.

Immer wieder werden die Wortneubildungen der Hauptfigur und auffällige Eigennamen erwähnt und hinterfragt, zum Beispiel „Schnäppchenentführer? 2000? Okay“ (B5-1, Abs. 38), „„Fundpapier“ habe ich noch nie gehört.“ (B9-1b, Abs. 16) oder „Dass das eigentlich (.) ja, dass das eigentlich ja komisch ist, dass die tiefbegabt sagen.“ (B7-3, Abs. 5).

#### 8.1.1.2 Musik

Die Musik wird deutlich seltener erwähnt. Dabei wird zum einen das diegetische Schlaflied der Mutter angesprochen – auch, dass dieses „sehr schön“ (B7-2, Abs. 4) sei, wobei B2 zunächst irritiert dadurch zu sein scheint, dass das Lied im Off, nämlich unter der Bettdecke, abgespielt wird („dann kam auf einmal so Musik“, B2-3, Abs. 29). Zum

anderen wird die nondiegetische Musik von einem einzigen Probanden als „irgendwie so komisch“ (B5-1, Abs. 45) bezeichnet und später näher beschrieben: „Weil die so aufgedreht ist. Irgendwie (.) zeit-spulen, also, dass die Zeit schneller geht? So irgendwie, hört sich das an.“ (B5-3, Abs. 26). Es wird also erkannt, dass diese „aufgedreht[e]“ Musik in der Szene vor dem Haus unter anderem eingesetzt wird, um die Zeit zu raffen.

Zudem nennt nur B5 die auffälligen Worte „Bingo, Bingo.“ (B5-1, Abs. 3) aus der Titelmusik.

### 8.1.1.3 Geräusche

Auf Geräusche wird insgesamt kaum eingegangen. Dabei beziehen die Probanden sich lediglich auf das diegetische Geräusch des lachenden Publikums. Andere Geräusche werden nicht thematisiert.

## 8.1.2 Auditive Besonderheiten

Von 128 Segmenten in der Kategorie *Auditives* wurden 56 als *auditive Besonderheiten* codiert: 20 Segmente beziehen sich auf *Eigenschaften der diegetischen gesprochenen Sprache*, 32 auf (nondiegetische) *Vertonte Gedanken* und 4 auf *Weitere auffällige Musik und Geräusche*.

Wird der Blick nur auf die Codierungen innerhalb der beiden Lautdenkprotokolle gerichtet, die un gelenkt waren, fallen 9 Codings in die Kategorie *Eigenschaften der diegetischen gesprochenen Sprache*, 4 in *Vertonte Gedanken* und 2 in *Weitere auffällige Musik und Geräusche*.

### 8.1.2.1 Eigenschaften der diegetischen gesprochenen Sprache

Als *Eigenschaften der diegetischen gesprochenen Sprache* wurde codiert, wenn das Lachen einer Figur als „komisch“ (B1-1, Abs. 8) oder der Gesang einer Figur als „gut“ (B1-1, Abs. 17) oder „voll schön“ (B7-1, Abs. 22) bezeichnet wird, ebenso, wenn die Rede der Zwillinge als „so komisch“ und „so blöd“ (B1-3, Abs. 37) beschrieben wird,

während die Stimme der Figuren nachgeahmt (vgl. B1-3, Abs. 39) und ihre Sprechweise als „immer so gleich“ (B1-3, Abs. 41) charakterisiert wird. Vor allem die Zwillinge werden von mehreren Versuchsteilnehmern nachgeahmt. Das Lachen der Showmasterin fällt einer Probandin immer wieder als „fiese Lache“ (B3-3, Abs. 27) auf. Wiederholt wird thematisiert, dass es sich beim Lied der Mutter um eine Fremdsprache handelt. Im Interview zur Einkaufsszene wird nicht auf Eigenschaften der diegetischen gesprochenen Sprache eingegangen.

#### 8.1.2.2 Vertonte Gedanken

Im Ankerpunkte-Interview sowie im Interview zur Einkaufsszene wird von den Probanden verstärkt auf vertonte Gedanken eingegangen, wobei in diesen Erhebungsteilen, vor allem aber beim Interview zur Einkaufsszene, auch direkt nach den Gedanken der Figur gefragt wurde. Werden vertonte Gedanken genannt, so fassen die meisten Versuchsteilnehmer, nämlich alle bis auf B1, Ricos Voice-over in eigenen Worten zusammen, beispielsweise „Er behauptet, dass sein (.) Gehirn wie eine Bingokugel ist.“ (B4-2, Abs. 2). B3 bezieht sich zudem auf die nondiegetischen Äußerungen der Zwillinge: „Weil diese zwei Zwillinge, die eine hatte rechts gesagt und die andere hat links gesagt.“ Lediglich B2 und B9 erkennen, dass die Hauptfigur „etwas im Denken (.) zu sich sagt“ (B2-1, Abs. 20) und „Gedankensprache“ (B2-4, Abs. 15) spricht sowie, dass es sich um etwas handelt, was er „wahrscheinlich so in seinem Kopf gedacht hat“ (B9-4, Abs. 12). B2 begründet diese Einsicht zudem dadurch, dass „man da ja nicht so in dem Raum etwas hört“ (B2-3, Abs. 9), dass es sich also um nondiegetischen Ton handelt.

#### 8.1.2.3 Weitere auffällige Musik und Geräusche

Außerdem fällt auf, dass B2 die Musik im Off thematisiert: Die Aussage „dann kam auf einmal so Musik“ (B2-3, Abs. 29) bezieht sich darauf, dass der Kassettenrekorder unter der Bettdecke, für den Rezipienten nicht sichtbar, abgespielt wird.

B5 bezeichnet die nondiegetische Musik als „irgendwie so komisch“ (B5-1, Abs. 45) ebenso als „aufgedreht“ (B5-3, Abs. 26) und erkennt, dass während dieser Musik „die Zeit schneller geht“ (B5-3, Abs. 26).

B9 nennt das Wiederabspielen des aufgenommenen Liedes auf dem Kassettenrekorder.

Geräusche werden nicht erwähnt.

### 8.1.3 Visuelles

Insgesamt wurden 136 Segmente der Kategorie *Visuelles* zugeordnet (vgl. Abbildung 14). Innerhalb der Lautdenkprotokolle waren es 69, also etwa die Hälfte.

<b>Codings in den Kategorien <i>Auditives</i>, <i>auditive Besonderheiten</i> und <i>visuelle Besonderheiten</i></b>		<b>Codings</b>
Auditives		128
	Sprache	114
	Musik	10
	Geräusche	4
Auditive Besonderheiten		
	Eigenschaften der diegetischen gesprochenen Sprache	20
	Vertonte Gedanken	32
	Weitere auffällige Musik und Geräusche	4
Visuelles		136
Visuelle Besonderheiten		
	Verbildlichte Gedanken	19
	Weitere auffällige Bildgestaltung	10

Abbildung 14: Anzahl der Codings in den Kategorien *Auditives*, *auditive Besonderheiten* und *visuelle Besonderheiten*

#### 8.1.4 Visuelle Besonderheiten

Von 136 Segmenten in der Kategorie *Visuelles* wurden 29 als *Visuelle Besonderheiten* codiert: 19 Segmente beziehen sich auf *Verbildlichte Gedanken* und 10 auf *Weitere auffällige Bildgestaltung*. In den beiden Lautdenkprotokollen werden keine verbildlichten Gedanken genannt. Auffällige Bildgestaltung wird hier sechsmal codiert.

##### 8.1.4.1 Verbildlichte Gedanken

Verbildlichte Gedanken werden ausschließlich im Interview zur Einkaufsszene geäußert – von sechs von neun Probanden. B1 bezieht sich darauf, dass Rico in Gedanken die Zwillinge sieht und begründet das dadurch, dass das „so unwahrscheinlich“ (B1-4, Abs. 4) aussah: „Die hat sich nicht bewegt und dann ist sie irgendwie verschwunden.“ (B1-4, Abs. 4). Dass es sich um Ricos Gedanken handelt, wird außerdem begründet durch die Tatsache, dass er „so viele komische Sachen gesehen hat“ (B1-4, Abs. 6), beispielsweise das Straßenschild in doppelter Ausführung und die Bingotrommel.

B2 begründet, dass es sich um Ricos Gedanken handelt, dadurch, dass die Bingotrommel erschienen ist. B4 nennt in diesem Zusammenhang neben der Bingotrommel auch die Zwillinge und, dass „ganz oft dieses Schild in jede Richtung mit der gleichen Straße darauf“ (B4-4, Abs. 2) erschienen bzw. „eingblendet“ (B4-4, Abs. 2) wurden. B5 erkennt, dass in Ricos Kopf „das Bingo“ (B5-4, Abs. 4) läuft. Dies wird dadurch begründet, dass man das „jetzt noch einmal gesehen“ (B5-4, Abs. 4) hat.

B7 erkennt, dass die Bingotrommel „leicht kam“<sup>42</sup> (B7-4, Abs. 4), ebenso wie die Zwillinge, „so oft die Schilder“ (B7-4, Abs. 18) und „Ausschnitte von der Bingotrommel“ (B7-4, Abs. 26), und verbindet diese Darstellungen mit Ricos Gedanken.

Proband B9 erklärt, dass „eine Stange mit richtig vielen Schildern“ (B9-4, Abs. 6) zu sehen war und es „so aussah, als täte auf jedem Schild genau das gleiche darauf stehen“ (B9-4, Abs. 6), und verknüpft diese Darstellung mit den Gedanken der Hauptfigur. Außerdem beschreibt B9 die Kamerabewegung („Dann wurde Kamera wieder auf eine

---

<sup>42</sup> Gemeint ist wohl, dass die Bingotrommel über das vorherigen Bild überblendet wurde.

andere Seite (.) getan. Und dann ist wieder so Dächlerstraße<sup>43</sup> gewesen und so“, B9-4, Abs. 12) und das Einblenden der Bingokugeln.

#### 8.1.4.2 Weitere auffällige Bildgestaltung

Innerhalb der Bildgestaltung fällt vier Studienteilnehmern zudem der eingeblendete Filmtitel in der Anfangssequenz auf. Drei Probanden beziehen sich darauf, dass Teile des Films Zeichentrick sind. B1 nennt, dass ein Gegenstand im Bild auffällig gegläntzt hat. B9 bezieht sich darauf, dass in einem Film Zicken bzw. Zwillinge auf besondere, „typische“ (B9-3, Abs. 52) Weise dargestellt werden: Sie tragen die gleiche Kleidung, damit man sie nicht unterscheiden kann.

#### 8.1.5 Thematisierungen

Was wird thematisiert?		Codings
Figuren		
	Figurenäußeres / Äußere Erscheinung	39
Figureninneres		
	Persönlichkeit, Charakter, Eigenschaften, Einstellungen	93
	Gefühle	17
	Gedanken	77
Handlung		
	Geschehnisse	67
	Figurenhandlungen	255
Raum		101
Metaebene Film		
	Fazit zum Film	13
	Film als Produkt	15

<sup>43</sup> Das Kind hat den Namen der Straße wohl nicht korrekt verstanden oder kann sich nicht an den genauen Laut des Straßennamens erinnern.

(Weitere) Filmische Darstellungsmittel	10
--	----

Abbildung 15: Anzahl der Codings in den Unterkategorien zu *Was wird thematisiert?*

In der Kategorie *Was wird thematisiert?* (vgl. Abbildung 15) fällt auf, dass vor allem Figurenhandlungen thematisiert werden. Zudem werden die Figuren häufig auch in ihrer Persönlichkeit, ihrem Charakter, ihren Eigenschaften und Einstellungen beschrieben, aber auch bezüglich ihrer Gedanken (– wobei im Erhebungsteil 4 direkt nach den Gedanken der Hauptfigur gefragt wurde). Zudem wird der Raum oft thematisiert.

#### 8.1.5.1 Figuren

Sprechen die Probanden über die äußere Erscheinung der Figuren, so geht es meist um deren Gesamterscheinung, zum Beispiel „Die sehen wirklich gleich aus“ (B1-2, Abs. 5). Des Öfteren ist dies auch negativ konnotiert: „Die sieht komisch aus, die Frau“ (B1-1, Abs. 7). Oft wird über die Kleidung gesprochen („Aber die Mädchen hatten voll hässliche Sachen an“, B1-2, Abs. 17), teils über Mimik („Er hat immer so große Augen gemacht bei den Straßen“, B6-4, Abs. 12), weniger über Gestik („Davor hat er halt so bisschen die Schultern hochgezogen. Da hat er sie auch fallen lassen.“, B7-4, Abs. 22). Beschrieben wird durch Vergleiche („Sie sah ein bisschen aus wie so eine Hellseherin“, B1-2, Abs. 10) und Adjektive („hässliche Sachen“, B1-2, Abs. 17; „komisch“, B3-1, Abs. 2; „gruselig“, B3-1, Abs. 15).

Bezüglich Persönlichkeit, Charakter, Eigenschaften und Einstellungen der Figuren äußern sich die Studienteilnehmer vor allem zu den „Zicken“ (B1-1, Abs. 47) – Zwillingen, wobei immer wieder betont wird, dass diese als „fies“ (B7-1, Abs. 25), einmal sogar als „gruselig“ (B5-3, Abs. 37) eingeordnet werden; zudem zu Ricos Tiefbegabung („Er hat ja ein tiefes (.) Gedächtnis gehabt, so ein (.) tiefes? Keine Ahnung. Weiß nicht, wie es heißt“, B5-2, Abs. 1). Teils wird die Tiefbegabung von den Schülern aber falsch verstanden („Rico ist ein hochbegabtes Kind“, B6-2, Abs. 1). Immer wieder handeln die Kinder aus, ob Rico schlau ist oder nicht. Thematisiert werden auch Ricos Familienverhältnisse und seine Angewohnheiten („Fundpapierchen?“, B9-3, Abs. 34). Ab und zu wird erwähnt, wie andere Figuren einzuschätzen sind („nett“, B7-1, Abs. 24; „Zauberin“, B9-1a, Abs. 4).

Auf Gefühle der Figuren wird recht wenig eingegangen, zum Großteil nur dann, wenn die entsprechende Frage im Interview gestellt wurde. Hier verbinden die Probanden Ricos Weg zum Einkaufen und das damit verbundene mögliche Sich-verlaufen mit „Angst“ (B3-4, Abs. 30), Traurigkeit, Verzweiflung, Verwirrung und Aufregung (vgl. z. B. B5-4, Abs. 6; B7-4, Abs. 10; B8-4, Abs. 22; B7-4, Abs. 38), aber auch mit Stolz (vgl. B6-4, Abs. 8). Die gruseligen Schatten werden mit „Angst“ (B5-3, Abs. 6) assoziiert; die Zwillinge mit negativen Gefühlen (vgl. B5-3, Abs. 39). Dem Gesang der Mutter werden positive Gefühle zugeordnet (vgl. B5-3, Abs. 20).

Weit mehr gehen die Probanden auf die Gedanken der Figuren ein, allerdings zum Großteil dann, wenn in den Interviews danach gefragt wird. Dementsprechend geht es in den Äußerungen zu den Gedanken meist um Ricos Überlegungen bezüglich seines Einkaufswegs: „Er hat sich halt oft gefragt, wo er lang muss“ (B7-4, Abs. 2); „Rechts, links, rechts, links, rechts, links?“ (B9-4, Abs. 2). Dabei wird meist auch Bezug genommen auf Ricos Tiefbegabung und die Bingo-Metapher: „sein (.) Gehirn dreht sich“ (B9-1a, Abs. 6). Ihm kommen „Sachen so komisch“ (B1-4, Abs. 2) vor, er ist „durcheinander“ (B4-4, Abs. 6) und sieht in Gedanken die Zwillinge (vgl. z. B. B1-4, Abs. 2). B5 thematisiert neben den Gedanken des Protagonisten auch die der Zwillinge (vgl. B5-4, Abs. 43).

#### 8.1.5.2 Handlung

Innerhalb der Kategorie *Handlung* werden *Geschehnisse* und *Figurenhandlungen* thematisiert. Äußerungen zu Geschehnissen betreffen oft den Fortgang der Erzählung („Wie es wohl weitergeht?“, B1-2, Abs. 1). Immer wieder fragen sich Probanden „Was ist da los?“ (B3-1, Abs. 13) oder was es mit dem Gesehenen auf sich hat. Zum Teil wird das Rezipierte zusammengefasst oder es werden Vermutungen angestellt („vielleicht ist der Mann der Kinderklauer mit dem großen Sack“, B6-1, Abs. 16).

Keine Kategorie wird so stark thematisiert wie die Figurenhandlungen. Auch hier wird Gesehenes zum größten Teil in eigenen Worten wiedergegeben oder zusammengefasst („Die Frau singt ihm Lieder vor.“, B2-1, Abs. 8), aber auch in Frage gestellt („Wer ist Mister 2000?“, B4-1, Abs. 15) oder bewertet („Ich finde das so blöd, dass die so macht, dass alle lachen müssen, dass sie lachen“, B5-1, Abs. 35).

### 8.1.5.3 Raum

In der Kategorie *Raum* werden der Hintergrund der Szenen („Viele Leute“, B1-1, Abs. 27; „Des hat viele Treppen“, B8-1, Abs. 14) und die Requisiten („Das ist bestimmt eine Nudel“, B7-1, Abs. 26) beschrieben, ebenso wie bewertet („Hässliches Fahrrad“, B7-1, Abs. 10). Zum Teil stellen sich die Probanden Fragen zum Hintergrund, insbesondere zu den „Tieferschatten“, beispielsweise „Was war das für ein Schatten?“ (B3-1, Abs. 5). Diese werden wiederholt thematisiert („Da ist so geheimnisvolle Lichte. (I: Mhm.) Die sind ja manchmal schon gruselig“, B4-3, Abs. 18). Auf manche Requisiten wird näher eingegangen, zum einen auf den mit Taschen vollgestopften Kleiderschrank, zum anderen die Bingotrommel und Ricos Kassettenrekorder.

B1 ist neugierig, um was es sich beim Aufblinken der Fundnudel handelt: „Da habe ich das auch gesehen und dann hat das so geblinzelt“ (B1-3, Abs. 54), weil „das so geblinzelt hat und weil das, das war ja auffällig eigentlich im Bild“ (B1-3, Abs. 56).

### 8.1.5.4 Metaebene Film

Einige Probanden äußern sich mit einem Fazit zum Film, etwa, dass es sie interessieren würde, den Film weiteranzusehen, oder er „toll“ (B3-2, Abs. 7) oder „lustig“ (B5-2, Abs. 1) und an manchen Stellen „komisch“ (B5-2, Abs. 1) war.

Zudem wird vereinzelt das Alter des Films thematisiert<sup>44</sup> ebenso wie die Schauspieler<sup>45</sup>. Manche Probanden lesen den Titel des Films vor. Ein Kind findet es „komisch“ (B7-3, Abs. 5-7), dass im Film von Tiefbegabung anstatt von Hochbegabung die Rede ist.

Insgesamt zehnmal wird von vier verschiedenen Probanden auf weitere filmische Darstellungsmittel eingegangen. B1 benennt bezüglich der Zwillinge in Ricos Gedanken, „das sah so unwahrscheinlich aus“ (B1-4, Abs. 4).

---

<sup>44</sup> Ein Proband, der versucht auszurechnen, wie alt das Wohnmobil ist, stellt zum Beispiel Vermutungen darüber an, wann der Film gedreht wurde.

<sup>45</sup> Manche Aussagen betreffen die Schauspieler insofern, als dass diese etwa aus anderen Filmen bekannt sind.

B5 thematisiert wiederholt den musikalisch dargestellten Zeitraffer, beschreibt dieses Mittel als „komisch“ (B5-1, Abs. 45) und vergleicht die Szene mit anderen Filmen, „wo halt Zeitreisen waren“ (B5-3, Abs. 28). B7 und B9 gehen auf die Kombination zwischen Zeichentrick und „normaler richtig gespielter Film“ (B9-1a, Abs. 27) ein. B9 spricht außerdem die äußerlich gleiche Darstellung der Zwillinge als filmisches Mittel an (vgl. B9-3, Abs. 52) und nennt während ihrer Ausführungen die „Kamera“ (B9-4, Abs. 12).

### **8.1.6 Zusammenfassung**

Zusammenfassend zur kategorienbasierten Auswertung lässt sich sagen, dass von den Schülern vor allem – und mit deutlichem Vorsprung gegenüber anderen Kategorien – die gesprochene Sprache und Figurenhandlungen thematisiert werden. Sprache wird meist wiederholt, teils durch Nachahmung, und in eigenen Worten zusammengefasst. Die auditiven Kategorien *Musik* und *Geräusche* werden kaum erwähnt. Auf Eigenschaften der Sprache, ebenso wie auf Eigenschaften des Auditiven im Allgemeinen, wird sehr oberflächlich und wenig genau eingegangen. Vertonte Gedanken werden oft erwähnt, da im Interview danach gefragt wurde, aber wenig erschlossen und reflektiert, stattdessen eher zusammengefasst und in eigenen Worten wiedergegeben.

Visuelles wird ungefähr genauso oft erwähnt wie Auditives. Dies gilt auch für auditive und visuelle Besonderheiten: Hier zeigen sich keine auffälligen Unterschiede in der Häufigkeit der Probandenäußerungen. Die Bildgestaltung wird kaum thematisiert oder reflektiert – ähnlich wie dies bei der auditiven Gestaltung der Fall ist. Sowohl beim Auditiven als auch beim Visuellen scheinen den Kindern entsprechende Begrifflichkeiten zu fehlen. Die genutzten Filmausschnitte würden einiges an Bildgestaltung und Begrifflichkeiten bieten, zu denen man sich äußern bzw. genauer äußern könnte. Begriffe rund um Schnitt und Montage, beispielsweise die Überblendung, Mindscreen, aber auch zu Kamerabewegungen und Perspektiven würden es den Kindern erleichtern, ihre Wahrnehmungen zu versprachlichen. Das Versprachlichen wäre der Reflexion dienlich.

Die Versuchsteilnehmer thematisieren sehr häufig die Figurenhandlungen. Requisiten werden thematisiert, wenn diese sehr auffällig sind oder wiederholt gezeigt werden (zum Beispiel der Kassettenrekorder). Thematisiert wird bezüglich der Figuren hauptsächlich

deren Äußeres, aber auch deren Eigenschaften, wenn diese auffällig sind (Zicken-Zwillinge) oder wiederholt angesprochen werden (Tiefbegabung).

## 8.2 Analyse der Zusammenhänge zwischen den Kategorien

Für die Beantwortung der Fragen, inwiefern die Kinder die auditiven Filminformationen nutzen und welche Zusammenhänge es zwischen Erwähnung von Auditivem und Thematisieren erzählerischer Aspekte gibt, müssen die Zusammenhänge zwischen den Kategorien analysiert werden. Dies geschieht zunächst bezüglich der Hauptkategorien *Auditives* und *Was wird thematisiert?* und anschließend bezüglich des Zusammenhangs zwischen Auditivem und Figurenverstehen, wobei Schlüsse auf das Figurenverstehen vor allem durch die Fragen der beiden Interviewteile möglich sind.

### 8.2.1 Zusammenhänge zwischen Auditivem und Erzählung

Der Code-Relations-Browser (vgl. Abbildung 16) zeigt in einer Übersicht, was thematisiert wird, wenn Auditives erwähnt wird.

Code-Relations-Browser: *Auditives* / *Was wird thematisiert?*

Codesystem	Figuren				Handlung	Raum	Metaebene Film			
	Figuren-äußeres	Figureninneres					Raum (Hintergrund und Requisiten)	Fazit zum Film	Film als Produkt	(Weitere) Filmische Darstellungsmittel
	Äußere Erscheinung	Persönlichkeit, Charakter, Eigenschaften, Einstellungen	Gefühle	Gedanken	Geschehnisse	Figurenhandlungen				
Auditives\ Sprache	0	7	0	14	2	93	1	0	1	0
Auditives\ Musik	0	0	0	0	0	5	2	0	0	2
Auditives\ Geräusche	0	0	0	0	0	0	4	0	0	0

Abbildung 16: Code-Relations-Browser: *Auditives* / *Was wird thematisiert?*

Auffällig oft gibt es Zusammenhänge zwischen Figurenhandlungen und gesprochener Sprache, seltener zwischen Gedanken und gesprochener Sprache. Deutlich weniger

Zusammenhänge weisen andere Kombinationen auf. Geräusche werden nur in Verbindung mit dem Raum erwähnt. Insgesamt wird die Metaebene Film, die ohnehin kaum beschrieben wird, nur dreimal mit dem Ton verbunden; der Raum siebenmal; die Figuren 21-mal; die Handlung 100-mal.

#### 8.2.1.1 Persönlichkeit, Charakter, Eigenschaften, Einstellungen

*Persönlichkeit, Charakter, Eigenschaften, Einstellungen* werden nur im Zusammenhang mit der *Sprache* thematisiert. Werden diese beiden Kategorien in Verbindung gebracht, so betrifft dies in den meisten Fällen Ricos Gedächtnisprobleme. Was Rico durch ein Voice-over erklärt hat, wird von den Probanden wiederholt, um Aussagen zu seiner Person zu machen. Dabei wird Ricos auffällige Formulierung mit Unsicherheit wiederholt: „Er hat so ein tiefes (.) Gedächtnis gehabt, so ein (.) tiefes?“ (B5-2, Abs. 1) und erinnert, dass sein Handicap mit dem Bingospiel und dem ständigen Drehen verglichen wurde: „Ja, dass in seinem Kopf halt so eine Bingo-(.) Kugel, ähm, ja, Bingokugel drinnen ist“ (B4-3, Abs. 8); „Purzelding“ (B7-2, Abs. 1). Zudem wird das Lachen der Showmasterin als „fies“ (B3-2, Abs. 5) charakterisiert und sie selbst damit als „Hexe“ (B3-3, Abs. 27).

#### 8.2.1.2 Gedanken

Wenn die gesprochene Sprache mit Gedanken verbunden wird, wird oft nur die Tatsache angesprochen, dass Rico „gerade irgendetwas beim Denken“ (B2-1, Abs. 3) zu sich sagt. Einmal wird (auch in Bezug auf den Raum bzw. die Diegese) erklärt, warum es sich um Gedanken handelt: „weil man da ja nicht so in dem Raum etwas hört“ (B2-3, Abs. 9). Ricos Worte aus seinen Voice-over werden wiederholt und in eigenen Worten wiedergegeben. Des Weiteren wird Ricos (eigentlich diegetische) Äußerung mit seinen Gedanken verbunden: „Der denkt, dass das aus dem Fenster herausgefallen ist.“ (B2-1, Abs. 32).

Mit Musik oder Geräuschen werden Gedanken nicht in Verbindung gebracht.

### 8.2.1.3 Geschehnisse

Von Figuren sprachlich geäußerte Geschehnisse werden von den Probanden aufgegriffen, aber nicht weiter vertieft. Mit Musik oder Geräuschen werden Geschehnisse nicht in Verbindung gebracht.

### 8.2.1.4 Figurenhandlungen

Werden Figurenhandlungen thematisiert und mit der Sprache in Verbindung gebracht, betrifft dies Handlungen, aber auch Äußerungen der Figuren (vgl. Code-Definitionen). Handlungen und Äußerungen der Figuren werden wiederholt bzw. in eigenen Worten wiedergegeben („Die Frau singt ihm Lieder vor“, B2-1, Abs. 8), aber auch in Frage gestellt („Wieso lacht die so komisch?“, B1-1, Abs. 8) und bewertet („Und das ist sehr gemein, wie die den ansprechen“, B4-3, Abs. 50).

Die Musik wird mit den Figurenhandlungen in Verbindung gebracht, wenn diegetische Musik abgespielt bzw. wenn gesungen wird, etwa, wenn Rico seine Kassettenaufnahme abspielt (vom Probanden als „CD“ identifiziert, eventuell da das Abspielen im Off stattfindet, vgl. B2-1, Abs. 9, 27). Die Sprache des Liedes wird ebenso thematisiert wie, dass es gefallen hat.

### 8.2.1.5 Raum

Ein Studienteilnehmer verbindet die im Hintergrund zu hörende Musik damit, dass Rico das Lied seiner Mutter auf Kassette aufgenommen hat, weil „das die Stimme von (.) von der Frau war“ (B6-3, Abs. 5), also mit der gesprochenen Sprache.

Nur einmal wird nondiegetische Hintergrundmusik erwähnt („Bingo, Bingo“, B5-1, Abs. 3), allerdings nicht weiter mit dem Raum in Verbindung gebracht.

Geräusche und Raum werden nur oberflächlich miteinander verbunden, wenn auf das hintergründig zu hörende Lachen des Bingo-Publikums verwiesen wird.

### 8.2.1.6 Film als Produkt

Einmal wird in Frage gestellt, warum für den Film eine bestimmte Wortwahl genutzt wurde, weil „das eigentlich komisch ist, dass die tiefbegabt sagen“ (B7-3, Abs. 5).

### 8.2.1.7 (Weitere) Filmische Darstellungsmittel

Als Darstellungsmittel thematisiert wird, dass die Musik einmal „irgendwie so komisch“ (B5-1, Abs. 45) ist, „so aufgedreht“ (B5-3, Abs. 26), als würde dabei die Zeit schneller gehen.

## 8.2.2 Zusammenhänge zwischen Visuellem und Erzählung

Um die Zusammenhänge *Auditives – Erzählung* und *Visuelles – Erzählung* vergleichen zu können, wurde auch für das Visuelle im Zusammenhang mit den thematisierten Inhalten ein Code-Relations-Browser erstellt (vgl. Abbildung 17). Visuelles wird 33-mal mit dem Äußeren von Figuren verknüpft, 41-mal mit Figurenhandlungen und 43-mal mit dem Raum, weit weniger mit anderen Kategorien.

Code-Relations-Browser: Visuelles / Was wird thematisiert?

Codesystem	Figuren				Handlung	Raum	Metaebene Film			
	Figuren-äußeres	Figureninneres					Fazit zum Film	Film als Produkt	(Weitere) Filmische Darstellungsmittel	
	Äußere Erscheinung	Persönlichkeit, Charakter, Eigenschaften, Einstellungen	Gefühle	Gedanken	Geschehnisse	Figurenhandlungen	Raum (Hintergrund und Requisiten)			
Visuelles	33	2	0	8	2	41	43	0	4	6

Abbildung 17: Code-Relations-Browser: Visuelles / Was wird thematisiert?

Die äußere Erscheinung von Figuren ist häufig mit dem Visuellen verbunden. Erwähnte Figurenhandlungen beziehen sich stark auf visuell Vermitteltes.

Das Visuelle wird mit der Persönlichkeit von Figuren verbunden, als ein Kind andeutet, man hätte es bei den Zwillingen „gleich gesehen, dass die (.) dass die nicht nett sind, dass die wahrscheinlich Zicken sind“ (B1-3, Abs. 30), und ein anderes Kind die Zwillinge aufgrund ihrer Kleidung als „typische Zicken“ (B9-3, Abs. 52) erkennt.

Gedanken werden nur im Erhebungsteil 4 mit Visuellem in Verbindung gebracht, als direkt nach Figurengedanken gefragt wurde.

Der Raum wird deutlich häufiger mit dem Visuellen verbunden als mit dem Auditivem. Es werden Menschen und Gegenstände im Hintergrund erwähnt und der Raum an sich, beispielsweise „Bingo-Club“ (B1-1, Abs. 28).

Bezüglich der Metaebene Film wird der eingeblendete Filmtitel erwähnt, aber auch, dass eine Schauspielerin bekannt ist, sowie dass die Eingangssequenz in Zeichentrick gehalten war. Ein Kind erwähnt die „Kamera“ (B9-4, Abs. 12) als visuelles Mittel.

### **8.2.3 Zusammenhänge zwischen Auditivem und Figurenverständnis**

#### **8.2.3.1 Ankerpunkte-Interview**

Das Ankerpunkte-Interview sollte die Möglichkeit bieten, auf von den Kindern im Lautdenkprotokoll Erwähntes, das mit Auditivem und Figuren zusammenhängt oder zusammenhängen könnte, genauer zu erklären. Dabei sollte nicht nur auf die auditiven Mittel an sich eingegangen werden, sondern auch darauf, inwiefern Figurenverständnis und erwähnte auditive Mittel verbunden werden. Die Ergebnisse aus den Ankerpunkte-Interviews fließen natürlich auch in die anderen Ergebnisdarstellungen wie Summary-Tabellen, Code-Relations-Browser etc. mit ein, finden hier aber nochmals besondere Berücksichtigung.

Die Versuchsteilnehmer verbinden die Ankerpunkte nicht immer mit Auditivem, so etwa B1. Ihre Aussage „Unheimlich.“ bezüglich der Szene „Schon wieder diese unheimlichen Tiefschatten“ erklärt sie nicht auditiv etwa durch die Hintergrundmusik, sondern durch die sichtbaren Schatten, die Tatsachen, dass im Hinterhaus niemand wohnt und dass es Nacht ist (vgl. B1-3, Abs. 10-16). Ähnlich ist dies der Fall in der Szene „Gute-Nacht-Lied, nächster Morgen“: Was Rico hier macht, erklärt sich B1 nicht durch auditive Informationen, sondern rein durch seine Handlungen, durch die Art, wie er läuft, und

dadurch, dass das „komisch aussah“ (B1-3, Abs. 23; vgl. B1-3, Abs. 17-27). Jedoch fällt B1 die Fundnudel visuell durch ihr Glänzen auf (vgl. B1-3, Abs. 52-56).

Zum Teil konnte durch das Nachfragen aber auch erkannt werden, dass die Probanden Filminhalte mit Auditivem verbinden, so zum Beispiel bei B5. In der Filmszene „Gute-Nacht-Lied, nächster Morgen“ wurde B5 zu seinem Ankerpunkt „Die Musik ist da irgendwie so komisch“ befragt, worauf er erklärt, dass die Musik hier eingesetzt wird, damit „die Zeit schneller geht“ (B5-3, Abs. 26). Er „habe schon viele Filme gesehen, wo halt Zeitreisen waren. Das hört sich genauso an wie jetzt“ (B5-3, Abs. 28; vgl. B5-3, Abs. 24-34).

B7 erwähnt zur gleichen Szene nur, dass sie durch die Art, wie Rico herumläuft und Dinge aufhebt, irritiert war (vgl. B7-3, Abs. 14-19). Auch B9 fällt vor allem auf, wie der Protagonist sich bewegt und erkennt an seinen Aussagen, dass er etwas sucht, nämlich ein „Fundpapier“ (B9-3, Abs. 31).

Die Versuchsteilnehmerin B3 erkennt an der Art und Weise, wie die Zwillinge sprechen, dass sie unfreundlich sind, und stellt dies durch das Verstellen ihrer Stimme nach (vgl. B3-3, Abs. 15).

B2 kann erklären, wieso es sich bei Ricos Aussagen in der Anfangssequenz beim Bingospielen um eine Gedankenrede handelt: „weil man da ja nicht so in dem Raum etwas hört“ (B2-3, Abs. 9), also da Rico nur für den Zuschauer, nicht aber für die Menschen im diegetischen Raum hörbar ist.

### 8.2.3.2 Interview zur Einkaufsszene

Im Interview zur Einkaufsszene werden die Probanden zu ihrem Figurenverständnis befragt, konkret dazu, wie der Protagonist sich fühlt und was er denkt, sowie dazu, woran dies erkannt wird. B1 erklärt dies so: Rico denkt, er sei verrückt geworden, da ihm „lauter Sachen so komisch vorkommen“ (B1-4, Abs. 2) und er Dinge sieht, die eigentlich nicht da sind, beispielsweise die Zwillinge und das vervielfachte Straßenschild. Außerdem sieht er die Bingotrommel „und dann ist plötzlich alles (.) durcheinander“ (B1-4, Abs. 21). Dass die Zwillinge nicht wirklich anwesend sind, wird dadurch begründet, dass das

„so unwahrscheinlich“ (B1-4, Abs. 4) aussieht. Ricos Verwirrung wird daran festgemacht, dass er sich ständig umschauf (vgl. B1-4, Abs. 33).

B2 erklärt, dass Rico darüber nachdenkt, wo es langgeht, „in seinem Kopf geht voll viel herum“ (B2-4, Abs. 3), er denkt insgesamt viel nach. Begründet wird dies dadurch, dass „da eine Trommel war“ (B2-4, Abs. 9) und dass Rico bereits vorher erzählt hat, „dass sich in seinem Kopf eine Trommel dreht“ (B2-4, Abs. 11). Es wird erkannt, dass „Gedankensprache“ (B2-4, Abs. 15) genutzt wird. Ricos Verwirrung wird an seiner Kopfhaltung festgemacht (vgl. B2-4, Abs. 19).

Laut B3 denkt Rico darüber nach, wo er lang muss. Seine Unschlüssigkeit wird dadurch begründet, dass die Zwillinge „rechts“ und „links“ sagen (vgl. B3-4, Abs. 4). Außerdem denkt Rico „die ganze Zeit an das Bingo“ (B3-4, Abs. 18), da er vorher bereits „gesagt hat, dass in seinem Kopf auch so eine Bingotrommel ist“ (B3-4, Abs. 20). Auf die Frage, warum er an die Bingotrommel denkt, wird geantwortet, dass „er es vielleicht mag“ (B3-4, Abs. 24).

Rico ist durcheinander, so B4, da er ständig hin und her schaut (vgl. B4-4, Abs. 8 und 18). Man erkennt es auch an seinem Blick (vgl. B4-4, Abs. 12-14). „Dass er wieder überlegt hat“ (B4-4, Abs. 30), wird mit der Bingotrommel verbunden. Als auffällig genannt werden die Bingotrommel, die Zwillinge und das Straßenschild (vgl. B4-4, Abs. 2).

B5 sagt, Rico denkt, dass er seiner Mutter zuliebe nichts falsch machen darf und er den richtigen Weg finden will (vgl. B5-4, Abs. 2). Es wird erkannt, dass die „ganze Zeit, das läuft in seinem Kopf, das Bingo. Das hat man jetzt noch einmal gesehen.“ (B5-4, Abs. 4) Ricos Verwirrung wird daran festgemacht, dass er ständig nach links und rechts sieht, aber auch dadurch, dass „er ja immer Sachen vergisst. Vom Bingo“ (B5-4, Abs. 14) Dies wird nicht genauer erklärt.

Im Sinne von B6 denkt Rico über die richtige Richtung nach, was B6 nicht nur an seinen Aussagen erkennt, sondern auch daran, dass „die Bingotrommel [...] in seinem Kopf“ (B6-4, Abs. 2) wieder vorkam: „Die hat sich gedreht, weil er nachgedacht“ (B6-4, Abs. 6) hat. Ricos Verwirrung wird an seinem Blick festgemacht (vgl. B6-4, Abs. 12).

Laut B7 denkt der Protagonist darüber nach, wo er lang muss, „weil er ist ja tiefbegabt“ (B7-4, Abs. 2). Das wird begründet durch die Tatsache, dass „da wieder diese

Bingotrommel im- (.) leicht kam“ (B7-4, Abs. 4) sowie durch das Erscheinen der Zwillinge und des vervielfachten Straßenschild, aber auch durch sein Herumschauen (vgl. B7-4, Abs. 4). Es wird erkannt, dass die Zwillinge und das Straßenschild nur in Ricos Gedanken präsent sind (vgl. B7-4, Abs. 6 und 10). Ricos Verzweiflung wird dadurch begründet, dass er herumschaut, hin und her läuft und „so bisschen Wahnvorstellungen“ (B7-4, Abs. 14 und 16) hat, beispielsweise das Straßenschild und die Zwillinge. Rico denkt auch ein „bisschen an die Bingotrommel“ (B7-4, Abs. 24). Das ist erkennbar dadurch, dass „da immer solche Ausschnitte“ (B7-4, Abs. 26) davon vorkommen. Dies wird darauf bezogen, dass es Rico in diesem Moment so ergeht, wie er es im vorherigen Filmausschnitt geschildert hat.

B8 erklärt, dass Rico darüber nachdenkt, wo es zum Einkaufsladen geht (vgl. B8-4, Abs. 2). Das wird dadurch begründet, dass dieses Vorhaben (wohl auf Ricos Kassette) zu lesen war (vgl. B8-4, Abs. 4). Dass er sich fragt, wo er lang muss, und dass er verwirrt ist, wird mit dem Erscheinen der Bingotrommel verbunden, aber auch mit seinem Blick, dass er sich fragt „Links, rechts?“ und dass er seine Kassette nutzt (vgl. B8-4).

Laut B9 fragt Rico sich, wo er lang muss und in welche Richtung er gehen muss (vgl. B9-4, Abs. 2). Dies wird durch seinen Blick und seine Bewegungen sowie durch das Nutzen der Kassette begründet (B9-4). Als auffällig und verwirrend wird das Straßenschild genannt, mit dem auch Ricos Verwirrung verknüpft wird, da er dieses lange ansieht und dass „seine Sprache [...] in seinem Kopf“ (B9-4, Abs. 12) hörbar ist. Der Einsatz der Bingotrommel wird so verstanden, dass diese Ricos Denkprozess widerspiegelt (vgl. B9-4).

#### **8.2.4 Zusammenfassung**

Insgesamt wird deutlich: Was die Kinder thematisieren, hängt kaum mit den auditiven Informationen zusammen. Die Kinder erklären sich erzählerische Zusammenhänge nahezu gar nicht durch Auditives. Die Musik im Film würde mehrere Anlässe bieten, mit inneren Vorgängen von Figuren in Verbindung gebracht zu werden, beispielsweise bei Ricos Monolog während des Bingos. Die konkrete Umsetzung der Musik könnte bezüglich seiner Gefühle und Gedanken thematisiert werden. Geräusche wie das Aufblinken des Verpackungspapierchens könnte auf Gedankengänge bezogen werden.

Zur Reflexion der Persönlichkeit von Figuren, beispielsweise der Zwillinge, könnte die Musik deutlich klarer einbezogen werden.

In den Zusammenhängen zwischen Auditivem und Erzählung ist die Kombination *Sprache – Figurenhandlungen* vorherrschend, was in Anbetracht der kategorienbasierten Ergebnisse nicht verwunderlich ist. Musik wird fast nur dann mit erzählerischen Elementen in Verbindung gebracht, wenn sie als Teil der Figurenhandlung auftritt, etwa, wenn eine Figur Musik abspielt.

Die Verbindungen zwischen Visuellem und thematisierten Gegenständen zeigen keine überraschenden Ergebnisse. Visuelles wird vor allem bezüglich der äußeren Erscheinung von Figuren, bezüglich Figurenhandlungen und bezüglich des Raums genannt. Dass der Raum eher visuell beschrieben wird, ist zunächst nicht überraschend, wobei nicht außer Acht gelassen werden darf, dass die Kategorie Raum auch Hintergrundmusik und -geräusche beinhaltet, die im genutzten Filmausschnitt durchaus vorzufinden sind (etwa die Musik oder der Applaus im Bingo-Club). Auditiv vermittelter Raum wird also weit weniger beachtet als visuell vermittelter Raum. Ansonsten zeigt der Vergleich keine auffälligen Unterschiede auf.

Die Ankerpunkte spiegeln im Lautdenkprotokoll Gesagtes, was sich möglicherweise auf das Figurenverständnis im Zusammenhang mit dem Auditiven beziehen könnte. Allerdings bringen die befragten Kinder ihre Überlegungen zu Figuren wenig mit dem Filmtone in Verbindung. Figuren, ihre Handlungen und ihr Inneres werden meist durch Sichtbares und durch Gesagtes sowie durch die Handlungen der Figuren erklärt. Dennoch zeigen sich wenige einzelne Erklärungen anhand von Besonderheiten des Filmtons wie der Musik, auffälliger Eigenschaften der gesprochenen Sprache oder der Unterscheidung zwischen Diegese und extradiegetischer Ebene.

Die Schüler benennen Gefühle und Gedanken des Protagonisten grundsätzlich treffend. Sie erklären diese durch das Erscheinen von Dingen, die nicht real sein können wie das Straßenschild oder die nicht anwesenden Zwillinge, ebenso wie durch das Erscheinen der Bingotrommel, aber auch durch das Durcheinander. Sie erklären sich Ricos Gedanken und Gefühle zudem durch seinen Blick, seltener durch seine Gestik. Zum Verstehen genutzt wird auch Ricos Voice-over aus der Eingangssequenz sowie die sprachlichen Äußerungen, zum Beispiel „Rechts, links“.

Wiederholt fehlen Probanden Begrifflichkeiten, um ihre Eindrücke besser zu beschreiben und sich entsprechend auszudrücken. Begriffe zur Montage, zu Kameraperspektive, -bewegungen und Einstellungen sowie zur konkreten Beschreibung von Musik, Geräuschen und Sprache – wie Sie im Kapitel 3.2 beschrieben werden – wären hilfreich.

### 8.3 Analyse der Zusammenhänge zwischen Kategorien und Probanden

Nun werden die einzelnen Probanden genauer betrachtet. Zunächst erfolgt die Analyse der Zusammenhänge zwischen Probandenvariablen und zugeordneten Codierungen, darauf die Analyse der einzelnen Probanden(-profile) und ihren Äußerungen.

#### 8.3.1 Kreuztabellen zu Probandenvariablen

Die Studienteilnehmer wurden anhand ihrer Angaben im Fragebogen nach ihrem Geschlecht, ihrem Alter und ihrer Erfahrung mit Film und Fernsehen gruppiert. Diese Eigenschaften wurden als Variablenwerte in MAXQDA eingegeben. Dadurch konnten Kreuztabellen erstellt werden, die diese jeweiligen Gruppen mit ihren Codierungen in Verbindung setzen und einen Vergleich ermöglichen. So kann beispielsweise verglichen werden, ob es im Erwähnen von auditiven Informationen Unterschiede zwischen den Geschlechtern gibt. Das Alter wurde als Vergleichsvariable wieder verworfen, da es keine großen Vergleichs- und Altersunterschiede gab, die einschlägige unterschiedliche Ergebnisse erwarten lassen könnten.

Auditives wird von den männlichen Probanden deutlich häufiger genannt als von den weiblichen, nämlich mehr als dreimal so oft, dies betrifft vor allem die gesprochene Sprache (vgl. Abbildung 18).

	w	m	Total
Auditives	11	34	45
Sprache	10	26	36
Musik	0	6	6
Geräusche	1	2	3
N = Dokumente	4	5	9

Abbildung 18: Kreuztabelle *Auditives / Geschlecht*

Bezüglich der Erwähnung auditiver Besonderheiten zeigen sich zwischen den Geschlechtern keine Unterschiede.

Untersuchungsteilnehmer, die bereits viel Erfahrung mit Film und/oder Fernsehen hatten, erwähnten deutlich öfter auditive Informationen, vor allem die gesprochene Sprache (vgl. Abbildung 19).

	wenig	mittel	viel	Total
Auditives	10	1	34	45
Sprache	10	1	25	36
Musik	0	0	6	6
Geräusche	0	0	3	3
N = Dokumente	4	1	4	9

Abbildung 19: Kreuztabelle *Auditives / Film-/Fernseherfahrung*

	wenig	mittel	viel	Total
Visuelles	21	4	32	57
Visuelle Besonderheiten	0	0	0	0
Verbildlichte Gedanken	0	0	0	0
Weitere auffällige Bildgestaltung	1	0	4	5
N = Dokumente	4	1	4	9

Abbildung 20: Kreuztabelle *Visuelles / Film-/Fernseherfahrung*

	w	m	Total
Visuelles	30	27	57
Visuelle Besonderheiten	0	0	0
Verbildlichte Gedanken	0	0	0
Weitere auffällige Bildgestaltung	3	2	5
N = Dokumente	4	5	9

Abbildung 21: Kreuztabelle *Visuelles / Geschlecht*

Visuelles wird von Mädchen ein wenig mehr thematisiert als von Jungen (vgl. Abbildung 21) und von Film-/Fernseherfahreneren ein wenig mehr als von Kindern mit weniger Erfahrung (vgl. Abbildung 20), doch dieser Unterschied ist nicht auffällig. Hinsichtlich der visuellen Besonderheiten gibt es sowohl geschlechtsbezogen als auch erfahrungsbezogen keine Unterschiede.

Bezüglich der Frage, was von den Probanden thematisiert wird, gibt es zwischen Jungen und Mädchen, ebenso wie zwischen Kindern mit viel oder wenig Film-/Fernseherfahrung keine nennenswerten Unterschiede. Lediglich die Figurenhandlungen werden von den

Jungen noch etwas häufiger thematisiert als von den Mädchen; und von den Filmerfahrenen häufiger als von den weniger erfahrenen Kindern.

Alle erstellten Kreuztabellen sind nochmals übersichtlich im Anhang (8.16) zu finden.

### 8.3.2 Probandenprofile und -äußerungen

Hier werden nun die einzelnen Profile der Probanden betrachtet, die aus den Fragebogendaten gewonnen werden konnten, und mit den Äußerungen der Probanden in Verbindung gebracht. Dazu erfolgt jeweils zunächst eine Übersicht zu jedem Befragten und darauf eine Zusammenfassung der Äußerungen in den Kategorien *Auditives* bzw. *Auditive Besonderheiten* und *Visuelle Besonderheiten*. Zur Zusammenstellung dieser Äußerungen wurde die MAXQDA Segmentmatrix genutzt. Die Daten der Segmentmatrizes sind im Anhang (vgl. Anhang 8.17) genauer nachzulesen, ebenso wie die zusammengefassten anonymisierten Daten der Fragebögen (vgl. Anhang 8.18.1) und die ungekürzten Zusammenfassungen daraus zu den einzelnen Probanden (vgl. Anhang 8.18.2), die im Folgenden im Hinblick auf das Forschungsanliegen zum Teil gekürzt wurden.

8.3.2.1 B1: „Weil das so gegläntzt hat und weil das, das war ja auffällig eigentlich im Bild.“<sup>46</sup>

Die Befragte B1 ist weiblich, zum Zeitpunkt der Befragung in der dritten Jahrgangsstufe und neun Jahre alt. Sie gibt über sich selbst an, dass sie viel lese, aber eher wenig fernsehe. Sie sieht mehrmals pro Woche fern, aber nicht jeden Tag, und meist mehr als zwei Sendungen am Stück. Regeln zum Fernsehen gibt es bei ihr zu Hause keine. Bücher liest sie jeden Tag; laut ihrer eigenen Aussage besitzt sie selbst 250 Bücher. Sie kennt verschiedene aktuelle und allgemein bekannte Filme.

Sie bezeichnet unterschiedliche Figurenäußerungen als „komisch“ (z. B. B1-1, Abs. 8; B1-3, Abs. 37), wiederholt die gesprochene Sprache, auch durch das Verstellen ihrer Stimme, oder fasst sie zusammen. Sie hat immer wieder Schwierigkeiten dabei, sich

---

<sup>46</sup> B1-3, Abs. 56

auszudrücken (z. B. „Irgendwie so, so komisch halt.“, B1-3, Abs. 39; „Dass sie immer, dass sie, also die eine sagt ‚Oh!‘, dann sagt die andere auch ‚Oh!‘.“, B1-3, Abs. 43).

B1 geht also mehrmalig auf Eigenschaften der gesprochenen Sprache ein, erwähnt jedoch keine vertonten Gedanken und auch keine weitere auffällige Musik oder Geräusche.

Sie nennt einige verbildlichte Gedanken aus der Szene, in der Rico sich auf den Weg zum Einkaufen macht (z. B. „Weil das sah so unwahrscheinlich aus. Die hat sich nicht bewegt und dann ist sie irgendwie verschwunden.“, B1-4, Abs. 4 – auch hier scheint die Probandin Schwierigkeiten zu haben, sich auszudrücken). Sie beschreibt die Fundnudel, die „geglänzt hat“, als „auffällig“ im Bild (B1-3, Abs. 56).

B1 versucht immer wieder, den Film auf einer Metaebene zu besprechen, beispielsweise bezüglich seiner Fortgangs oder seiner Schauspieler (vgl. B1-2).

#### 8.3.2.2 B2: „Das Kind (.) sagt gerade irgendetwas beim Denken.“<sup>47</sup>

B2 ist ein Junge der dritten Jahrgangsstufe und wird kurz nach der Fragebogenerhebung neun Jahre alt. Er hat viel Fernseh- und Filmerfahrung, ebenso wie Leseerfahrung. Sein Lieblingsfilm FACK JU GÖTTE 2, ebenso wie seine Angaben zu kürzlich gesehenen Kinofilmen (CHAOS IM NETZ, RALPH REICHTS) und ihm bekannten Filmen sowie Filmvorlieben („Horrorfilme“), legen den Schluss nahe, dass er viele Filme konsumiert, eventuell auch solche, die für eine ältere Altersgruppe empfohlen werden. Er habe zu Hause keine Beschränkungen beim Fernsehen. Auch Bücher rezipiert er täglich und besitzt eine Vielzahl davon.

Er fasst das Gehörte und vor allem die gesprochene Sprache des Films oft zusammen, gibt sozusagen eine Erklärung dessen, was im Film gerade (auditiv) passiert (z. B. „Das Kind (.) sagt gerade irgendetwas beim Denken“, B2-1, Abs. 3; „Die singt ihm ein Lied vor“, B2-1, Abs. 26). Dabei unterscheidet B2 zwischen diegetischem Raum und nondiegetischem Ton, als er erklärt, dass Ricos Voice-over für die Menschen im diegetischen Raum nicht hörbar ist (vgl. B2-3, Abs. 9). B2 erkennt, dass es sich um „Gedankensprache“ (B2-4, Abs. 15) handelt und dass das Kind „im Kopf gerade etwas

---

<sup>47</sup> B2-1, Abs. 3

sagt“ (B2-3, Abs. 7). Die Musik im Off in der Szene, als Rico sich unter der Bettdecke ein Lied von seiner Kassette anhört, erklärt er richtig als von einem Gerät abgespielt („dann kam auf einmal so Musik“, B2-3, Abs. 29).

B2 geht also nicht auf die Eigenschaften der gesprochenen Sprache ein, erkennt aber die vertonten Gedanken und erwähnt Musik im Off.

Verbildlichte Gedanken nennt B2 nur einmal („Weil da eine Trommel war“, B2-4, Abs. 9), um zu erklären, dass Rico in dem Moment wohl an die Bingotrommel dachte – verbindet das zu Sehende also mit Ricos Gedanken. Weitere visuelle Auffälligkeiten werden nicht erwähnt.

### 8.3.2.3 B3: „[D]ie hat so eine fiese Lache wie so eine Hexe oder so.“<sup>48</sup>

Bei B3 handelt es sich um ein Mädchen der vierten Jahrgangsstufe im Alter von zehn Jahren. Sie hat wohl viel Film-/Fernseherfahrung und weniger Leseerfahrung. Auch B3 gibt FACK JU GÖTTE als Lieblingsfilm an, der wohl kurz vor dem Erhebungszeitpunkt im Fernsehen lief, und war kürzlich im aktuellen POKEMON-Film, den sie zunächst langweilig, aber dann „Protal [sic]“, also wohl *brutal*, fand. Sie sieht mehrmals in der Woche fern und dann auch etwa zwei Sendungen am Stück. Regeln gibt es keine. Bücher liest sie seltener.

B3 wiederholt die Figurenäußerungen weniger, als dies andere Probanden tun. Sie kommentiert sie eher (z. B. „die Lache von der fand ich lustig, aber auch fies (.) irgendwie so fiese Lache“, B3-2, Abs. 5) oder drückt Nichtverstehen aus (z. B. „weil ich nicht verstanden habe, ob die dieses Jahr mitfahren, wohin die fahren“, B3-2, Abs. 3). Die Zwillinge charakterisiert sie als „gemein“ und „böse“ unter anderem aufgrund ihrer Stimmqualität („dann machen die ‚Oooh!‘ (verstellt Stimme)“, B3-3, Abs. 15). Die Aussagen der Zwillinge verbindet sie zudem mit Ricos fehlender Orientierung („Weil diese zwei Zwillinge, die eine hatte rechts gesagt und die andere hat links gesagt“, B3-4, Abs. 4).

---

<sup>48</sup> B3-3, Abs. 27

Damit bezieht sich B3 des Öfteren auf Eigenschaften der diegetischen gesprochenen Sprache und nennt zwar vertonte Gedanken, betitelt diese aber nicht, wodurch nicht klar ist, ob sie sie erkennt.

Als auffällige Bildgestaltung nennt B3 nur den Titel des Films, der eingeblendet wird. B3 geht nicht auf verbildlichte Gedanken ein. Allerdings macht sie Andeutungen, dass sie die Kleidung einer Figur mit ihrem Charakter verbindet („Die sieht halt auch komisch (lacht) aus. So ganz schwarz gekleidet. [...] Und das sieht für mich aus wie eine Hexe“, B3-3, Abs. 29).

#### 8.3.2.4 B4: „[D]a wurde die Bingotrommel schon wieder eingeblendet“<sup>49</sup>

B4, ein Junge der vierten Jahrgangsstufe im Alter von zehn Jahren, sieht nach eigenen Angaben wenig fern und Filme und liest auch wenig. Er sieht jeden Tag fern „außer im Sommer“ – eine Notiz, die vermuten lässt, dass ihm andere Beschäftigungen wichtiger sind. Auch sieht er nicht mehr als eine Sendung am Stück an, obwohl es nach seinen Angaben für ihn keine Regeln zum Fernsehen gibt. Bei Frage 8 fällt auf, dass er nur einen Film als bereits bekannt ankreuzt.

Er fasst das Gehörte und vor allem die gesprochene Sprache des Films oft zusammen, gibt sozusagen eine Erklärung dessen, was im Film gerade (auditiv) passiert („Er behauptet, dass sein (.) Gehirn wie eine Bingokugel ist“, B4-2, Abs. 2) und stellt Fragen zu Figurenäußerungen („Wieso will der das ‚nochmal‘?“, B4-1, Abs. 24). Er charakterisiert die Zwillinge als „fies“, da das „sehr gemein [ist], wie die den ansprechen“ (B4-3, Abs. 50), also aufgrund der Art und Weise, wie sie mit Rico sprechen, und drückt dies auch durch das Verstellen seiner Stimme aus (vgl. B4-3, Abs. 52).

B4 äußert sich zu Eigenschaften der gesprochenen Sprache bezüglich seines Nichtverstehens sowie bezüglich der Stimmen und Sprechweisen der Zwillinge. Er bezieht sich auf vertonte Gedanken, ohne diese zu benennen.

B4 äußert auf die Frage nach Ricos Gedanken beispielsweise, dass „die Bingotrommel schon wieder eingeblendet“ (B4-4, Abs. 2) wurde und nutzt dabei sogar eine

---

<sup>49</sup> B4-4, Abs. 2

filmspezifische Bezeichnung. Bezüglich weiterer Bildgestaltung wird der Filmtitel vorgelesen und erkannt, dass es sich um einen Ausschnitt in Zeichentrick handelt.

#### 8.3.2.5 B5: „Die Musik ist da irgendwie so komisch.“<sup>50</sup>

Der Befragte B5 ist ein neunjähriger Junge der dritten Jahrgangsstufe, der viel Fernsehen und Filme, ebenso wie Bücher rezipiert. Er sieht ohne eine Einschränkung durch Regeln täglich fern, mehrere Sendungen am Stück. Neben Abenteuerfilmen gibt er auch an, „gangsta [sic] Filme“ zu mögen. Er kreuzt nur DIE MINIONS als einen ihm bekannten Film an. Dennoch legen die anderen Antworten nahe, dass er grundsätzlich viel fernsieht und Filme ansieht. Er liest eigenen Angaben zufolge täglich aus einer großen Auswahl eigener Bücher.

Der Junge wiederholt häufig Figurenäußerungen und stellt sie in Frage („Was meinen die, nach und nach?“, B5-1, Abs. 9), wodurch er sehr konzentriert wirkt. Dieser Anschein tiefen Abtauchens in den Film wird verstärkt durch energisches Nachfragen („Ja, was meinen die mit NACH UND NACH?“, B5-1, Abs. 39) und Mitfiebern, auch zu nicht-auditiven Aspekten des Films (vgl. z. B. B5-1, Abs. 25). Proband B5 beschreibt die nondiegetisch gewordene Musik, die immer schneller wird, als „irgendwie so komisch“ (B5-1, Abs. 45) und „aufgedreht“ (B5-3, Abs. 26) und erschließt selbst: „zeit-spulen, also, dass die Zeit schneller geht? So irgendwie, hört sich das an“ (B5-3, Abs. 26). Er erkennt also, dass die auffällige nondiegetische Musik Einfluss auf die Zeitwahrnehmung hat.

B5 geht nur auf die Fremdsprachigkeit der gesprochenen Sprache ein und äußert sich zu keinen weiteren Eigenschaften. Er bezieht sich auf vertonte Gedanken, ohne diese zu benennen.

B5 beschreibt, dass die Tatsache, dass die „ganze Zeit, das läuft in seinem Kopf, das Bingo“ (B5-4, Abs. 4), auch zu *sehen* ist, also, dass Ricos Gedanken verbildlicht werden. Bezüglich weiterer visueller Gestaltung liest er nur den Filmtitel vor.

---

<sup>50</sup> B5-1, Abs. 45

8.3.2.6 B6: „Weil sie so große Augen gemacht haben (.) und immer (..) das war so (.) komisch.“<sup>51</sup>

B6, ein neunjähriger Junge der dritten Jahrgangsstufe, sieht eher weniger fern und Filme und liest auch weniger. Der Befragte mag Detektivfilme, beispielsweise seinen Lieblingsfilm DIE DREI ??? UND DIE GEISTERINSEL. Er sieht zwar wohl jeden Tag fern, aber dann nur eine Sendung, denn er darf nur eine halbe Stunde lang fernsehen. Es gibt also eine geregelte Fernsehdauer. Er kennt unter den angegebenen Filmen nur DAS SAMS, ihm sind also eher wenige Filme bekannt. Zusätzlich könnte man sagen, dass DAS SAMS wohl ein eher (vielleicht von den Eltern) ausgewählter Film ist. Bücher liest er maximal einmal in der Woche.

Der Studienteilnehmer spricht insgesamt wenig, so auch bezüglich des Auditiven. Dabei bezieht er sich ausschließlich auf die gesprochene Sprache, einmal auf die Stimme einer Figur und ansonsten auf den Inhalt des Gesprochenen.

B6 erwähnt zwar vertonte Gedanken, tituliert diese aber nicht so, wodurch nicht klar ist, ob er sie erkennt.

Der Proband äußert sich nicht zu visuellen Besonderheiten, teils scheinen ihm aber schlichtweg die Worte zur Beschreibung der filmspezifischen Gestaltungsmittel zu fehlen, etwa als er erklärt, wieso die Zwillinge gemein wirken: „weil sie so große Augen gemacht haben (.) und immer (..) das war so (.) komisch“ (B6-3, Abs. 15). Es wirkt, als würde B6 aufgefallen sein, dass hier mit bestimmten Mitteln gearbeitet wurde, er sucht für einige Momente die Worte, kommt aber nur auf die Bezeichnung „komisch“.

8.3.2.7 B7: „[W]eil da immer solche Ausschnitte von der Bingotrommel waren.“<sup>52</sup>

Die Befragte B7 ist ein Mädchen, das zehn Jahre alt ist und die vierte Jahrgangsstufe besucht. Sie liest viel. Ihre Film- und Fernseherfahrung ist schwer zu klassifizieren. Sie sieht mehrmals in der Woche fern, aber nicht jeden Tag. Wenn sie fernsieht, dann etwa zwei Sendungen am Stück. Fernseh-Regeln gibt es bei ihr zu Hause keine. Ihren

---

<sup>51</sup> B6-3, Abs. 15

<sup>52</sup> B7-4, Abs. 26

Lieblingsfilm HARRY POTTER, der sich durchaus (auch) an ein etwas älteres Publikum richtet, findet sie spannend. Dabei sind ihr viele verschiedene Filme bekannt. Sie liest jeden Tag und besitzt mehr als 20 Bücher.

B7 beurteilt das Lied der Mutter als „schön“ (z. B. B7-1, Abs. 22) und befasst sich reflektierend mit den Inhalten der Figurenäußerungen (z. B. „die Mutter (.) die, muss die am Abend arbeiten? (.) Ich denke schon, weil sie gesagt haben“, B7-2, Abs. 4; „dass das eigentlich komisch ist, dass die tiefbegabt sagen“, B7-3, Abs. 5). Ihre Charakterisierungen und Erkenntnisse zum Film begründet sie durch die Inhalte des Gesprochenen.

B7 erwähnt zwar vertonte Gedanken, bezeichnet diese aber nicht so.

Die Probandin erkennt Ricos Gedanken durch visuelle Besonderheiten (z. B. „Weil da immer solche Ausschnitte von der Bingotrommel waren“, B7-4, Abs. 26), wobei ihr die Worte fehlen, dies genau zu erklären: „Weil da wieder diese Bingotrommel im- (.) leicht kam“ (B7-4, Abs. 4). Sie thematisiert ihre Überraschung darüber, dass der Film mit einer Zeichentricksequenz beginnt, die bis zum Filmtitel läuft.

#### 8.3.2.8 B8: „Ich denke eigentlich beim Filmgucken fast nichts.“<sup>53</sup>

Der neunjährige Drittklässler B8, ein Junge, hat eher weniger Film- und Fernseherfahrung und ebenso wenig Leseerfahrung. Seinen Lieblingsfilm FACK JU GÖTHE mag er aufgrund der Hauptfigur, die er „cool“ findet. Er sieht nicht jeden Tag fern, aber wenn, dann mehr als zwei Sendungen am Stück. Er hat zu Hause keine Fernsehbeschränkungen. Er gibt keinen Kinofilm an und hat auch bei Frage 8 keinen einzigen Film als bekannt angekreuzt. Dennoch sagt er zum Thema Film und Fernsehen: „Es ist geil und es ist spannend.“ Er liest nicht öfter als einmal in der Woche in Büchern.

Der Neunjährige äußert sich trotz Ermunterungen sehr wenig – allgemein und bezüglich des Auditiven. Er erwähnt wiederholt Ricos Aufnahmegerät, in das der Protagonist hineinspricht und erklärt Ricos Verwirrung dadurch, dass „er immer gesagt hat: ‚Links, rechts?‘“ (B8-4, Abs. 26).

---

<sup>53</sup> B8-1, Abs. 7

B8 erwähnt also zwar vertonte Gedanken, bezeichnet diese aber nicht so, wodurch nicht klar ist, ob er sie erkennt.

Der Proband äußert sich nicht zu visuellen Besonderheiten.

8.3.2.9 B9: „Dann wurde Kamera wieder auf eine andere Seite (.) getan.“<sup>54</sup>

Die Befragte B9 ist ein Mädchen, das zum Erhebungszeitpunkt die vierte Jahrgangsstufe besucht und neun Jahre alt ist. Sie rezipiert oft Filme und Fernsehsendungen und liest eher wenig. Sie liebt die Serie DRACHENZÄHMEN LEICHT GEMACHT und gibt als Lieblingsfilm den dritten Teil der Reihe an, der auch ihr letzter Kinofilm war. Es gibt bei ihr zu Hause keine Regeln zum Fernsehen. Sie sieht täglich fern, mehr als zwei Sendungen am Stück. Allgemein bekannte und aktuelle Filme kennt sie.

Sie äußert sich vor allem zur gesprochenen Sprache und erschließt sich dadurch auch Zusammenhänge („habe ich dann doch gehört, dass es seine Mutter ist“, B9-3, Abs. 19 bezüglich ihres Missverständnisses, Ricos Mutter sei seine Schwester). Die Probandin erkennt, dass Rico etwas „in Gedanken gesagt“ (B9-3, Abs. 3) hat (vgl. z. B. auch B9-4, Abs. 12). Die unfreundlichen Absichten der Zwillinge begründet sie nicht nur durch deren Aussagen, sondern auch durch deren Stimmqualität, indem sie sie nachahmt (vgl. B9-3, Abs. 52). Die Wortneubildung „Fundpapier“ (B9-1b, Abs. 16) wird von ihr erwähnt.

Sie geht also auf Eigenschaften der diegetischen gesprochenen Sprache ein und insbesondere auch auf nondiegetische vertonte Gedanken. Auffällige Musik („Und weiter geht das Gesang“, B9-1b, Abs. 12 bezüglich des im Off von Kassette abgespielte Schlaflied) wird erwähnt.

B9 erkennt Ricos Gedanken durch visuelle Besonderheiten (z. B. „Weil es auf der Szene so aussah, als täte auf jedem Schild das genau gleiche darauf stehen“, B9-4, Abs. 6) und versucht sich mit filmspezifischen Bezeichnungen auszudrücken: „Dann wurde Kamera wieder auf eine andere Seite (.) getan“ (B9-4, Abs. 12), hat aber immer wieder Schwierigkeiten dabei, da ihr filmspezifische Begrifflichkeiten fehlen: „Dann kommt- ist da so ein Bild gekommen von einer Kugel“ (B9-4, Abs. 18). Sie äußert, dass sie

---

<sup>54</sup> B9-4, Abs. 12

überrascht war, dass der Film nur zum Teil Zeichentrick war (vgl. z. B. 9-1a, Abs. 27). Außerdem erklärt sie, dass der Charakter der Zwillinge durch deren Äußerlichkeiten, konkret durch deren Kleidung, erkennbar ist – dies sei „meistens (.) bei Filmen“ (B9-3, Abs. 52) so.

### **8.3.3 Zusammenfassung**

Während die Kreuztabellen keine klaren Unterschiede zwischen Geschlechtern, Film-/Fernseherfahrung oder Alter erkennen lassen, stechen in der individuellen Betrachtung der Probanden doch Auffälligkeiten heraus. Zur Übersicht wurde eine Tabelle der Probandenprofile und -äußerungen erstellt (vgl. Abbildung 22).

	B1	B2	B3	B4	B5	B6	B7	B8	B9
Geschlecht	w	m	w	m	m	m	w	m	w
Film-/Fernseh- erfahrung	wenig	viel	viel	wenig	viel	wenig	mittel	wenig	viel
Leseerfahrung	viel	viel	wenig	wenig	viel	wenig	viel	wenig	wenig
Auditives allg.	- wiederholt - fasst zusammen	- fasst zusammen	- kommentiert - äußert Nicht- verstehen	- fasst zusammen - stellt Fragen	- wiederholt - stellt Fragen		- erklärt sich Zusammen- hänge		- erklärt sich Zusammen- hänge
Eigenschaften der dieg. gespr. Sprache	✓		✓	✓	✓		✓		✓
Vertonte Gedanken (nondieg.)		✓	(✓)	(✓)	(✓)	(✓)	(✓)	(✓)	✓
Weitere auffällige Musik und Geräusche		✓ (Musik im Off)			✓ (Musik als Zeitraffer)				✓ (Musik im Off)
Verbildlichte Gedanken	✓	✓		✓	✓		✓		✓
Weitere auffällige Bildgestaltung	✓		✓	✓	✓		✓		✓
Auffälligkeiten	- Schwierig- keiten, sich auszudrücken			- versucht, filmspezifische Bezeichnungen zu benutzen	- thematisiert Wortneu- bildungen		- Schwierig- keiten, sich auszudrücken		- thematisiert Wortneu- bildungen - versucht, filmspezifische Bezeichnungen zu benutzen

Abbildung 22: Tabelle Probandenprofile und -äußerungen

B6 und B8, beide mit weniger Film-/Fernseherfahrung, äußern sich nicht zu auditiven oder visuellen Besonderheiten; B4, der ebenfalls wenig Film-/Fernseherfahrung hat, dagegen zumindest im Bereich *Eigenschaften der diegetischen gesprochenen Sprache* und bezüglich visueller Besonderheiten durchaus, ähnlich wie B1. Die Probanden B2, B3, B5, B7 und B9 mit mehr Film-/Fernseherfahrung äußern sich zu mehr auditiven und visuellen Besonderheiten, wobei es individuelle Unterschiede gibt. B2 und B9 thematisieren die Musik im Off. Nur B5 erklärt, dass Musik als Zeitraffer eingesetzt wird. Die meisten Probanden beziehen sich zwar auf die vertonten Gedanken der Hauptfigur, doch nur B2 und B9, beide mit viel Film-/Fernseherfahrung, benennen, dass es sich um Ricos Gedanken handelt.

Dennoch sind die Äußerungen der Schüler meist oberflächlich. Die diegetische gesprochene Sprache wird lediglich als „komisch“ oder „schön“ beschrieben. Nicht-verstehen wird ausgedrückt. Ähnlich oberflächlich äußern sich die Probanden zu auffälliger Bildgestaltung. Der eingeblendete Filmtitel wird von den Kindern nur vorgelesen, nicht weiter besprochen. B1 und B4 mit weniger Film-/Fernseherfahrung gehen auf die durch das Glänzen auffallende Fundnudel bzw. die Zeichentricksequenz des Films ein. B7 und B9 mit mehr Film-/Fernseherfahrung zeigen sich überrascht über die Zeichentricksequenz, während B9 die visuelle Gestaltung des Films sogar mit der Charakterdarstellung verbindet. Sowohl Probanden mit mehr als auch mit weniger Erfahrung in diesem Medium versuchen filmspezifische Bezeichnungen zu benutzen (B4, B9) oder zeigen Schwierigkeiten, sich filmspezifisch auszudrücken (B1, B7).

Während manche Versuchsteilnehmer sich zur Erklärung von Ricos Gedanken im Erhebungsteil 4 vor allem auf die gesprochene Sprache, seinen Blick und seine Bewegungen beziehen, erkennen andere (B2, B5, B7, B9 mit mehr Film-/Fernseherfahrung; B1, B6 mit weniger Erfahrung) seine Gedanken auch darin, dass visuelle Mittel und/oder vertonte Gedanken genutzt werden.

Von der Art und Weise der Äußerungen zum Auditiven, ob eher wiederholt, zusammengefasst oder nachgefragt wird, lässt sich nicht auf die Film-/Fernseherfahrung der Studienteilnehmer schließen. Ebenso wenig lassen das Geschlecht oder die Leseerfahrung Rückschlüsse zu.

Anhand ihrer Äußerungen stechen dennoch die Schüler B5 und B9, beide mit mehr Erfahrung bezüglich Film und Fernsehen, heraus. Beide wirken sehr in den Film vertieft,

versuchen sich Zusammenhänge zu erklären und gehen etwas überlegter mit dem Medium Film um als andere Probanden.

## **9 Zusammenfassung und Diskussion**

Nachdem nun die Ergebnisse der Studie aufgezeigt wurden, sollen diese zusammengefasst und diskutiert werden. Zunächst fällt der Blick darauf, inwiefern Kinder filmspezifische Informationen heranziehen und nutzen. Anschließend werden Forschungsdesiderata und didaktische Implikationen aufgezeigt.

### **9.1 Heranziehen und Nutzen filmspezifischer Informationen**

Die Studie verfolgt die Fragestellung, welche auditiven und visuellen Besonderheiten Kinder im Alter von neun bis zehn Jahren aus einem Film ziehen und wie sie diese zum Verstehen der Erzählung nutzen.

Konkret geht es zunächst um die Frage, welche auditiven Informationen die Kinder nennen und beschreiben. Insgesamt äußern sich die Probanden vor allem zur gesprochenen Sprache und kaum zu Musik oder Geräuschen. Die gesprochene Sprache wird vor allem wiederholt oder zusammengefasst und oft auch nachgeahmt. Dass sie weit weniger reflektiert wird, deckt sich mit den Studienergebnissen von Nieding (2012, 16): Die Kinder halten sich sehr an die Textoberfläche. Die Kinder beschreiben die gesprochene Sprache nicht tiefgehend, nutzen keine besonderen (Fach-) Begriffe zur Beschreibung und reflektieren kaum. Selten wird sie hinsichtlich des Charakters einer Figur bewertet. Nichtverstehen der Sprache sowie Wortneubildungen und auffällige Eigennamen werden thematisiert. Diese scheinen stark herauszustechen und verstärkt wahrgenommen zu werden, was den Ausführungen zur unspezifischen Selektion von Flückiger (2012, 250f.) gerecht wird. Teils wird der Voice-over als Gedankenrede einer Figur erkannt. Auditive Informationen im Sinne filmspezifischer Codes bzw. Mittel bzw. als Besonderheiten werden insgesamt sehr selten erwähnt. Wenn Musik thematisiert wird, dann meist nicht, um ihre Darstellungsweise oder Funktion zu erörtern, sondern schlicht, um darauf hinzuweisen, dass Musik ertönt, oder um sie zu bewerten. Ein Unterschied bei der Beachtung der Musik je nach Informationsdichte (vgl. Schmidt 1976, 135) konnte nicht festgestellt werden. Ein einziger Schüler reflektiert den Einsatz der Musik, die er „so komisch“ findet, bezüglich ihrer Funktion für die Darstellung. Geräusche werden fast komplett außer Acht gelassen. Das betrifft auch auffällige überhöhte Geräusche. Selbst

wenn auditive Besonderheiten erwähnt werden, beziehen sich diese meist auf die gesprochene Sprache: auf ihre Eigenschaften oder auf gesprochene Sprache als vertonte Gedanken (– und auf diese meist auch nur, wenn konkret nach Figurengedanken gefragt wird). Ein Kind unterscheidet zwischen diegetischer und nondiegetischer gesprochener Sprache – zwar natürlich, ohne diese Fachbegriffe zu nennen, aber indem es erklärt, dass ein Voice-over im Filmgeschehen nicht zu hören ist. Die Beschreibungen sind alles in allem aber wenig reflexiv und wenig detailliert. Insgesamt geht es in den Probandenäußerungen deutlich mehr um Inhaltliches als um Darstellungsmittel. Dass Kinder auf besonderen Ton aufmerksam reagieren (vgl. Anderson/Field 1984, 71), kann in dieser explorativen Studie mit kleiner Probandengruppe nur zum Teil bestätigt werden. Es kommt auf die Art des Tons und die Intensität des Herausstechens aus dem Filmganzen an. Zudem wurden in dieser Studie nur die Reaktionen in Form von Äußerungen dokumentiert, nicht die Bewegungen oder das „Mitgehen“ mit dem Film; es gab kein Eyetracking oder Ähnliches.

Gleicht man die Ergebnisse der Studie mit dem hier entworfenen Beschreibungsinstrumentarium für den Filmt<sup>55</sup> ab, fällt auf, dass die Tonquelle nur einmal angesprochen wird. Bei den auditiven Mitteln steht die gesprochene Sprache absolut im Vordergrund, die Geräusche stehen weit im Hintergrund. Sowohl Geräusche und Musik als auch gesprochene Sprache werden kaum als Darstellungsmittel thematisiert. Hintergrundgeräusche werden so gut wie gar nicht beachtet; auch keine überhöhten Geräusche, obwohl diese im Film offensichtlich vorzufinden sind. Innerhalb der gesprochenen Sprache werden die verschiedenen Mittel Dialog, Monolog und Voice-over allesamt erwähnt (alle ohne die Nennung entsprechender Bezeichnungen). Titelmusik und Hintergrundmusik werden kaum aufgegriffen, wenn überhaupt, eher Musik in Form von Gesang. Konkrete Aspekte des Tons wie Lautstärke, Intensität, Dauer, Akzentuierung oder Instrumentierung werden nicht thematisiert; das Tempo einmal. Wiederholt wird von verschiedenen Kindern zur Beschreibung das Wort „komisch“ genannt, was darauf schließen lässt, dass den Schülern passende Bezeichnungen fehlen. Die Sprache wird mehr beschrieben als andere Mittel, aber recht ungenau, da auch hier

---

<sup>55</sup> Beschreibungsinstrumentarium für den Filmt: Tonquelle (diegetisch/nondiegetisch, on/off), Auditive Mittel (Geräusche, Sprache, Musik), Konkretisierung der auditiven Mittel (Lautstärke, Intensität, Dauer, Tempo, ...), Funktionen (und Kategorien des Zusammenspiels von Bild und Ton)

wohl Begrifflichkeiten und Routine fehlen. Nur ein Kind reflektiert die Funktion des Tons als Zeitraffer, was der epischen Funktion zuzuschreiben wäre.

Des Weiteren geht es in der vorliegenden Studie um die Frage, welche visuellen Informationen die Kinder nennen und beschreiben. Visuelle Informationen werden in etwa gleich oft erwähnt wie auditive, was überraschend ist und einen interessanten Befund darstellt, da man erwarten könnte, dass Visuelles mehr im Wahrnehmungsmittelpunkt steht. Daraus lässt sich schließen, dass das Bild zumindest nicht gänzlich über den Ton vorherrschend ist, wenngleich doch über die Musik als einen Teil des Filmtons (vgl. Weindl 2013, 122; Schmidt 1976, 156f.).

Dass Bild und Ton aber meist zusammenspielen, wird an verschiedenen Stellen der Untersuchung deutlich, etwa dadurch, dass bereits bei der Auswertung der Protokolle und Interviews viele Probandenaussagen auffielen, die sich sowohl auf Auditives als auch auf Visuelles beziehen oder beziehen könnten (vgl. Kapitel 7.4.3.2). Außerdem begründen die meisten Kinder Ricos Gedanken im Interview durch Bild und Ton – was selbstverständlich Sinn ergibt, da Bild und Ton in dieser Szene stark miteinander in Verbindung stehen. Visuelles und Auditives unterstützen sich gegenseitig und sind meist nicht voneinander zu trennen (vgl. auch Anderson/Field 1984, 67).

Genannt und beschrieben werden wenige visuelle Besonderheiten und deutlich mehr Inhaltliches wie zum Beispiel reine Äußerlichkeiten. Die Bildgestaltung wird kaum thematisiert oder reflektiert. Teils wird lediglich Verwunderung darüber ausgedrückt. Nur ein Kind erzählt von einem auffälligen Glänzen eines überhöht dargestellten Gegenstands. Lediglich eine Probandin erklärt, dass Kleidung den Charakter von Figuren darstellt; eine weitere gibt Hinweise darauf. Zu verbildlichten Gedanken kommen nur Äußerungen, wenn danach gefragt wird; dann jedoch recht genau.

Den Kindern fehlen vor allem die nötige Fachterminologie und passgenaue Bezeichnungen. Äußerungen unterschiedlicher Studienteilnehmer wie „das war so (.) komisch“ (B6-3, Abs. 15), „Dann wurde die Kamera wieder auf die andere Seite (.) getan“ (B9-4, Abs. 12) oder die Aussagen, dass etwas „so unwahrscheinlich“ (B1-4, Abs. 4) aussieht oder die Bingotrommel „leicht kam“ (B7-4, Abs. 4), zeigen, dass die Kinder durchaus etwas Filmspezifisches erklären wollen, aber nicht über Vokabular dafür verfügen. Dass Ansätze („eingblendet“, B4-4, Abs. 2; „Ausschnitte von der

Bingotrommel“, B7-4, Abs. 26; „Kamera“, B9-4, Abs. 12) und der Wille dazu vorhanden sind, zeigt die Studie.

Die Untersuchung geht zudem der Frage nach, was Kinder thematisieren und wie das mit den geäußerten filmspezifischen Informationen zusammenhängt. Thematisiert werden vor allem Figurenhandlungen – weit vor zum Beispiel dem Figureninnerem wie Gefühlen oder Gedanken, dem Raum oder filmischen Darstellungsmitteln. Das ist mit den Berichten von Wegener (2009, 20) und Rall/Harris (2000) vereinbar. Thematisiert werden oft auch die Figuren: hauptsächlich ihr Äußeres, aber auch ihre Persönlichkeit, ihr Charakter und ihre Eigenschaften, wenn diese auffällig sind (vgl. die zickigen Zwillinge) oder wiederholt angesprochen werden (vgl. Tiefbegabung). Zu Gefühlen und Gedanken der Figuren gibt es nur Äußerungen, wenn danach gefragt wurde. Der Raum wird vor allem als visueller, nicht als auditiver beschrieben, vor allem dann, wenn Requisiten auffällig sind oder wiederholt gezeigt werden. Filmische Darstellungsmittel werden sehr selten thematisiert, wie bereits die vorigen Ausführungen zu Auditivem und Visuellem erkennen ließen.

Das Thematisierte wird kaum auf auditive Informationen bezogen. Die Erzählung wird fast gar nicht durch Auditives erklärt. Figuren werden durch Sichtbares, Inhalte des Gesagten sowie durch Handlungen erklärt. Ricos Denkprozess – visuell und auditiv durch das Bingo-Motiv vermittelt – scheint den meisten Kindern aber durchaus einzuleuchten und sehr in Erinnerung geblieben zu sein. Die Verknüpfung verschiedener filmischer Mittel scheint hier also mindestens eindrücklich zu sein und auch Verstehen zu fördern, was sich mit den Ansätzen von Kurwinkel und Schmerheim (2012b, 21) vereinbaren lässt, wenngleich das Konzept der Auralität nicht belegt werden kann. Dennoch werden die reinen Inhalte weit mehr geäußert als deren Zusammenhänge mit der Dramaturgie und der Erzählung.

Musik wird ein einziges Mal mit der Zeit in Verbindung gebracht; die Sprechweise der Zwillinge mit ihrem Charakter. Die Gedankenrede wird einmal bezüglich ihrer Verortung außerhalb der Diegese thematisiert. Auditives könnte weit mehr zum Verständnis der Erzählung genutzt werden. Entsprechende Darstellungsmittel, die der Film RICO, OSKAR UND DIE TIEFERSCHATTEN bietet, wurden im Kapitel 6 von verschiedenen Seiten beleuchtet. Auditive Filmmittel könnten genauer und klarer beschrieben werden, vor allem auch die nondiegetischen Mittel. Dem Zusammenspiel von Bild und Ton könnte

weit mehr Aufmerksamkeit zugewendet werden. Wenn Auditives tiefgehend thematisiert oder mit erzählerischen Aspekten verbunden und reflektiert wird, sind dies Einzelfälle. Dabei stechen Probanden mit mehr Film- und Fernseherfahrung durch ihr scheinbar tieferes Eintauchen (vgl. *Filmerleben*: Keilhacker 1970, 5-9; Kapitel 4.6) in den Film und ihre zum Teil überlegteren Äußerungen hervor, wobei insgesamt kein eindeutiger Trend bezüglich der Film-/Fernseherfahrung ausgemacht werden kann, was auch an der geringen Größe der Probandengruppe liegt. Angemerkt sei jedoch, dass der Proband, der sehr durch sein Mitfiebern und seine Reflexion auffiel, im Fragebogen angab, auch Filme für ein erwachsenes Publikum zu rezipieren, was die Frage aufwirft, ob er entsprechende Mittel vielleicht nicht nur aus Kinderfilmen kennt.

Bezüglich der Annahmen von Kurwinkel und Schmerheim (2013, 8f. und 98f. sowie 2012b, 20; vgl. Kapitel 5.2) lassen sich die Schlüsse ziehen, dass

– die Kinder den Film tatsächlich wenig analytisch wahrnehmen oder sich zumindest wenig analytisch dazu äußern (vgl. B8: „Ich denke eigentlich beim Filmgucken fast nichts“), allerdings haben einige doch wiederholt versucht, sich analytisch auszudrücken, wenngleich Fachtermini gefehlt haben und dadurch ein genaueres Analysieren nicht möglich war. Der These, dass Kinder im Alter von neun bis zehn Jahren gar nicht analytisch auf einen Film eingehen, muss also widersprochen werden.

– die Kinder Auditives erwähnen, aber genauso auch Visuelles – beides eher inhaltlich. Insgesamt steht die Figurenhandlung im Wahrnehmungsmittelpunkt. Jedoch kann die hier vorgelegte Studie nicht gänzlich beantworten, ob Grundschul Kinder einen Film vorwiegend mit dem Gehörsinn wahrnehmen, da die Wahrnehmung selbst nicht direkt durch das Laute Denken oder Interviews abbildbar ist und die Studie sich auf die Äußerungen der Kinder konzentrierte.

– die Kinder sich zu filmischen Mitteln äußern, diese also offensichtlich wahrnehmen. Aber ob und inwiefern sie diese verstehen und durchdringen, bleibt zum Teil offen. Definitiv besteht bei den Kindern Potenzial dazu. Die Probanden versuchen Verbindungen zu erkennen und sich zu filmspezifischen Mitteln zu äußern. Daran muss anknüpft werden, sowohl durch weitere Studien als auch im Unterricht.<sup>56</sup>

---

<sup>56</sup> Vgl. Kapitel 9.2.

– durch die vorgelegte Studie nicht dargelegt werden kann, ob aurale Mittel rezeptionsleitend sind, da unterbewusste Vorgänge durch die gewählten Erhebungsmethoden nicht dargestellt werden können. Welchen Eindruck die Probanden vom Film haben, kann nicht gespiegelt werden,<sup>57</sup> wohl aber, was von den Kindern thematisiert wird – und hier liegt der Fokus nicht auf den auditiven Elementen, auch nicht in der Verschränkung mit anderen Mitteln.

Das Laute Denken produziert keine Kopie der Gedanken; es zeigt, was versprachlicht wurde, und nicht, was nicht gesagt, aber dennoch wahrgenommen wurde. Wenngleich das Laute Denken und die Interviews nicht die Rezeption und Wahrnehmung in ihrer Fülle abbilden können,<sup>58</sup> kann die Studie dennoch zeigen, was die Probanden thematisieren, wozu und wie sie sich äußern und damit Schlüsse ziehen auf die Wahrnehmung<sup>59</sup>, auf die Aufmerksamkeit<sup>60</sup> und das Verstehen<sup>61</sup>.

Es lässt sich zusammenfassen, dass

– die auditiven Darstellungsmittel wenig erwähnt werden, wohl also nicht im Vordergrund der Rezeption stehen, vor allem nicht die Musik und die Geräusche. Ebenso wenig werden jedoch visuelle Darstellungsmittel erwähnt. Der Fokus der Äußerungen liegt auf den handelnden Figuren und Auffälligem sowie Wiederholtem.

– den Kindern sprachliche Ausdrucksmittel, Bezeichnungen und Fachtermini für filmspezifische Codes und deren Beschreibung fehlen. (Zum Teil sagen die Schüler vielleicht auch gerade deshalb nichts oder wenig, weil ihnen die entsprechenden Worte fehlen.)

---

<sup>57</sup> Ggf. könnten Gespräche zum Film hilfreich sein, um den Eindruck der Probanden in folgenden Studien noch klarer abzubilden.

<sup>58</sup> Um die Rezeption und die Wahrnehmung in ihrer Fülle abbilden zu können, müssten unterschiedliche Untersuchungs-Perspektiven eingenommen werden. Denkbar ist das Beobachten der Rezipienten und ihrer Reaktionen, zusätzliche Befragungen, Gruppendiskussionen bzw. Filmgespräche und evtl. Tagebuchstudien.

<sup>59</sup> *Wahrnehmung* ist die bewusste sensorische Erfahrung.

<sup>60</sup> Wahrgenommen wird, worauf die *Aufmerksamkeit* fällt. Aufmerksamkeit ist demnach selektiv.

<sup>61</sup> Wird ein mentales Modell des Wahrgenommenen aufgebaut und mit Wissen verknüpft, spricht man von *Verstehen*.

– auditive und auch visuelle Mittel kaum mit der Erzählung in Verbindung gebracht werden, obwohl sie weit mehr für das Verstehen der filmischen Erzählung genutzt werden könnten.

## **9.2 Forschungsdesiderata und didaktische Implikationen**

Diese Studie war explorativ angelegt und zeigt nun verschiedene Felder auf, in denen weitere Untersuchungen von Interesse sind. Mit ihren neun Untersuchungsteilnehmern ist die Studie sehr ausschnitthaft und in keiner Weise repräsentativ. Dennoch deutet sie in bestimmte Richtungen.

Die Ergebnisse der Studie sind in einer größeren Probandengruppe zu prüfen und zu detaillieren. Gegebenenfalls könnten deutlichere Zusammenhänge zwischen der Filmerfahrung von Kindern und deren Äußerungen zu filmspezifischen Codes erkannt werden. Zu prüfen ist zudem, wie Rezipienten in anderen Altersgruppen, etwas jüngere sowie etwas ältere Kinder und Jugendliche, mit filmspezifischen Codes umgehen. Dies könnte wichtige Erkenntnisse zur Entwicklung der kindlichen Filmrezeption bieten, da diese bisher auf filmische Mittel nicht sehr konkret eingeht. Dass Kinder mit sechs Jahren nur simple Dramaturgien durchschauen, ihre Fähigkeiten sich im Grundschulalter verbessern und sie ab zwölf Jahren komplexere filmische Darstellungsmittel verstehen (vgl. Kapitel 4.5), muss trotz individueller Unterschiede konkreter gefasst werden, wie es etwa Winkler/Schmidt (2012, 2015) für Zwölf- bis Vierzehnjährige in Angriff genommen haben.

Vergleiche zwischen Kindern mit mehr oder weniger Film- und Fernseherfahrungen würden diese Erkenntnisse erweitern. Nachdem die Kinder in der vorliegenden Untersuchung sich nur zum Teil reflexiv mit dem Film auseinandersetzen und wenig in die Tiefe bzw. auf die Verbindung zwischen filmspezifischen Mitteln und erzählerischen Aspekten eingehen, könnte man sich fragen, ab wann beispielsweise Funktionen des Tons erkannt werden, welche Funktionen dabei mehr im Fokus stehen und wie dies geäußert wird; außerdem, wann und wie Kinder den Film aus einer Metaperspektive beschreiben und wann dies didaktisch erarbeitet werden kann. Winkler und Schmidt (2012, 2015) konnten eine Metaperspektive bei Zwölf- bis Vierzehnjährigen bereits dokumentieren. In

der hier beschriebenen Studie gab es erste Hinweise darauf, dass auch Neun- bis Zehnjährige teils reflexiv an einen Film herangehen.

Da hier nun recht ungenutzt ein Eindruck von der Rezeption und den Äußerungen der Schüler gewonnen werden sollte, wäre es hilfreich in folgenden Untersuchungen auch konkret nach dem Verständnis der Schüler zu fragen, beispielsweise nach der Wirkung von Filmmusik, oder zum Beschreiben von Filmtönen aufzufordern.

Die vorliegende Untersuchung ging sowohl auf auditive als auch auf visuelle Mittel des Films ein, könnte aber durch weitere Studien ergänzt werden, die auch die Verschränkung und gegebenenfalls die Auralität der Darstellungsmittel noch mehr in den Blick nehmen – und der Frage nachgehen, inwiefern auditive oder aurale Mittel die Rezeption leiten. Während hier die Äußerungen der Schüler betrachtet wurden, kann auch die Beobachtung der Kinder hinsichtlich ihrer körperlichen Reaktionen und Mimik zusätzliche Erkenntnisse bringen.

Zu untersuchen ist vor allem auch, welche filmspezifischen Fachtermini Kinder einer größeren Probandengruppe in welchem Alter kennen und anwenden. Dass filmanalytische Bezeichnungen nur sehr gering von den Probanden genutzt werden, ist ein grundlegendes Ergebnis der Studie – was Winkler/Schmidt 2012 auch für Zwölf- bis Vierzehnjährige in ähnlicher Weise beobachteten – und muss nun weiterverfolgt werden, damit der Deutschunterricht entsprechend anknüpfen kann. Bereits bestehende Kompetenzmodelle für den Film müssten erweitert und durch entsprechende Studien angereichert werden.

Während die Lehrpläne noch etwas zögerlich Kompetenzerwartungen zum Umgang mit dem Film beschreiben, tun dies Kompetenzmodelle wie das Freiburger Curriculum (Fuchs et al. 2008) oder das Kompetenzmodell von Kammerer und Maiwald (2021) ausführlich. Dennoch führen Lehrpläne als Kompetenzerwartungen an, dass die Schüler über mediale Darstellungsformen sprechen (vgl. Bayerisches Staatsministerium für Bildung und Kultus, Wissenschaft und Kunst 2014, 163) und Filme in ihrem Sinn und ihrer Wirkung erschließen (vgl. ebd., 131) – auch bezüglich der Filmmusik (vgl. ebd., 292). Das Freiburger Curriculum führt dies wesentlich konkreter aus: „Zusammenhänge von Filmbildern und musikalischen Ereignissen“ (Fuchs et al. 2008, 85) sollen erkannt und beschrieben werden, das Gespräch über Filme soll „mit Hilfe von Fachbegriffen“ (ebd., 86) stattfinden, „die Rolle der Musik auf die Wahrnehmung einer Filmszene“ (ebd.,

86) und „bei der Untermalung von Bewegungen, der Stilisierung von Sprache und Geräuschen und beim Ausdruck von Gefühlen“ (ebd., 86) soll erkannt und beschrieben werden. Auch Kammerer und Maiwald führen an, dass „die Konstruktion/Konstruiertheit filmischer Wirklichkeitsdarstellung“ (Kammerer/Maiwald 2021, 39) für die Lernenden „bewusst, beschreibbar und anderen mitteilbar“ (ebd., 38) werden muss.

Die Ausführungen haben gezeigt, dass auditive Darstellungsmittel für das Verstehen eines Films von Bedeutung sind. Der Film *RICO, OSKAR UND DIE TIEFERSCHATTEN* würde deutlich mehr filmspezifische Codes bieten, die zu thematisieren wären und die teils sogar sehr auffällig und auf interessante Weise mit der Erzählung verbunden sind. Dies betrifft sowohl das Atmosphärische und die Funktionen der Filmmusik, Musik als Leitmotiv und Metapher als auch überhöhte Geräusche, Besonderheiten der gesprochenen Sprache und ebenso Visuelles wie Einstellungen, Perspektiven, Kamerabewegungen und Farben. Dabei weist der Film Merkmale auf, die typisch für Kinderfilme sind, wie einfache und kurze Dialoge, sich wiederholende sprachliche Äußerungen der Figuren, wiederkehrende musikalische Motive sowie überzeichnete Besetzung und Stimmen, die auffallen.

Unter anderem der Deutschdidaktik fällt es zu, Schülern die Besonderheiten des filmischen Mediums aufzuzeigen und ihnen einen kompetenten Umgang damit zu vermitteln. Ein Film als ästhetisches, komplexes Medium kann nur durch das aktive Zutun des Rezipienten verstanden und durchdrungen werden. Ebendies gilt es zu fördern. Die Wissensbestände der Schüler, vor allem das Wissen um filmische Darbietungsformen (vgl. Ohler 1994, 32ff.), müssen erweitert werden – gerade auch, weil die Kinder offenbar durchaus einige Anknüpfungspunkte und einiges an Vorwissen besitzen, also Potenzial zur Erweiterung und Vertiefung dieses Wissens und dieser mentalen Voraussetzungen vorhanden ist.

Wenn also Kinder eher wenig auf filmsprachliche Mittel achten, stellt es eine wichtige didaktische Aufgabe dar, Kompetenzen und Begrifflichkeiten zur Beschreibung von Tonquellen, auditiver Mittel und der Konkretisierung der Mittel sowie zu Funktionen des Tons – aber auch Kompetenzen und Begrifflichkeiten zu visuellen Codes – zu vermitteln. Im Deutschunterricht sollten filmspezifische Codes thematisiert werden. Begriffe und Bezeichnungen sollten eingeführt und genutzt werden. Einen Überblick über entsprechende Begrifflichkeiten bietet das im Kapitel 3.1 aufgezeigte Beschreibungsinstrumentarium für den Filmtton. Lernende sollten mit Begriffen wie *On*,

*Off*, *Voice-over* und *Atmo* ebenso umgehen können wie mit Bezeichnungen zum näheren Beschreiben des Tons. Das Sprechen über filmische Eindrücke – sowohl über auditive als auch über visuelle und ihr Zusammenspiel – sollte geübt und routiniert werden. Dabei muss erstens Abstand davon gehalten werden, vorwiegend das Bild eines Films zu thematisieren; zweitens von einem reinen Begriffe-Lernen: Das Gespräch über Filme muss immer im Zusammenhang mit konkreten Filmen oder Filmausschnitten und im Zusammenhang mit den Rezeptionserfahrungen der Schüler stattfinden. Drittens dürfen filmspezifische Codes nicht isoliert, sondern müssen in ihrem Zusammenspiel mit der Erzählung betrachtet und reflektiert werden.

Als mögliches Verfahren für den Erwerb von Kompetenzen zu filmsprachlichen Darstellungsmitteln steht unter anderem sicherlich das Sprechen über Filme im Vordergrund. Nur durch das aktive Gespräch können Eindrücke verbalisiert und Begrifflichkeiten genutzt werden. Dabei kann „über Wirkungen von Musik“ (Fuchs et al. 2008, 85) gesprochen und es können „Fachbegriffe“ (ebd., 86) genutzt werden. Filmgespräche – wie von Abraham (2009) vorgeschlagen – bieten sich hierfür als Rahmen an (vgl. auch Kammerer/Maiwald 2021, 40). Aufschlussreich und hilfreich, um Aufmerksamkeit für filmische Darstellungsmittel zu schaffen kann es zudem sein, Filmausschnitte bewusst zu hören, beispielsweise mit und ohne Ton, Bilder neu zu synchronisieren oder auch Dialoge musikalisch zu untermalen (vgl. Fuchs et al. 2008, 85). Das computergestützte Arbeiten mit Filmen bietet weitere Möglichkeiten für das individualisierte und selbsttätige Lernen (vgl. Kammerer/Maiwald 2021, 160f). Der „direkte Eingriff in den filmischen Text auf ein und derselben Lern-, Arbeits- und Kommunikationsplattform“ (ebd., 160) ermöglicht es, Ton zu erstellen, zu ändern, hinzuzufügen und damit zu spielen, die Bearbeitung und das Kommentieren von Filmclips sowie das Produzieren eigener einfacher (Animations-) Filme (vgl. ebd., 160).

Bei der Filmauswahl könnte es hilfreich sein, Filme mit unterschiedlicher auditiver und visueller Gestaltung heranzuziehen und sie in ihren Darstellungsweisen zu vergleichen. In der Grundschule bietet es sich an, Filme mit auffälliger Ton- und Bildgestaltung wie *LIPPELS TRAUM* (2009) oder *DIE EISKÖNIGIN* (2013) zu nutzen und zu thematisieren.

Diese Studie hat aufgezeigt, was Kinder im Alter von neun bis zehn Jahren an einem Film thematisieren und inwiefern dies filmspezifische Codes betrifft, welche Rezeptionsleistungen ein Kinderfilm erfordert, wo didaktische Aufgaben liegen und wo

Potenzial und Anknüpfungspunkte bei den Schülern bestehen. Weitere Studien müssen diese Erkenntnisse erweitern. Ziel sollte es sein, dass Schüler das Zusammenspiel von Inhalt und Darstellungsmitteln erkennen, die Erzählung also mit filmspezifischen Codes verbinden können, Filme als mehrdeutige, vielschichtige Texte analysieren und interpretieren, sich sprachlich darüber ausdrücken können und sich darüber bewusst sein.

Wenn der Ton oder das Bild in einem Film „irgendwie so komisch“ ist, also Besonderheiten aufweist und die Erzählung unterstützt, wird dies von den Studienteilnehmern nur sehr begrenzt geäußert. Es fehlen den Schülern entsprechende Bezeichnungen, um filmspezifische Codes zu beschreiben. Im Deutschunterricht, auch in der Grundschule, sollten filmspezifische Codes deutlich mehr thematisiert werden. Modelle und Curricula für den Deutschunterricht müssen mit aktuellen Studien zur kindlichen Rezeption filmspezifischer Mittel abgeglichen werden.



## 10 Literaturverzeichnis

### 10.1 Primärtexte

#### 10.1.1 Filme

Agthe, A. (1984): FLUSSFAHRT MIT HUHN. Deutschland, Alive.

Algar, J. (1942): BAMBI. USA, Walt Disney.

Augsburger Puppenkiste (1976): JIM KNOPF UND LUKAS DER LOKOMOTIVFÜHRER. Deutschland, Lighthouse Home Entertainment.

Benton, R. (1979): KRAMER VS. KRAMER. USA, Sony Pictures Home Entertainment.

Bird, B. (2007): RATATOUILLE. USA, Walt Disney.

Büchel, L. (2009): LIPPELS TRAUM. Deutschland, Leonine.

Buck, C. (2013): DIE EISKÖNIGIN. USA, Walt Disney.

Buck, D. (2007): HÄNDE WEG VON MISSISSIPPI. Deutschland, Leonine.

Cameron, J. (1997): TITANIC. USA, 20th Century Fox.

Coffin, P./ Balda, K. (2015): DIE MINIONS. USA, Universal Pictures.

Columbus, C. (2001): HARRY POTTER UND DER STEIN DER WEISEN. UK/USA, Warner Home.

Coppola, F. F. (1979): APOCALYPSE NOW. USA, Studiocanal.

Danielsson, T. (1984): RONJA RÄUBERTOCHTER. Schweden/Norwegen, Leonine.

Eltz, T. von (2019): OSTWIND – ARIS ANKUNFT. Deutschland, Constantin Film.

Fee, B. (2017): CARS 3: EVOLUTION. USA, Walt Disney.

Garnier, K. von (2013): OSTWIND. Deutschland, Constantin Film.

Garnier, K. von (2015): OSTWIND 2. Deutschland, Constantin Film.

Garnier, K. von (2017): OSTWIND – AUFBRUCH NACH ORA. Deutschland, Constantin Film.

Graffman, G. (1979): MADITA. Schweden, Leonine.

Gunn, J. (2014): GUARDIANS OF THE GALAXY. USA, Walt Disney.

HBO (2017): GAME OF THRONES Season 7. USA, Warner.

Hitchcock, A (1958): VERTIGO. USA, Universal.

Hitchcock, A. (1960): PSYCHO. USA, Universal.

Jackson, P. (2001): DER HERR DER RINGE – DIE GEFÄHRTEN. Neuseeland, Warner Home Video.

Jeunet, J. (2001): DIE FABELHAFTE WELT DER AMELIE. Prokino.

Kreuzpaintner, M. (2008): KRABAT. Deutschland, 20th Century Fox.

Kubrick, S. (1968): 2001: ODYSSEE IM WELTRAUM. USA, Warner Home Video.

Lasseter, J. (1986): DIE KLEINE LAMPE. USA, Pixar Animation.

Lord, P./Miller, C. (2014): THE LEGO MOVIE. USA, Warner Bros.

Lucas, G. (1970): STAR WARS: EPISODE IV – A NEW HOPE. USA, 20th Century Fox.

Lucas, G. (1977): KRIEG DER STERNE. USA, Lucasfilm.

Lucas, G. (2005): STAR WARS: EPISODE III – REVENGE OF THE SITH. USA, 20th Century Fox.

Masanek, J. (2003): DIE WILDEN KERLE. Deutschland, Leonine.

Masanek, J. (2005): DIE WILDEN KERLE 2. Deutschland, Leonine.

Masanek, J. (2006): DIE WILDEN KERLE 3. Deutschland, Leonine.

Masanek, J. (2007): DIE WILDEN KERLE 4. Deutschland, Leonine.

Masanek, J. (2008): DIE WILDEN KERLE 5. Deutschland, Leonine.

Masanek, J. (2016): DIE WILDEN KERLE 6. Deutschland, Leonine.

Mitchell, M. (2019): THE LEGO MOVIE 2. USA, Warner Bros.

Miyazaki, H. (2010): PONYO. DAS GROÙE ABENTEUER AM MEER. Japan, Leonine.

Montgomery, R. (1946): DIE DAME AM SEE. USA, Laser Paradise.

Moore, R./Johnston, P. (2018): CHAOS IM NETZ. USA, Walt Disney.

Odar, B. b. (2017): DARK. Deutschland, Netflix.

Reitherman, W. (1967): DAS DSCHUNGELBUCH. USA, Walt Disney.

Scorsese, M. (2011): HUGO CABRET. USA, Paramount Pictures.

Spielberg, S. (1993): JURASSIC PARK. USA, Universal.

Stanton, A. (2008): WALL-E. USA, Walt Disney.

Tarantino, Q. (2003): KILL BILL – VOLUME 1. USA, Studiokanal.

Tischner, M. (2019): CHECKER TOBI UND DAS GEHEIMNIS UNSERES PLANETEN. Deutschland, MFA+ Kinderkino.

Tykwer, T. (2006): DAS PARFUM. Constantin Film.

Verbong, B. (2001): DAS SAMS. Deutschland, Leonine.

Vollmar, N. (2014): RICO, OSKAR UND DIE TIEFERSCHATTEN. Deutschland, Lieblingsfilm, Fox International Productions.

Wallace, T. L. (1990): ES. USA, Warner Home Video.

Walt Disney Pixar Animation Studios (2007): Pixars komplette Kurzfilm Collection. USA, Walt Disney Pixar Animation. Hieraus: MIKES NEUES AUTO.

Wise, K. (1991): DIE SCHÖNE UND DAS BIEST. USA, Walt Disney.

Zemeckis, R. (1994): FORREST GUMP. USA, Paramount Pictures.

### **10.1.2 Bücher**

Biermann, Franziska (2020): JACKY MARRONE JAGT DIE GOLDPFOTE. 3. Aufl. München, dtv Junior.

Grün, M. von der (1976): DIE VORSTADTKROKODILE. München, Bertelsmann.

Kelly, E. (2018): VIER WÜNSCHE ANS UNIVERSUM. München, dtv.

Kinney, J. (2019): GREGS TAGEBUCH. Bd. 1 u. 2. Doppelband. 9. Aufl. Köln, Baumhaus.

Lindgren, A. (1988): DIE KINDER AUS BULLERBÜ. Hamburg, Oettinger.

Pantermüller, A. (2014): MEIN LOTTA-LEBEN. Bd. 1-5. Würzburg, Arena.

Rowling, J. K. (1998): HARRY POTTER UND DER STEIN DER WEISEN. Hamburg, Carlsen.

Steinhöfel, A. (2008): RICO, OSKAR UND DIE TIEFERSCHATTEN. Hamburg, Carlsen.

### **10.1.3 Musik**

Herrmann, B. (1960): THE MURDER. In: Hitchcock, A. (1960): PSYCHO. USA, Universal.

Johnson, J. P. (1923): THE CHARLESTON. New York.

## 10.1.4 Abbildungen im Fragebogen

CHAOS IM NETZ. [https://www.amazon.de/Chaos-im-Netz-Pierre-Peters-Arnolds/dp/B07MXMWCYQ/ref=sr\\_1\\_1?ie=UTF8&qid=1550678570&sr=8-1&keywords=chaos+im+netz](https://www.amazon.de/Chaos-im-Netz-Pierre-Peters-Arnolds/dp/B07MXMWCYQ/ref=sr_1_1?ie=UTF8&qid=1550678570&sr=8-1&keywords=chaos+im+netz) (abgerufen am 20.02.2019)

CHECKER TOBI UND DAS GEHEIMNIS UNSERES PLANETEN. [https://www.fwb-filmbewertung.com/film/checker\\_tobi\\_und\\_das\\_geheimnis\\_unseres\\_planeten](https://www.fwb-filmbewertung.com/film/checker_tobi_und_das_geheimnis_unseres_planeten) (abgerufen am 20.02.2019)

DAS DSCHUNGELBUCH. <https://www.amazon.de/Das-Dschungelbuch-Tom-Acosta/dp/B00004SAI7> (abgerufen am 30.10.2018)

DIE EISKÖNIGIN. <https://www.amazon.de/Die-Eiskönigin-Unverfroren-Chris-Buck/dp/B00GSQLGCQ>  
[https://www.amazon.de/Das-Sams-Film-Christine-Urspruch/dp/B073S2GRPW/ref=sr\\_1\\_1?s=dvd&ie=UTF8&qid=1547305186&sr=1-1&keywords=sams](https://www.amazon.de/Das-Sams-Film-Christine-Urspruch/dp/B073S2GRPW/ref=sr_1_1?s=dvd&ie=UTF8&qid=1547305186&sr=1-1&keywords=sams) (abgerufen am 12.01.2019)

DIE KINDER AUS BULLERBÜ. [https://www.amazon.de/Die-Kinder-Bullerbü-Astrid-Lindgren/dp/3789129453/ref=sr\\_1\\_2?\\_\\_mk\\_de\\_DE=%C3%85M%C3%85C5%BD%C3%95C3%91&crid=JL0YYWKF63M7&keywords=astrid+lindgren+bullerb%C3%BC&qid=1558880593&s=gateway&sprefix=astrid+lindgren+b%C3%BCller%2Caps%2C160&sr=8-2](https://www.amazon.de/Die-Kinder-Bullerbü-Astrid-Lindgren/dp/3789129453/ref=sr_1_2?__mk_de_DE=%C3%85M%C3%85C5%BD%C3%95C3%91&crid=JL0YYWKF63M7&keywords=astrid+lindgren+bullerb%C3%BC&qid=1558880593&s=gateway&sprefix=astrid+lindgren+b%C3%BCller%2Caps%2C160&sr=8-2) (abgerufen am 26.05.2019)

DIE MINIONS. <https://www.amazon.de/Minions-Brian-Lynch/dp/B01076V78K> (abgerufen am 30.10.2018)

DIE VORSTADTKROKODILE. [https://www.amazon.de/Vorstadtkrokodile-Eine-Geschichte-vom-Aufpassen/dp/3570216659/ref=sr\\_1\\_1?\\_\\_mk\\_de\\_DE=%C3%85M%C3%85C5%BD%C3%95C3%91&crid=3NOVAMWXF4JLB&keywords=vorstadtkrokodile+buch&qid=1558880261&s=books&sprefix=vorstadt%2Cstripbooks%2C148&sr=1-1](https://www.amazon.de/Vorstadtkrokodile-Eine-Geschichte-vom-Aufpassen/dp/3570216659/ref=sr_1_1?__mk_de_DE=%C3%85M%C3%85C5%BD%C3%95C3%91&crid=3NOVAMWXF4JLB&keywords=vorstadtkrokodile+buch&qid=1558880261&s=books&sprefix=vorstadt%2Cstripbooks%2C148&sr=1-1) (abgerufen am 26.05.2019)

DIE WILDEN KERLE. [https://www.amazon.de/wilden-Kerle-Jimi-Blue-Ochsenknecht/dp/B00IVUVLUE/ref=sr\\_1\\_1?s=dvd&ie=UTF8&qid=1550679836&sr=1-1&keywords=wilden+kerle+dvd](https://www.amazon.de/wilden-Kerle-Jimi-Blue-Ochsenknecht/dp/B00IVUVLUE/ref=sr_1_1?s=dvd&ie=UTF8&qid=1550679836&sr=1-1&keywords=wilden+kerle+dvd) (abgerufen am 20.02.2019)

FLUSSFAHRT MIT HUHN. <https://www.amazon.de/Flussfahrt-mit-Huhn-Directors-Cut/dp/B00HVHD1F6> (abgerufen am 30.10.2018)

GREGS TAGEBUCH. [https://www.amazon.de/Gregs-Tagebuch-7-Dumm-gelaufen/dp/3833936312/ref=pd\\_sim\\_14\\_69?encoding=UTF8&pd\\_rd\\_i=3833936312&pd\\_rd\\_r=52b0d680-7fc0-11e9-8893-43e195fd3cfd&pd\\_rd\\_w=bq61g&pd\\_rd\\_wg=TnivS&pf\\_rd\\_p=b0773d2f-6335-4e3d-8bed-091e22ee3de4&pf\\_rd\\_r=WSTE31E5BKS42ZFRR674&psc=1&refRID=WSTE31E5BKS42ZFRR674](https://www.amazon.de/Gregs-Tagebuch-7-Dumm-gelaufen/dp/3833936312/ref=pd_sim_14_69?encoding=UTF8&pd_rd_i=3833936312&pd_rd_r=52b0d680-7fc0-11e9-8893-43e195fd3cfd&pd_rd_w=bq61g&pd_rd_wg=TnivS&pf_rd_p=b0773d2f-6335-4e3d-8bed-091e22ee3de4&pf_rd_r=WSTE31E5BKS42ZFRR674&psc=1&refRID=WSTE31E5BKS42ZFRR674) (abgerufen am 26.05.2019)

HÄNDE WEG VON MISSISSIPPI. <https://www.amazon.de/Hände-weg-von-Mississippi-Mannhardt/dp/B000UP7SJ6> (abgerufen am 30.10.2018)

HARRY POTTER UND DER STEIN DER WEISEN. [https://www.amazon.de/Harry-Potter-Stein-Weisen-DVDs/dp/B00005U518/ref=sr\\_1\\_1?s=dvd&ie=UTF8&qid=1547305197&sr=1-1&keywords=harry+stein](https://www.amazon.de/Harry-Potter-Stein-Weisen-DVDs/dp/B00005U518/ref=sr_1_1?s=dvd&ie=UTF8&qid=1547305197&sr=1-1&keywords=harry+stein) (abgerufen am 12.01.2019)

HARRY POTTER UND DER STEIN DER WEISEN. [https://www.amazon.de/Harry-Potter-Stein-Weisen/dp/3551557411/ref=sr\\_1\\_2?\\_\\_mk\\_de\\_DE=%C3%85M%C3%85%C5%BD%C3%95%C3%91&keywords=harry+potter&qid=1558880158&s=books&sr=1-2](https://www.amazon.de/Harry-Potter-Stein-Weisen/dp/3551557411/ref=sr_1_2?__mk_de_DE=%C3%85M%C3%85%C5%BD%C3%95%C3%91&keywords=harry+potter&qid=1558880158&s=books&sr=1-2) (abgerufen am 26.05.2019)

HUGO CABRET. <https://www.amazon.de/Hugo-Cabret-Sir-Ben-Kingsley/dp/B007EPYO9W> (abgerufen am 30.10.2018)

JACKY MARRONE JAGT DIE GOLDPFOTE. [https://www.amazon.de/Jacky-Marrone-jagt-die-Goldpfote/dp/3423762306/ref=sr\\_1\\_1?\\_\\_mk\\_de\\_DE=%C3%85M%C3%85%C5%BD%C3%95%C3%91&keywords=Jacky+Marrone+jagt+die+Goldpfote&qid=1558880432&s=books&sr=1-1](https://www.amazon.de/Jacky-Marrone-jagt-die-Goldpfote/dp/3423762306/ref=sr_1_1?__mk_de_DE=%C3%85M%C3%85%C5%BD%C3%95%C3%91&keywords=Jacky+Marrone+jagt+die+Goldpfote&qid=1558880432&s=books&sr=1-1) (abgerufen am 26.05.2019)

LEGO MOVIE. [https://www.amazon.de/LEGO-Movie-dt-OV/dp/B00MAWYFTI/ref=sr\\_1\\_3?ie=UTF8&qid=1550678468&sr=8-3&keywords=lego+movie](https://www.amazon.de/LEGO-Movie-dt-OV/dp/B00MAWYFTI/ref=sr_1_3?ie=UTF8&qid=1550678468&sr=8-3&keywords=lego+movie) (abgerufen am 20.02.2019)

MEIN LOTTA LEBEN. [https://www.amazon.de/Mein-Lotta-Leben-Sonderausgabe-Bd-Schuber/dp/3401600788/ref=sr\\_1\\_1?\\_\\_mk\\_de\\_DE=%C3%85M%C3%85%C5%BD%C3%95%C3%91&keywords=lotta&qid=1558879952&s=books&sr=1-1](https://www.amazon.de/Mein-Lotta-Leben-Sonderausgabe-Bd-Schuber/dp/3401600788/ref=sr_1_1?__mk_de_DE=%C3%85M%C3%85%C5%BD%C3%95%C3%91&keywords=lotta&qid=1558879952&s=books&sr=1-1) (abgerufen am 26.05.2019)

OSTWIND. [https://www.amazon.de/Ostwind-Aufbruch-nach-Hanna-Binke/dp/B075HF3R6X/ref=sr\\_1\\_3?s=dvd&ie=UTF8&qid=1550678831&sr=1-3&keywords=ostwind+dvd](https://www.amazon.de/Ostwind-Aufbruch-nach-Hanna-Binke/dp/B075HF3R6X/ref=sr_1_3?s=dvd&ie=UTF8&qid=1550678831&sr=1-3&keywords=ostwind+dvd) (abgerufen am 20.02.2019)

PONYO. [https://www.amazon.de/Ponyo-Das-große-Abenteuer-Meer/dp/B004GNWG54/ref=sr\\_1\\_2?s=dvd&ie=UTF8&qid=1540892875&sr=1-2&keywords=ponyo](https://www.amazon.de/Ponyo-Das-große-Abenteuer-Meer/dp/B004GNWG54/ref=sr_1_2?s=dvd&ie=UTF8&qid=1540892875&sr=1-2&keywords=ponyo) (abgerufen am 30.10.2018)

RICO, OSKAR UND DIE TIEFERSCHATTEN. <https://www.carlsen.de/filmausgabe/rico-oskar-und-die-tieferschatten-filmausgabe-rico-und-oskar-1/44883#> (abgerufen am 30.10.2018)

RICO, OSKAR UND DIE TIEFERSCHATTEN. <https://www.amazon.de/Rico-Oskar-die-Tieferschatten-Band/dp/3551555516> (abgerufen am 26.05.2019)

RONJA RÄUBERTOCHTER. [https://www.amazon.de/Ronja-Räubertochter-Hanna-Zetterberg/dp/B00008DAMB/ref=pd\\_sim\\_14\\_4?\\_encoding=UTF8&pd\\_rd\\_i=B00008DAMB&pd\\_rd\\_r=910c43cc-dc29-11e8-9362-0556f2c4f750&pd\\_rd\\_w=kxvCc&pd\\_rd\\_wg=dbc5q&pf\\_rd\\_i=desktop-dp-](https://www.amazon.de/Ronja-Räubertochter-Hanna-Zetterberg/dp/B00008DAMB/ref=pd_sim_14_4?_encoding=UTF8&pd_rd_i=B00008DAMB&pd_rd_r=910c43cc-dc29-11e8-9362-0556f2c4f750&pd_rd_w=kxvCc&pd_rd_wg=dbc5q&pf_rd_i=desktop-dp-)

sims&pf\_rd\_m=A3JWKAKR8XB7XF&pf\_rd\_p=b38829c9-e6e5-4da7-8615-59e5c0de7783&pf\_rd\_r=HCEH8NRG7J661YBJ5VJ2&pf\_rd\_s=desktop-dp-sims&pf\_rd\_t=40701&psc=1&refRID=HCEH8NRG7J661YBJ5VJ2 (abgerufen am 30.10.2018)

VIER WÜNSCHE ANS UNIVERSUM. [https://www.amazon.de/Vier-Wünsche-Universum-Reihe-Hanser/dp/3423640448/ref=sr\\_1\\_1?\\_\\_mk\\_de\\_DE=%C3%85M%C3%85%C5%BD%C3%95%C3%91&keywords=Vier+W%C3%BCnsche+ans+Universum&qid=1558880687&s=gateway&sr=8-1](https://www.amazon.de/Vier-Wünsche-Universum-Reihe-Hanser/dp/3423640448/ref=sr_1_1?__mk_de_DE=%C3%85M%C3%85%C5%BD%C3%95%C3%91&keywords=Vier+W%C3%BCnsche+ans+Universum&qid=1558880687&s=gateway&sr=8-1)  
(abgerufen am 26.05.2019)

## 10.2 Sekundärtexte

Abraham, U. (2009): Filme im Deutschunterricht. Seelze.

Abraham, U./Gölitzer, S. (2008): AV-Medien. In: Böhnisch, M.: Didaktik Deutsch. Sonderheft. Beiträge zum 16. Symposium Deutschdidaktik „Kompetenzen im Deutschunterricht“, Sonderheft Nr. 2. Baltmannsweiler, 78–93.

Alwitt, L./Anderson, D. R./Lorch, E. P./Levin, S. R. (1979): Growing up with television. *Journal of Communication*, Summer 1979, Vol.29 (3), 156.

Alwitt, L. F./Anderson, Daniel R./Lorch, E. P./Levin, S. R. (1980): Preschool children's visual attention to attributes of television. In: *Human Communication Research* (1980), Vol.7 (1), 52–67.

Anderson, D. R./Levin, S. R. (1976): Young children's attention to ‚sesame street‘. In: *Child Development*, 1976, Vol.47(3), 806.

Anderson, D. R./Field, D. E. (1984): Die Aufmerksamkeit des Kindes beim Fernsehen. Folgerungen für die Programmproduktion. In: Meyer, M.: *Wie verstehen Kinder Fernsehprogramme? Forschungsergebnisse zur Wirkung formaler Gestaltungselemente des Fernsehens*. Schriftenreihe / Internationales Zentralinstitut für das Jugend- und Bildungsfernsehen, Nr. 17. München u.a., 52–92.

Barg, W. (2013): *The Hunger Games – Die Tribute von Panem* (Ross, 2012). In: Kurwinkel, T./Schmerheim, P. (2013): *Kinder- und Jugendfilmanalyse*. UTB Medienwissenschaften, Pädagogik, Band 3885. Konstanz/München, 175–188.

Bayerisches Staatsministerium für Bildung und Kultus, Wissenschaft und Kunst (2014): *LehrplanPLUS Grundschule*.

<https://www.lehrplanplus.bayern.de/sixcms/media.php/107/LehrplanPLUS%20Grundschule%20StMBW%20-%20Mai%202014.4001907.pdf> [Download am 26.08.2021]

Blell, G./Grünewald, A./Kepser, M./Surkamp, C. (2016): Film in den Fächern Deutsch, Englisch, Französisch, Spanisch. Ein Modell zur sprach- und kulturübergreifenden Filmbildung. In: dies.: *Film in den Fächern der sprachlichen Bildung*. Film-Bildung-Schule, Band 2. Baltmannsweiler, 11–61.

Boelmann, J. M. (2018): *Empirische Forschung in der Deutschdidaktik*. Band 2: Erhebungs- und Auswertungsverfahren. 1. Auflage. Baltmannsweiler.

Borstnar, N./Pabst, E./Wulff, H. J. (2008): *Einführung in die Film- und Fernsehwissenschaft*. 2. Auflage. UTB, Band 2362. Konstanz.

Breuer, F. (2000): Qualitative Methoden zur Untersuchung von Biographien, Interaktionen und lebensweltlichen Kontexten: Die Entwicklung eines Forschungsstils. *Forum Qualitative Sozialforschung / Forum: Qualitative Social Research*, 1 (2), Art. 3, <http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:0114-fqs000235> [Download am 23.11.2018]

- Brudny, W. (1970): Ausdruckspsychologische Betrachtungen zum Filmerleben des Kindes. In: Wissenschaftliches Institut für Jugendfilmfragen München (1970): Kinder sehen Filme. Ausdruckspsychologische Studien zum Filmerleben des Kindes unter Verwendung von Foto- und Filmaufnahmen. München, 16–99.
- Bullerjahn, C. (2016): Grundlagen der Wirkung von Filmmusik. 3. Auflage. Reihe Wißner-Lehrbuch, Band 5. Augsburg.
- Bundeszentrale für politische Bildung (2003): Materialsammlung zum Kongreß „Kino macht Schule“. <http://www.bpb.de/system/files/pdf/IFMV8W.pdf> [Download am 25.04.2018]
- Butzmann, F./Martin, J. (2012): Filmgeräusch. Wahrnehmungsfelder eines Mediums. Hofheim.
- Dannecker, W. (2009): „Eigentlich ist es schön zu lesen, nur es ist etwas irritierend“ – Zur Frage der Operationalisierbarkeit literarischen Verstehens. In: Lütge, C./Kollenrott, A. I./Ziegenmeyer, B./Fellmann, G. (2009): Empirische Fremdsprachenforschung - Konzepte und Perspektiven. [Ergebnisse der 5. Arbeitstagung für den wissenschaftlichen Nachwuchs in der Fremdsprachenforschung, die vom 14. - 15. März 2008 in Hannover stattfand]. Fremdsprachendidaktik inhalts- und lernorientiert, Band 16. Frankfurt am Main, 121–133.
- Dannecker, W. (2016): Lautes Denken. In: Boelmann, J.: Empirische Erhebungs- und Auswertungsverfahren in der deutschdidaktischen Forschung. 2. Auflage. Baltmannsweiler, 131–146.
- Duncker, K. (1963): Zur Psychologie des produktiven Denkens. Berlin.
- Eberhard, K. (2011): Mise en Scène. In: Koebner, T.: Reclams Sachlexikon des Films. 3. Auflage. Stuttgart, 452–453.
- Eder, J. (2008): Die Figur im Film. Grundlagen der Figurenanalyse. Marburg.
- Exner, C./Kümmerling-Meibauer, B. (2012): Einleitung. In: dies.: Von wilden Kerlen und wilden Hühnern. Perspektiven des modernen Kinderfilms. Marburger Schriften zur Medienforschung, Band 41. Marburg, 7–29.
- Faulstich, W./Strobel, R. (2013): Grundkurs Filmanalyse. 3. Auflage. Paderborn.
- FBW Filmbewertung. Filme mit Prädikat. Kinderfilme. <https://www.fbw-filmbewertung.com/kinderfilme> [Zuletzt abgerufen am 13.12.2020]
- Flückiger, B. (2005): Narrative Funktionen des Filmsounddesigns. Orientierung, Setting, Szenographie. In: Segeberg, H. (2005): Sound. Zur Technologie und Ästhetik des Akustischen in den Medien. Schriftenreihe der Gesellschaft für Medienwissenschaft, Band 12. Marburg, 140–156.
- Flückiger, B. (2012): Sound Design. Die virtuelle Klangwelt des Films. 5. Auflage. Zürcher Filmstudien, Band 6. Marburg.

- Frederking, V./Krommer, A./Maiwald, K. (2018): Mediendidaktik Deutsch. Eine Einführung. 3. Auflage. Grundlagen der Germanistik, Band 44. Berlin.
- Friedrich, A. (Hrsg.) (2007): Animationsfilm. Universal-Bibliothek, Band 18405. Stuttgart.
- Fuchs, M./Klant, M./Pfeiffer, J./Staiger, M./Spielmann, R. (2008): Freiburger Filmcurriculum. Ein Modell des Forschungsprojekts „Integrative Filmdidaktik“. In: Der Deutschunterricht, Heft 3 (2008), 84–90.
- Gans, M./Kepser, M./Kammerer, I./Vogt, V. (o. J.): Ein Fragebogen zum Spielfilmwissen von Schülern und Schülerinnen der Klassenstufe 10 an Realschulen in Baden-Württemberg. Kurzfassung der Projektskizze. [http://ph-ludwigsburg.de/fileadmin/subsites/2b-dtsc-t-01/user\\_files/gans/film/info\\_rs.pdf](http://ph-ludwigsburg.de/fileadmin/subsites/2b-dtsc-t-01/user_files/gans/film/info_rs.pdf) [Download am 20.02.2019]
- Gierke, A. (2012): „Wir schaukeln uns‘re Bienchen, oho-jaja“. Analyse der auralen Strukturen in MADITA. In: Kurwinkel, T./Schmerheim, P./Kurwinkel, A. (2012): Astrid Lindgrens Filme. Auralität und Filmerleben im Kinder- und Jugendfilm. Kinder- und Jugendliteratur intermedial, Band 1. Würzburg, 135–145.
- Goehlnich, B. (2006): „Film hören“. Über die Wirkung von Musik und Ton im Film. In: Kind, Jugend, Gesellschaft, Heft 2, 43–50.
- Goldstein, E. B. (2008): Wahrnehmungspsychologie. Der Grundkurs. 7. Auflage. Berlin.
- Gorbman, C. (1987): Unheard Melodies. London.
- Görne, T. (2017): Sounddesign. Klang Wahrnehmung Emotion. 1. Auflage.
- Greenfield, P. M. (1987): Kinder und neue Medien. Die Wirkung von Fernsehen, Videospielen und Computern. Psychologie aktuell. München.
- Grzeschik, I. (2011): Kommentar / Voice-over. In: Koebner, T.: Reclams Sachlexikon des Films. 3. Auflage. Stuttgart, 362–363.
- Heine, L. (2005): Lautes Denken als Forschungsinstrument in der Fremdsprachenforschung. In: Zeitschrift für Fremdsprachenforschung 16, Heft 2, 163–185.
- Heins, J. (2018): Qualitative Inhaltsanalyse. Mit dem Rüstzeug der QIA neue Wege gehen. In: Boelmann, J. M.: Empirische Forschung in der Deutschdidaktik. Band 2: Erhebungs- und Auswertungsverfahren. Baltmannsweiler, 303–321.
- Hevner, Kate (1936): Experimentelle Untersuchungen zu den Ausdruckselementen der Musik. In: Rösing, Helmut (1983): Rezeptionsforschung in der Musikwissenschaft. Darmstadt, 77-104.
- Hickethier, K. (1996): Zur Analyse des Visuellen, des Auditiven und des Narrativen. [http://www.academia.edu/download/60045443/hickethier\\_filmanalyse20190718-71962-190rr51.pdf](http://www.academia.edu/download/60045443/hickethier_filmanalyse20190718-71962-190rr51.pdf) [Download am 01.06.2020]

- Hickethier, K. (2007): Film- und Fernsehanalyse. 4. Auflage. Stuttgart.
- Ihm, K./Walberg, H. (2006): Da hat's gedonnert und dann kam von einmal er. Filmwahrnehmung und Filmerleben vier- bis achtjähriger Kinder. In: Medien + Erziehung, 2006 Band 50, Heft 3, 53–58.
- Illies, M. (2019): Intermediale Lektüre. Kinderundjugendmedien.de. <https://kinderundjugendmedien.de/index.php/153-fachlexikon/fachdidaktik/unterrichtskonzepte-und-methoden/2724-intermediale-lektuere> [Abgerufen am 21.07.2021]
- Jonas, H. (2010): Rezension zu Ulf Abraham: Filme im Deutschunterricht (2009) und Ingo Kammerer: Film Genre Werkstatt (2009). In: Maiwald, K./Josting, P. (2010): Comics und Animationsfilme. Medien im Deutschunterricht 2009; Jahrbuch. München, 211–213.
- Jost, R./Kammerer, I. (2012): Filmanalyse im Deutschunterricht. Spielfilmklassiker. Oldenbourg Interpretationen, Band 113. München.
- Josting, P./Maiwald, K. (2010): Verfilmte Kinderliteratur. Gattungen, Produktion, Distribution, Rezeption und Modelle für den Deutschunterricht. München.
- Jung, H. (2011): Sound Design. In: Koebner, T. (2011): Reclams Sachlexikon des Films. 3. Auflage. Stuttgart, 662–663.
- Kammerer, I. (2009): Film – Genre – Werkstatt. Textsortensystematisch fundierte FilmDidaktik im Fach Deutsch. Baltmannsweiler.
- Kammerer, I./Maiwald, K. (2021): FilmDidaktik Deutsch. Eine Einführung. Grundlagen der Germanistik, 65. Berlin.
- Kebeck, G. (1997): Wahrnehmung. Theorien, Methoden und Forschungsergebnisse der Wahrnehmungspsychologie. Grundlagentexte Psychologie. 2. Auflage. Weinheim, München.
- Keilhacker, M. (1970): Das Filmerleben des Kindes in seiner Eigenart. In: Wissenschaftliches Institut für Jugendfilmfragen München: Kinder sehen Filme. Ausdruckspsychologische Studien zum Filmerleben des Kindes unter Verwendung von Foto- und Filmaufnahmen. München, 5–15.
- Kepser, M. (2008): Spielfilmbildung an deutschen Schulen: Fehlanzeige? Spielfilmmutzung - Spielfilmwissen - SpielfilmDidaktik im Abiturjahrgang 2006. Eine empirische Erhebung. In: Didaktik Deutsch, Band 14, Heft 24, 24–47.
- Kepser, M. (2010a): Fächer der schulischen Filmbildung. Deutsch, Englisch, Geschichte u. a. Mit zahlreichen Vorschlägen für einen handlungs- und produktionsorientierten Unterricht. München.
- Kepser, M. (2010b): Zum Stand schulischer Filmbildung in Theorie und Praxis. Eine Einleitung. In: Kepser, M. (2010): Fächer der schulischen Filmbildung. Deutsch, Englisch, Geschichte u. a. Mit zahlreichen Vorschlägen für einen handlungs- und produktionsorientierten Unterricht. München, 7–35.

- Kepser, M. (2010c): Handlungs- und produktionsorientiertes Arbeiten mit (Spiel-) Filmen. In: Kepser, M. (2010): Fächer der schulischen Filmbildung. Deutsch, Englisch, Geschichte u. a. Mit zahlreichen Vorschlägen für einen handlungs- und produktionsorientierten Unterricht. München, 187-240.
- Kern, P. C. (1996): Wie laufen sie denn..., ja wie laufen sie denn? Eine filmische Sehschule im Deutschunterricht. In: Der Deutschunterricht, Heft 4 (1996), 100–104.
- Klant, M./Spielmann, R. (2008): Kino, Fernsehen, Videokunst. Grundkurs Film, Materialien für den Sekundarbereich I und II. Braunschweig.
- Kloppenburg, J. (2012): Musik im Tonfilm. In: Ders. (2012): Das Handbuch der Filmmusik. Geschichte, Aesthetik, Funktionalität. Laaber, 87–337.
- Kock, I. (2009): Ton. In: Wegener, C./Wiedemann, D. (2009): Kinder, Kunst und Kino. Grundlagen zur Filmbildung aus der Filmpraxis. München, 127–137.
- Koebner, T. (2011): Atmosphäre / Atmo. In: Ders. (2011): Reclams Sachlexikon des Films. 3. Auflage. Stuttgart, 37–39.
- Koebner, T./Gerdes, J. (2011): Filmmusik. In: Koebner, T. (2011): Reclams Sachlexikon des Films. 3. Auflage. Stuttgart, 223–229.
- Köhler, H.-J./Wulff, H. J. (2011): Kinderfilm. In: Koebner, T. (2011): Reclams Sachlexikon des Films. 3. Auflage. Stuttgart, 349–353.
- Konrad, K. (2010): Lautes Denken. In: Mey, G./Mruck, K. (2010): Handbuch Qualitative Forschung in der Psychologie. O.O., 476–490.
- Korte, H. (2004): Einführung in die systematische Filmanalyse. Ein Arbeitsbuch. Mit Beispielanalysen von Peter Drexler, Helmut Korte, Hans-Peter Rodenberg und Jens Thiele zu ZABRISKIE POINT (Antonioni 1969), MISERY (Reiner 1990), SCHINDLERS LISTE (Spielberg 1993), ROMEO UND JULIA (Luhmann 1996). 3. Auflage. Berlin.
- Kruse, I. (2014): Intermediale Lektüre(n). Ein Konzept für Zu- und Übergänge in intermedialen Lehr- und Lernarrangements. In: Weinkauff, G./Dettmar, U./Möbius, T./Tomkowiak, I.: Kinder- und Jugendliteratur in Medienkontexten. Adaption – Hybridisierung – Intermedialität – Konvergenz. Frankfurt am Main, 179–198.
- Kuckartz, U. (2018): Qualitative Inhaltsanalyse. Methoden, Praxis, Computerunterstützung. 4. Auflage. Grundlagentexte Methoden. Weinheim.
- Kümmerling-Meibauer, B. (2012): Einleitung. In: Kümmerling-Meibauer, B./Koebner, T. (2012): Filmgenres: Kinder- und Jugendfilm. Stuttgart, 9–23.
- Kurwinkel, T. (2015): Medienverbund. Lexikon der Filmbegriffe. <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=8716> [zuletzt abgerufen am 23.11.2020]

- Kurwinkel, T./Schmerheim, P. (2012a): Auralität und Filmerleben. Ein Ansatz zur Analyse von Kinder- und Jugendfilmen am Beispiel von HARRY POTTER UND DER GEFANGENE VON ASKABAN und DER GESTIEFELTE KATER. In: Exner, C./Kümmerling-Meibauer, B.: Von wilden Kerlen und wilden Hühnern. Perspektiven des modernen Kinderfilms. Marburger Schriften zur Medienforschung, Band 41. Marburg, 85–105.
- Kurwinkel, T./Schmerheim, P. (2012b): Auralität und Filmerleben. Ein rezipientenorientierter Ansatz zur ausdrucksmittelübergreifenden Analyse des Kinder- und Jugendfilms. In: Kurwinkel, T./Schmerheim, P./Kurwinkel, A.: Astrid Lindgrens Filme. Auralität und Filmerleben im Kinder- und Jugendfilm. Kinder- und Jugendliteratur intermedial, Band 1. Würzburg, 13–34.
- Kurwinkel, T./Schmerheim, P. (2013): Kinder- und Jugendfilmanalyse. UTB Medienwissenschaften, Pädagogik, Band 3885. Konstanz/München.
- La Motte-Haber, H. d. (2002): Handbuch der Musikpsychologie. 3. Auflage. Laaber.
- La Motte-Haber, H. d./Emons, H. (1980): Filmmusik. Eine systematische Beschreibung. München.
- Länderkonferenz MedienBildung/Vision Kino (2015): Filmbildung – Länderkonferenz MedienBildung. [https://lkm.lernnetz.de/index.php/filmbildung.html?file=files/Dateien\\_lkm/PDF/Filmbildung2015.pdf](https://lkm.lernnetz.de/index.php/filmbildung.html?file=files/Dateien_lkm/PDF/Filmbildung2015.pdf) [Download am 26.08.2018]
- Leubner, M./Saupe, A. (2006): Erzählungen in Literatur und Medien und ihre Didaktik. Baltmannsweiler.
- Linnemann, M. (2017): Erfassung von Schreibprozessen: Methoden, Techniken, Tools. In: Becker-Mrotzek, M./Grabowski, J./Steinhoff, T.: Forschungshandbuch empirische Schreibdidaktik. Münster/New York, 335–352.
- Lissa, Z. (1965): Ästhetik der Filmmusik. Berlin.
- Mahne, N. (2007): Transmediale Erzähltheorie. Eine Einführung. UTB Sprache, Literatur, Band 2913. Göttingen.
- Maiwald, K. (2005): Wahrnehmung – Sprache – Beobachtung. Eine Deutschdidaktik bilddominierter Medienangebote. München.
- Maiwald, K. (2013): Filmdidaktik und Filmästhetik. Lesen und Verstehen audiovisueller Texte. In: Frederking, V./Huneke, H.-W./Krommer, A./Meier, C.: Literatur- und Mediendidaktik. 2. Auflage. Taschenbuch des Deutschunterrichts, Band 2. Baltmannsweiler, 221–242.
- Maiwald, K. (2018): Konkurrenzen und Korrespondenzen. Filme/Verfilmungen für Kinder und Jugendliche – am Beispiel von RICO, OSKAR UND DIE TIEFERSCHATTEN (2014). In: Matthes, E./Bannasch, B./Bräutigam, B./Dingelmaier, T./Ewers, H.-H./Glasenapp, G. v./Götte, P./Maiwald, K./Paule, G./Scherer, G./Sina, V./Spinner, K. H./Ullrich, H. (2018): Kinder- und Jugendliteratur.

- Historische, erzähl- und medientheoretische, pädagogische und therapeutische Perspektiven. Münster, 145–161.
- Martínez, M./Scheffel, M. (2007): Einführung in die Erzähltheorie. 7. Auflage. C.-H.-Beck-Studium. München.
- Maurer, B. (2010): Subjektorientierte Filmbildung in der Hauptschule. Theoretische Grundlegung und pädagogische Konzepte für die Unterrichtspraxis. Medienpädagogik interdisziplinär, Band 8. München.
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest mpfs (2017): KIM-Studie 2016. Kindheit, Internet, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger. [https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/KIM/2016/KIM\\_2016\\_Web-PDF.pdf](https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/KIM/2016/KIM_2016_Web-PDF.pdf) [Download am 20.02.2019]
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest mpfs (2018): KIM-Studie 2018. Kindheit, Internet, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger. [https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/KIM/2018/KIM-Studie\\_2018\\_web.pdf](https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/KIM/2018/KIM-Studie_2018_web.pdf) [Download am 20.02.2019]
- Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur des Landes Schleswig-Holstein (2018): Fachanforderungen Deutsch. Primarstufe/Grundschule. [https://fachportal.lernnetz.de/files/Fachanforderungen%20und%20Leitfäden/Grundschule\\_Primarstufe/Fachanforderungen%20Technik%20Primarstufe/Fachanforderungen\\_Deutsch\\_Primarstufe\\_Grundschule.pdf](https://fachportal.lernnetz.de/files/Fachanforderungen%20und%20Leitfäden/Grundschule_Primarstufe/Fachanforderungen%20Technik%20Primarstufe/Fachanforderungen_Deutsch_Primarstufe_Grundschule.pdf) [Download am 28.08.2021]
- Ministerium für Schule und Weiterbildung des Landes Nordrhein-Westfalen (2008): Richtlinien und Lehrpläne für die Grundschule in Nordrhein-Westfalen. [https://www.schulentwicklung.nrw.de/lehrplaene/upload/klp\\_gs/LP\\_GS\\_2008.pdf](https://www.schulentwicklung.nrw.de/lehrplaene/upload/klp_gs/LP_GS_2008.pdf) [Download am 26.08.2021]
- Morrow, D. G./Bower, G. H./Greenspan, S. L. (1989): Updating situation models during narrative comprehension. *Journal of Memory and Language*, 28, 292-312
- Munk, Carmen (2010): Filmverständnis und Medienkompetenz im Vorschul- und Grundschulalter. *Schriften zur Entwicklungspsychologie*. Band 24. Hamburg.
- Nieding, G. (2006): Wie verstehen Kinder Texte? Die Entwicklung kognitiver Repräsentationen. Lengerich/Berlin/Bremen/Miami/Riga/Viernheim/Wien/Zagreb.
- Nieding, G. (2012): Wie verstehen Kinder Geschichten? Ein Gespräch mit Prof. Dr. Gerhild Nieding. [http://www.br-online.de/jugend/izi/deutsch/publikation/televizion/25-2012-2/Nieding-Wie\\_verstehen\\_Kinder\\_Geschichten.pdf](http://www.br-online.de/jugend/izi/deutsch/publikation/televizion/25-2012-2/Nieding-Wie_verstehen_Kinder_Geschichten.pdf) [Download am 01.11.2018]

- o. A. (2020): MAXQDA 2020 Manual. <https://www.maxqda.de/hilfe-mx20/willkommen> [Download am 01.09.2020]
- Ohler, P. (1990): Kognitive Theorie der Filmwahrnehmung: der Informationsverarbeitungsansatz. In: Hickethier, K./Winkler, H. (1990): Filmwahrnehmung. Dokumentation der GFF-Tagung 1989. Sigma-Medienwissenschaft, Band 6. Berlin, 43–57.
- Ohler, P. (1994): Kognitive Filmpsychologie. Verarbeitung und mentale Repräsentation narrativer Filme. Münster.
- Ohler, P./Nieding, G. (1990): Ein kognitiver Ansatz zur kindlichen Filmverarbeitung. Bericht einer experimentellen Studie. In: Schumm, G.: Film und Psychologie. 1. Kognition - Rezeption - Perception. Münster, 41–77.
- Ohler, P./Nieding, G. (2002): Kognitive Filmpsychologie zwischen 1990 und 2000. In: Sellmer, J./Wulff, H. J.: Film und Psychologie - nach der kognitiven Phase? Marburg, 9–40.
- Pfister, P. (2013): Filmmusik als Medium ästhetischer Erfahrung im Kontext einer interdisziplinären, pragmatisch-konstruktivistisch orientierten Lernumgebung. Entwicklung und Evaluation musikmedienpädagogischer Unterrichtsbausteine. Halle-Wittenberg.
- Pissarek, M. (2018): Merkmale der Figur erkennen und interpretieren. In: Schilcher, A./Pissarek, M.: Auf dem Weg zur literarischen Kompetenz. Ein Modell literarischen Lernens auf semiotischer Grundlage. 4. Auflage. Baltmannsweiler, 135–168.
- Rabenalt, R. (2017): Zwischen Text, Klang und Drama – Über den Zusammenhang von Narration und Musik im Film. In: Gervink, M./Rabenalt, R.: Filmmusik und Narration. Über Musik im filmischen Erzählen. Dresdner Schriften zur Musik, Band 6. Marburg, 35–61.
- Rädiker, S./Kuckartz, U. (2019): Analyse qualitativer Daten mit MAXQDA. Text, Audio und Video. Wiesbaden.
- Rall, J./Harris, P. L. (2000): In Cinderellas's slippers? Story comprehension from the protagonist's point of view. In: Developmental Psychology, Heft 36, 202–208.
- Retter, M. (2010): Systematische Analyse von Filmmusik – an Hand von Romanverfilmungen. Göttingen.
- Reuter, U. (2009): Filmmusik. In: Wegener, C./Wiedemann, D.: Kinder, Kunst und Kino. Grundlagen zur Filmbildung aus der Filmpraxis. München, 139–152.
- Rice, M. L./Huston, A. C./Wright, J. C. (1984): Fernsehspezifische Formen und ihr Einfluß auf Aufmerksamkeit, Verständnis und Sozialverhalten der Kinder. In: Meyer, M.: Wie verstehen Kinder Fernsehprogramme? Forschungsergebnisse zur Wirkung formaler Gestaltungselemente des Fernsehens. Schriftenreihe / Internationales Zentralinstitut für das Jugend- und Bildungsfernsehen, Nr. 17. München u.a., 17–51.

- Rogge, J.-U. (1993): Kinder können fernsehen. Vom sinnvollen Umgang mit dem Medium. Mit Kindern leben, Band 8598. Reinbek bei Hamburg.
- Schaarschmidt, M. (o. D.): 90 Prozent meiner Arbeit sind Schritte. Ein Gespräch mit dem Geräuschemacher Peter Deininger. [https://martin-schaarschmidt.de/archiv-details/items/id-90-prozent-meiner-arbeit-sind-schritte.html?file=tl\\_files/news/pdf/Artikel\\_Peter-Deininger.pdf](https://martin-schaarschmidt.de/archiv-details/items/id-90-prozent-meiner-arbeit-sind-schritte.html?file=tl_files/news/pdf/Artikel_Peter-Deininger.pdf) [Download am 04.09.2018]
- Schleicher, H. (2011): Montage. In: Koebner, T.: Reclams Sachlexikon des Films. 3. Auflage. Stuttgart, 453–457.
- Schmerheim, P. (2015): Auralität. <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=8752> [Download am 01.05.2020]
- Schmerheim, P./Kurwinkel, T. (2012): „Ha, was daraus in ein paar Jahren wird, das weiß man ja!“. Die Filmadaption RONJA RÄUBERTOCHTER als Romeo und Julia im Märchenwald. In: Kurwinkel, T./Schmerheim, P./Kurwinkel, A.: Astrid Lindgrens Filme. Auralität und Filmerleben im Kinder- und Jugendfilm. Kinder- und Jugendliteratur intermedial, Band 1. Würzburg, 35–52.
- Schmidt, F./Winkler, I. (2015): An informelles Filmwissen anknüpfen! Empirische Befunde zum Spielfilmverstehen von Schülerinnen und Schülern. [http://www.didaktik-deutsch.de/wp-content/uploads/2016/04/Schmidt\\_Winkler\\_Forschungsbeitrag\\_DD-38\\_online.pdf](http://www.didaktik-deutsch.de/wp-content/uploads/2016/04/Schmidt_Winkler_Forschungsbeitrag_DD-38_online.pdf) [Download am 20.05.2018]
- Schmidt, H.-C. (1976): Musik als Einflußgröße bei der filmischen Wahrnehmung. In: Schmidt, H.-C./Augustin, J.: Musik in den Massenmedien Rundfunk und Fernsehen. Perspektiven und Materialien. Edition Schott, Band 6664. Mainz, 126–169.
- Schönhammer, R. (2009): Einführung in die Wahrnehmungspsychologie. Sinne, Körper, Bewegung. UTB Psychologie, Band 3142. Wien.
- Schwan, S./Ildirar, S. (2009): Der allererste Film: Wie interpretieren filmunvertraute Erwachsene kinematografische Darstellungsprinzipien? Paper presented at the Internationale Fachkonferenz: Bilder - Sehen - Denken. Chemnitz.
- Seher, T. (2012): Filmmusik. Analyse ihrer Funktionen. Hamburg.
- Staatsministerium für Kultus Freistaat Sachsen (2019): Lehrplan Grundschule. Deutsch. [http://lpdb.schule-sachsen.de/lpdb/web/downloads/2\\_lp\\_gs\\_deutsch\\_2019.pdf?v2](http://lpdb.schule-sachsen.de/lpdb/web/downloads/2_lp_gs_deutsch_2019.pdf?v2) [Download am 28.08.2021]
- Staiger, M. (2010): Literaturverfilmungen im Deutschunterricht. Oldenbourg-Interpretationen, Band 112. München.
- Staiger, M. (2014): Audiovisuelle Medien im Deutschunterricht. In: Ulrich, W.: Deutschunterricht in Theorie und Praxis DTP. Handbuch zur Didaktik der deutschen Sprache und Literatur in elf Bänden. Digitale Medien im Deutschunterricht. Baltmannsweiler, 236–268.

- Stark, T. (2010): Lautes Denken in der Leseprozessforschung. Kritischer Bericht über eine Erhebungsmethode. In: Didaktik Deutsch, Heft 29, 58–83.
- Stewen, C. (2012): (Un-)Möglichkeiten des Kinderfilms. In: Exner, C./Kümmerling-Meibauer, B.: Von wilden Kerlen und wilden Hühnern. Perspektiven des modernen Kinderfilms. Marburger Schriften zur Medienforschung, Band 41. Marburg, 32–54.
- Stiftung Medienkompetenz Forum Südwest (2004): Medienkompetenz und Jugendschutz II. Wie wirken Kinofilme auf Kinder? [https://www.spio-fsk.de/media\\_content/1164.pdf](https://www.spio-fsk.de/media_content/1164.pdf) [Download am 30.10.2017]
- Surkamp, C. (2010): Zur Bedeutung der Schulung filmästhetischer Kompetenzen aus der Sicht unterschiedlicher Fächer. In: Kepser, M.: Fächer der schulischen Filmbildung. Deutsch, Englisch, Geschichte u. a. Mit zahlreichen Vorschlägen für einen handlungs- und produktionsorientierten Unterricht. München, 85–108.
- Tatsch, I. (2010): Filmwahrnehmung und Filmerleben von Kindern. In: Josting, P./Maiwald, K.: Verfilmte Kinderliteratur. Gattungen, Produktion, Distribution, Rezeption und Modelle für den Deutschunterricht. Kjl & m Extra, Band 10. München, 143–153.
- Theunert, H./Lensen, M./Schorb, B. (1995): „Wir gucken besser fern als ihr!“. Fernsehen für Kinder. Edition Televisio. München.
- Theunert, H./Pescher, R./Best, P./Schorb, B. (1994): Zwischen Vergnügen und Angst – Fernsehen im Alltag von Kindern. Eine Untersuchung zur Wahrnehmung und Verarbeitung von Fernsehinhalten durch Kinder aus unterschiedlichen soziokulturellen Milieus in Hamburg. 2. Auflage. Schriftenreihe der Hamburgischen Anstalt für neue Medien, Band 5. Berlin.
- Thompson, K./Bordwell, D. (1993): Film Art. An introduction. New York.
- Unsöld, I. H. (2008): Die Bildung von Inferenzen bei der kognitiven Verarbeitung medialer Texte. Eine Untersuchung an Kindern und Erwachsenen. Schriftenreihe Schriften zur Entwicklungspsychologie, Band 21. Hamburg.
- van Dijk, T. A./Kintsch, W. (1983): Strategies of discourse comprehension. New York.
- Völcker, B. (2005): Kinderfilm. Stoff- und Projektentwicklung. Praxis Film, Band 25. Konstanz.
- Wegener, C. (2009): Einführung. Filmbildung und Filmpraxis. In: Wegener, C./Wiedemann, D.: Kinder, Kunst und Kino. Grundlagen zur Filmbildung aus der Filmpraxis. München, 19–27.
- Weindl, F. (2013): Filmmusik und Emotionen. Zum Einfluss von Instrumentalmusik auf die Rezeption. München.
- Weinzierl, C./Wrobel, A. (2017): Schreibprozesse untersuchen. In: Becker-Mrotzek, M./Grabowski, J./Steinhoff, T.: Forschungshandbuch empirische Schreibdidaktik. Münster/New York, 221–237.

Winkler, I./Schmidt, F. (2012): Das Unheimliche im Film – Zur Wirkung des Films Krabat auf Schülerinnen und Schüler. In: Dettmar, U./Oetken, M./Schwagmeier, U.: SchWellengänge. Zur Poetik, Topik und Optik des Fantastischen in Kinder- und Jugendliteratur und -medien-. Kulturanalytische Streifzüge von ‘Anderswelt’ bis ‘Zombie’. 1. Auflage. Kinder- und Jugendkultur, -literatur und -medien, Band 78. Frankfurt a. M, 231–253.

Wulff, H. J. (2014): Lexikon der Filmbegriffe. Film. <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=159> [Download am 24.06.2018]

## 11 Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Funktionen des Tons und Kategorien des Zusammenspiels von Bild und Ton ....	43
Abbildung 2: Beschreibungsinstrumentarium für den Filmton .....	44
Abbildung 4: Das allgemeine Prozessmodell der Informationsverarbeitung narrativer Filme (Ohler/Nieding 2002, 12) .....	57
Abbildung 5: Zeichentricksequenz (RICO, OSKAR UND DIE TIEFERSCHATTEN 2014, 12:07) .....	84
Abbildung 6: Die Zwillinge gehen auf Rico zu (RICO, OSKAR UND DIE TIEFERSCHATTEN 2014, 7:34) .....	99
Abbildung 7: Rico im Zeitraffer (RICO, OSKAR UND DIE TIEFERSCHATTEN 2014, 6:58) .....	102
Abbildung 8: Die Bingotrommel (RICO, OSKAR UND DIE TIEFERSCHATTEN 2014, 3:14) .....	103
Abbildung 9: Ricos nachdenklicher Blick (RICO, OSKAR UND DIE TIEFERSCHATTEN 2014, 3:23) .....	103
Abbildung 10: Rico wird mit der Bingotrommel überblendet (RICO, OSKAR UND DIE TIEFERSCHATTEN 2014, 3:32) .....	104
Abbildung 11: Detailaufnahmen der Bingokugeln (RICO, OSKAR UND DIE TIEFERSCHATTEN 2014, 3:38) .....	104
Abbildung 12: Straßenschild (RICO, OSKAR UND DIE TIEFERSCHATTEN 2014, 14:42) .....	109
Abbildung 13: Vorgehen zur Systematisierung und Pseudonymisierung der Fragebogendaten .....	131
Abbildung 14: Kategoriensystem .....	148
Abbildung 15: Anzahl der Codings in den Kategorien Auditives, auditive Besonderheiten und visuelle Besonderheiten .....	155
Abbildung 16: Anzahl der Codings in den Unterkategorien zu Was wird thematisiert? .....	158
Abbildung 17: Code-Relations-Browser: Auditives / Was wird thematisiert? .....	162
Abbildung 18: Code-Relations-Browser: Visuelles / Was wird thematisiert? .....	165
Abbildung 19: Kreuztabelle Auditives / Geschlecht .....	171
Abbildung 20: Kreuztabelle Auditives / Film-/Fernseherfahrung .....	172
Abbildung 21: Kreuztabelle Visuelles / Film-/Fernseherfahrung .....	172
Abbildung 22: Kreuztabelle Visuelles / Geschlecht .....	172
Abbildung 23: Tabelle Probandenprofile und -äußerungen .....	182

## 12 Anhang

1	Anfrage nach Studienteilnehmern und Einverständniserklärungen.....	219
1.1	Teilnahme an einer wissenschaftlichen Studie zur Filmwahrnehmung von Kindern 219	
1.2	Termin-Rückmeldung.....	223
1.3	Absage .....	224
2	Filmanalyse: RICO, OSKAR UND DIE TIEFERSCHATTEN (2014).....	225
2.1	Sequenzprotokoll .....	225
2.2	Sequenzgrafik .....	229
3	Erhebung .....	230
3.1	Fragebogen zu Film- und Fernseherfahrungen und -gewohnheiten .....	230
3.2	Erhebungsleitfaden .....	234
4	Transkripte .....	238
4.1	B1.....	238
4.1.1	B1 - 1 .....	238
4.1.2	B1 - 2.....	239
4.1.3	B1 - 3.....	240
4.1.4	B1 - 4.....	243
4.2	B2.....	245
4.2.1	B2 - 1 .....	245
4.2.2	B2 - 2 .....	246
4.2.3	B2 - 3.....	246
4.2.4	B2 - 4.....	247
4.3	B3.....	249
4.3.1	B3 - 1 .....	249
4.3.2	B3 - 2.....	249
4.3.3	B3 - 3.....	250
4.3.4	B3 - 4.....	251
4.4	B4.....	253
4.4.1	B4 - 1 .....	253
4.4.2	B4 - 2.....	254
4.4.3	B4 - 3.....	254

4.4.4	B4 - 4.....	256
4.5	B5.....	259
4.5.1	B5 - 1.....	259
4.5.2	B5 - 2.....	260
4.5.3	B5 - 3.....	261
4.5.4	B5 - 4.....	264
4.6	B6.....	265
4.6.1	B6 - 1.....	265
4.6.2	B6 - 2.....	265
4.6.3	B6 - 3.....	266
4.6.4	B6 - 4.....	267
4.7	B7.....	269
4.7.1	B7 - 1.....	269
4.7.2	B7 - 2.....	270
4.7.3	B7 - 3.....	270
4.7.4	B7 - 4.....	272
4.8	B8.....	274
4.8.1	B8 - 1.....	274
4.8.2	B8 - 2.....	274
4.8.3	B8 - 3.....	274
4.8.4	B8 - 4.....	275
4.9	B9.....	277
4.9.1	B9 - 1a.....	277
4.9.2	B9 - 1b.....	278
4.9.3	B9 - 2.....	278
4.9.4	B9 - 3.....	279
4.9.5	B9 - 4.....	281
5	Intercoder-Prüfungen.....	284
6	Codebuch.....	300
7	Codings.....	307
7.1	Codings <i>Auditives</i> .....	307
7.2	Codings <i>Sprache</i> .....	315
7.3	Codings <i>Musik</i> .....	323
7.4	Codings <i>Geräusche</i> .....	324

7.5	Codings <i>Eigenschaften der diegetischen gesprochenen Sprache</i> .....	324
7.6	Codings <i>Vertonte Gedanken (nondiegetisch)</i> .....	326
7.7	Codings <i>Weitere auffällige Musik und Geräusche</i> .....	328
7.8	Codings <i>Visuelles</i> .....	329
7.9	Codings <i>Verbildlichte Gedanken</i> .....	338
7.10	Codings <i>Weitere auffällige Bildgestaltung</i> .....	339
7.11	Codings <i>Äußere Erscheinung</i> .....	340
7.12	Codings <i>Persönlichkeit, Charakter, Eigenschaften, Einstellungen</i> .....	343
7.13	Codings <i>Gefühle</i> .....	349
7.14	Codings <i>Gedanken</i> .....	351
7.15	Codings <i>Geschehnisse</i> .....	356
7.16	Codings <i>Figurenhandlungen</i> .....	361
7.17	Codings <i>Raum</i> .....	379
7.18	Codings <i>Fazit zum Film</i> .....	385
7.19	Codings <i>Film als Produkt</i> .....	386
7.20	Codings <i>(Weitere) Filmische Darstellungsmittel</i> .....	388
7.21	Codings <i>Restkategorie: Interviewbedingte, inhaltsarme, unklare Äußerungen</i>	388
7.22	Ankerpunkte .....	408
8	Ergebnisse .....	412
8.10	Summary-Tabellen .....	412
8.10.1	Summary-Tabelle <i>Sprache, Musik, Geräusche</i> .....	412
8.10.2	Summary-Tabelle <i>Auditive Besonderheiten</i> .....	418
8.10.3	Summary-Tabelle <i>Visuelle Besonderheiten</i> .....	423
8.11	Code-Relations-Browser <i>Auditives / Was wird thematisiert?</i> .....	428
8.12	Code-Relations-Browser <i>Auditives / Was wird thematisiert? – Codings</i> .....	429
8.12.1	Codings <i>Sprache / Persönlichkeit, Charakter, Eigenschaften, Einstellungen</i> .	429
8.12.2	Codings <i>Sprache / Gedanken</i> .....	429
8.12.3	Codings <i>Sprache / Geschehnisse</i> .....	430
8.12.4	Codings <i>Sprache / Figurenhandlungen</i> .....	430
8.12.5	Codings <i>Sprache / Raum</i> .....	437
8.12.6	Codings <i>Sprache / Film als Produkt</i> .....	437
8.12.7	Codings <i>Musik / Figurenhandlungen</i> .....	437
8.12.8	Codings <i>Musik / Raum</i> .....	438
8.12.9	Codings <i>Musik / (Weitere) Filmische Darstellungsmittel</i> .....	438

8.12.10	Codings <i>Geräusche / Raum</i> .....	438
8.13	Code-Relations-Browser <i>Visuelles / Was wird thematisiert?</i> .....	439
8.14	Code-Relations-Browser <i>Visuelles / Was wird thematisiert?</i> – Codings .....	440
8.14.1	Codings <i>Visuelles / Äußere Erscheinung</i> .....	440
8.14.2	Codings <i>Visuelles / Persönlichkeit, Charakter, Eigenschaften, Einstellungen</i> .....	442
8.14.3	Codings <i>Visuelles / Gedanken</i> .....	442
8.14.4	Codings <i>Visuelles / Geschehnisse</i> .....	443
8.14.5	Codings <i>Visuelles / Figurenhandlungen</i> .....	443
8.14.6	Codings <i>Visuelles / Raum</i> .....	446
8.14.7	Codings <i>Visuelles / Film als Produkt</i> .....	449
8.14.8	Codings <i>Visuelles / (Weitere) Filmische Darstellungsmittel</i> .....	449
8.15	Zusammenfassungen der Interviews zur Einkaufsszene .....	451
8.16	Kreuztabellen.....	453
8.16.1	Kreuztabelle <i>Auditives / Film- und Fernseherfahrung</i> .....	453
8.16.2	Kreuztabelle <i>Auditives / Geschlecht</i> .....	453
8.16.3	Kreuztabelle <i>Auditive Besonderheiten / Film- und Fernseherfahrung</i> .....	453
8.16.4	Kreuztabelle <i>Auditive Besonderheiten / Geschlecht</i> .....	453
8.16.5	Kreuztabelle <i>Visuelles / Film- und Fernseherfahrung</i> .....	454
8.16.6	Kreuztabelle <i>Visuelles / Geschlecht</i> .....	454
8.16.7	Kreuztabelle <i>Was wird thematisiert? / Film- und Fernseherfahrung</i> .....	454
8.16.8	Kreuztabelle <i>Was wird thematisiert? / Geschlecht</i> .....	455
8.17	Segmentmatrizes.....	456
8.17.1	Segmentmatrix – Vergleich der einzelnen Probanden in der Kategorie <i>Auditives</i> 456	
8.17.2	Segmentmatrix – Vergleich der einzelnen Probanden in der Kategorie <i>Auditive Besonderheiten</i> .....	463
8.17.3	Segmentmatrix – Vergleich der einzelnen Probanden in der Kategorie <i>Visuelle Besonderheiten</i> .....	469
8.18	Fragebögen .....	472
8.18.1	Pseudonymisierte Daten der Fragebögen.....	472
8.18.2	Zusammenfassungen der Fragebögen .....	475
8.19	Tabelle Probandenprofile und -äußerungen .....	478

# 1 Anfrage nach Studienteilnehmern und Einverständniserklärungen

## 1.1 Teilnahme an einer wissenschaftlichen Studie zur Filmwahrnehmung von Kindern

Linda Koppenhagen  
Lehrstuhl für Didaktik der deutschen  
Sprache u. Literatur  
Universität Augsburg  
linda.koppenhagen@philhist.uni-augsburg.de

Augsburg, den 05.06.2019

### Teilnahme an einer wissenschaftlichen Studie zur Filmwahrnehmung von Kindern

Liebe Schülerin, lieber Schüler, sehr geehrte Eltern,

mit diesem Schreiben möchte ich dich / Sie herzlich bitten, mich bei der Durchführung einer wissenschaftlichen Studie zu unterstützen.

#### Worum geht es?

Ich plane eine Untersuchung zur Filmwahrnehmung von Kindern. Filme gehören als erzählerische Leitmedien der heutigen Zeit zum Aufgabengebiet und zu den Gegenständen des Deutschunterrichts. Neben der Tatsache, dass Filme aber im Unterricht noch nicht den Status von Büchern bzw. Schriftliteratur genießen, gibt es noch einige Forschungslücken. Mein Ziel ist es, die Filmwahrnehmung von Kindern zu untersuchen, was für anschließende didaktische und curriculare Überlegungen zum Film im Deutschunterricht von Bedeutung ist. Daher möchte ich Sie um Ihr Einverständnis bitten, dass Ihr Kind bei dieser Untersuchung teilnehmen darf.

#### Wie läuft es ab?

Teil 1: Als Erstes füllen alle teilnehmenden Kinder einen kurzen Fragebogen zu ihren Film- und Fernseherfahrungen aus.

*Das Ausfüllen des Fragebogens dauert 10 Minuten und kann daher im Anschluss an die Unterrichtszeit, am Mittwoch, 26.6.2019 von 12:50 Uhr bis 13:00 Uhr erfolgen (Achtung: Bus?!).*

Teil 2: Danach werden einige der Kinder, nicht alle, stichprobenartig für den zweiten und dritten Teil der Erhebung ausgewählt. In Teil 2 sehen die Kinder einen Ausschnitt aus einem Kinderfilm. Dabei sprechen sie über ihre Eindrücke und es entsteht eine Tonaufnahme.

Teil 3: Abschließend findet ein Interview zu den Eindrücken der Kinder statt. Auch hier entsteht eine Tonaufnahme.

*Das Ansehen des Kinderfilms und das Interview finden jeweils an einem Nachmittag statt. Sie können mit mir abstimmen, wann genau dies sein soll. Teil 2 und Teil 3 dauern jeweils etwa 30 Minuten.*

#### Was geschieht mit den Daten?

Die Studie dient rein wissenschaftlichen Zwecken und ist Teil meiner Dissertation. Alle Daten und Informationen werden natürlich streng vertraulich behandelt. Rückschlüsse auf einzelne Personen werden nicht möglich. Die gespeicherten Aufnahmedateien und Fragebögen werden nicht an Dritte weitergegeben, sondern in pseudonymisierter Form weiterverarbeitet. Aus den ggf. publizierten Ergebnissen werden ebenfalls keine Rückschlüsse auf einzelne Schüler/innen möglich sein. Die Teilnahme an dieser Untersuchung ist freiwillig und jederzeit widerrufbar. Aus einer Nicht-Teilnahme erwachsen Ihnen / Ihrem Kind selbstverständlich keinerlei Nachteile.

Über deine Teilnahme / die Teilnahme Ihres Kindes würde ich mich sehr freuen! Für Fragen stehe ich gerne zur Verfügung. Auf Anfrage ist es Ihnen auch möglich, den Fragebogen und den genutzten Filmausschnitt im Vorhinein einzusehen. Vielen lieben Dank!

Mit freundlichen Grüßen  
Linda Koppenhagen

## Einwilligungserklärung zur Erhebung und Verarbeitung personenbezogener Daten für Forschungszwecke

Bitte unterschrieben zurück!

Ich stimme der Teilnahme meines Kindes,

\_\_\_\_\_ (Name des Kindes, Klasse),

an der wissenschaftlichen Studie zur Filmwahrnehmung von Kindern zu und bin darüber informiert, dass mein Kind daher am Mittwoch, 26.6.2019 bis 13:00 Uhr in der Schule ist.

Die Hinweise zum Datenschutz habe ich zur Kenntnis genommen. Eine Kopie der Hinweise habe ich erhalten. Hiermit willige ich ein, dass die im Rahmen des beschriebenen Forschungsprojekts erhobenen personenbezogenen Daten meines Kindes von Linda Koppenhagen für die Studie zur Filmwahrnehmung von Kindern verarbeitet werden dürfen.

\_\_\_\_\_ Datum

\_\_\_\_\_ Unterschrift Erziehungsberechtigte/r

### Studie zur Filmwahrnehmung von Kindern:

Fragebogen zu Film- und Fernseherfahrungen und -gewohnheiten (Teil 1), Tonaufnahme zu Eindrücken zu einem Ausschnitt aus einem Kinderfilm (Teil 2) und Tonaufnahme des Interviews dazu (Teil 3)

### Projektleitung:

Linda Koppenhagen, Lehrstuhl für Didaktik der deutschen Sprache und Literatur, Universität Augsburg, linda.koppenhagen@philhist.uni-augsburg.de

### Hinweise zum Datenschutz:

Ihre Einwilligung ist freiwillig. Sie können die Einwilligung ablehnen, ohne dass Ihnen dadurch irgendwelche Nachteile entstehen. Ihre Einwilligung können Sie jederzeit gegenüber Linda Koppenhagen widerrufen.

Die Erhebung dient rein wissenschaftlichen Zwecken und ist Teil eines Dissertationsprojekts. Die Projektleitung Linda Koppenhagen verarbeitet die von Ihnen erhobenen personenbezogenen Daten auf Basis Ihrer Einwilligung gemäß Art. 6 Abs. 1 S. 1 lit. a DSGVO. Sofern besondere Kategorien personenbezogener Daten betroffen sind, werden die von Ihnen erhobenen personenbezogenen Daten auf Basis Ihrer Einwilligung gemäß Art. 9 Abs. 2 lit. a DSGVO verarbeitet.

Die personenbezogenen Daten und Aufnahmen werden in pseudonymisierter Form weiterverarbeitet und nach Abschluss der Analysearbeiten, spätestens jedoch nach 3 Jahren gelöscht.

Im Rahmen der gesetzlichen Vorgaben haben Sie gegenüber Linda Koppenhagen grundsätzlich Anspruch auf Bestätigung der Verarbeitung, Auskunft über die Daten und die Umstände der Verarbeitung, Berichtigung, soweit diese Daten unrichtig sind, Löschung, soweit für die Verarbeitung keine Rechtfertigung und keine Pflicht zur Aufbewahrung (mehr) besteht, Einschränkung der Verarbeitung in besonderen gesetzlich bestimmten Fällen und Übermittlung Ihrer personenbezogenen Daten – soweit Sie diese bereitgestellt haben – an Sie oder einen Dritten in einem strukturierten, gängigen und maschinenlesbaren Format.

## Einwilligungserklärung zur Erhebung und Verarbeitung personenbezogener Daten für Forschungszwecke

Exemplar für Ihre Unterlagen

Ich stimme der Teilnahme meines Kindes,

\_\_\_\_\_ (Name des Kindes, Klasse),

an der wissenschaftlichen Studie zur Filmwahrnehmung von Kindern zu und bin darüber informiert, dass mein Kind daher am Mittwoch, 26.6.2019 bis 13:00 Uhr in der Schule ist.

Die Hinweise zum Datenschutz habe ich zur Kenntnis genommen. Eine Kopie der Hinweise habe ich erhalten. Hiermit willige ich ein, dass die im Rahmen des beschriebenen Forschungsprojekts erhobenen personenbezogenen Daten meines Kindes von Linda Koppenhagen für die Studie zur Filmwahrnehmung von Kindern verarbeitet werden dürfen.

\_\_\_\_\_ Datum

\_\_\_\_\_ Unterschrift Erziehungsberechtigte/r

### Studie zur Filmwahrnehmung von Kindern:

Fragebogen zu Film- und Fernseherfahrungen und -gewohnheiten (Teil 1), Tonaufnahme zu Eindrücken zu einem Ausschnitt aus einem Kinderfilm (Teil 2) und Tonaufnahme des Interviews dazu (Teil 3)

### Projektleitung:

Linda Koppenhagen, Lehrstuhl für Didaktik der deutschen Sprache und Literatur, Universität Augsburg, linda.koppenhagen@philhist.uni-augsburg.de

### Hinweise zum Datenschutz:

Ihre Einwilligung ist freiwillig. Sie können die Einwilligung ablehnen, ohne dass Ihnen dadurch irgendwelche Nachteile entstehen. Ihre Einwilligung können Sie jederzeit gegenüber Linda Koppenhagen widerrufen.

Die Erhebung dient rein wissenschaftlichen Zwecken und ist Teil eines Dissertationsprojekts. Die Projektleitung Linda Koppenhagen verarbeitet die von Ihnen erhobenen personenbezogenen Daten auf Basis Ihrer Einwilligung gemäß Art. 6 Abs. 1 S. 1 lit. a DSGVO. Sofern besondere Kategorien personenbezogener Daten betroffen sind, werden die von Ihnen erhobenen personenbezogenen Daten auf Basis Ihrer Einwilligung gemäß Art. 9 Abs. 2 lit. a DSGVO verarbeitet.

Die personenbezogenen Daten und Aufnahmen werden in pseudonymisierter Form weiterverarbeitet und nach Abschluss der Analysearbeiten, spätestens jedoch nach 3 Jahren gelöscht.

Im Rahmen der gesetzlichen Vorgaben haben Sie gegenüber Linda Koppenhagen grundsätzlich Anspruch auf Bestätigung der Verarbeitung, Auskunft über die Daten und die Umstände der Verarbeitung, Berichtigung, soweit diese Daten unrichtig sind, Löschung, soweit für die Verarbeitung keine Rechtfertigung und keine Pflicht zur Aufbewahrung (mehr) besteht, Einschränkung der Verarbeitung in besonderen gesetzlich bestimmten Fällen und Übermittlung Ihrer personenbezogenen Daten – soweit Sie diese bereitgestellt haben – an Sie oder einen Dritten in einem strukturierten, gängigen und maschinenlesbaren Format.

## Termin-Anfrage

Bitte ausgefüllt zurück!

Liebe Schülerin, lieber Schüler, sehr geehrte Eltern,  
ich danke herzlich für die Teilnahme an meiner Studie!

Den Fragebogen füllen alle Schüler/innen aus, die an der Studie teilnehmen. Aus diesen Kindern werden einige Schüler/innen für Teil 2 und 3 der Studie ausgewählt. Falls du zu diesen Kindern gehören wirst, brauchen wir passende Termine. Für Teil 2 der Studie benötigen wir **30 Minuten** (Erklärung, Ansehen des Filmausschnitts), ebenso nehmen wir uns **30 Minuten** Zeit für Teil 3 (Interview).

**Wann würde es für dich zeitlich passen?** Das darf gerne direkt nach dem Unterricht sein, kann aber auch später am Nachmittag oder gegen Abend sein. (Bitte alle passenden Zeiträume ankreuzen.)

Die Erhebung findet **an der Grundschule** statt.

### Termin für Teil 2

Uhrzeit	Mittwoch, 03.07.	Samstag, 06.07.
13:00-13:30		
13:30-14:00		
14:00-14:30		
14:30-15:00		
15:00-15:30		
15:30-16:00		
16:00-16:30		
16:30-17:00		
17:00-17:30		
17:30-18:00		
18:00-18:30		

### Termin für Teil 3

Uhrzeit	Mittwoch, 17.07.	Mittwoch, 24.07.	Mittwoch, 31.07.	Donnerstag, 01.08.
13:00-13:30				
13:30-14:00				
14:00-14:30				
14:30-15:00				
15:00-15:30				
15:30-16:00				
16:00-16:30				
16:30-17:00				
17:00-17:30				
17:30-18:00				
18:00-18:30				

Ich antworte dir rechtzeitig, ob du an Teil 2 und 3 der Erhebung teilnehmen wirst und wann genau dies stattfinden wird.

## 1.2 Termin-Rückmeldung

Linda Koppenhagen  
Lehrstuhl für Didaktik der deutschen  
Sprache u. Literatur  
Universität Augsburg  
linda.koppenhagen@philhist.uni-augsburg.de

### Teilnahme an einer wissenschaftlichen Studie zur Filmwahrnehmung von Kindern

#### Termin-Rückmeldung

Liebe Schülerin, lieber Schüler,

für Teil 2 der Studie treffen wir uns am \_\_\_\_\_ um \_\_\_\_\_ Uhr  
im **Klassenzimmer** der [REDACTED] ( [REDACTED] ).

Hierfür benötigen wir etwa **30 Minuten**.

Für Teil 3 der Studie treffen wir uns am \_\_\_\_\_ um \_\_\_\_\_ Uhr.

Auch hier benötigen wir **30 Minuten**.

Bitte bring diese Termin-Rückmeldung unterschrieben mit.

Mit freundlichen Grüßen

Linda Koppenhagen

Ich weiß Bescheid, dass mein Kind, \_\_\_\_\_,

an oben genannten Terminen an einer Studie in der Grundschule [REDACTED] teilnimmt und kläre mit  
meinem Kind vorher ab, wie es danach nach Hause kommt.

Datum, Unterschrift: \_\_\_\_\_

### 1.3 Absage

**Teilnahme an einer wissenschaftlichen Studie  
zur Filmwahrnehmung von Kindern**

**Rückmeldung**

Liebe Schülerin, lieber Schüler,

für den 2. und 3. Teil der Studie wurdest du leider nicht ausgewählt. Ich danke dir aber vielmals herzlich für die Teilnahme am 1. Teil!

Mit freundlichen Grüßen  
gez. Linda Koppenhagen

## 2 Filmanalyse: RICO, OSKAR UND DIE TIEFERSCHATTEN (2014)

### 2.1 Sequenzprotokoll

<i>Makrosequenz</i>		<i>Sequenz</i>		<i>Subsequenz</i>		<i>Zeit</i>
<b>1</b>	<b>Exposition</b>	<b>1</b>	<b>Vorspann</b>	1	Vorspann in Zeichentrick, Song „Mein Kopf spielt Bingo“ – Rico und seine Mutter sind unterwegs zum Bingo.	0:00
		<b>2</b>	<b>Rico und seine Welt</b>	2	Rico ist mit seiner Mutter beim Bingo. Er stellt sich in Ich-Form beim Zuschauer vor.	2:30
				3	Rico und seine Mutter hören auf dem Heimweg Gespräche über Mister 2000, einen Kindesentführer. Zu Hause sieht Rico im Nebengebäude die sog. „Tieferschatten“. Seine Mutter singt ihm ein italienisches Schlaflied vor, das er auf Kasette aufnimmt.	4:28
				4	Rico findet ein „Fundpapier“. Er muss sich mit seinen Nachbarn, den Kesslers auseinandersetzen.	7:00
				5	Rico entdeckt eine „Fundnudel“ und versucht herauszufinden, wem sie gehört. Dabei kommt er bei seinen Nachbarn, Herrn Marrak, Frau Dahling und Herrn Fitzke vorbei.	8:50
		<b>3</b>	<b>Rico lernt Oskar kennen</b>	6	Ricos Mutter bereitet ihm Fischstäbchen zum Mittagessen zu und bittet ihn, einkaufen zu gehen.	11:40
				7	Rico geht einkaufen. Auf dem Rückweg trifft er zum ersten Mal Oskar. Die beiden unterhalten sich.	14:18
<b>2</b>	<b>Handlungs-entwicklung</b>	<b>4</b>	<b>Ricos Ängste</b>	8	Den Abend verbringt Rico bei Frau Dahling. Sie sehen Nachrichten über den Entführer Mister 2000. Da seine Mutter bei der Arbeit ist, geht er allein ins Bett. Er fürchtet sich vor den Tieferschatten, die er durch sein Fenster sehen kann. Zur Beruhigung hört er das auf Kasette aufgenommene Schlaflied seiner Mutter.	18:38
		<b>5</b>	<b>Ein neuer Nachbar</b>	9	Am nächsten Morgen stellt sich ein neuer Nachbar bei Rico und seiner Mutter vor, Simon Westbühl.	21:30

		<b>6</b>	<b>Rico und Oskar verbringen einen Tag zusammen</b>	10	Rico wird von Oskar besucht.	25:22
				11	Die beiden gehen Eis essen. Oskar hilft Rico, sich zu orientieren und gegenüber der Eisverkäuferin zu behaupten.	28:36
				12	Im Wohnhaus treffen die Jungen auf Fitzke, von dem Oskar sich nichts gefallen lässt.	33:04
				13	Die Freunde gehen hoch auf die Dachterrasse, wo Rico Oskar vom Hinterhaus und den Tieferschatten erzählt. Sie verabreden sich für den nächsten Tag.	34:47
<b>3</b>	<b>Wendung</b>	<b>7</b>	<b>Rico wird von Oskar versetzt</b>	14	Am darauffolgenden Morgen möchte Ricos Mutter zu ihrem Bruder fahren, da dieser schwer erkrankt ist. Rico will jedoch nicht mit, da er den Tag mit Oskar verbringen möchte. Er darf schließlich bei Frau Dahling bleiben, während seine Mutter wegfährt.	38:28
				15	Vor Oskars Besuch hat Rico noch Zeit und schaut daher im Haus herum. Hier trifft er auf seinen Nachbarn Marrak. Er geht in den vierten Stock, um Blumen zu gießen, und wartet dann auf Oskar, der jedoch nicht auftaucht.	41:55
		<b>8</b>	<b>Ein Tag ohne Oskar</b>	16	Verärgert bringt Rico den Müll hinaus und findet in der Tonne Oskars Flugzeuganstecker.	45:05
				17	Rico besucht Herrn Westbühl in seiner Wohnung bis dieser telefonieren und plötzlich gehen muss.	46:10
				18	Am Abend sieht er bei Frau Dahling in den Nachrichten, dass Oskar entführt wurde. Auf dem Foto der ebenfalls entführten Sophia erkennt er Oskars Flugzeuganstecker.	48:45
<b>4</b>	<b>Handlungs-entwicklung</b>	<b>9</b>	<b>Rico sucht Sophia</b>	19	Nachdem Rico einen Brief an seine Mutter geschrieben hat, macht er sich bereit, um Oskar zu retten.	51:30

				20	Mit seinem Nachbarn Herrn Kiesling fährt er nach Schöneberg, um dort Sophia zu besuchen.	53:17
				21	Zwei Jungen helfen ihm, Sophias Wohnung zu finden.	56:08
				22	Sophia erzählt Rico vom Entführer, dem „Klimpermann“ und gibt ihm den Hinweis, dass sie in einem grünen Zimmer eingeschlossen war.	58:04
				23	Mit einem Taxi fährt Rico zurück nach Hause.	59:52
		<b>10</b>	<b>Rico sammelt weitere Hinweise zum Entführer</b>	24	Zu Hause sammelt er Hinweise. Seine Mutter, die ihn anruft, belügt er, es sei alles in Ordnung. Er erinnert sich an Oskar.	1:01:09
				25	Rico besucht erneut Westbühl, welcher wieder telefonieren muss. Darauf entdeckt Rico Notizen von Westbühl, die ihn zu der Erkenntnis bringen, Westbühl müsse der Entführer sein. Er flüchtet und versucht vergeblich, Westbühl per Telefon anzuzeigen.	1:03:00
		<b>11</b>	<b>Rico findet Oskar</b>	26	Als er aus dem Fenster sieht, erkennt er in den Tieferschatten Oskars Silhouette (Helm) und schließt daraus, dass der Entführer seine Opfer im verlassenen Hinterhaus versteckt. Er plant, wie er Oskar retten kann.	1:06:20
				27	Er entwendet dem schlafenden Marrak seinen Schlüsselbund und geht ins Hinterhaus.	1:07:52
				28	Rico findet Oskar und kombiniert, dass Marrak der Entführer ist, nicht Westbühl.	1:12:02
				29	Oskar erzählt in einer Rückblende, wie er vorgegangen ist, um den Entführer zu überführen. Währenddessen wacht Marrak auf und registriert, dass sein Schlüsselbund verschwunden ist.	1:14:14
<b>5</b>	<b>Auflösung</b>	<b>12</b>	<b>Auge in Auge mit dem Entführer</b>	30	Marrak kommt und jagt die beiden Jungen. Sie schaffen es hinaus. Westbühl erscheint in einem Fenster und gibt sich als Polizist mit Waffe zu erkennen. Fitzke rettet Rico vor	1:18:48

					Marrak, indem er diesem einen Stein an den Kopf wirft.	
		<b>13</b>	<b>Ende</b>	31	Ricos Mutter kommt heim und entdeckt, wie Rico in einen Rettungswagen gebracht und Marrak von der Polizei abgeführt wird.	1:22:00
				32	Oskar besucht Rico im Krankenhaus. Die beiden Freunde schleichen sich hinaus, da draußen die Presse auf sie wartet.	1:23:24
		<b>14</b>	<b>Abspann</b>	33	Abspann in Zeichentrick, u. a. Lied „Mein Kopf spielt Bingo“	1:26:29

## 2.2 Sequenzgrafik

Makrosequenz	1 – Exposition			2 – Handlungsentw.			3 – Wendung		4 – Handlungsentwicklung			5 – Auflösung		
Sequenz	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
Zeit		2:30	11:40	18:38	21:30	25:22	38:28	45:05	51:30	1:01:09	1:06:20	1:18:48	1:22:00	1:26:29
			*1		*2		*3		*4		*5		*6	

\*1 Rico lernt Oskar kennen, Beginn der Freundschaft

\*2 die Freundschaft baut sich auf

\*3 Oskar erscheint nicht wie vereinbart, Rico ist enttäuscht, Krise für die Freundschaft

\*4 Rico erfährt, dass Oskar entführt wurde, Sorgen um den Freund

\*5 Rettung des Freundes baut sich auf

\*6 Rico entdeckt Oskar in den „Tieferschatten“

\*7 die Jungen behaupten sich gegen den Entführer

### 3 Erhebung

#### 3.1 Fragebogen zu Film- und Fernseherfahrungen und -gewohnheiten

##### Fragebogen zu Film- / Fernseherfahrungen

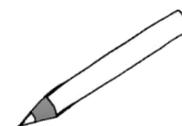
Name:	Klasse:	Alter:
-------	---------	--------

Liebe Schülerin, lieber Schüler,

in diesem Fragebogen geht es vor allem um deine Erfahrungen mit Filmen und Fernsehen. Bitte fülle alles so aus, wie es wirklich ist. Deine Teilnahme ist freiwillig. Du kannst auch einzelne Fragen auslassen, wenn du zu einer Sache nichts sagen möchtest.

Vielen Dank für deine Teilnahme und viel Spaß beim Ausfüllen!

Deine Frau Kopenhagen



1.	Wie heißt dein Lieblingsfilm? _____  Wieso gefällt dir dieser Film? _____ _____
2.	Wie oft siehst du fern? <input type="radio"/> jeden Tag <input type="radio"/> mehrmals pro Woche, aber nicht jeden Tag <input type="radio"/> nur 1-mal in der Woche oder seltener
3.	Wie lange am Stück siehst du meist fern? <input type="radio"/> 1 Sendung <input type="radio"/> 2 Sendungen <input type="radio"/> mehr als 2 Sendungen

4.	<p>Gibt es bei dir zu Hause Regeln zum Fernsehen?</p> <p><input type="radio"/> Ja, diese Regeln: _____</p> <p style="padding-left: 100px;">_____</p> <p style="padding-left: 100px;">_____</p> <p><input type="radio"/> Nein, es gibt keine Regeln.</p>
5.	<p>Denke an den letzten Film zurück, den du im Kino gesehen hast.</p> <p>Wie hieß der Film? _____</p> <p>An was kannst du dich erinnern?</p> <p>_____</p> <p>_____</p>
6.	<p>Welche Art von Filmen magst du am liebsten? Du kannst mehrere Kreuze machen.</p> <p><input type="radio"/> Abenteuerfilme                      <input type="radio"/> Fantasyfilme</p> <p><input type="radio"/> Detektivfilme                          <input type="radio"/> Tierfilme</p> <p><input type="radio"/> Dokumentarfilme                      <input type="radio"/> Komödien</p> <p><input type="radio"/> Liebesfilme                              <input type="radio"/> Tanzfilme oder Musicalfilme</p> <p><input type="radio"/> Märchenfilme</p> <p><input type="radio"/> andere, nämlich: _____</p>
7.	<p>Gibt es noch etwas, das du zum Thema Film und Fernsehen sagen möchtest?</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>

8.

Welche Filme hast du schon gesehen? Kreuze an.

<input type="checkbox"/> Ponyo	<input type="checkbox"/> Hugo Cabret	<input type="checkbox"/> Ronja Räubertochter	<input type="checkbox"/> Rico, Oskar u. die Tieferschatten
<input type="checkbox"/> Flussfahrt mit Huhn	<input type="checkbox"/> Die Minions	<input type="checkbox"/> Die wilden Kerle 1, 2, 3, 4, 5 oder 6	<input type="checkbox"/> Hände weg von Mississippi
<input type="checkbox"/> Das Dschungelbuch	<input type="checkbox"/> Chaos im Netz	<input type="checkbox"/> Ostwind 1, 2, 3 oder 4	<input type="checkbox"/> Checker Tobi und das Geheimnis unseres Planeten
<input type="checkbox"/> Harry Potter u. der Stein der Weisen	<input type="checkbox"/> Die Eiskönigin	<input type="checkbox"/> Das Sams	<input type="checkbox"/> Lego Movie 1 oder 2

9.	<p>Wie oft liest du Bücher?</p> <p><input type="radio"/> jeden Tag</p> <p><input type="radio"/> mehrmals pro Woche, aber nicht jeden Tag</p> <p><input type="radio"/> nur 1-mal in der Woche oder seltener</p>								
10.	<p>Wie viele eigene Bücher hast du?</p> <p><input type="radio"/> 1-5 Bücher</p> <p><input type="radio"/> 6-10 Bücher</p> <p><input type="radio"/> 11-20 Bücher</p> <p><input type="radio"/> mehr als 20 Bücher</p>								
11.	<p>Welche Bücher hast du schon gelesen? Kreuze an.</p> <table border="1" data-bbox="280 860 1390 1523"> <tr> <td data-bbox="280 860 557 1184"> <input type="checkbox"/> Mein Lotta-Leben Bücher         </td> <td data-bbox="557 860 833 1184"> <input type="checkbox"/> Gregs Tagebuch Bücher         </td> <td data-bbox="833 860 1109 1184"> <input type="checkbox"/> Harry Potter Bücher         </td> <td data-bbox="1109 860 1390 1184"> <input type="checkbox"/> Die Vorstadtkrokodile         </td> </tr> <tr> <td data-bbox="280 1184 557 1523"> <input type="checkbox"/> Jacky Marrone jagt die Goldpfote         </td> <td data-bbox="557 1184 833 1523"> <input type="checkbox"/> Rico, Oskar und die Tieferschatten         </td> <td data-bbox="833 1184 1109 1523"> <input type="checkbox"/> Die Kinder aus Bullerbü         </td> <td data-bbox="1109 1184 1390 1523"> <input type="checkbox"/> Vier Wünsche ans Universum         </td> </tr> </table>	<input type="checkbox"/> Mein Lotta-Leben Bücher	<input type="checkbox"/> Gregs Tagebuch Bücher	<input type="checkbox"/> Harry Potter Bücher	<input type="checkbox"/> Die Vorstadtkrokodile	<input type="checkbox"/> Jacky Marrone jagt die Goldpfote	<input type="checkbox"/> Rico, Oskar und die Tieferschatten	<input type="checkbox"/> Die Kinder aus Bullerbü	<input type="checkbox"/> Vier Wünsche ans Universum
<input type="checkbox"/> Mein Lotta-Leben Bücher	<input type="checkbox"/> Gregs Tagebuch Bücher	<input type="checkbox"/> Harry Potter Bücher	<input type="checkbox"/> Die Vorstadtkrokodile						
<input type="checkbox"/> Jacky Marrone jagt die Goldpfote	<input type="checkbox"/> Rico, Oskar und die Tieferschatten	<input type="checkbox"/> Die Kinder aus Bullerbü	<input type="checkbox"/> Vier Wünsche ans Universum						

## 3.2 Erhebungsleitfaden

### **Erhebungsleitfaden**

1. Fragebogen zu Film- und Fernseherfahrungen und -gewohnheiten
2. Lautes Denken während der Filmrezeption
  - 2.1 Vorstellung und Rahmenbedingungen
  - 2.2 Übungsphase
  - 2.3 Lautes Denken – zeitgleich
  - 2.4 Lautes Denken – nachträglich
3. Interview
  - 3.1 Rahmenbedingungen
  - 3.2 Interview zu Ankerpunkten aus dem Lautdenkprotokoll
  - 3.3 Interview zu einer ausgewählten Filmszene
4. Dank und Verabschiedung

#### **1. Fragebogen zu Film- und Fernseherfahrungen und -gewohnheiten**

Siehe Anhang 3.1: schriftliche Formulierungen

#### **2. Lautes Denken während der Filmrezeption**

##### **2.1 Vorstellung und Rahmenbedingungen**

Hallo .... Mein Name ist ...

Zu allererst möchte ich dir für deine Teilnahme an der Studie danken. Deine Teilnahme ist freiwillig. Wir werden ungefähr 30 Minuten Zeit benötigen.

Du wirst gleich eine Filmszene sehen. Deine Aufgabe dabei ist es, laut zu denken, also alles zu sagen, was dir beim Ansehen des Films auffällt. Wenn du eine Pause zum Sprechen brauchst, kannst du mit der Glocke ein Signal geben für „Pause“. Dann halte ich den Film kurz an, damit du sprechen kannst. Sag bitte alles, was dir durch den Kopf geht. Nichts ist unwichtig. Es gibt kein richtig oder falsch. Alles, was dir auffällt, ist wichtig und interessant. Sprich einfach so, als würdest du ein Selbstgespräch führen. Ich lege das Aufnahmegerät vor dich hin.

## 2.2 Übungsphase

Wir üben das nun an einer ersten kurzen Filmszene. Jetzt kannst du das Laute Denken üben. Sag bitte alles, was dir auffällt, egal, was es ist. Nichts ist unwichtig. Es gibt kein richtig oder falsch. Sag alles, was dir auffällt – als würdest du mit dir selbst sprechen.

Disney Pixar Kurzfilm

Hast du Fragen? → *Bei Bedarf: Anmerkungen oder Tipps*

## 2.3 Lautes Denken – zeitgleich

Du siehst jetzt gleich den Filmausschnitt. Der Ausschnitt dauert ungefähr 8 Minuten und wir sehen ihn uns zweimal an. Sag bitte, was dir besonders auffällt.

Filmausschnitt: Rico, Oskar und die Tieferschatten 0:02:05-0:09:05

*Lob/Ermutigung*

Nun sehen wir uns den Filmausschnitt noch einmal an. Sag alles, was dir auffällt.

Filmausschnitt: Rico, Oskar und die Tieferschatten 0:02:05-0:09:05

*Bei Bedarf: Was denkst du? Was fällt dir auf? ...*

## 2.4 Lautes Denken – nachträglich

Du darfst dich jetzt an einen gemütlichen Ort zurückziehen und das Aufnahmegerät mitnehmen. Dann sagst du alles, was dir zum Film aufgefallen ist und nimmst es auf. Dafür kannst du dir 5 Minuten lang Zeit lassen. Sag bitte alles, was dir aufgefallen ist. Nichts ist unwichtig. Alles ist für mich interessant.

### 3. Interview

#### 3.1 Rahmenbedingungen

Hallo .... Danke, dass du auch an Teil 3 teilnimmst. Wir werden heute wieder ungefähr 30 Minuten Zeit brauchen. Deine Teilnahme ist freiwillig.

#### 3.2 Interview zu Ankerpunkten aus dem Lautdenkprotokoll

Wir sehen uns nun noch einmal Szenen aus dem Filmausschnitt vom letzten Mal an.

Filmausschnitt: Rico, Oskar und die Tieferschatten 0:02:05 – 0:09:05

Szenen daraus je nach Bedarf

Impuls / Erzählaufforderung	Nachfragen	Aufrechterhaltungsfragen	Erwartete Einsichten
Ankerpunkte: erwähnte auditive Mittel, erwähnte Aspekte des Figurenverständnisses - Du hast gesagt... - Du hast erwähnt...	Kannst du noch mehr dazu erzählen? Kannst du das noch genauer erklären?	Kannst du noch mehr dazu erzählen? Kannst du das noch genauer erklären?	<i>Was genau fällt den Kindern zu den erwähnten auditiven Mitteln auf?            Wie beschreiben sie sie?            Inwiefern verbinden sie die erwähnten auditiven Mittel mit ihrem Figurenverständnis?</i>
	Woher weißt du das? Wie kommst du darauf? Wieso siehst du das so?		<i>Inwiefern verbinden die Kinder ihr Figurenverständnis mit auditiven Mitteln?</i>

### 3.3 Interview zu einer ausgewählten Filmszene

Leitfrage / Erzählaufforderung	Nachfragen	Aufrechterhaltungsfragen	Erwartete Einsichten
<p>Impuls: Szene Einkaufen 14:20– 15:25</p> <p>Was denkt Rico? Wie fühlt er sich? Was geht in ihm vor? → Rico ist verwirrt. Rico kennt sich nicht aus. Rico weiß nicht, wohin er gehen muss. ...</p>	<p>- Woran erkennst du das? - Wieso siehst du das so? - Woher weiß man das?</p>	<p>Was noch? Woran/Wieso noch? Kannst du noch mehr dazu erzählen? Kannst du das noch genauer erklären?</p>	<p><i>Inwiefern verbinden die Kinder ihr Figurenverständnis mit auditiven Mitteln?</i></p>
<p>Was möchtest du zum Abschluss noch sagen?</p>			

### 4. Dank und Verabschiedung

Jeweils individuelle Formulierungen

## 4 Transkripte

### 4.1 B1

#### 4.1.1 B1 - 1

1	<b>B:</b> Upsi. (6) Oh nein. (11) Den kenne ich. (13) (unverständlich) (8) Ups, was ist das? (.) (unverständlich) (6) Na so was. (8) Schon wieder ein Zettel. (9) Lecker, lecker, lecker, lecker. (..) Hm günstig.
2	(unverständlich) aber viele Leute.
3	Wie sieht DIE denn aus?
4	Hm ich kenne die (.) Schauspielerin.
5	Viele Kugeln.
6	Eine Kugel ist draußen.
7	Die sieht komisch aus, die Frau.
8	Wieso lacht die so komisch?
9	Was fängt der mit einer Tasche an?
10	Was ist da?
11	Wo ist eigentlich sein Bruder?
12	Nicht auf der Straße stehen bleiben!
13	Komische Schränke.
14	Oh Mann, hat der viele TASCHE!
15	Was macht der <u>jetzt</u> ?
16	Unheimlich.
17	Die kann gut singen.
18	(unverständlich)
19	Was macht der denn? (.) Achso, er sucht wieder seine Sachen.
20	Igitt!
21	Oh nein.
22	Oh nein, zwei Zwillinge. Das ist aber blöd.
23	(unverständlich)
24	Was ist das bloß?
25	Ja, Käsesoße.
26	<b>I:</b> Okay, du machst das sehr gut. Dann schauen wir uns jetzt den Ausschnitt ein zweites Mal an und du sagst wieder einfach alles, was dir dazu auffällt.
27	<b>B:</b> Viele Leute. Wieso hat der die Lupe dabei?

28	Bingo-Club.
29	(unverständlich) Nicht die schon wieder!
30	Los geht's!
31	Und hep. Dreißig.
32	Und jetzt?
33	Oh oh.
34	Was ist daran so witzig?
35	Schon wieder die Polizisten. (4) Was machen die da? (...) Ist da irgendein Raub oder ein Mord oder so?
36	Wer ist Mister 2000?
37	WAS? Ach eine Erpressung.
38	Nicht auf der Straße stehen bleiben!
39	Schönes Haus.
40	Oh Mann, oh Mann. (..) Wieso sammelt der so viele <u>Taschen</u> ?
41	Was da wohl passiert ist?
42	Hat der eigentlich keinen Papa?
43	Uiuui, da stehen aber viele Fahrräder herum.
44	(unverständlich) mal was.
45	Toll.
46	Hm (.) oh nein!
47	Die sind voll die Zicken!
48	Blöde Ziegen!
49	Mist.
50	Lecker.

#### 4.1.2 B1 - 2

1	<b>B:</b> Wie es wohl weitergeht? Mich würde der Film schon interessieren. (.) Kann ihn mir mal anschauen. Vielleicht gibt es den ja auf unserem Fernsehen. Hm.
2	Aber der hat doch noch einen <u>Bruder</u> , den <u>Oskar</u> . Na, vielleicht kommt der dann noch.
3	Aber die Zwillingsschwestern, die sind wirklich gemein. (...) Hoffentlich kriegt der keinen Ärger mit dem Mann, der da gerade gekommen ist am Schluss.
4	Hm. (..) Was da wohl passiert ist bei dem Brand? Und wer wohl der Schatten ist? (.) Hm.
5	Und ich hab da ein Foto gesehen, da war die (.) die blöden Ziegen, da waren die zudritt. Vielleicht war es ja

	ihre Freundin. Die sehen wirklich gleich aus.
6	Das war aber auch ein großes Wohnmobil in dem Film. Wo die das wohl herhaben? Die Filme und so. Hm.
7	Ich weiß nicht, was Bingo ist. Aber die Frau (unverständlich) kenn ich die. Die spielt da, glaube ich, auch mit.
8	(Stöhnt)
9	Hm.
10	Aber die war schon ein bisschen geheimnisvoll. Vielleicht hat die irgendetwas mit dem Brand zu tun? Hm. Sie sah ein bisschen aus wie so eine Hellseherin.
11	Hm.
12	Aber was da wohl war mit dem- mit der Polizei?
13	Hm.
14	Vielleicht (5) vielleicht hat das irgendetwas mit dem Brand zu tun. Das kann sein. (..) Hm.
15	Das kann wirklich sein.
16	Hm.
17	Ich habe auch zwei Zwillingsbrüder gesehen. (...) Zwei gleichen Capis und zwei gleichen T-Shirts. Genauso wie die Mädchen. Aber die Mädchen hatten voll hässliche Sachen an. Wo stellt man bitte solche hässlichen Sachen her? So was kann man gar nicht herstellen, solche Sachen. Wer zieht die denn schon an? (.) Das ist ja <u>voll</u> dumm.
18	Hm. Ich weiß es auch nicht. (..) Hm. Ich kann ja mal, nein, kann ich nicht. Hm.
19	Wie der Film wohl weitergeht? Hab ich, glaube ich, schon gesagt. Hm. (..) Hm. (..) Hm.
20	Vielleicht wird Oskar ja noch geboren. Das kann gut sein.
21	Hm, die Tiefschatten sind wirklich geheimnisvoll. Wahrscheinlich so etwas, so etwas wie ein Krimifilm. (..) Hm.
22	Ich weiß es nicht. (...) Gut, das waren jetzt meine letzten Worte.

#### 4.1.3 B1 - 3

1	(Filmszene: Bingokugeln und Ricos Erklärung)
2	<b>I:</b> Und dann hast du gesagt: "Und <u>jetzt</u> ?" (..) Weißt du noch, was du damit gemeint hast?
3	<b>B:</b> Ähm (...) ich glaube, nicht. (4)
4	<b>I:</b> Mhm, dann schauen wir es uns noch einmal an, das Stück.
5	(Wiederholung der Filmszene)
6	<b>B:</b> (20)
7	<b>I:</b> Weißt du es nicht mehr?

8	<b>B:</b> Mm (nein).
9	<b>I:</b> Okay, ist nicht so schlimm. Dann habe ich hierzu noch eine Frage an dich.
10	(Filmszene: "Heute schon wieder diese unheimlichen Tieferschatten.")
11	<b>I:</b> Hier hast du gesagt: "Unheimlich."
12	<b>B:</b> Ja, weil (.) ich mein, Schatten. Wenn man, wenn man in ein Haus sieht, wo eigentlich keiner ist und wenn man da einen Schatten sieht, dann ist das irgendwie wirklich voll unheimlich.
13	<b>I:</b> Vielleicht kannst du noch mehr dazu erzählen?
14	<b>B:</b> Ich mein, da hat es ja gebrannt. Da wohnt eigentlich ja keiner mehr.
15	<b>I:</b> Mhm. Und wieso hast du es als unheimlich empfunden?
16	<b>B:</b> Ja, weil, weil es fast Nacht war und weil da eigentlich keiner <u>wohnt</u> .
17	(Filmszene: Gute-Nacht-Lied, nächster Morgen)
18	<b>I:</b> Hier hast du gesagt: "Was macht er denn? Achso, er sucht wieder seine Sachen."
19	<b>B:</b> Also er hat ja beim <u>ersten</u> Mal, hat er ja auch solche Sachen gesucht, weil der sucht ja immer nach Sachen, die da so auf der Straße herumliegen und hebt sie dann immer auf und nimmt sie <u>mit</u> . (.) Ja und (.) dann (..) dann hab ich mich, dann hab ich es kurz vergessen. Dann habe ich mich gefragt: "Hä? Was macht der denn <u>jetzt</u> ?" Und dann ist es mir irgendwie wieder eingefallen.
20	<b>I:</b> Mhm, wie ist dir das wieder eingefallen? (...) Oder wie bist du darauf gekommen-
21	<b>B:</b> Ich habe gesehen, dass er sich immer gebückt hat. ( <b>I:</b> Mhm.) Und wenn man sich bückt, dann hebt man, dann hat er, das sah auch so aus, als hätte er irgendetwas aufgehoben. ( <b>I:</b> Okay.)
22	<b>I:</b> Und wie kamst du darauf, dich zu fragen: "Was macht der denn?"
23	<b>B:</b> Weil das so <u>komisch</u> aussah, wenn der immer so läuft und (unverständlich) (verstellt ihre Stimme). ( <b>I:</b> Mhm.) Sieht immer so komisch aus.
24	<b>I:</b> Was genau sah komisch aus? Kannst du das noch mehr beschreiben?
25	<b>B:</b> Hm (...), wie er sich immer bückt und dann so macht (tut so, als ob sie etwas in der Hand hält und ansieht).
26	<b>I:</b> Wenn er das anschaut, was er aufgehoben hat?
27	<b>B:</b> Mhm.
28	(Filmszene: Kessler-Zwillinge)
29	<b>I:</b> Und da hast du schon gesagt: "Oh nein!"
30	<b>B:</b> Weil da waren, die, man hat gleich gesehen, dass die (.) dass die nicht nett sind, dass die wahrscheinlich Zicken sind (.) und deswegen, ja, hab ich, da habe ich dann halt (.) erkannt, dann, also (...) und dann habe ich gedacht: "Bestimmt zicken die jetzt herum!"
31	<b>I:</b> Mhm. Und woran hast du das erkannt?
32	<b>B:</b> Weil die so, so komische Kleidung anhatten. Und ja. Deswegen irgendwie. Weil solche Kleidung trägt man nicht, irgendwie. So <u>läuft</u> man nicht herum.
33	(Filmszene: Kessler-Zwillinge verwirren Rico)
34	<b>I:</b> "Das sind voll die Zicken", hast du gesagt.
35	<b>B:</b> Ja, ich weiß. Die fragen immer nach, weil sie, weil sie, weil sie immer gemein zu ihm sein wollen.

	Wahrscheinlich mögen die den nicht. (..) Oder wollen ihn einfach immer nur ärgern.
36	<b>I:</b> Wie kommst du darauf?
37	<b>B:</b> Weil sie so komisch mit ihm reden. So, so blöd.
38	<b>I:</b> Mhm, wie?
39	<b>B:</b> (verstellt Stimme, spricht hoch, quietschig) Ja, (unverständlich) (spricht wieder normal) Irgendwie so, so komisch halt.
40	<b>I:</b> Was findest du daran komisch?
41	<b>B:</b> Weil, dass sie so (.) immer so gleich sprechen (.) ( <b>I:</b> Mhm.) irgendwie.
42	<b>I:</b> Was meinst du mit "gleich"?
43	<b>B:</b> Dass sie immer, dass sie, also die eine sagt "Oh!", dann sagt die andere auch "Oh!".
44	<b>I:</b> Mhm. Dass sie sich wiederholen?
45	<b>B:</b> Ja. ( <b>I:</b> Mhm.) Das finde ich ein bisschen komisch.
46	<b>I:</b> Gab es sonst noch einen Grund, dass du gesagt hast, die sind voll die Zicken?
47	<b>B:</b> Mm (nein), glaube nicht.
48	<b>I:</b> Magst du dir noch einmal das anschauen? ( <b>B:</b> (Nickt.))
49	(Wiederholung der Filmszene: Kessler-Zwillinge)
50	<b>I:</b> Möchtest du noch etwas dazu sagen?
51	<b>B:</b> Mm (nein).
52	(Filmszene: Fundnudel erscheint)
53	<b>I:</b> Da hast du gesagt: "Was ist das bloß?"
54	<b>B:</b> Da habe ich das <u>auch</u> gesehen und dann hat das so geblänzt. Und dann (...) dann war das (.) dann habe ich mir gedacht: "Ja, was ist das jetzt?" Habe ich mir halt gedacht.
55	<b>I:</b> Und warum bist du darauf aufmerksam geworden?
56	<b>B:</b> Weil das so geblänzt hat und weil das, das war ja auffällig eigentlich im Bild.
57	<b>I:</b> Mhm. Gut. Und dann hast du später noch in deinem, in deiner Aufnahme, die du für dich gemacht hast, gesagt: "Hm, die Tieferschatten sind wirklich geheimnisvoll." (..) Kannst du da noch etwas dazu erzählen?
58	<b>B:</b> Hm, die sind halt wirklich geheimnisvoll, weil da wohnt ja eigentlich keiner mehr und dann kann ja da eigentlich kein <u>Schatten</u> sein. Also das ist schon geheimnisvoll. Vielleicht hat da irgendjemand ein Geheimnis und niemand weiß es.
59	<b>I:</b> Wieso war es für dich geheimnisvoll?
60	<b>B:</b> Weil es halt auch unheimlich war.
61	<b>I:</b> Warum war es unheimlich?
62	<b>B:</b> Weil da halt keiner mehr wohnt und weil das ja da gebrannt hat. Und weil dann, da ist <u>eh</u> alles zerstört. Und wenn da jetzt einer kommt, dann ist das ja eigentlich voll unheimlich. (..)
63	<b>I:</b> Okay, gut.

4.1.4 B1 - 4

1	<b>I:</b> Was denkt Rico wohl in dieser Szene?
2	<b>B:</b> "Bin ich jetzt verrückt geworden?" vielleicht. (.) Weil ihm da lauter Sachen so <u>komisch</u> vorkommen. Und dann sieht er plötzlich eine der beiden Zicken-Zwillinge. (.) Obwohl die gar nicht da <u>ist</u> eigentlich.
3	<b>I:</b> Warum denkst du, dass die da gar nicht ist?
4	<b>B:</b> Weil das sah so unwahrscheinlich aus. Die hat sich nicht bewegt und dann ist sie irgendwie verschwunden.
5	<b>I:</b> Mhm. Und du hast jetzt gesagt: "Werde ich verrückt?", denkt er sich. Wie kommst du darauf?
6	<b>B:</b> Weil der so viele komische Sachen gesehen hat. (...) Er hat auf dieses Schild (.) hat er doppelt gesehen.
7	<b>I:</b> Mhm. (.) Was noch?
8	<b>B:</b> (15) Hm. (22) (Lacht)
9	<b>I:</b> Möchtest du noch einmal etwas sehen aus dem Filmausschnitt?
10	<b>B:</b> (6) Hm.
11	<b>I:</b> Soll ich es noch einmal abspielen kurz?
12	<b>B:</b> Ja.
13	(Filmszene: Auf dem Weg zum Einkaufen)
14	<b>I:</b> Woran kann man das noch erkennen, dass er sich denkt: "Werde ich verrückt?"
15	<b>B:</b> Wegen diesem (.) Rad da.
16	<b>I:</b> Was meinst du genau?
17	<b>B:</b> Dieses Bingorad, wo man dann dreht.
18	<b>I:</b> Mhm. Und wie kann man das erkennen?
19	<b>B:</b> (...) Wie?
20	<b>I:</b> Wie meinst du das, dass man es daran erkennen kann?
21	<b>B:</b> Weil er dann plötzlich das Rad sieht und dann ist plötzlich alles (.) <u>durcheinander</u> . Weil die Kugeln auch immer alle <u>durcheinander</u> rollen. ( <b>I:</b> Mhm.) In dem Ding. ( <b>I:</b> Mhm.) (5)
22	<b>I:</b> Was fühlt er gerade in der Szene?
23	<b>B:</b> "Warum ist jetzt- Warum ist dieses <u>Schild</u> doppelt?" und "Oh nein! Warum ist da jetzt schon wieder diese Zicke <u>da</u> ?"
24	<b>I:</b> Mhm. Und was hat er für Gedanken?
25	<b>B:</b> Die gleichen eigentlich.
26	<b>I:</b> Woran erkennst du das im Film?
27	<b>B:</b> Hm. (6)
28	<b>I:</b> Oder woher weiß man das, dass der so etwas denkt, was du jetzt gesagt hast?
29	<b>B:</b> Weil er auch bisschen komisch geschaut hat und weil er ja die Zicken eigentlich wahrscheinlich auch

	nicht mag.
30	<b>I:</b> Mhm. Er ist ja auch ein bisschen verwirrt, oder?
31	<b>B:</b> Mhm.
32	<b>I:</b> Wie kann man das feststellen im Film, dass er verwirrt ist?
33	<b>B:</b> Weil der sich immer so umschaut, so viel.
34	<b>I:</b> Woran noch?
35	<b>B:</b> (8) Hm. (..) Hm. (.) Weiß ich nicht. (4)
36	<b>I:</b> Kannst du noch etwas zu der Szene erklären?
37	<b>B:</b> (Schüttelt Kopf)
38	<b>I:</b> Nein? ( <b>B:</b> Mm (nein).) Kopfschütteln. Möchtest du noch irgendetwas zum Abschluss sagen? ( <b>B:</b> Schüttelt Kopf) Auch nicht. Okay, gut. Dann dankeschön. Dann sind wir schon durch.

## 4.2 B2

### 4.2.1 B2 - 1

1	<b>B:</b> Da sind Häuser. (..) Mehrfamilienhäuser. Da ist etwas explodiert (4) und es brennt. (..) Ist wieder (unverständlich) oder es hat aufgehört. (..) Da ist ein Mann. (8) Da ist eine Frau. (11) Da ist ein so ein Song (.) so eine Art. (12) Ein Titelsong, glaube ich. Und der hebt mehrere Sachen auf. (5) Da sind ein paar Poster, ein Eisladen (.) und er kuckt da rein. (..) Und die Frau schreit die ganze Zeit.
2	Da ist eine Frau (.) auf einer Bühne, glaube ich.
3	Das Kind (.) sagt gerade irgendetwas beim Denken.
4	Das Kind hat gewonnen.
5	Alle lachen.
6	Da ist irgendetwas passiert und da sind ganz viele Polizisten.
7	Der packt die Tasche in den Schrank.
8	Die Frau singt ihm Lieder vor.
9	Der hört sich eine CD an.
10	Jetzt geht er wieder heraus aus dem Haus.
11	Die Mädchen ärgern den.
12	Die Mädchen nerven ihn immer noch.
13	Er hat irgendein weiches <u>Ding</u> gefunden.
14	<b>I:</b> Gut, jetzt schauen wir uns den Filmausschnitt noch einmal an (.) und du sagst einfach wieder alles, was dir auffällt.
15	<b>B:</b> Ja.
16	<b>I:</b> Okay.
17	<b>B:</b> Da ist eine Frau. (...) Kind. (...) Ganz viele Leute.
18	Da kommt wieder die Frau von der Bühne.
19	Da ist ein (...) Glücks-(unverständlich) mit ganz vielen Bällen.
20	Das Kind sagt etwas im Denken (.) zu sich.
21	Sie fragt den nach dem Namen.
22	Sie lacht.
23	Und jetzt lachen <u>alle</u> .
24	Die Frau finde ich nicht so gut.
25	Es sind ganz viele Leute und ganz viele Polizisten. Da ist irgendetwas passiert.
26	Die singt ihm ein Lied vor.
27	Jetzt schläft er (...) und er hört sich eine CD an, glaube ich.
28	Die Mädchen ärgern den.
29	Das sind Zwillinge.

- |    |   |
|----|---|
| 30 | Die Mädchen ärgern den weiter.                          |
| 31 | Der hat irgendetwas Weiches gefunden.                   |
| 32 | Der denkt, dass das aus dem Fenster herausgefallen ist. |

#### 4.2.2 B2 - 2

- |   |   |
|---|---|
| 1 | <b>B:</b> Also da war so ein Junge, der (...) ja der (.) der ist mit der Frau zu so einem Kasino gegangen. (...) Der hat (unverständlich) gewonnen. Und dann ist (.) ist der, hat dann die Tasche genommen. Und dann sind die halt wieder nach Hause. Dann ist der ins Bett. Dann war da "schon wieder diese unheimlichen Schatten". (..) Ja, und dann (...) ist der raus und hat wieder Papier gesammelt und hat dann das auf so ein Zeug aufgenommen, auf so ein (.) keine Ahnung, wie das heißt, aufgenommen. Und dann (..) sind da die zwei Mädchen gekommen. Die haben den dann geärgert, aber davor war noch das Auto, das ist dann auf sein Ding gefahren. |
| 2 | Und dann haben die Mädchen den geärgert halt. Dann (.) kam die Mutter (.) von denen, glaube ich. Und dann hat der (.) hat der gesagt, dass er das Auto wegfahren soll. Dann (.) dann sind die eingestiegen, sind in Urlaub. Das Auto ist weggefliegen, äh gefahren. Und dann (.) und dann ist das Papier aber wegen dem Speed vom Auto weggefliegen (.) in die Höhe. Und dann (.) hat er es nicht mehr gefunden. Und dann hat der irgendwie so, so ein Ding gefunden, da war (.) ja, und hat es wieder aufgenommen. "Weich", hat er gesagt und (.) "Käsegeruch", glaube ich. Dann, glaub- glaubt er, dass es an dem Fenster oben ist und ist hochgerannt.         |

#### 4.2.3 B2 - 3

- |    |  |
|----|--|
| 1  | (Filmszene: Bingokugeln und Ricos Erklärung)   |
| 2  | <b>B:</b> Soll ich dann wieder so sagen wie letztes Mal?   |
| 3  | <b>I:</b> Ich stelle dir dann eine Frage.  |
| 4  | <b>B:</b> Ja.  |
| 5  | (Filmszene läuft weiter)   |
| 6  | <b>I:</b> Hier hast du gesagt: "Das Kind sagt gerade irgendetwas beim Denken."   |
| 7  | <b>B:</b> Also ich meinte halt, dass es im Kopf gerade etwas sagt. So.   |
| 8  | <b>I:</b> Mhm. Woher weißt du, dass er es im Kopf sagt?  |
| 9  | <b>B:</b> Weil halt da, weil man da ja nicht so in dem Raum etwas hört zum Beispiel und so, und weil das auch, weil der seinen Mund nicht so aufmacht oder so. |
| 10 | <b>I:</b> Mhm.   |
| 11 | <b>B:</b> Deswegen meinte ich es halt so.  |
| 12 | <b>I:</b> Mhm. ( <b>B:</b> Ja.) Kannst du noch mehr erklären, was es sich da gedacht hat oder (.) was in seinem Kopf vorging?                                  |

13	<b>B:</b> Jo, diese <u>Trommel</u> . Bingo- (..) trommel, glaube ich. Oder so. Sonst weiß ich eigentlich nicht weiter.
14	<b>I:</b> Kannst du dazu noch etwas erklären?
15	<b>B:</b> Nein, eigentlich nicht so. (..) Mir fällt nichts mehr ein dazu.
16	<b>I:</b> Möchtest du es noch einmal sehen?
17	<b>B:</b> Nein, geht schon.
18	<b>I:</b> Hilft es dir, wenn ich es dir noch einmal zeige? Kannst du dann noch etwas dazu sagen?
19	<b>B:</b> Ja, wahrscheinlich.
20	(Wiederholung der Filmszene: Bingokugeln und Ricos Erklärung)
21	<b>B:</b> Er hat- ( <b>I:</b> Ist dir noch etwas aufgefallen?) Ja, also die Trommel dreht sich und wenn er viel denken muss, kommt ein Ball heraus und danach dreht sie wie wild. ( <b>I:</b> Mhm.) Ja, jetzt fällt mir gar nichts mehr ein.
22	<b>I:</b> Wie hast du das verstanden?
23	<b>B:</b> Also halt was in seinen Gedanken gesagt hat.
24	<b>I:</b> Mhm, okay. Gut. Und dann habe ich noch eine Frage an dich.
25	(Filmszene: Gute-Nacht-Lied)
26	<b>I:</b> Da hast du zuerst gesagt: "Der hört sich eine CD an." Und dann hast du noch gesagt: "Jetzt schläft er und hört sich eine CD an, glaube ich." Kannst du dazu noch etwas sagen?
27	<b>B:</b> Äh (.) dazu kann ich nichts sagen.
28	<b>I:</b> Wie kamst du darauf, dass er sich eine CD anhört?
29	<b>B:</b> Weil da war ja so eine Kasette. Der hat die irgendwo hineingetan, weil der ist unter die Decke und dann kam auf einmal so Musik. ( <b>I:</b> Mhm.) Meinte ich als statt CD Kasette.
30	<b>I:</b> Mhm, okay. Also hat er sich eine Kasette angehört? ( <b>B:</b> Ja.) Und (.) was für ein Lied hat er sich angehört?
31	<b>B:</b> <u>Keine Ahnung</u> . Meinst du, was auf der Kasette darauf stand? (.) "Ricos (.)" keine Ahnung. Irgendetwas mit "Ricos".
32	<b>I:</b> Okay. Gut. Kannst du dazu noch etwas sagen?
33	<b>B:</b> Nein.

#### 4.2.4 B2 - 4

1	<b>B:</b> War das eine Kuh? Da sitzt eine Kuh. ( <b>I:</b> (Lacht))
2	<b>I:</b> Was könnte Rico hier denken in der Szene?
3	<b>B:</b> Also der denkt sich so: "Wo geht es entlang?" Ja: "Wo geht es entlang?" Und dann waren da halt ganz schön viele Kinder und da (.) denkt sich jemand die ganze Zeit: "Wo geht es entlang? (.) Wo geht es entlang?" Und in seinem Kopf geht voll viel herum.
4	<b>I:</b> Wie kommst du darauf?

5	<b>B:</b> Weil da war es halt so- Ich glaube, wo der gedacht hat, da die Trommel. Ich glaube, das war da so. (.) Sonst weiß ich nicht weiter.
6	<b>I:</b> Mhm. Du meinst, der dachte irgendwie an die Trommel?
7	<b>B:</b> Ja.
8	<b>I:</b> Und woher weißt du das?
9	<b>B:</b> Weil da eine Trommel war. ( <b>I:</b> Mhm.) Halt so eine (unverständlich) -trommel.
10	<b>I:</b> Mhm. Wie verstehst du das?
11	<b>B:</b> Dass er halt- Weil er hat ja beim ersten Video auch gesagt, dass sich in seinem Kopf eine Trommel dreht und wenn er zu viel denken muss, dann fällt eine Kugel heraus. ( <b>I:</b> Mhm.) Ja.
12	<b>I:</b> Und wie würdest du das jetzt hier erklären, was es damit auf sich hat, dass die Trommel hier wieder in seinem Kopf war?
13	<b>B:</b> Weil er ganz viel gedenkt hat. ( <b>I:</b> Mhm.) Gedacht hat.
14	<b>I:</b> Okay. Und dann hast du ja gesagt, er sucht den Weg, er weiß nicht, wohin. ( <b>B:</b> Ja.) Woher weißt du, dass er sich das denkt?
15	<b>B:</b> Weil- Weil er halt die ganze Zeit so in Gedankensprache so, so halt "Wo geht es hin?" so gesagt hat.
16	<b>I:</b> Was meinst du mit Gedankensprache?
17	<b>B:</b> Dass er in Gedanken etwas gesagt hat.
18	<b>I:</b> Mhm. Okay. Gut. Und (..) er ist bestimmt auch ein bisschen verwirrt in der Szene? Und woran könnte man das erkennen, dass er verwirrt ist?
19	<b>B:</b> Weil er halt die ganze Zeit den Kopf so dreht (.) und so. ( <b>I:</b> Mhm.) Ja.
20	<b>I:</b> Woran noch?
21	<b>B:</b> Weil er so viel denken muss.
22	<b>I:</b> Zum Beispiel?
23	<b>B:</b> Ja, sonst fällt mir nichts ein.
24	<b>I:</b> Was denkt er zum Beispiel?
25	<b>B:</b> Äh (.) zum Beispiel: "Wo geht es entlang?"
26	<b>I:</b> Mhm.
27	<b>B:</b> Ja und dann geht er zum Edeka. ( <b>I:</b> Mhm.) Jetzt fällt mir nun wirklich gar nichts mehr ein.
28	<b>I:</b> Kannst du sonst noch irgendetwas zu der Szene sagen?
29	<b>B:</b> Nein.
30	<b>I:</b> Möchtest du zum Abschluss noch etwas sagen?
31	<b>B:</b> Ja, da sitzt eine Kuh (.) und der geht in den Edeka.

## 4.3 B3

### 4.3.1 B3 - 1

1	<b>B:</b> Rico, Oskar und die-
2	Die sieht komisch aus.
3	<b>I:</b> Denk an das laute Denken.
4	<b>B:</b> Der hat <u>viele</u> Taschen.
5	Was war das für ein <u>Schatten</u> ?
6	Das sind zickige (.) Zwillinge.
7	<b>I:</b> Okay. Das machst du sehr gut. Jetzt schauen wir uns den Ausschnitt noch ein zweites Mal an und du sagst einfach alles, was du dir denkst.
8	<b>B:</b> Okay.
9	Die sieht komisch aus.
10	<b>I:</b> Denk daran, laut zu denken.
11	<b>B:</b> Ja.
12	Die ist fies.
13	Was ist <u>da</u> los?
14	Der hat <u>viele</u> Taschen.
15	Der sieht gruselig aus.
16	Ich verstehe kein Wort.
17	Zickige Zwillinge.
18	Noch einmal Zwillinge.

### 4.3.2 B3 - 2

1	<b>B:</b> Ich fand den Film richtig (.) cool. Er war sehr lustig.
2	(Unverständlich) Ich finde es komisch, dass man (.) zweimal Zwillinge bekommen kann. Hm, ja.
3	Aber (.) das "weich", wo der gesagt hat, und "Käsesoße", das war (unverständlich) Käsesoße. (...) Das schmeckt mir nicht. (.) Und (...) weil ich nicht verstanden habe, ob die dieses Jahr mitfahren, <u>wohin</u> die fahren. Ja. (...) Und
4	Ähm(...) jetzt habe ich es vergessen.
5	Aber was war das für ein Schatten eigentlich beim Haus? Wohnt da noch ein Mensch oder nicht? Das denke ich, habe ich (.) vergessen zu (.) ja (...) und das ist auch voll der unheimliche und das bei der <u>Frau</u> (.) ähm das bei dem <u>Bingo</u> , das habe ich auch nicht ganz verst-, also die Lache von der fand ich lustig, aber auch fies (.) irgendwie so fiese Lache.

6	Und ihre Blicke sind auch richtig lustig. Und (...) ähm (5) ja.
7	Ich fand den Film richtig toll.
8	Und das mit dem Monsterfilm fand ich auch richtig lustig. Und das Monster hat sich bestimmt gedacht: <u>Hä?</u> Was macht der? Hört der jetzt <u>auf</u> ? Und er, das blaue Monster hat sich gedacht: Welchen Knopf soll ich jetzt drücken? Oder so. Und ja.
9	Ich fand die zwei Filme sch- lustig. Und der zweite Film fand ich ein bisschen unheimlich. Weil das mit dem Schatten und ob da noch jemand wohnt, weil das Haus ist ja <u>explodiert</u> . So irgendetwas ist da halt passiert. Deswegen ist das ja eigentlich richtig gruselig, weil man nicht weiß, (.) ist da jetzt etwas passiert oder so? Wieso läuft da jemand? Ist da jemand? Ja.

#### 4.3.3 B3 - 3

1	<b>B:</b> Das ist so wie <u>letztes</u> Mal? Einfach reden?
2	<b>I:</b> Mhm, genau, und zwar ( <b>B:</b> Laut denken?) frage ich dich gleich etwas dazu.
3	(Filmszene: "Heute schon wieder diese unheimlichen Tieferschatten.")
4	<b>I:</b> Hier hast du gesagt: "Was war das für ein Schatten?"
5	<b>B:</b> Ja halt von <u>wem</u> der Schatten <u>ist</u> . ( <b>I:</b> Mhm.) Oder <u>was</u> das für einer ist. Ob das von einem <u>Gegenstand</u> ist oder nicht.
6	<b>I:</b> Mhm. Wieso hast du dich das gefragt?
7	<b>B:</b> Ja, weil (.) da halt ein <u>Schatten</u> ist und er sagt (.), da ist schon <u>wieder</u> dieser gruselige Schatten.
8	<b>I:</b> Mhm, okay.
9	(Filmszene: Kessler-Zwillinge)
10	<b>I:</b> Hier hast du gesagt: "Zickige Zwillinge!"
11	<b>B:</b> Ja, dass die <u>zickig</u> sind. ( <b>I:</b> Mhm.) Weil die, das sind ja <u>Zwillinge</u> und weil die <u>zickig</u> sind.
12	<b>I:</b> Wie kommst du darauf, dass die zickig sind?
13	<b>B:</b> Ja, weil die so <u>böse</u> zu dem <u>Jungen</u> sind.
14	<b>I:</b> Was fandest du böse?
15	<b>B:</b> Ja, er sagt etwas und dann machen die "Oooh!" (verstellt Stimme) ( <b>I:</b> Mhm.) (lacht) "Stehen wir auf deinem Fundpapierchen?"
16	<b>I:</b> Mhm. Gibt es sonst noch etwas, was du böse oder zickig fandest?
17	<b>B:</b> Mm (nein).
18	<b>I:</b> Warum kamen sie dir böse vor?
19	<b>B:</b> Weiß ich nicht (lacht). Auf jeden Fall waren die halt böse, weil sie zu dem Jungen so <u>gemein</u> sind.
20	<b>I:</b> Mhm. Was fandest du gemein?
21	<b>B:</b> (Lacht) Dass die halt (.) beide reden und er sagt etwas, dass die auf dem Fundpapierchen stehen mit dem Wohnmobil, aber sie dann nicht zum Beispiel zu der Mutter gehen und sagen: "Mama, kannst du mal

	wegfahren?", sondern einfach sagen: "Oh! Stehen wir jetzt auf dem <u>Fundpapierchen</u> ?" Also so nichts <u>sagen</u> .
22	<b>I:</b> Mhm, okay. Dankeschön. Und dann hast du noch gesagt, ähm (.): "Das bei der Frau, bei dem Bingo, das habe ich nicht ganz verstanden."
23	<b>B:</b> Hä? Wie? (...)
24	<b>I:</b> Vielleicht hast du diese Szene gemeint? (Filmszene: Bingotrommel und Ricos Erklärung) Da hast du gesagt, dass hast du nicht ganz verstanden.
25	<b>B:</b> Hä? Wie? Nicht ganz verstanden? Ich habe alles <u>verstanden</u> .
26	<b>I:</b> Das hast du damals aufgenommen. Weißt du nicht mehr, was das war, was du nicht ganz verstanden hast? ( <b>B:</b> Nein.) Vielleicht kannst du noch etwas zu der Szene sagen?
27	<b>B:</b> Halt, dass die Frau so eine (.) <u>Böse</u> ist. So, ich es nicht <u>versteh</u> , warum die so böse ist. Also die hat halt so eine <u>fiese Lache</u> wie so eine Hexe oder so. ( <b>I:</b> Mhm.) Das habe ich, ja. ( <b>I:</b> Okay.) Ja.
28	<b>I:</b> Kannst du sonst noch etwas zu der Frau sagen?
29	<b>B:</b> Die sieht halt auch <u>komisch</u> (lacht) aus. So ganz schwarz gekleidet. ( <b>I:</b> Mhm.) Und das sieht für mich aus wie eine Hexe.
30	<b>I:</b> Okay. Gibt es sonst noch etwas?
31	<b>B:</b> Nein.
32	<b>I:</b> Okay. Gut.

#### 4.3.4 B3 - 4

1	<b>I:</b> Was könnte Rico hier wohl denken?
2	<b>B:</b> Wo es zum Einkaufsladen geht? Welche Straße er lang muss und ob er jetzt links oder rechts muss.
3	<b>I:</b> Mhm. Wie kommst du darauf?
4	<b>B:</b> Weil diese zwei Zwillinge, die eine hatte rechts gesagt und die andere hat links gesagt.
5	<b>I:</b> Mhm. Warum fällt dir das auf?
6	<b>B:</b> Hm weiß nicht (lacht). Weil halt (.) er musste zum Einkaufen gehen. ( <b>I:</b> Mhm.) Und da geht er und dann weiß er nicht, wohin, und dann sagen die links oder- und eine rechts.
7	<b>I:</b> Mhm. Wie wirkt das auf dich?
8	<b>B:</b> (...) Weiß ich nicht.
9	<b>I:</b> Was könnte Rico gedacht haben, als eine rechts und eine links gesagt hat?
10	<b>B:</b> "Wo soll ich jetzt hingehen? Rechts <u>oder</u> links?" ( <b>I:</b> Mhm.) Er kann ja nicht in <u>beide</u> Richtungen gehen. ( <b>I:</b> Ja.) (.) Ja.
11	<b>I:</b> Woran hast du noch erkannt, dass er den Weg finden möchte (.) und sich unsicher ist?
12	<b>B:</b> Weil er sich vielleicht etwas kaufen möchte? ( <b>I:</b> Mhm.) Oder für seine Mu- für seine Mama einkaufen geht?
13	<b>I:</b> Ja. Was könnte er hier gedacht haben? Äh- Was könnte er gefüh- Was für Gefühle könnte er gehabt

	haben?
14	<b>B:</b> (.) Gefühl, dass er sich dann vielleicht verläuft?
15	<b>I:</b> Mhm. (.) Wie kommst du darauf?
16	<b>B:</b> Ja, wenn- Was ist, wenn die (.) also Zwillinge sagen "links oder rechts" und das jetzt eine Kreuzung ist und er vielleicht geradeaus muss?
17	<b>I:</b> Mhm. Und was denkst du, geht in ihm vor in der Szene?
18	<b>B:</b> (...) Er denkt ja die ganze Zeit an das Bingo (.) da (.) und ja.
19	<b>I:</b> Warum denkt er daran?
20	<b>B:</b> Weil (.) er in der letzten Szene gesagt hat, dass in seinem Kopf auch so eine Bingotrommel ist.
21	<b>I:</b> Mhm. Was könnte das bedeuten?
22	<b>B:</b> (...) Weiß ich nicht.
23	<b>I:</b> Warum denkt er an die Bingotrommel?
24	<b>B:</b> Weil er es vielleicht mag.
25	<b>I:</b> Mhm. Vielleicht ist Rico auch ein bisschen verwirrt auf seinem Weg?
26	<b>B:</b> (.) Ja.
27	<b>I:</b> Woran kann man erkennen, dass er verwirrt ist?
28	<b>B:</b> Weil er nicht weiß, wohin er laufen muss: links oder rechts.
29	<b>I:</b> Mhm. (.) Woher weiß man noch, dass er verwirrt sein könnte?
30	<b>B:</b> (...) Weil er vielleicht Angst hat, dass ihm irgendetwas passiert?
31	<b>I:</b> Mhm. (7) Möchtest du noch etwas zu der Szene sagen?
32	<b>B:</b> Nein.
33	<b>I:</b> Möchtest du zum Abschluss noch etwas sagen?
34	<b>B:</b> (.) Was er einkauft?
35	<b>I:</b> Es interessiert dich, was er einkauft?
36	<b>B:</b> Ja.

#### 4.4 B4

##### 4.4.1 B4 - 1

1	<b>B:</b> Was ist das für ein Film? (38) Der hat aber ein Glück mit dem Finden.
2	Rico, Oskar.
3	Ist das ein <u>Spielfilm</u> ?
4	Das ist ja so etwas wie Lotto.
5	Aha.
6	Was macht die Polizei da?
7	Hat der einen vollen Kleiderschrank!
8	(Lacht)
9	Beobachtet der das immer, das abgebrannte (.) Zimmer?
10	Welche Sprache ist <u>das</u> denn?
11	Jetzt (.) diktiert er wieder etwas.
12	Was sucht der denn alles?
13	(unverständlich) den aber ganz schön ärgern.
14	Die sind aber ganz schön fies.
15	Wer ist Mister <u>2000</u> ?
16	<b>I:</b> Du machst das wirklich super. Jetzt schauen wir uns den Filmausschnitt noch einmal an und (.) du sagst einfach wieder alles, was dir auffällt.
17	<b>B:</b> Mhm.
18	Jetzt dreht die wieder daran.
19	Okay.
20	(Lacht)
21	Was macht die Polizei da?
22	Oh, ist der Schrank voll! Da fliegt ja alles heraus.
23	Das ist <u>spannend</u> .
24	Wieso will der das "nochmal"?
25	<b>I:</b> Denk daran, laut zu denken.
26	<b>B:</b> Oh.
27	Das <u>stimmt</u> .
28	(Unverständlich) (..) Aus welchem- welches Jahr spielt der Film?
29	Die sind ganz schön <u>fies</u> zu dem (.) Rico.
30	Die <u>zwei</u> (.) Mal Zwillinge (.) zwei Mädchen und zwei Jungs.

31	Die sind voll fies, die Mädchen.
32	Mister 2000 ist aber auch schon ganz schön fies.
33	Genau.

#### 4.4.2 B4 - 2

1	<b>B:</b> Der Film ist <u>gut</u> . An einer Stelle ist er besonders spannend. Ich finde es komisch, dass Rico immer die Fundpapierchen aufhebt. Es stimmt nicht ganz, dass er ein hochbegabtes Kind ist. Ich finde es komisch, dass er bei Bing- beim Bingo mitspielt. Mister 2000 tut kidnappen. Rico ist ein Einzelkind.
2	Er hat ein Diktiergerät. Er behauptet, dass sein (.) Gehirn wie eine Bingokugel ist.
3	Ah, in der Einführung hat ein Haus gebrannt. Davor ist etwas explodiert.

#### 4.4.3 B4 - 3

1	(Filmszene: Bingokugeln und Ricos Erklärung)
2	<b>B:</b> Soll ich jetzt nicht mehr laut denken? (.) <u>Nicht</u> mehr laut denken?
3	<b>I:</b> Da hast du gesagt: " <u>Okay</u> ?", als er das erzählt hat. Was hast du dir dabei gedacht?
4	<b>B:</b> Ja, (.) weil (.) weil er halt (.) also ich weiß jetzt nicht. Ja, er hat ge- also (...) also, dass ich es (.) akzeptier- akzeptiert habe. Also (.) ( <b>I:</b> Mhm.) Kapiert sozusagen.
5	<b>I:</b> Mhm. (..) Das heißt, du hast ihm einfach zugehört und hast es dann verstanden und hast deswegen "Okay." gesagt?
6	<b>B:</b> Ja.
7	<b>I:</b> War das für dich etwas Besonderes, was er hier erzählt hat?
8	<b>B:</b> Hm. Ja, dass in seinem Kopf halt so eine <u>Bingo</u> -(.) Kugel, ähm, ja, Bingokugel drinnen ist (.), hat er behauptet. ( <b>I:</b> Mhm.) Und dann, wenn halt eine herausfällt, wie bei dem eine Zahl oder das Gedachte. ( <b>I:</b> Mhm.) (5)
9	<b>I:</b> Ist dir sonst noch etwas aufgefallen hier?
10	<b>B:</b> Dass die Frau ein bisschen komisch aussieht? (lacht)
11	<b>I:</b> Okay, gut. Dann (...) geht es gleich weiter.
12	(Filmszene: "Doretti. Und ich bin ein tiefbegabtes Kind.")
13	<b>I:</b> Und da hast du gesagt: "Aha."
14	<b>B:</b> (Unverständlich) Wahrscheinlich wegen dem (..) ( <b>I:</b> Mhm. Also einfach-) Wegen dem wie vorher halt.
15	<b>I:</b> Okay. Und dann-
16	(Filmszene: "Heute schon wieder diese unheimlichen Tieferschatten.")

17	<b>I:</b> Das fandest du spannend.
18	<b>B:</b> Jawohl. Da ist so geheimnisvolle Lichter. ( <b>I:</b> Mhm.) Die sind ja manchmal schon <u>gruselig</u> .
19	<b>I:</b> Mhm. Gibt es sonst noch etwas, das du hier spannend fandest?
20	<b>B:</b> Dass der das beobachtet fand ich halt interessant, weil (..) am Anfang beim Zeichentrick war es ja so, dass da eine- irgendetwas explodiert ist und dann das gebrannt hat. ( <b>I:</b> Mhm.) (.) Und es könnte ja sein, dass der verdächt- also der, der das gemacht hat, da drinnen ist.
21	<b>I:</b> Mhm. (...) Wie kommst du darauf?
22	<b>B:</b> Weiß nicht.
23	<b>I:</b> Okay.
24	(Filmszene: Gute-Nacht-Lied)
25	<b>I:</b> Hier hast du gefragt: "Wieso will der das <u>noch</u> einmal?" Was hast du dir dabei gedacht?
26	<b>B:</b> Hm, weil ich verstehe das gar nicht. Und deswegen (..)
27	<b>I:</b> Was verstehst du gar nicht?
28	<b>B:</b> Die Sprache, wo die singt. Und deswegen bräuchte ich es jetzt nicht noch einmal hören.
29	<b>I:</b> Okay. (.) Mhm.
30	(Filmszene: Gute-Nacht-Lied)
31	<b>I:</b> Hier hast du gesagt: "Jetzt diktiert er wieder etwas."
32	<b>B:</b> Ja, es ist halt ein Diktiergerät und wenn er immer etwas diktiert, dann denkt man sich das halt schon ab und zu mal.
33	<b>I:</b> Mhm. Kannst du noch genauer erklären (.), was hier passiert ist?
34	<b>B:</b> Der hat halt wieder etwas diktiert über die unheimlichen Schatten, ( <b>I:</b> Mhm.) die in dem Gebäude waren.
35	<b>I:</b> Und hier jetzt?
36	<b>B:</b> Ist er unter der Bettdecke.
37	<b>I:</b> Mhm. Was genau ist passiert?
38	<b>B:</b> Er diktiert sich noch einmal etwas, obwohl er es, glaube ich, nicht <u>darf</u> (.), weil seine Mutter ihn schon ins Bett geschickt hat.
39	<b>I:</b> Mhm. Warum denkst du das?
40	<b>B:</b> Weiß nicht. (...)
41	<b>I:</b> Okay.
42	(Filmszene: Gute-Nacht-Lied, nächster Morgen)
43	<b>I:</b> Hier hast du dich gefragt: "Was sucht der denn alles?"
44	<b>B:</b> Weil es ist ja jetzt nicht <u>so</u> normal, dass jemand (.) ähm so Papierchen von der Straße aufsammelt. Vielleicht die von der Stadt, die das dann als Beruf machen, aber (..) aber das verstehe ich jetzt eigentlich nicht ganz, dass der das <u>sammelt</u> . Und ich frage mich eigentlich: Wieso <u>macht</u> der das? Weil ich kenne den Film ja nicht und (.) ja.
45	<b>I:</b> Gab es sonst noch einen Grund, dass du dich hier gefragt hast: "Was sucht der denn alles?"

46	<b>B:</b> Ja, vielleicht hat es ja etwas mit dem Fall da zu tun. Wegen dem Explodierten.
47	<b>I:</b> Mhm. (..) Okay.
48	(Filmszene: Kessler-Zwillinge)
49	<b>I:</b> Hier hast du dann noch erwähnt, dass die ganz schön fies zu dem Rico sind.
50	<b>B:</b> Hm, weil die sagen: "Glauben heißt nichts wissen." Aber wenn man etwas glaubt, kann man ja auch richtigliegen. (.) ( <b>I:</b> Mhm.) Und das ist sehr gemein, wie die den ansprechen. Und nicht einfach sagen: "Oh, da müssen wir halt- da musst du kurz warten, bis der Wohnwagen weg ist."
51	<b>I:</b> Mhm. Was meinst du: "Wie die ihn ansprechen"?
52	<b>B:</b> Also <u>gemein</u> ansprechen, also (verstellt Stimme) "Hey, was machst du da?" oder so. ( <b>I:</b> Mhm, okay.) Und nicht nett sind.
53	<b>I:</b> Gab es sonst noch einen Grund, dass du die fies zu ihm fandest?
54	<b>B:</b> Mm (nein), glaube nicht. (..) Aber die Mutter hat dann ja wieder, ein- dass- dass die in den Wohnwagen ge- also dem Rico irgendetwas Gutes gewünscht.
55	<b>I:</b> Mhm. Gut. Und dann hast du noch gesagt: "Es stimmt nicht ganz, dass Rico ein hochbegabtes Kind ist."
56	<b>B:</b> Weil es wird- da- ich wusste am <u>Anfang</u> nicht, in welchem Jahr der Film gedreht worden ist und dann konnte ich es auch nicht sagen. <u>Aber</u> (.) der müsste das ja eigentlich wissen. ( <b>I:</b> Mhm.) Wenn er 2011 gekauft worden ist- das Teil 2011 gekauft worden ist, dann (.) und der Film 2014 gedreht worden ist, dann muss es ja (.) drei Jahre alt sein (lacht).
57	<b>I:</b> Mhm. Gab es noch einen Grund, dass du gesagt- dafür, dass du gesagt hast: "Das stimmt nicht ganz, dass er hochbegabt ist."?
58	<b>B:</b> Hm, weiß nicht. (5)
59	<b>I:</b> Okay, und dann noch ein- eine Frage. "Er hat behauptet, dass sein Gehirn wie eine Bingokugel ist." Was hast du damit gemeint?
60	<b>B:</b> Hm, weiß ich nicht. (5)
61	<b>I:</b> "Er hat behauptet, dass sein Gehirn wie eine Bingokugel ist."
62	<b>B:</b> Hm (8). Weil er ja am Anfang gesagt hat, dass- er hat es behauptet halt. Aber dem glauben kann man das jetzt eigentlich nicht.
63	<b>I:</b> Mhm. (..) Deswegen sagst du "behauptet"?
64	<b>B:</b> Ja, weil er (.) er <u>behauptet</u> das halt, aber eigentlich ist das im Gehirn ja gar keine Kugel, weil das Gehirn, da kann ja kein Plastik drinnen sein oder so etwas.
65	<b>I:</b> Mhm. (...) Wie verstehst du das, wie er es meint?
66	<b>B:</b> Dass es eigentlich (.) gar nicht möglich ist (.) und er behauptet es und man weiß es eben nicht.
67	<b>I:</b> Magst du noch etwas dazu sagen?
68	<b>B:</b> Äh (5) nein.

#### 4.4.4 B4 - 4

1	<b>I:</b> Was denkst du, was Rico hier wohl gedacht hat?
---	--

2	<b>B:</b> Weiß nicht (lacht). (.) Weil da wurde die Bingotrommel schon wieder eingeblendet und die zwei fiesen Schwestern, also Zwillinge (.) und hundertmal- ganz oft dieses Schild in jede Richtung mit der gleichen Straße darauf. ( <b>I:</b> Mhm.) (...)
3	<b>I:</b> Kannst du noch mehr dazu erzählen? (.) Zur Bingotrommel oder zu den Zwillingen oder zu diesem Straßenschild?
4	<b>B:</b> Mm (nein). (..)
5	<b>I:</b> Was könnte Rico hier gefühlt haben? Was könnte er für Gefühle gehabt haben?
6	<b>B:</b> Dass er ganz durcheinander war?
7	<b>I:</b> Mhm. Wie kommst du darauf, dass er durcheinander war?
8	<b>B:</b> Weil er immer h- h- h (schaut hin und her) gemacht hat. Also-
9	<b>I:</b> Weil er seinen Kopf hin- und her geschüttelt hat?
10	<b>B:</b> Ja. Und (.) das ganz oft, weil dann kann er ja verwirrt gewesen sein. ( <b>I:</b> Mhm.) (.) Und ich frage mich, für was der eigentlich diese Kassette dabei gehabt hat mit der (unverständlich) Ich würde mich doch in (unkenntlich gemacht aufgrund von Anonymisierung) auskennen (lacht). Und er braucht da so etwas, dass er den Weg findet.
11	<b>I:</b> Mhm. Aber du sagst, er war verwirrt. Woher weiß man, dass er verwirrt ist?
12	<b>B:</b> Das weiß man jetzt nicht so genau, aber das (.) <u>sieht</u> man (.) eigentlich, so dass er so h- (schaut verwirrt) macht.
13	<b>I:</b> Mhm. An seinem Blick?
14	<b>B:</b> Ja und so etwas.
15	<b>I:</b> Gab es noch etwas, woran du das erkannt hast?
16	<b>B:</b> Dass er (12) mm (nein), glaube nicht.
17	<b>I:</b> Mhm. (.) Und Rico hat sich ja anscheinend auch nicht so richtig ausgekannt. ( <b>B:</b> Mhm.) (.) Woran konnte man das erkennen?
18	<b>B:</b> Dass er immer h- (schaut hin und her) auch wie einfach immer hin und her den Kopf getan hat und gekuckt hat, wo was ist. Also (..)
19	<b>I:</b> Und dann hast du gesagt, da kam ja wieder diese Bingotrommel, wurde eingeblendet.
20	<b>B:</b> Ja. Da ist dann wie eine Kugel herausgeflogen. ( <b>I:</b> Mhm.) Aber das kann (unverständlich) erinnern, wie das dann war (unverständlich)
21	<b>I:</b> Soll ich es noch einmal zeigen?
22	<b>B:</b> Ja.
23	(Wiederholung der Filmszene)
24	<b>B:</b> Also da, da sind kurz danach diese (.) Zwillinge wieder aufgetaucht nach der Bingotrommel.
25	<b>I:</b> Mhm. (5) Dir sind die Zwillinge aufgefallen?
26	<b>B:</b> Und dass die sich immer wieder die- so gemacht haben, so die Zunge irgendwie herausgestreckt und (5) so- wieder so gemein gekuckt haben.
27	<b>I:</b> Mhm. Und was hat es mit den Zwillingen auf sich?
28	<b>B:</b> (..) Weiß nicht.

- 29 **I:** Und was hatte es mit der Bingotrommel auf sich?
- 30 **B:** Dass er wieder überlegt hat.
- 31 **I:** Mhm. Wie kommst du darauf?
- 32 **B:** Weil in dem ersten hat er ja gesagt, wenn er überlegt, ist das wie eine Bingotrommel.
- 33 **I:** Mhm. (...) Okay. Möchtest du sonst noch etwas zu der Szene sagen?
- 34 **B:** (.) Dass er auch ein bisschen verwirrt durch die Stadt gelaufen ist? (...)
- 35 **I:** Mhm. Gibt es sonst noch etwas zu sagen?
- 36 **B:** Mm (nein).
- 37 **I:** Möchtest du zum Abschluss noch etwas sagen?
- 38 **B:** (16) Mm (nein).

## 4.5 B5

### 4.5.1 B5 - 1

1	<b>B:</b> Dunkel und wunderlich. Sieht aus wie eine Schule, wie unsere Schule. Jetzt nicht mehr (lacht). (12) Äh (.) kenne ich noch nicht, den Film, nein. (6) Er geht aus dem Haus. (7) Mhm, gutes Lied, ja. (4) Rechne BUCHSTABEN? Okay (lacht) (12) (lacht) (5) (unkenntlich gemacht aufgrund von Anonymisierung) (lacht) (..) Oh, so ein leckeres Eis. Oh, sind die <u>billig</u> , da! Unfair! (5) Bingo.
2	Rico, Oskar und die Tiefer-(.)schatten.
3	Bingo, Bingo.
4	Okay, ich, kenne ich nicht. Das ist, Bingo, wahrscheinlich Millionär, der schon mehrmals beim Bingo gewonnen hat.
5	Ja, BINGO! Achso, die dreht das, OKAY.
6	Dreißig.
7	(lacht)
8	Ho! Zweitausend Euro!
9	Was meinen die, nach und nach?
10	Licht an!
11	Oho, wieviele Taschen die schon haben!
12	Er hat, ja okay, er hat schon echt oft Bingo gewonnen.
13	So viel Bingo schon gewonnen, woah!
14	Tieferschatten.
15	Was ist das denn?
16	Küsschen (unverständlich) träum (unverständlich) ((liest, was auf den Post-its steht))
17	Irgendein englisches Lied.
18	Ach, er hat das aufgenommen.
19	Und welche Fenster werden jetzt kaputtgehen? (.) Keine, okay.
20	Was macht der?
21	Er hat jetzt ein Papier gesucht.
22	Hm (.) (unverständlich) alles klar.
23	(Lacht)
24	(Unverständlich) Mister 2000.
25	Nein, nein, nein, nein, nein, nein, nein (.) nein, nein, nein, nein, nein.
26	Die haben das aufgenommen.
27	Was ist das?
28	Weich (lacht).
29	Käsesoße, okay.

30	Nein, nein, nein, nicht, nein. Nein, nein (seufzt). Ach!
31	<b>I:</b> Du machst das super mit dem lauten Denken! Wir schauen es uns jetzt noch einmal an und vielleicht fällt dir jetzt noch mehr auf, was du noch dazu sagen kannst. Sag alles, was dir auffällt.
32	<b>B:</b> Ja.
33	Na, ha, jetzt, ja. Ist also Rico, geht da (.) mit seiner <u>Mama</u> zu Bingo. Und er <u>gewinnt</u> dann immer. Und er kriegt dann Taschen. (23) Ah, das ist das <u>Papier</u> ! Da ist der Bus. (12) Kugeln vom Bingo.
34	Hm (..) (unverständlich) gleich die Stelle.
35	((Pause-Signal)) Ich finde das so blöd, dass die so macht, dass alle lachen müssen, dass sie lachen. Warum muss man da überhaupt lachen? Das verstehe ich nicht. (..) Weil, ja, das ist ganz normal eigentlich, dass er tiefbegabt ist. (...) ( <b>I:</b> Möchtest du noch mehr dazu sagen?) Hm, ja? Nein. Nein, nein. ( <b>I:</b> Okay.)
36	Die Tasche, schon wieder.
37	Noch eine Tasche. (.) Polizisten jetzt.
38	Schnäppchenentführer? 2000? Okay.
39	Ja, was meinen die mit NACH UND NACH?
40	Noch so viele Taschen! Warum hat der so viele Taschen? Warum können sie nicht Preis als Geld haben? Das gibt es ja bestimmt auch.
41	Schatten, Tiefschatten oder so.
42	Italienisch.
43	Jetzt hat sie wieder (unverständlich)
44	Wahrscheinlich die ganze Nacht so. Hat des <u>keine</u> Batterien oder so (.) Akku?
45	Die Musik ist da irgendwie so <u>komisch</u> . Weil dann da, er <u>sucht</u> und sucht und sucht und sucht.
46	Okay. Er parkt. Jetzt kommen die Mädels wieder.
47	Das ist so <u>gruselig</u> .
48	Ich glaube nicht, dass er mit denen mitfahren will.
49	Wer IST MISTER 2000?
50	Jetzt fangen (unverständlich), springt auf und will es fangen.
51	So (unverständlich) (...) weich (5) riecht nach Käse.
52	Könnte herausgefallen sein.
53	(Unverständlich)

#### 4.5.2 B5 - 2

1	<b>B:</b> Also der Film war sehr <u>lustig</u> (lacht). Aber manche Stellen waren komisch. Beim <u>Bingo</u> habe ich auch nicht gewusst, warum der so- warum er <u>so</u> viele Taschen hatte. Das war bisschen <u>sehr</u> komisch. Er hat ja ein tiefes (.) Gedächtnis gehabt, so ein (.) tiefes? Keine Ahnung. Weiß nicht, wie es heißt.
2	Und (..) er hat (.) so, ist eigentlich ein guter Junge, weil man so rich-, man kann ihn richtig <u>ausnutzen</u> ,

	immer in Bingo zu gewinnen. (..) Aber was ich nicht so gut finde, ist, sein Gedächtnis <u>ist</u> Bingo. <u>Das</u> finde ich nicht so gut.
3	Ich glaube, es reicht. Also mehr fällt mir nicht jetzt ein. Ah! Und der (.) der der Mann da mit dem Hund, was das halt ist. Kannst du kurz Play machen? Nicht (lacht)? (.) Also wahrscheinlich ist es ein Hund, süß.
4	(lacht) Aber das war auch noch witzig, wo der (unkenntlich gemacht aufgrund von Anonymisierung) und dastand (unkenntlich gemacht aufgrund von Anonymisierung), ist ja (unkenntlich gemacht aufgrund von Anonymisierung). (...) Jetzt fertig. (..) Soll ich machen?

#### 4.5.3 B5 - 3

1	<b>I:</b> Also (.) du hast (.) dir diesen Filmausschnitt angeschaut. Ich zeige ihn dir noch einmal.
2	(Filmszene: "Heute schon wieder diese unheimlichen Tieferschatten." ( <b>B:</b> (Unverständlich) )
3	<b>I:</b> Da hast du gesagt: "Tieferschatten, was ist das denn?"
4	<b>B:</b> Tieferschatten? (.) So ein Schatten, ja, wo halt (..) Was ist ein Tieferschatten? (..) Weiß ich gar nicht, was ein Tieferschatten ist.
5	<b>I:</b> Du hast gesagt- also du hast ganz genau gesagt: "Tieferschatten, was ist das denn? Schatten? Tieferschatten oder so?" Weißt du noch, was du dir dabei gedacht hast?
6	<b>B:</b> Ja, nichts halt. Ich ha- habe mir gedacht, dass der so Angst hat vor dem Schatten, weil es etwas Gruseliges ist.
7	<b>I:</b> Mhm. Kannst du noch mehr dazu erzählen?
8	<b>B:</b> Also mehr fällt mir nicht gerade ein.
9	<b>I:</b> Du hast jetzt gerade gesagt, dass er Angst hat. Wie kommst du darauf?
10	<b>B:</b> Weil er so (.) Augen hat wie gerade eben (.) so und er gerade direkt aufgenommen hat, damit er es sich später merken kann.
11	<b>I:</b> Mhm. Was meinst du damit genau?
12	<b>B:</b> Damit meine ich, dass er halt (..) sich das merken will, damit er vielleicht später auf die Spur kommt, was es ist.
13	<b>I:</b> Mhm. Okay, gut. (.) Dann hast du diesen Filmausschnitt noch gesehen.
14	(Filmszene: Gute-Nacht-Lied) ( <b>B:</b> Ja, wenn er das <u>vergisst</u> , dass er das alles <u>aufgenommen</u> hat, was ist <u>dann</u> ?)
15	<b>I:</b> Vielleicht kannst du noch mehr dazu sagen?
16	<b>B:</b> (4) Ich finde, das ist sehr kleines Zimmer. Halt so Mini-Zimmer.
17	<b>I:</b> Mhm. Du hast beim letzten Mal gesagt: "Ach, er hat das aufgenommen." Und dann hast du noch gesagt: "Wahrscheinlich die ganze Nacht so." Was hast du damit gemeint?
18	<b>B:</b> Dass er halt die ganze Nacht das angehört hat und am Morgen. Ähm nicht, also halt richtig müde war.
19	<b>I:</b> Mhm. Wie kommst du darauf?
20	<b>B:</b> Weil er das sehr schön findet, was seine Mama singt.

21	<b>I:</b> Mhm. Woher weißt du das?
22	<b>B:</b> Weil er es aufgenommen hat, damit er es sich immer wieder anhört.
23	<b>I:</b> Okay. (..) Gut. Dann hast du noch diese Szene gesehen.
24	(Filmszene: Gute-Nacht-Lied, nächster Morgen) ( <b>B:</b> Jetzt fängt es an mit dem Komischen.)
25	<b>I:</b> Und da hast du gesagt: "Die Musik ist da irgendwie so komisch." ( <b>B:</b> Mhm.) Warum?
26	<b>B:</b> Weil die so aufgedreht ist. Irgendwie (.) <u>zeit</u> -spulen, also, dass die Zeit schneller geht? So irgendwie, hört sich das an.
27	<b>I:</b> Kannst du erklären, wie du darauf kommst?
28	<b>B:</b> Ja, weil (.) ich habe schon viele Filme gesehen, wo halt Zeitreisen waren. Das hört sich genauso an wie jetzt.
29	<b>I:</b> Mhm (..), okay. Und dann hast du noch gesucht: "Weil dann da, er sucht und sucht und sucht und sucht." ( <b>B:</b> Ja.) Was meinst du damit?
30	<b>B:</b> Weil er sucht den- das war wie er sucht und sucht und kuckt halt, wo es ist. Und er findet es nicht. Und irgendwann hat er es gefunden.
31	<b>I:</b> Und wie kommst du darauf?
32	<b>B:</b> Dass er es vergessen hat, wo es lag? (.) Weil er ja dieses Gedächtnis hat. (.) Mit dem Billard. Nein, nicht mit Billard, mit dem Lotto? (.) Bingo, Bingo! Mit dem Bingo. Deswegen.
33	<b>I:</b> Kannst du noch mehr dazu erzählen?
34	<b>B:</b> Nein. Nein, kann ich nicht. (.) Da weiß ich nichts mehr. (..)
35	<b>I:</b> Und dann haben wir noch eines (8).
36	(Filmszene: Kessler-Zwillinge)
37	<b>B:</b> Oh, die sind so gruselig, diese Mädchen ey.
38	<b>I:</b> Ja, da hast du nämlich gesagt: "Das ist so gruselig!" Was hast du damit gemeint?
39	<b>B:</b> Dass die so (.) machen, dass der mehrere Sachen vergisst und damit er (.) halt das Papier nicht mehr findet. Und die machen das halt mit Absicht, damit er (.) komplett auf dem Boden, also, dass er da richtig sie- Ja wie soll ich sagen? Ja, richtig nicht gut fühlt sich. Dass er sich richtig (.) nicht fühlt. Dass er sich nicht gut fühlt.
40	<b>I:</b> Wieso denkst du, dass er sich nicht gut fühlt?
41	<b>B:</b> Weil er- weil die Mädchen das so machen, dass er, dass er etwas <u>vergisst</u> . Und wenn er es vergessen hat, dann <u>weiß</u> er es nicht und dann lachen sie ihn aus.
42	<b>I:</b> Mhm. Und wie machen die das?
43	<b>B:</b> Weil er hat ja dieses Gedächtnis. Ich glaube, die wissen das. Hm, weil dann versuchen die so viel zu erzählen wie möglich. Und wenn man ja viel mehr erzählt, wenn man genug erzählt hat, dann fällt irgendwann etwas heraus (.) von den Gedanken. Und sie hoffen dann, dass das mit dem 2011 herausfällt.
44	<b>I:</b> Mhm. Und wie kommst du darauf?
45	<b>B:</b> Weil- (.) Auf was kommen? Auf?
46	<b>I:</b> Dass er sich hier nicht gut fühlt?
47	<b>B:</b> Ja, weil die Mädchen ihn so (.) belasten (.) mit so vielen Fragen. (.) Aber mit den gleichen. Damit immer

	die gleiche Frage hereinkommt, aber dass es trotzdem mehr wird.
48	<b>I:</b> Mhm. Möchtest du noch mehr dazu sagen?
49	<b>B:</b> Mehr geht nicht.
50	<b>I:</b> Und dann hast du noch gesagt (.) hier:
51	(Filmszene: Kessler-Mutter)
52	<b>I:</b> Hier hast du noch gesagt: "Ich glaube nicht, dass er mit denen mitfahren will."
53	<b>B:</b> Ja (lacht). Weil da sind ja diese Mädchen. Deswegen will er wahrscheinlich wirklich <u>gar</u> nicht mitfahren. Vielleicht könnte es ja schon sein, wenn die Mädchen nicht da wären.
54	<b>I:</b> Mhm, warum?
55	<b>B:</b> Weil sie ja, wie vorhin ich gesagt habe, ihn die ganze Zeit belastet haben mit Fragen und Fragen. ( <b>I:</b> Mhm, gut, okay.) Weil die das vielleicht öfter machen. Dann er das vergisst, ähm (.) dass er etwas aufgenommen hat. (.) Und das ist wahrscheinlich das schlimmste für ihn, was er vergessen kann.
56	<b>I:</b> Und dann hast du noch in deinem (.) ähm (.) später als du nochmal deine- aufgenommen hast, was dir noch auffällt zum Film, hast du gesagt: "Er hat ja ein tiefes Gedächtnis gehabt. So ein tiefes." ( <b>B:</b> Mhm.) (..) Was hast du damit gemeint?
57	<b>B:</b> Ja, dass der halt so ein Gedächtnis hat wie Bingo. Und wenn er halt das- Wenn er viele Fragen irgendetwas hinein bekommt in sein Gedächtnis, muss irgendetwas auch herauskommen. Auch mal etwas herauskommen. Wie beim Bingospiel.
58	<b>I:</b> Woher weißt du das, dass er so ist?
59	<b>B:</b> Weil er es am Anfang des Films gesagt hat (lacht).
60	<b>I:</b> Gibt es sonst noch etwas dazu zu sagen?
61	<b>B:</b> Nein.
62	<b>I:</b> Und dann hast du noch gesagt (.): "Aber was ich nicht so gut finde, ist, sein Gedächtnis <u>ist</u> Bingo. Das finde ich nicht so gut."
63	<b>B:</b> Ja, das finde ich nicht so gut. Weil wenn er halt- Wenn er von jedem so viele Fragen bekommt, <u>dann</u> wird es <u>kritisch</u> .
64	<b>I:</b> Wieso?
65	<b>B:</b> Weil er dann alles vergisst. Nur neue Sachen, die ihm nichts bringen. (.) Vielleicht wenn die alle mit so dummen Fragen kommen, (.) hat er nur Dummes im Gedächtnis und nicht mehr Gutes.
66	<b>I:</b> Mhm. Wieso denkst du das?
67	<b>B:</b> Weil vielleicht alle guten Sachen herausfallen (.) und nur die schlechten Sachen drinnen sind- bleiben. (4)
68	<b>I:</b> Gibt es da noch mehr zu erklären?
69	<b>B:</b> Erklären? (...) Ja, das meine ich ja mit diesem Gedächtnis. Man wird halt ganze Zeit, wenn man gefragt wird, dann wird man- (.) Also wenn man halt viel dumme Fragen bekommt, vielleicht kommen dann die guten Sachen heraus (.) und dann hat man halt ein Problem. Dann hat man das Wichtigste vergessen. Vielleicht. Vielleicht vergisst man dann das Wichtigste und (.) ja und dann weiß man in der Schule nicht bei der Probe, der nächsten. Deswegen nimmt er sich ja alles auf. (.) Aber was auch unfair den anderen wäre, weil wenn er alles aufgenommen hat, dann weiß er ja alles und die anderen vielleicht nicht so viel.

#### 4.5.4 B5 - 4

1	<b>I:</b> So, jetzt hast du noch einmal einen Filmausschnitt gesehen. Was denkt Rico denn da?
2	<b>B:</b> Er denkt, dass- also er darf halt nichts falsch machen, das- für seine Mama. Und er versucht das, den Weg richtig zu finden. Mit seinem Aufnahmegerät. Er hört sich alles wieder an, was seine Mama gesagt hat, wie links oder rechts und wann links und rechts.
3	<b>I:</b> Mhm. Woran erkennst du das?
4	<b>B:</b> Dass er das aufgenommen hat? Auf seinem Band? (..) Und das ganze Zeit, das läuft in seinem Kopf, das Bingo. Das hat man jetzt noch einmal gesehen.
5	<b>I:</b> Mhm. Und wie fühlt er sich?
6	<b>B:</b> (..) Ganz, also so normal, finde ich, sage ich. Weil er muss halt das jetzt (.) bringen, also er versucht es richtig. Wenn er es halt falsch macht, wird er traurig sein, aber ich glaube nicht, dass er falsch macht.
7	<b>I:</b> Und was hat er vielleicht für Gedanken in der Szene?
8	<b>B:</b> Gedanken hat der: "Also ich darf jetzt nichts falsch machen. Ich darf nichts vergessen."
9	<b>I:</b> Wie kommst du darauf?
10	<b>B:</b> Weil das- Er mag wahrscheinlich seine Mutter sehr und deswegen (.) ( <b>I:</b> Mhm.) versucht der das.
11	<b>I:</b> Der Rico ist vielleicht ja auch ein bisschen verwirrt. ( <b>B:</b> Mhm.) Woran kann man das erkennen?
12	<b>B:</b> Weil er versu- Weil er kuckt links, rechts, rechts, links, so. Gucken, ob ist das rechts oder ist das links? Oder wie? Was?
13	<b>I:</b> Mhm. Woher weiß man, dass er verwirrt ist?
14	<b>B:</b> Weil er ja immer Sachen vergisst. Vom Bingo. ( <b>I:</b> Mhm.) In seinem Kopf.
15	<b>I:</b> Okay, gut. Möchtest du zum Abschluss noch etwas sagen?
16	<b>B:</b> Edeka ist ein guter Laden (recht leise). Edeka ist ein guter Laden (lauter). (Lacht)
17	<b>I:</b> Ah okay. Sonst noch etwas?
18	<b>B:</b> Nein. Was bedeutet dieses (unverständlich)? (Frage betrifft etwas im Klassenzimmer)

## 4.6 B6

### 4.6.1 B6 - 1

1	<b>B:</b> (Schweigt)
2	<b>I:</b> Was denkst du?
3	<b>B:</b> Hm, dass der ein Detektiv ist (8) oder <u>wird</u> .
4	Ah, der hat das <u>aufgenommen</u> .
5	<b>I:</b> Okay, das war der Filmausschnitt. Möchtest du schon etwas <u>jetzt</u> dazu sagen?
6	<b>B:</b> Hm (...) dass der Sachen erforscht und versucht, herauszufinden, was das ist.
7	<b>I:</b> Fällt dir sonst noch etwas ein?
8	<b>B:</b> Nein. (5) Dass die Familie zu dem <u>gemein</u> ist? (.) Die mögen den anscheinend nicht. (...) Hm, sonst nichts.
9	<b>I:</b> Dann schauen wir noch einmal von vorne.
10	Sag einfach alles, was dir auffällt.
11	Was denkst du? ( <b>B:</b> Hm?) Was denkst du?
12	<b>B:</b> Hm (5) Dass die (...) ganz erfreut sind. Und das ist so wie (5), das ist (..) so wie Lose ziehen, nur ohne Geld (...) und anders.
13	<b>I:</b> Denk daran, laut zu denken.
14	Was fällt dir auf?
15	Was ist dir aufgefallen?
16	<b>B:</b> Äh (12) vielleicht ist der Mann der Kinderklauer mit dem großen Sack. (15)
17	Und dass das Wohnmobil (...) sehr neu ist (6) und die Familie wahrscheinlich sehr reich. (10)
18	Sonst nichts.
19	<b>I:</b> Möchtest du noch etwas zum Film sagen?
20	<b>B:</b> Mir fällt nichts ein.

### 4.6.2 B6 - 2

1	<b>B:</b> Rico ist ein hochbegabtes Kind und in seinem Kopf ist wie eine <u>Bingotrommel</u> .(..)
2	Er weiß ganz <u>viel</u> und wenn er ganz viel nachdenken muss, fällt eine Kugel heraus. (13)
3	Und Mister 2000 ist ein gesuchter Verbrecher. Und er klaut Kinder (13)
4	von verschiedenen Familien. (28)
5	Und die Polizei sucht nach dem (.) Verbecher. (40)
6	Und Rico (...) sammelt Müll und versucht es zu beschreiben und (..) überlegt, was es sein kann. (55)

7	Und Rico ist französisch (5) und (.) er hat immer sein (..) Aufnahmegerät dabei. (44)
8	Und Ricos <u>Vater</u> (.) ist weg. (4)
9	Den gibt es nicht mehr oder er ist irgendwie weg. (27)

#### 4.6.3 B6 - 3

1	(Filmszene: Gute-Nacht-Lied)
2	<b>I:</b> Da hast du gesagt: "Ah, er hat das aufgenommen!"
3	<b>B:</b> Also wahrscheinlich hat er es aufgenommen.
4	<b>I:</b> Mhm. Und wie bist du darauf gekommen? Wie hast du das festgestellt?
5	<b>B:</b> Weil das die Stimme von (.) von der Frau war. (.) Und er sein (.) Aufnahmegerät dabei- also gleich genommen hat.
6	<b>I:</b> Mhm. Und du hast ja auch vorher schon gesagt: "Er hat immer sein Aufnahmegerät dabei." (..) Wieso ist dir das aufgefallen?
7	<b>B:</b> (...) Einfach mal so. (.) Habe es immer an seiner Hose gesehen.
8	<b>I:</b> Mhm. (..) Möchtest du noch etwas zu dem Aufnahmegerät sagen?
9	<b>B:</b> (..) Hm nein.
10	<b>I:</b> Okay. Dann schauen wir uns noch einmal eine Szene an.
11	(Filmszene: Kessler-Zwillinge)
12	<b>I:</b> Da hast du gesagt (5), dass die Familie zu dem gemein ist: "Die mögen den anscheinend nicht." Wie kommst du darauf?
13	<b>B:</b> Dass die- der Mann einfach nichts gemacht hat und die (.) zwei Mädchen haben ihn so ausgefragt (.) ( <b>I:</b> Mhm.) und so Sachen gesagt.
14	<b>I:</b> Wieso kamen dir die Mädchen so gemein vor?
15	<b>B:</b> Weil sie so die großen Augen gemacht haben (.) und immer (..) das war so (.) komisch.
16	<b>I:</b> Ja. Was denkst du, wie Rico sich gefühlt hat?
17	<b>B:</b> (6) Wütend (.) und traurig (4), weil (.) weil die ihn einfach ignoriert haben mit seinem Fundpapierchen (..). Und traurig, weil sie nicht sofort herunterfahren. ( <b>I:</b> Mhm.) (.) Ja.
18	<b>I:</b> Okay, dann hast du noch gesagt: "Rico ist ein hochbegabtes Kind."
19	<b>B:</b> Das hat der selber <u>gesagt</u> . ( <b>I:</b> Ja.) Bei der Bingotrommel. ( <b>I:</b> Mhm. Was hat er da-) Da hat der gesagt: "Ich bin ein hochbegabtes Kind." (5) Ja. ( <b>I:</b> Mhm.) Und hat erklärt, dass er auch so eine Bingotrommel (.) im Kopf hat.
20	<b>I:</b> Ja. Kannst du das noch genauer erklären, wie er das gemeint hat?
21	<b>B:</b> Also wenn er ganz viele Ideen hat, (...) und versucht sie zusammensetzen (.), dann fällt irgendwann eine heraus. Eine Kugel.
22	<b>I:</b> Und was meint er damit?

23	<b>B:</b> Dass irgendwann eine Idee dann nicht mehr drinnen ist in seinem Kopf.
24	<b>I:</b> Mhm. Und was bedeutet dann, wenn er sagt, der Kopf ist wie eine Bingotrommel? Wie verstehst <u>du</u> das?
25	<b>B:</b> Ähm (5) so wie ich gerade erklärt habe.
26	<b>I:</b> Mhm. Kannst du es mir noch einmal erklären?
27	<b>B:</b> Äh (.) habe es vergessen, wie ich es erklärt habe.
28	<b>I:</b> Dann denk mal noch einmal nach.
29	<b>B:</b> Also er hat ganz viele Ideen. ( <b>I:</b> Mhm.) Und Wissen. Und wenn- wenn er die zusammensetzen will oder überlegt ganz scharf, nachdenkt, (.) dann (..) dann fällt eine Idee heraus aus seinem Kopf und er kann sie sich nicht mehr merken, eine. ( <b>I:</b> Mhm.) Und vergisst sie. Wie bei der Bingotrommel die Kugeln.
30	<b>I:</b> Mhm. ( <b>B:</b> Ja.) Gut. Und dann hast du noch gesagt: "Er weiß ganz viel."
31	<b>B:</b> (5) Hm. (..) Zum Beispiel bei dem Geruch. Er weiß, wie das riecht (..) und weiß, wie sich das anfühlt, dieses Ding. (4) Ja.
32	<b>I:</b> Mhm. Woher weißt du noch, dass er so viel weiß?
33	<b>B:</b> Nicht mehr. (.) Eigentlich weiß er doch nichts, weil (.) weil die haben ihn ja gefragt, wie alt das ist.
34	<b>I:</b> Mhm. Was denkst du darüber?
35	<b>B:</b> (...) Nichts. (.) Also wenn der Film in diesem Jahr gedreht wäre, würde es acht Jahre sein. Aber so schaut es nicht aus.
36	<b>I:</b> Mhm. Und jetzt hast du gerade noch gesagt: "Rico weiß doch nicht so viel." Was ist deine Meinung jetzt dazu?
37	<b>B:</b> Also er ist nicht dumm. Er ist auch nicht superschlau. So wie ein normaler Mensch. ( <b>I:</b> Okay.) Ganz normal.
38	<b>I:</b> Und warum denkst du das?
39	<b>B:</b> Weil er die Frage nicht beantworten konnte mit dem Wohnmobil.
40	<b>I:</b> Okay. Gut.

#### 4.6.4 B6 - 4

1	<b>I:</b> Was könnte Rico denn da jetzt denken?
2	<b>B:</b> (14) Was links und rechts ist (.) und (10) und es kam wieder die Bingotrommel vor (.) in seinem Kopf. (10) Ja.
3	<b>I:</b> Okay, du sagst, er fragt sich, was links und rechts ist. Wieso siehst du das so? Woran hast du das erkannt?
4	<b>B:</b> An der Bingotrommel. Und er hat gesagt: " <u>Links?</u> <u>Rechts!</u> " Also er hat- Er musste es zuerst mit den Händen (.) ( <b>I:</b> Mhm.) machen.
5	<b>I:</b> (.) Okay. Dann hast du die Bingotrommel erwähnt.
6	<b>B:</b> Die hat sich gedreht, weil er nachgedacht- ged- äh nachdachten (.) musste, ( <b>I:</b> Mhm.) was links und rechts ist (.) und welche Straße er langgehen muss. ( <b>I:</b> Mhm.) Und das rote Tuch. (.) Er hat schon den- fast

	den halben Weg, nein- fast den ganzen Weg ohne sein Gerät geschafft. (4) Ja.
7	<b>I:</b> Und wie könnte er sich fühlen?
8	<b>B:</b> (...) Gut? (.) Oder ganz normal. ( <b>I:</b> Mhm.) Er fühlt sich (.) groß, dass er schon (..) alleine zum Einkaufen kann.
9	<b>I:</b> Mhm. (..) Vielleicht ist er auch ein bisschen verwirrt?
10	<b>B:</b> Ja.
11	<b>I:</b> Woran könnte man erkennen, dass er verwirrt war?
12	<b>B:</b> (..) Er hat immer die großen Augen gemacht bei den Straßen. (...) Ja. ( <b>I:</b> Mhm.) Sonst war es- Jetzt weiß ich nichts mehr.
13	<b>I:</b> Mhm. Also Rico war auf dem Weg zum Einkaufen alleine. Kannst du dazu vielleicht noch etwas erzählen?
14	<b>B:</b> (..) Hm nein. (...)
15	<b>I:</b> Rico wusste zuerst nicht genau, wohin er gehen muss. (..) Vielleicht kannst du dazu noch etwas sagen?
16	<b>B:</b> (7) Nein. ( <b>I:</b> Okay.) (.) Kann ich auch nichts sagen.
17	<b>I:</b> Möchtest du zum <u>Abschluss</u> dann noch etwas sagen zu dem Filmausschnitt?
18	<b>B:</b> (..) Dass er wieder (.) sein Funkgerät dabei hat (.) und (.) er geht in Edeka (.) zum Kaufen, glaube ich.
19	<b>I:</b> Mhm. Sonst noch etwas?
20	<b>B:</b> Mm (nein).
21	<b>I:</b> Gut.

## 4.7 B7

### 4.7.1 B7 - 1

1	<b>B:</b> Oha, voll dunkel! Upsa. (6) Ach du Kacke! (32) Ih! (12) Wieso sammelt der alles auf? (21) Der schaut ja gar nicht.
2	Oha, sind das viele Luftballons!
3	Hä?
4	Oha!
5	Ha.
6	Was ist denn <u>da</u> passiert?
7	(Lacht)
8	Voll die schöne Wohnung!
9	(Lacht)
10	Hässliches Fahrrad. (...) Was <u>macht</u> der da?
11	(Unverständlich) ist fies.
12	Oh, das ist fies!
13	<b>I:</b> Okay, du machst das wunderbar. Dann schauen wir es uns jetzt ein zweites Mal an. ( <b>B:</b> Okay.) Du sagst einfach alles, was dir auffällt. Alles, was du dir denkst, ist wichtig.
14	<b>B:</b> Okay, alles klar.
15	Ich finde es total eklig, dass der alles aufsammelt. (8) Lecker.
16	<b>I:</b> Denk daran, laut zu denken. ( <b>B:</b> Hm?) Denk daran, laut zu denken.
17	<b>B:</b> Ja (lacht).
18	Das ist eine fiese Kuh.
19	Die armen Eltern.
20	Hoffentlich wird der nicht entführt.
21	Das ist bestimmt das Büro des Verbrechers.
22	Die singt voll schön.
23	Die muss nachts arbeiten. Das ist ja komisch.
24	Die Frau ist nett. Die anderen sind nicht lieb.
25	Das ist <u>so</u> fies!
26	Das ist bestimmt eine Nudel.

#### 4.7.2 B7 - 2

1	<b>B:</b> Also der Rico, der ist ja recht dick und hochbegabt, naja, vielleicht jetzt, aber er hat ja gesagt, dass es wie so ein <u>Purzelding</u> ist, so wie so eine Bingotrommel. Und ja, und eigentlich hat das ja seine Mama gelegt mit der Bingoding (.) mit der Bingotrommel. Und eigentlich sollte <u>die</u> vor vorne, denke <u>ich</u> jetzt. Aber (..) so war der Film und ich fand ihn eigentlich ganz (.) schön und (.) ja.
2	Ähm.Aber (.) vielleicht ist ja der Mann, der am Ende drangekommen ist, vielleicht ist der ja dieser (.) Mister 2000 oder so etwas. Und ich glaube, dass ähm das Leuchten in der Nacht an dem Fenster, dass das- dass da die ganzen verschwundenen Kinder drinnen sind.
3	Und die Mutter hat ja auch gesagt, als sie das dem erklärt hat, dass sie es nach und nach zurückkriegten. Ähm, ja. Die kriegen- Dass sie es nicht weiß. Aber ich denke schon, dass sie es weiß. Und ähm dass die Antwort so ist, ja, dass die <u>tot</u> nach und nach zurück die kriegen. Ja und ähm ich fand den Film sehr schön, aber ich war ein bisschen überrascht, als am Anfang, das war Zeichentrick oder so etwas und dann und dann ähm ka- und dann auf einmal ist so Rico und Oskar und der Tieferschatten gekommen. Und dann war es auf einmal nicht Zeichentrick. Das fand ich richtig cool. Und ich fand es eigentlich bisschen eklig, dass der, dass er die ganzen <u>Papierchen</u> da so aufgehoben hat. Das <u>naja</u> .
4	Ähm,ja und (..) die Mutter (.) die, muss die am Abend <u>arbeiten</u> ? (.) Ich denke schon, weil sie gesagt haben, auf- dass ähm dings wa- das Lied fand ich auch sehr schön, ja.
5	Ja und-
6	Die ähm die Frau von der Bingotrommel war bisschen <u>fies</u> und hat das ähm Dings bisschen angezeigt, das- (.) wie sie klatschen sollen und wie sie lachen sollen. (.) Ja, das fand ich bisschen dumm. (.) Und ich kenne da so paar Figuren, paar Schauspieler, die bei auch bei anderen Sch- Spielen mitge-spielt haben, ja. Bloß da, den Rico kenne ich nicht. Die Zwillinge, die waren auch richtig <u>fies</u> . Die Mutter war von der von der Familie mit dem Wohnmobil richtig nett, aber die ähm Familie nicht, die anderen nicht. Also die Jungs habe ich jetzt nicht sprechen hören, aber ich denke, dass halt die auch die auch bisschen fieser sind. (.) Weil der Mann, der ist ja einfach da nicht heruntergefahren, und ähm die ähm Mädchen haben ihn voll (..) ähm ran- oder wie auch immer das heißt so (.) ähm gedingst, ge-ärgert. Ja.
7	Ja, das war es dann eigentlich.

#### 4.7.3 B7 - 3

1	(Filmszene: Bingokugeln und Ricos Erklärung)
2	<b>I:</b> Hier hast du gesagt: "Oha!" Was hast du dir dabei gedacht?
3	<b>B:</b> Wieviele Kugeln das da sind. ( <b>I:</b> Mhm.) Da, das dachte ich mir. Und wir haben letztens auch mit Frau (Name unkenntlich gemacht aufgrund von Anonymisierung) so eine, so eine- besprochen, was hochbegabt und was tiefbe- tiefbegabt bedeutet. Und da dachte ich mir dann auch so, ja es ist nicht sehr <u>intelligent</u> , das Kind. Weil hochbeg- weil da haben wir halt gesprochen. Da hat Frau (Name unkenntlich gemacht aufgrund von Anonymisierung) gesagt, dass hochbegabt (.) sehr schlau ist und (.) tiefbegabt, tiefbegabt nicht <u>soo</u> schlau ist.
4	<b>I:</b> Mhm. (.) Und was hast du dir dann gedacht hier bei der Szene?
5	<b>B:</b> Dass das ganz- Dass das eigentlich (.) ja, dass das eigentlich komisch ist, dass die tiefbegabt sagen. Weil (.) ( <b>I:</b> Was fandst du komisch?) nicht sehr <u>schlau</u> und so.
6	<b>I:</b> Mhm. Was fandst du komisch dabei?

7	<b>B:</b> Das fand ich so (.) komisch, dass die es nicht hochbegabt gemacht haben (.) bisschen.
8	<b>I:</b> Du meinst, in der Geschichte, dass es nicht um einen hochbegabten Jungen geht? Oder dass er von sich selber nicht sagt, dass er hochbegabt ist?
9	<b>B:</b> Ja.
10	<b>I:</b> Was ja? (Lacht)
11	<b>B:</b> Dass er von sich selber nicht sagt, dass er hochbegabt ist (lacht).
12	<b>I:</b> Okay. Dann habe ich hier noch eine Frage an dich.
13	(Filmszene: Gute-Nacht-Lied, nächster Morgen)
14	<b>I:</b> Da hast du dich gefragt: "Was <u>macht</u> der da?"
15	<b>B:</b> Ja.
16	<b>I:</b> Was hast du dabei gedacht?
17	<b>B:</b> Ja, wieso läuft der die ganze Zeit herum und hebt irgendetwas auf?
18	<b>I:</b> Mhm. Wie bist du darauf gekommen, dich das zu fragen?
19	<b>B:</b> Weil ähm (.) er immer wieder herumgelaufen ist, etwas gesucht hat und (.) es aufgehoben hat, wenn er es gefunden hat. ( <b>I:</b> Mhm.) Das fand ich bisschen komisch.
20	<b>I:</b> Okay. Und dann habe ich noch einmal etwas. Du hast dann später noch gesagt: "Rico hat ja gesagt, dass es wie so ein Purzelding ist. So wie eine Bingotrommel."
21	<b>B:</b> Mhm.
22	<b>I:</b> Was hast du damit gemeint?
23	<b>B:</b> Dass das Gehirn das ist, so wie eine Bingotrommel.
24	<b>I:</b> Kannst du das noch genauer erklären?
25	<b>B:</b> Ja, dass- Er hat doch am Anfang gesagt, dass sein Gehirn wie eine Bingotrommel ist und wenn da ganz viele Gedanken sind, dann (.) fällt- dann fällt irgendein Gedanke mal heraus und (.) er sagt das. ( <b>I:</b> Mhm). Gedanke. Der Gedanke.
26	<b>I:</b> Mhm. (.) Möchtest du sonst noch etwas dazu erzählen?
27	<b>B:</b> Nein, eigentlich nicht.
28	<b>I:</b> Okay. Und dann hast du noch gesagt: "Die Zwillinge waren richtig fies. Die Mutter von der Familie mit dem Wohnmobil war richtig nett, aber die Familie nicht, also die anderen nicht."
29	<b>B:</b> Das war auch so. Weil der Ma- Weil der Mann nicht wegfahren wollte von dem Papierchen (.), dass er da gesehen hat. Und die Zwillinge haben ihn so richtig geärgert, weil er anscheinend tiefbegabt ist.
30	<b>I:</b> Mhm. Woran hast du das bemerkt, dass die ihn geärgert haben?
31	<b>B:</b> Weil sie ihn die ganze Zeit so ausgefragt haben und er wusste es nicht.
32	<b>I:</b> Mhm. (.) Sonst noch ein Grund?
33	<b>B:</b> Nein.
34	<b>I:</b> Oder ein Grund, warum du die Familie nicht so nett fandest?
35	<b>B:</b> (...) Nein.
36	<b>I:</b> Okay.

#### 4.7.4 B7 - 4

1	<b>I:</b> Gut. Was könnte denn Rico hier gedacht haben?
2	<b>B:</b> Wo das ist, weil er ist ja tiefbegabt, weil (.) er- (.) Er hat sich halt oft gefragt, wo er lang muss.
3	<b>I:</b> Mhm. Woran hast du das erkannt?
4	<b>B:</b> Weil da wieder diese Bingotrommel im- (.) leicht kam. Und der- hat er auch immer gedacht, die Zwillinge wären da in den Scheiben. (.) Und er hat halt auch immer so herumgeschaut und hat- Und bei dem Dieffenbachstraßen-Schild da (.) hat er immer so "Dieffenbachstraße, Dieffenbachstraße" irgendwie so etwas.
5	<b>I:</b> Mhm. Was haben die Zwillinge jetzt damit zu tun gehabt?
6	<b>B:</b> Ja, die Zwillinge hat er halt in Gedanken gehabt und (.) da dachte ich so: "Ja, hoffentlich tauchen die jetzt nicht auf!" und so, denke ich.
7	<b>I:</b> Mhm. Warum könnte er das gedacht haben?
8	<b>B:</b> Weil die ihn ja immer ärgern.
9	<b>I:</b> Mhm. Und dann hast du jetzt gerade noch gesagt, da war immer "Dieffenbachstraße, Dieffenbachstraße".
10	<b>B:</b> Ja, das hat er wahrscheinlich auch gedacht, weil ich denke, dass da nicht überall "Dieffenbachstraße" ist. Ich glaube, der war einfach nur aufgeregt. Und ähm, seine Mama hat wahrscheinlich gesagt, er muss in die Dieffenbachstraße.
11	<b>I:</b> Mhm. Was für Gefühle hatte er wohl hier?
12	<b>B:</b> Ja, (.) verzweifelt so bisschen und (.) traurig, weil er es nicht so gut kann.
13	<b>I:</b> Mhm. Woran erkennst du, dass er verzweifelt ist?
14	<b>B:</b> Der hat halt auch, wie schon gesagt, schon immer so bisschen hin und her gekuckt.
15	<b>I:</b> Mhm. ( <b>B:</b> Ja.) (..) Kannst du es noch genauer erklären, woran man seine Verzweiflung erkennt?
16	<b>B:</b> Ja, er ist halt auch bisschen, also nach meiner Meinung bisschen Zickzack gelaufen und hat auch so bisschen Wahnvorstellungen gehabt.
17	<b>I:</b> Zum Beispiel?
18	<b>B:</b> Das mit der Dieffenbachstraße und (.) dass so oft die Schilder waren und mit den Zwillingen, ( <b>I:</b> Mhm) (.) dass die da waren, aber die sind ja im Urlaub.
19	<b>I:</b> Ja. Woher weißt du noch, dass das Wahnvorstellungen waren?
20	<b>B:</b> Weil (.) weil es nicht sein kann mit der Dieffenbachstraße und (.) dann als er endlich das- das rote Tuch gefunden hat, dachte er sich so: "Puh!" (.) Wahrscheinlich. (.) Das hat man auch gesehen.
21	<b>I:</b> Mhm. Woran hat man es gesehen oder gemerkt?
22	<b>B:</b> Davor hat er halt so bisschen die Schultern hochgezogen. Da hat er sie auch fallen lassen.
23	<b>I:</b> Mhm. Okay, super. Und (.) was denkst du, geht sonst noch in ihm vor?
24	<b>B:</b> (..) Ich glaube, der hat auch bisschen an die Bingotrommel ge- gedacht.

25	<b>I:</b> Mhm. Wie kommst du darauf?
26	<b>B:</b> Weil da immer solche Ausschnitte von der Bingotrommel waren.
27	<b>I:</b> Mhm. (.) Warum denkt er an die Bingotrommel?
28	<b>B:</b> Weil er (.) sich wahrscheinlich nicht <u>sehr</u> schlau findet.
29	<b>I:</b> Mhm. (...) Kannst du noch mehr dazu erzählen?
30	<b>B:</b> (...) Nein, eigentlich nicht.
31	<b>I:</b> Vielleicht dazu, warum die Bingotrommel jetzt hier- (.) warum er jetzt an die Bingotrommel denkt.
32	<b>B:</b> Vielleicht weil er sich dachte: "Ja, das war genau <u>der</u> Fall, was ich da beschrieben habe."
33	<b>I:</b> Was meinst du damit?
34	<b>B:</b> "Was ich damals beschrieben habe, als wir bei diesem Bingo-Abend waren."
35	<b>I:</b> Und was meinst du genau damit?
36	<b>B:</b> Ähm (.) dass ich da so genauso dieser Fall war, dass- genauso wie eine Bingotrommel (.) gerade war.
37	<b>I:</b> Nämlich?
38	<b>B:</b> Dass er halt (lacht) so ähm (.) bisschen (.) ja bisschen (..) so bisschen (..) verzweifelt war auch.
39	<b>I:</b> Mhm. Wie bei der Bingotrommel?
40	<b>B:</b> Ja.
41	<b>I:</b> Okay. Möchtest du sonst noch etwas zu der Szene sagen?
42	<b>B:</b> Nein.
43	<b>I:</b> Möchtest du zum Abschluss noch etwas sagen?
44	<b>B:</b> Ja. Und zwar das finde ich bisschen komisch, dass da so eine Kuh ist (lacht).
45	<b>I:</b> Okay (lacht). Sonst noch etwas?
46	<b>B:</b> Nein.
47	<b>I:</b> Okay.

## 4.8 B8

### 4.8.1 B8 - 1

1	<b>B:</b> Das ist voll groß.
2	<b>I:</b> Was denkst du?
3	<b>B:</b> Nichts gerade.
4	<b>I:</b> Denk ans Laute Denken.
5	<b>B:</b> Ja.
6	<b>I:</b> Was denkst du?
7	<b>B:</b> Ich denke eigentlich beim Filmgucken fast nichts. Also.
8	<b>I:</b> Gut. Vielleicht fällt dir jetzt ja noch mehr auf. Wir schauen uns jetzt die Szene noch einmal an. Du darfst einfach alles sagen, was dir auffällt.
9	Was denkst du?
10	<b>B:</b> Nichts.
11	<b>I:</b> Erzähl einfach, was dir so auffällt.
12	<b>B:</b> Der ist schlau, weil er es aufgenommen hat.
13	Die wollen den ärgern.
14	Des hat viele Treppen.
15	<b>I:</b> Möchtest du noch etwas sagen zum Filmausschnitt?
16	<b>B:</b> Der ist auch schön, der Film. Also, nein, sonst nichts.

### 4.8.2 B8 - 2

1	<b>B:</b> Der Film ist cool und
2	das ist auch (.) witzig mit der Trommel.
3	Und die haben im Bingo gewonnen.
4	Und der hat immer so ein (..) ja, redet er immer alles rein, was er da gerade denkt.
5	Die haben im Bingo gewonnen.

### 4.8.3 B8 - 3

1	(Filmszene: Gute-Nacht-Lied)
2	<b>I:</b> Hier hast du gesagt: "Er ist schlau, weil er es aufgenommen hat." ( <b>B:</b> Ja.) Was meinst du damit?

3	<b>B:</b> Ja, weil (.) ich wär da jetzt nicht darauf- Weil der mag das Lied ja immer hören (.) und also ich wäre da wahrscheinlich nicht darauf gekommen, weil der ja so etwas hat und dann kann der das ja immer aufnehmen und <u>wieder</u> anhören.
4	<b>I:</b> Mhm, okay. Magst du noch mehr dazu erzählen?
5	<b>B:</b> (...) Nein.
6	<b>I:</b> Okay. Und dann hast du ja gesagt: "Der hat etwas, da redet er immer alles <u>hinein</u> ." ( <b>B:</b> Mhm.) Was hast du damit gemeint?
7	<b>B:</b> Ja, also da, wo er das aufgenommen hat. ( <b>I:</b> Mhm.) Also ich weiß ja nicht, wie so etwas heißt.
8	<b>I:</b> Mhm, macht ja nichts. Vielleicht kannst du es noch genauer beschreiben? Was er damit macht?
9	<b>B:</b> Der sagt, also das, spricht er immer alles hinein, was ihm <u>auffällt</u> . ( <b>I:</b> Mhm.) Oder (.) einfach so (.) wenn er etwas findet, dann sagt er da auch immer alles.
10	<b>I:</b> Mhm. (.) Und was ist dir dazu noch aufgefallen?
11	<b>B:</b> Nichts. (...) ( <b>I:</b> Okay.) Ja, und dass das immer sich dann wiederholt. Also wenn er das aufnimmt, dann kann der das immer wieder (.) anhören.
12	<b>I:</b> Und das fandst du schlau?
13	<b>B:</b> Ja.
14	<b>I:</b> Okay. Gut. Und dann hast du noch die Bingotrommel erwähnt. ( <b>B:</b> Mhm.) (..) Kannst du da noch einmal etwas dazu erzählen?
15	<b>B:</b> Ja, weil (unkenntlich gemacht aufgrund von Anonymisierung) und da haben wir auch immer Bingo gespielt. Und das war viel viel kleiner. Und ich habe so eine große noch nie gesehen. Deswegen fand ich die groß. ( <b>I:</b> Okay.) (4)
16	<b>I:</b> Und ist dir die nur deswegen aufgefallen, weil du auch das Bingo kennst von (.) von?
17	<b>B:</b> Nein, die wäre mir auch so aufgefallen.
18	<b>I:</b> Okay. Was hast du dir dazu gedacht?
19	<b>B:</b> Hm. (10) Nichts?
20	<b>I:</b> (lacht) Vielleicht fällt dir noch etwas dazu ein?
21	<b>B:</b> (7) Dass die gewonnen haben da. ( <b>I:</b> Wer?) Ähm, die (.) also (.) die Mama und der Rico.

#### 4.8.4 B8 - 4

1	<b>I:</b> Gut. Was denkt der Rico wohl in dieser Szene?
2	<b>B:</b> (.) Wo der Einkaufsladen ist.
3	<b>I:</b> Mhm. (.) Wie kommst du darauf?
4	<b>B:</b> (.) Weil der ja so einen Zettel- oder halt- Das stand da unten am Anfang dran "Einkaufen" oder- (.)
5	<b>I:</b> Mhm.
6	<b>B:</b> Und jetzt ist der in einen Einkaufsladen gelaufen.

7	<b>I:</b> Ja. Und was waren vielleicht seine Gedanken auf dem Weg?
8	<b>B:</b> Wo er immer lang musste. ( <b>I:</b> Mhm.) Und dann hat er halt, wenn er es gar nicht mehr gewusst hatte, hat der auch wieder das (.) Teil da genommen und dann hat er es wieder gewusst.
9	<b>I:</b> Mhm. Und woher weißt du das?
10	<b>B:</b> (..) Wie?
11	<b>I:</b> Dass er sich gefragt hat, wo er lang muss?
12	<b>B:</b> Weil (.) er ja so eine Bingotrommel hatte oder halt- Weil, wenn er zu viel nachdenkt, dass dann eine Kugel herausfällt. ( <b>I:</b> Mhm.) (.) Und weil er halt dann wie das (.) ja, wie sagt man dazu?
13	<b>I:</b> Aufnahmegerät?
14	<b>B:</b> Ja, das Aufnahmegerät genommen hat und da das sich angehört hat. (..)
15	<b>I:</b> Kannst du das noch genauer erklären?
16	<b>B:</b> Nein. (...)
17	<b>I:</b> Mhm. (.) Was für Gefühle hatte er wohl auf dem Weg?
18	<b>B:</b> (..) Kann ich das noch einmal angucken?
19	<b>I:</b> Ja.
20	(Wiederholung der Filmszene)
21	<b>I:</b> Wie hat er sich gefühlt?
22	<b>B:</b> Bisschen verwirrt.
23	<b>I:</b> Mhm.
24	<b>B:</b> Also dass er auch nicht immer gewusst hat, ob es jetzt links oder rechts geht. ( <b>I:</b> Ja.) Und dann ist es ihm wieder eingefallen mit der (unverständlich) oder mit dem roten Irgendwas. (..)
25	<b>I:</b> Mhm. Und woher weißt du, dass er verwirrt ist?
26	<b>B:</b> Weil da die Bingotrommel war und (.) weil er immer gesagt hat: "Links, rechts?" und (.) so. Ja herumgekuckt hat.
27	<b>I:</b> Mhm. Wieso noch?
28	<b>B:</b> (5) Hm. (8) Keine Ahnung.
29	<b>I:</b> Gut. Möchtest du zum Abschluss noch etwas sagen (.) zu dem Filmausschnitt?
30	<b>B:</b> Ja, also ich fand den vorherigen bisschen- Ausschnitt bisschen cooler.
31	<b>I:</b> Wieso?
32	<b>B:</b> Weil er länger ging und (.) weil da mehr kam. Und da ist der jetzt nur zu dem (.) Einkaufsladen gelaufen.
33	<b>I:</b> Okay. Gut.

## 4.9 B9

### 4.9.1 B9 - 1a

1	<b>B:</b> Pinke Schuhe, so schön. (Liest vor:) Bingo.
2	(Unverständlich)
3	Was ist das für ein Ding (unverständlich) ?
4	(Unverständlich) oder eine Zauberin?
5	Sie ist gar nichts von beidem.
6	Das- (5) sein (.) Gehirn dreht sich.
7	Bingo (lacht).
8	Hm, was passiert da jetzt?
9	Warum fangen jetzt alle an zu lachen?
10	Eine rote Tasche, für eine Frau. Das ist ja toll.
11	Was passiert da jetzt? So viele Polizisten.
12	Da ist ein komisches altes Motorrad gewesen.
13	Das ist ein großer Taschenschrank.
14	Ich dachte, es ist ein gezeichneter Film.
15	Das ist ein <u>alter</u> Film.
16	Ich glaube, die singt etwas auf Russisch (5) oder Italienisch.
17	Was macht er jetzt?
18	(Unverständlich) findet ganz viele Sachen.
19	Fundpapierchen.
20	Zicken.
21	(Unverständlich)
22	Das ist eklig.
23	(Unverständlich)
24	<b>I:</b> Okay, das war schon der Filmausschnitt. Möchtest du noch etwas dazu sagen?
25	<b>B:</b> Nein.
26	<b>I:</b> Was dir noch aufgefallen ist?
27	<b>B:</b> Nein, außer, dass es, man am Anfang gedacht hat, dass das so halber Zeichen- gezeichneter Film ist und halber normaler richtig gespielter Film ist.
28	<b>I:</b> Möchtest du sonst noch etwas sagen?
29	<b>B:</b> Nein.

#### 4.9.2 B9 - 1b

1	<b>B:</b> Ich finde den Namen "Bingo" irgendwie total (.) lustig, weil so einen Namen tut man normalerweise nicht einem Kind geben.
2	Ich frage mich eigentlich schon, was alles passiert. Deshalb fällt mir nichts so richtig ein.
3	(Unverständlich) (...) stimmt gar nicht, so schlau wie er behauptet.
4	Mal sehen, was er sich nimmt.
5	Ich dachte, der heißt Bingo.
6	Aha, die lachen jetzt alle.
7	Super Tasche.
8	Was ist da jetzt los?
9	Ich dachte, (unverständlich) das ist seine Schwester. So etwas.
10	<u>Das</u> , da hat er aber schon <u>sehr</u> oft gewonnen.
11	Tagebuch schreiben ist altmodisch.
12	Und weiter geht das Gesang (unverständlich)
13	Jetzt (.) sucht er etwas.
14	Und Müll.
15	(Unverständlich)
16	"Fundpapier" habe ich noch <u>nie gehört</u> .
17	Das sind die kompletten <u>Zicken</u> .
18	Das ist eklig.
19	Und das war es mit dem Fundpapierchen.
20	Weiter suchen.
21	Das ist ja noch ekliger.

#### 4.9.3 B9 - 2

1	<b>B:</b> Hm, mir (.) fällt dazu nichts Besonderes ein, <u>außer</u> dass der eine Junge, ich glaube, der heißt Rico, dass der (...) glaube ich, ich glaube, oft (...) beim Bingo gewonnen hat und halt (...) richtig viele Taschen hat. (...)
2	Und (...)
3	Mir fällt auch dazu ein, dass da halt (.) da bei ihm zwei Zicken gegen Ende waren, die ihn total angezickt haben (.) und dann noch die Scheibe abgeleckt haben. Das (.) find ich, richtig eklig ist. (.) Aber was ich auch ein bisschen <u>lustiger</u> finde, ist, dass der so ein <u>Ding</u> immer bei sich dran hat. Ich weiß nicht, was, wie das heißt, aber da kann man so <u>reinsprechen</u> und das irgendwo draufmachen und sich dann immer alles, um

sich dann alles zu merken und so. Der hat halt auch Fundpapierchen (.) gesucht, hat eines gefunden, aber das ist dann halt weggeflogen, weil da das Auto von den Zicken darauf geparkt hat. (...)

4 Und (..) ja.

#### 4.9.4 B9 - 3

1 (Filmszene: Bingokugeln und Ricos Erklärung)

2 **I:** Hier, (Name unkenntlich gemacht aufgrund von Anonymisierung), hast du gemeint, dass er gar nicht so schlau ist, wie er behauptet. Kannst du dazu noch mehr erzählen?

3 **B:** Ja, weil eigentlich hat er ja beim- also- bei- als sie gedreht hat, hat er ja so in Gedanken gesagt, dass er richtig schlau ist und so, auch wenn der eigentlich nur dransäß und seine Mutter alles gemacht hat und so, dass er gewonnen hat. (**I:** Mhm.) Ja, das mein ich halt.

4 **I:** Okay. Und dann (.) hast du hier noch gemeint, (.) als du die Szene zum ersten Mal gesehen hast, dass- "Sein Gehirn dreht sich." Wie hast du das gemeint?

5 **B:** Ich weiß nicht mehr richtig, aber ich glaube, ich habe das gemeint, weil er ja gesagt hat, dass, dass sein Gehirn wie so eine Kugel ist, die sich dann die ganze Zeit dreht. Und so meinte ich das. Weil das dann so, dass das Gehirn sich dann logischerweise auch dreht. Und das ja. (**I:** Mhm.) So meine ich es.

6 **I:** Wie hast du dir das- Wie hast du das dann verstanden?

7 **B:** Ähm ich habe es verstanden, dass sich sein Gehirn so mitdreht, wenn das so eine Kugel ist, die sich die ganze Zeit dreht und dass dann so als Gehirn ist und ja, dass sich das dreht. Ich weiß nicht mehr richtig, wie ich das mir vorgestellt habe.

8 **I:** Mhm. Was denkst du, wie Rico das gemeint hat?

9 **B:** Dass der halt da immer, weil in der einen großen Kugel sind ja mehrere kleine Bälle drinnen. Und da geht halt immer wieder eins heraus. Dass da immer- Dass er sich richtig lange etwas merken kann, aber dann irgendwann einmal das auch vergisst.

10 **I:** Mhm. Okay. Und woher weißt du das, dass es so ist?

11 **B:** Weil da bei der Kugel etwas herausfliegt. So und sein Gehirn, hat er ja gesagt, ist wie eine Ku- ist wie so ein Ding.

12 **I:** Dann hier hast du etwas gesagt wie: "Das ist seine Schwester."

13 **B:** Ja, ich habe gesagt, ich dachte beim ersten Teil, dass das seine Schwester ist. Weil die halt so nicht gerade (.) viel größer als er ist. (**I:** Mhm.) Darum dachte ich, dass das seine Schwester ist, aber als ich dann doch- habe ich dann doch gehört, dass es seine Mutter ist.

14 **I:** Woher wusstest du dann, dass es seine Mutter ist?

15 **B:** Ähm weil ich bei diesem Teil am Anfang gehört habe, dass sie gerufen hat: "Mein Sohn hat gewonnen!"

16 **I:** Mhm. Okay. Und das hast du beim ersten Mal nicht gehört?

17 **B:** Ja, das hab ich dann (.) falsch verstanden.

18 **I:** Okay. Hast du es sonst noch woran erkannt?

19 **B:** Ähm nein.

20	(Filmszene: "Schon wieder diese unheimlichen Tieferschatten.")
21	<b>I:</b> Hier meinstest du: "Tagebuch schreiben ist altmodisch."
22	<b>B:</b> Ja, weil man da ja selber schreiben muss und der ja eigentlich alles so in das Ding hineinsagt. ( <b>I:</b> Mhm.) So wie als täte er das sagen, was er ins Tagebuch schreibt, aber das eigentlich gar nicht schreibt, sondern sagt. ( <b>I:</b> Mhm.) Ja.
23	<b>I:</b> Möchtest du noch mehr dazu sagen?
24	<b>B:</b> Nein.
25	<b>I:</b> Okay.
26	(Filmszene: Gute-Nacht-Lied, nächster Morgen)
27	<b>I:</b> Dann beim ersten Mal Schauen hast du dich hier gefragt: "Was macht er <u>jetzt</u> ?"
28	<b>B:</b> Ja. Weil ich da ja noch nicht wusste, was der da macht. Weil das für mich einfach so aussah, als täte er einfach nur herumlaufen. ( <b>I:</b> Mhm.) Und so. Weil ich nicht gerade etwas daran erkannt habe. (..)
29	<b>I:</b> Mhm. Und was hast du dann erkannt?
30	<b>B:</b> Dass der so Fundpapierchen sucht.
31	<b>I:</b> Mhm. Dann hast du ja auch gesagt: "Fundpapierchen", als er es gesagt hat.
32	<b>B:</b> Ähm (...) Das weiß ich nicht mehr.
33	<b>I:</b> Du hast wiederholt. Er hat gesagt: "Fundpapierchen." Und du hast ihn dann wiederholt: "Fundpapierchen?"
34	<b>B:</b> Ja, so eigentlich mit Fragezeichen. ( <b>I:</b> Mhm.) Wieso Fundpapierchen? Ein paar suchen Goldmünzen, (..) ein paar suchen auch solche goldenen Steine (.) oder kleine Münzen. Er sucht Fundpapierchen. ( <b>I:</b> Mhm.) Passt ja.
35	<b>I:</b> Wieso passt das?
36	<b>B:</b> Das (.) das ist dann- bei den Sachen suchen, das- ich meine, passt ja, so ironisch. Weil das- bei den Sachen suchen, da ist das so ein bisschen aus der Reihe.
37	<b>I:</b> Also du findest, er ist aus der Reihe und macht etwas Anderes?
38	<b>B:</b> Ja.
39	<b>I:</b> Mhm. Okay. Und (.) wie hast du dann hier erkannt, was er jetzt hier macht?
40	<b>B:</b> Ähm, dass er- Ich habe halt erkannt, dass er sucht, weil er sich einmal dort h- dort bei dem Bild, dort hinten einmal sich so heruntergebückt hat. Und da habe ich gesehen: Ah ja, der hat etwas gefunden.
41	<b>I:</b> Mhm. Woran noch?
42	<b>B:</b> Dass der halt überall herumgelaufen ist und auf den Boden geschaut hat. ( <b>I:</b> Mhm.) Weil normalerweise beim Laufen schaut man nach vorne. Er hat auf den Boden geschaut.
43	<b>I:</b> Mhm, okay. Gut. Und dann hast du noch gesagt: "Er findet ganz viele Sachen." Kannst du da noch etwas dazu sagen?
44	<b>B:</b> Nicht so richtig.
45	<b>I:</b> Es ging auch um die Szene da.
46	<b>B:</b> Hm. Ich glaube, das sah für mich so aus, als hätte er da mehrere Sachen gefunden. ( <b>I:</b> Mhm.) Und so.
47	<b>I:</b> Okay. Und dann hast du noch gesagt, (.) du glaubst, dass Rico oft beim Bingo gewonnen hat.

48	<b>B:</b> Ja, das (.) ist, weil er dort so einen Schrank voller Taschen hatte. Dass er sich halt jedes Mal eine Tasche holt. Weil der vorhin auch- am Anfang auch mit der Tasche richtig so herumgewedelt hat, als hätte es ihm gefallen.
49	<b>I:</b> Gab es noch etwas, woran du das erkannt hast?
50	<b>B:</b> Hm. Nicht so richtig.
51	<b>I:</b> Du hast außerdem gesagt (.): "Es gab zwei Zicken, die ihn angezickt haben."
52	<b>B:</b> Ja, die (.) Zicken, die sind normalerweise auch so typische Zicken. Die sind meistens (.) bei Filmen Zwillinge (.) und tragen das genau gleiche, dass man die auch sehr schnell untersch- nicht mehr so richtig unterscheiden kann. Und weil die halt sofort so zu ihm gegangen sind und so ihm so gesagt haben (verstellt Stimme): "Was machst du da? Mach das Aut- unser neues Auto nicht kaputt!" Und haben dann noch einmal so klar gesagt, dass er dumm ist, weil er- lange- weil die ihm eine Rechnung gestellt haben, die er nicht gemacht hat. Und er dann halt etwas Anderes, etwas ganz Anderes sich ausgederht hat. Und so. Das meine ich halt so richtig mit Zicken.
53	<b>I:</b> Mhm. Gab es noch etwas, was für dich zickig war oder zickig herüberkam?
54	<b>B:</b> Nein. Ja, dass die halt so als sie weggefahren sind, so die Scheibe, an der Scheibe standen und dann Zunge gezeigt haben. ( <b>I:</b> Mhm.) Grimassen. (.) Ja, sonst nichts mehr.
55	<b>I:</b> Okay. Und dann hast du noch gesagt (.) ähm, du hast das Ding erwähnt, wo man hineinsprechen kann, um sich alles zu merken.
56	<b>B:</b> (..) Ja.
57	<b>I:</b> Sein Aufnahmegerät.
58	<b>B:</b> Ach so heißt das. (...) Dazu kann ich eigentlich nichts richtig sagen. Weil das ist teilweise schlau, aber auch dumm, wenn man sich das meistens nicht, (.) nicht mehr so anhören kann.
59	<b>I:</b> Wieso?
60	<b>B:</b> Man braucht da, glaube ich, noch so ein anderes Teil, damit man es sich so daraufladen kann und sich das dann anhören kann. (.) So meine ich es.
61	<b>I:</b> Warum ( <b>B:</b> Aber-) findest du es schlau?
62	<b>B:</b> Weil man es halt immer überall mitnehmen kann, dann alles hineinsprechen kann, da so auf Pause stellen kann. Es wird halt meistens ziemlich schnell- (.) also passt da nichts mehr darauf, aber dafür geht der Akku nicht leer.
63	<b>I:</b> Mhm. Magst du noch etwas zu dem Aufnahmegerät sagen?
64	<b>B:</b> Mm (nein).
65	<b>I:</b> Warum ist es dir aufgefallen?
66	<b>B:</b> Weil der das einmal so richtig nah an seinem Gesicht hatte, um da hineinzusprechen. ( <b>I:</b> Mhm.) Und das ist auch am Anfang zweimal fast nacheinander vorgekommen. (5)
67	<b>I:</b> Das waren schon meine Fragen dazu.

#### 4.9.5 B9 - 4

1 **I:** So. Was denkt Rico wohl in der Szene?

2	<b>B:</b> (.) "Wo muss ich jetzt lang?", weil der sich ja die ganze Zeit gedacht hat: "Rechts, links, rechts, links, rechts, links?" Wahrscheinlich dachte er sich das.
3	<b>I:</b> Mhm. ( <b>B:</b> Ja.) "Wo muss ich jetzt lang?" Woran hast du das noch erkannt?
4	<b>B:</b> Weil er immer wieder nach <u>rechts</u> geschaut hat, dann wieder nach <u>links</u> . Und sich mehrmals, paarmal sogar, gedreht hat. (.) Ja.
5	<b>I:</b> Was könnte er noch gedacht haben?
6	<b>B:</b> (.) Dort war auch so eins mit den- mit richtig vielen Schildern- so eine Stange mit richtig vielen Schildern. Wahrscheinlich hat er sich da gedacht: "Wohin muss ich denn jetzt gehen?" Weil es auf der Szene so aussah, als täte auf jedem Schild das genau gleiche darauf stehen.
7	<b>I:</b> Mhm. ( <b>B:</b> Ja.) (.) Wie kam dir das Schild vor?
8	<b>B:</b> Irgendwie <u>verwirrend</u> . ( <b>I:</b> Mhm.) Weil man da nicht weiß, muss ich jetzt <u>da</u> lang oder <u>da</u> lang, weil überall die gleiche Straße dann ist.
9	<b>I:</b> Ja. Vielleicht war Rico auch verwirrt?
10	<b>B:</b> Mhm.
11	<b>I:</b> Woran kann man das erkennen- erkannt haben, dass er verwirrt war?
12	<b>B:</b> Weil der da länger darauf geschaut hat und da auch seine (.) seine Sprache- das, was er gedacht hat- wahrscheinlich so in seinem Kopf gedacht hat, so vorgekommen ist. So- Ich glaube, das war Dächlerstraße, so Dächlerstraße. Dann wurde Kamera wieder auf eine andere Seite (.) getan. Und dann ist wieder so Dächlerstraße gewesen und so. ( <b>I:</b> Mhm.) Ja.
13	<b>I:</b> Kann man es noch woran erkennen, dass er verwirrt war?
14	<b>B:</b> Hmm, der stand halt länger dran, aber sonst nichts.
15	<b>I:</b> Mhm. Was denkst du, ging in ihm vor?
16	<b>B:</b> (...) Nichts so richtig. Aber (..) jetzt (.) hab ich es auch mit der einen Kugel verstanden (.), wie der das so gemeint hat. Dass das halt sich so dreht und dann eins, zwei, (.) drei, (.) glaube ich, gekommen ist und dann ist er erst losgelaufen. ( <b>I:</b> Mhm.) So (.) habe ich es, glaube ich- so weiß ich es jetzt, (.) dass es das ist.
17	<b>I:</b> Wie hast du das jetzt verstanden?
18	<b>B:</b> Dass der sich halt dann so immer als Erstes <u>denkt</u> . Dann kommt- ist da so ein Bild gekommen von einer Kugel und dann hat der so sich wieder gedacht: "Eins, zwei, drei." Und dann ist er los (.) so gemacht und so. Und dann ist er losgelaufen (.) ( <b>I:</b> Mhm.) und so.
19	<b>I:</b> Und du hast jetzt gerade gesagt, du hast jetzt verstanden, wie das mit der Bingokugel oder Bingotrommel gemeint war.
20	<b>B:</b> Ja.
21	<b>I:</b> Und was denkst du, wie war das gemeint?
22	<b>B:</b> Dass immer, wenn der sich halt etwas fragt (.), dann überlegt der erst einmal und dann bekommt der (.) plötzlich so die- das Ergebnis heraus. Also mal kurz überlegen und plötzlich alles da.
23	<b>I:</b> Mhm. Okay. Und was denkst du, was- wie er sich fühlte in der Szene?
24	<b>B:</b> " <u>Wo</u> muss ich jetzt <u>lang</u> ?" ( <b>I:</b> Mhm.) Weil das merkt man eigentlich allgemein schon (.) an so einem richtig kurzen Teil, weil der sich die ganze Zeit gefragt: "Rechts, links, rechts, links, wo <u>lang</u> ?"
25	<b>I:</b> Mhm. Woher weiß man noch, dass er das gedacht hat?
26	<b>B:</b> (.) Weil der immer wieder nach rechts oder links geschaut hat und weil der einmal das Aufnehmegerät

hatte und dann so einen Knopf gedrückt hat, dass er es- dann seine eigene Stimme gehört hat. Also das ist dann halt- dass er es dann gehört hat. Jetzt weiß ich auch, dass das richtig schlau ist, sich so eines zuzulegen, wenn man sehr schnell vergisst.

27 **I:** Okay. (.) Möchtest du dazu noch etwas sagen?

28 **B:** Nein.

29 **I:** Was bedeutet das für dich, dass er seine Stimme da gehört hat? (**B:** Ähm.) Du hast gesagt, das ist schlau, vielleicht kannst du dazu noch mehr sagen.

30 **B:** Das (.) bedeutet halt, dass man mit dem Gerät nicht ein anderes braucht, sondern auch mit dem so alles aufnehmen kann und so und dann noch (.) das, was man gesagt hat wo anders draufmachen kann, dass das dann wieder leer ist. (**I:** Mhm.) Und so, ja.

31 **I:** Möchtest du sonst noch etwas zu der Szene sagen?

32 **B:** Nein.

33 **I:** Möchtest du zum Abschluss noch etwas sagen?

34 **B:** Ja, eine Sache finde ich halt am Schluss lustig. Dass man- halt dann so (.) am Schluss (.) man als Einkaufsmarkt genommen hat: Edeka. Das finde ich irgendwie richtig lustig, weil zurzeit auch hier in (unkenntlich gemacht aufgrund von Anonymisierung) richtig mehr- mehrere- so ein großes Schild war, wo Edeka darauf ist und mehr auf der Edeka-Werbung kommt. Deshalb passt das.

35 **I:** Okay, gut. Dann dankeschön.

## 5 Intercoder-Prüfungen

1. Prüfung der Intercoder-Übereinstimmung in der Kategorie *Auditives* am 25.06.2020  
 Übereinstimmungswerte vor der Prüfung und Besprechung:  
 Lautes Denken zeitgleich 74,47 Prozent, Lautes Denken nachträglich 72,73 Prozent, Interview  
 Ankerpunkte 52,50 Prozent, Interview Einkaufsszene 35,29 Prozent

Lautes Denken zeitgleich				
Transkript	Abs.		Kategorie <i>Auditives</i>	Begründung
B1-1	36	WAS? Ach eine Erpressung.	nein	paraphrasiert
B2-1	1	Da ist ein so ein Song.	nein	betrifft zwar <i>Auditives</i> , Transkriptteil wird aber nicht mitausgewertet
B2-1	1	Ein Titelsong, glaube ich.	nein	betrifft zwar <i>Auditives</i> , Transkriptteil wird aber nicht mitausgewertet
B2-1	1	Und die Frau schreit die ganze Zeit.	nein	betrifft zwar <i>Auditives</i> , Transkriptteil wird aber nicht mitausgewertet
B2-1	9	Der hört sich eine CD an.	ja	Proband hört die Musik; er nennt nicht das, was er sieht („Gerät“, „Kassettenrecorder“, ...)
B2-1	22	Sie lacht.	nein	auch visuell vermittelt
B2-1	27	er hört sich eine CD an, glaube ich.	ja	Proband hört die Musik; er nennt nicht das, was er sieht („Gerät“, „Kassettenrecorder“, ...)
B2-1	31	irgendetwas Weiches	ja	Wiederholung des Wortlauts
B2-1	32	Der denkt, dass das aus dem Fenster herausgefallen ist.	ja	Wiederholung des Wortlauts; nicht visuell vermittelt
B4-1	15	Wer ist Mister <u>2000</u> ?	ja	Wiederholung des Wortlauts; nur auditiv vermittelt
B4-1	32	Mister 2000	ja	Wiederholung des Wortlauts; nur auditiv vermittelt
B5-1	1	Mhm, gutes Lied, ja.	nein	betrifft zwar <i>Auditives</i> , Transkriptteil wird aber nicht mitausgewertet
B5-1	3	Bingo, Bingo.	ja	Bezug auf Liedtext
B5-1	51	weich (5) riecht nach Käse	ja	Segmentüberlappung <sup>62</sup>
B9- 1a	6	Das- (5) sein (.) Gehirn dreht sich.	nein	nicht derselbe Wortlaut; Zusammenfassung des Gesehenen und Gehörten; kein klarer Bezug zum Auditiven (z. B. durch „er sagt“ o. Ä.)
B9- 1a	9	Warum fangen jetzt alle an zu lachen?	ja	nicht visuell vermittelt

<sup>62</sup> Beide Codierer haben vom Sinn her das gleiche Segment codiert, nur teils mit mehr bzw. weniger Wörtern oder Satzzeichen.

<b>Lautes Denken nachträglich</b>				
Transkript	Abs.	Segment	Kategorie <i>Auditives</i>	Begründung
B3-2	3	weil ich nicht verstanden habe, ob die dieses Jahr mitfahren, <u>wohin</u> die fahren.	ja	bezieht sich auf nicht verstandenen Ton
B4-2	2	Er behauptet, dass sein (.) Gehirn wie eine Bingokugel ist.	ja	„behauptet“: Bezug zum Auditiven, zur gesprochenen Sprache
B5-2	1	Er hat ja ein tiefes (.) Gedächtnis gehabt, so ein (.) tiefes?	ja	„tiefes“ als Wiederholung des Wortlauts
B7-2	1	er hat ja gesagt, dass es wie so ein <u>Putzelding</u> ist, so wie so eine Bingotrommel	ja	„gesagt“: Bezug zum Auditiven, zur gesprochenen Sprache
B7-2	4	die Mutter (.) die, muss die am Abend <u>arbeiten</u> ? Ich denke schon, weil sie gesagt haben	ja	es fehlt die Aussage dazu, <i>was</i> „sie gesagt haben“, aber: Bezug zum Auditiven, zur gesprochenen Sprache
B7-2	6	Also die Jungs habe ich jetzt nicht sprechen hören	ja	bezieht sich auf fehlenden Ton

<b>Interview Ankerpunkte</b>				
Transkript	Abs.	Segment	Kategorie <i>Auditives</i>	Begründung
B1-3	35	Die fragen immer nach	ja	„fragen“: Bezug zum Auditiven, zur gesprochenen Sprache
B1-3	44-45	I: Mhm. Dass sie sich wiederholen? B: Ja. (I: Mhm.) Das finde ich ein bisschen komisch.	ja	„wiederholen“: auditiv vermittelt
B2-3	9	Weil halt da, weil man da ja nicht so in dem Raum etwas hört	ja	Zweitcodierer: nein, da allgemeine Erklärung Konsens: ja, da der Ton bzw. Ricos Stimme hier nur für den Filmzuschauer zu hören ist und der Proband dies wahrgenommen hat
B2-3	29	dann kam auf einmal so Musik	ja	Segmentüberlappung
B3-3	7	er sagt (.), da ist schon <u>wieder</u> dieser gruselige Schatten	ja	Segmentüberlappung
B3-3	15	(lacht) „Stehen wir auf deinem Fundpapierchen?“	ja	Segmentüberlappung
B4-3	26-28	B: Hm, weil ich verstehe das gar nicht. Und deswegen (.) I: Was verstehst du gar nicht? B: Die Sprache, wo die singt.	ja	Segmentüberlappung: Zweitcodierer: nur Zeile 28; aber inhaltlich verständlicher, wenn alle Zeilen als ein Segment codiert werden
B4-3	38	Er diktiert sich noch einmal etwas	ja	Segmentüberlappung
B4-3	54	Aber die Mutter hat dann ja wieder, ein- dass- dass die in den Wohnwagen ge- also dem Rico irgendetwas Gutes gewünschen	ja	„gewünschen“: Bezug zum Auditiven/zur gesprochenen Sprache

B4-3	62	Weil er ja am Anfang gesagt hat, dass- er hat es behauptet halt.	ja	„gesagt“, „behauptet“: Bezug zum Auditiven, zur gesprochenen Sprache
B4-3	64	Ja, weil er (.) er behauptet das halt	ja	„behauptet“: Bezug zum Auditiven, zur gesprochenen Sprache
B5-3	18	Dass er halt die ganze Nacht das angehört hat und am Morgen.	nein	Nacht ist auch visuell vermittelt
B5-3	43	Hm, weil dann versuchen die so viel zu erzählen wie möglich.	ja	„erzählen“: Bezug zum Auditiven, zur gesprochenen Sprache
B5-3	47	Ja, weil die Mädchen ihn so (.) belasten (.) mit so vielen Fragen. (.) Aber mit den gleichen.	ja	Segmentüberlappung
B5-3	55	Weil sie ja, wie ich vorhin gesagt habe, ihn die ganze Zeit belastet haben mit Fragen und Fragen.	ja	Segmentüberlappung
B5-3	59	Weil er es am Anfang des Films gesagt hat (lacht).	ja	„gesagt“: Bezug zum Auditiven, zur gesprochenen Sprache
B6-3	19	Das hat der selber <u>gesagt</u> . (I: Ja.) Bei der Bingotrommel. (I: Mhm. Was hat er da-) Da hat der gesagt: „Ich bin ein hochbegabtes Kind“	ja	„gesagt“: Bezug zum Auditiven, zur gesprochenen Sprache
B6-3	19	Und hat erklärt, dass er auch so eine Bingotrommel (.) im Kopf hat.	ja	„erklärt“: Bezug zum Auditiven, zur gesprochenen Sprache
B8-3	9	Der sagt, also das, spricht er immer alles hinein, was ihm <u>auffällt</u> . (I: Mhm.) Oder (.) einfach so (.) wenn er etwas findet, dann sagt er da auch immer alles.	ja	„sagt“: Bezug zum Auditiven, zur gesprochenen Sprache
B9-3	3	als sie gedreht hat, hat er ja so in Gedanken gesagt, dass er richtig schlau ist und so	ja	Segmentüberlappung
B9-3	5	weil er ja gesagt hat, dass, dass sein Gehirn wie so eine Kugel ist, die sich dann die ganze Zeit dreht	ja	Segmentüberlappung
B9-3	13	habe ich dann doch gehört, dass es seine Mutter ist	ja	„gehört“: Bezug zum Auditiven
B9-3	22	Ja, weil man da ja selber schreiben muss und der ja eigentlich alles so in das Ding hineinsagt. [(I: Mhm.) So wie als täte er das sagen, was er ins Tagebuch schreibt, aber das eigentlich gar nicht schreibt, sondern sagt.]	ja, Segment gekürzt	Segmentüberlappung: Erstcodierer codierte zunächst ein größeres Segment; dieses zweite Teilsegment bezieht sich aber nicht konkret auf Auditives im Film
B9-3	52	Könnte herausgefallen sein.	ja	Segmentüberlappung

Interview Einkaufsszene				
Transkript	Abs.		Kategorie <i>Auditives</i>	Begründung
B2-4	11	Weil er hat ja beim ersten Video auch gesagt, dass sich in seinem	ja	„gesagt“: Bezug zum Auditiven, zur gesprochenen Sprache

		Kopf eine Trommel dreht und wenn er zu viel denken muss, dann fällt eine Kugel heraus.		
B3-4	6	Und da geht er und dann weiß er nicht, wohin, und dann sagen die links oder- und eine rechts.	ja	Segmentüberlappung: Erstdcodierer hatte zunächst nur einen Teilsatz, Sinn wird aber so klarer
B3-4	16	Ja, wenn- Was ist, wenn die (.) also Zwillinge sagen „links oder rechts“ und das jetzt eine Kreuzung ist und er vielleicht geradeaus muss?	ja	„links oder rechts“ als im Wortlaut wiederholtes auditives Element
B3-4	20	Weil (.) er in der letzten Szene gesagt hat, dass in seinem Kopf auch so eine Bingotrommel ist.	ja	„gesagt“: Bezug zum Auditiven, zur gesprochenen Sprache
B4-4	32	Weil in dem ersten hat er ja gesagt, wenn er überlegt, ist das wie eine Bingotrommel.	ja	„gesagt“: Bezug zum Auditiven, zur gesprochenen Sprache
B7-4	34	„Was ich damals beschrieben habe, als wir bei diesem Bingo-Abend waren.“	nein	unklar, nicht eindeutig zuzuordnen
B8-4	14	Ja, das Aufnahmegerät genommen hat und da das sich angehört hat.	ja	„angehört“: Bezug zum Auditiven, zur gesprochenen Sprache
B8-4	26	weil er immer gesagt hat: „Links, rechts?“	ja	Segmentüberlappung
B9-4	2	„Rechts, links, rechts, links, rechts, links?“	ja	Segmentüberlappung
B9-4	12	auch seine (.) seine Sprache- das, was er gedacht hat- wahrscheinlich so in seinem Kopf gedacht hat, so vorgekommen ist. So- Ich glaube, das war Dächlerstraße, So Dächlerstraße.	ja	Segmentüberlappung
B9-4	16	Dass das halt sich so dreht und dann eins, zwei, (.) drei, (.) glaube ich, gekommen ist und dann ist er erst losgelaufen.	ja	Segmentüberlappung
B9-4	18	dann hat der so sich wieder gedacht: „Eins, zwei, drei.“	ja	Segmentüberlappung
B9-4	24	weil der sich die ganze Zeit gefragt: „Rechts, links, rechts, links [...]?“	ja	Segmentüberlappung
B9-4	26	dass er es- dann seine eigene Stimme gehört hat. Also das ist dann halt- dass er es dann <u>gehört</u> hat.	ja	Segmentüberlappung

2. Prüfung der Intercoder-Übereinstimmung in der Kategorie *Visuelles* am 03.07.2020  
 Übereinstimmungswerte vor der Prüfung und Besprechung:  
 Lautes Denken zeitgleich 58,95 Prozent, Lautes Denken nachträglich 80 Prozent, Interview  
 Ankerpunkte 57,59 Prozent, Interview Einkaufsszene 45,28 Prozent

<b>Lautes Denken zeitgleich</b>				
Transkript	Abs.		Kategorie <i>Visuelles</i>	Begründung
B1-1	2	aber viele Leute	nein	auch auditiv vermittelt durch Geräuschkulisse
B1-1	4	Hm ich kenne die (.) Schauspielerin.	ja	nur visuell vermittelt
B1-1	22	Zwei Zwillinge.	ja	nur visuell vermittelt
B1-1	28	Bingo-Club.	ja	In der Szene ist das Schild des Bingo-Clubs mit entsprechender Aufschrift zu sehen.
B1-1	35	Schon wieder die Polizisten.	ja	nur visuell vermittelt
B1-1	40	so viele <u>Taschen</u> ?	ja	nur visuell vermittelt
B2-1	6	[Da ist irgendetwas passiert und da sind ganz] viele Polizisten.	ja, gekürzt	- „Da ist irgendetwas passiert“ auch auditiv durch Geräuschkulisse vermittelt - „Polizisten“ nur visuell vermittelt
B2-1	7	Der packt die Tasche in den Schrank.	ja	nur visuell vermittelt
B2-1	10	Jetzt geht er wieder heraus aus dem Haus.	ja	nur visuell vermittelt
B2-1	17	Da ist eine Frau. (...) Kind. [(...) Ganz viele Leute.]	ja, gekürzt, in zwei Segmente aufgeteilt	- „Da ist eine Frau.“ visuell vermittelt - „Kind.“ visuell vermittelt - „Ganz viele Leute.“ auch auditiv vermittelt durch Geräuschkulisse
B2-1	18	Da kommt wieder die Frau von der Bühne.	ja	nur visuell vermittelt
B2-1	25	[Es sind ganz viele Leute und ganz viele Polizisten.	ja, gekürzt	- „Es sind ganz viele Leute“ auch auditiv vermittelt durch Geräuschkulisse - „Polizisten“ nur visuell vermittelt
B2-1	29	Das sind Zwillinge.	ja	nur visuell vermittelt
B3-1	1	Rico, Oskar und die-	ja	Kind hat den Filmtitel vorgelesen, nur visuell vermittelt
B3-1	5	Was war das für ein <u>Schatten</u> ?	nein	„Schatten“ könnte sich auch auf Ricos Aussage zu den „Tieferschatten“ beziehen
B3-1	18	Noch einmal Zwillinge.	ja	nur visuell vermittelt
B4-1	2	Rico, Oskar.	ja	Kind hat den Filmtitel vorgelesen, nur visuell vermittelt
B4-1	9	das abgebrannte (..) Zimmer	ja	nur visuell vermittelt
B4-1	18	Jetzt dreht die wieder daran.	ja	Handlung nur visuell vermittelt
B4-1	22	Oh, ist der Schrank voll! Da fliegt ja alles heraus!	ja	Segmentüberlappung
B4-1	30	Die <u>zwei</u> (.) Mal Zwillinge (.) zwei Mädchen und zwei Jungs.	ja	nur visuell vermittelt
B5-1	2	Rico, Oskar und die Tiefer-(.)schatten.	ja	Kind hat den Filmtitel vorgelesen, nur visuell vermittelt

B5-1	5	Achso, die dreht das, OKAY.	ja	Handlung nur visuell vermittelt
B5-1	36	Die Tasche, schon wieder.	nein	auch auditiv durch Ricos gesprochene Sprache vermittelt
B5-1	37	Noch eine Tasche. Polizisten jetzt.	ja, in zwei Segmente aufgeteilt	„Tasche“ hier nur visuell vermittelt, zwei verschiedene visuelle Dinge
B5-1	46	Er parkt.	ja	Handlung nur visuell vermittelt
B5-1	50	springt auf und will es fangen.	ja	Handlung nur visuell vermittelt
B9-1a	10	Eine rote Tasche [für eine Frau.]	ja, gekürzt	Segmentüberlappung, „für eine Frau“ interpretiert das Gesehene
B9-1a	11	So viele Polizisten.	ja	nur visuell vermittelt
B9-1a	27	Nein, außer, dass es man am Anfang gedacht hat, dass das so halber Zeichen- gezeichneter Film ist und halber normaler richtig gespielter Film ist.	ja	Zeichentrick wird visuell vermittelt
B9-1b	7	Super Tasche.	ja	„Tasche“ visuell vermittelt

<b>Lautes Denken nachträglich</b>				
Transkript	Abs.		Kategorie <i>Visuelles</i>	Begründung
B3-2	5	Aber was war das für ein Schatten eigentlich bei dem Haus?	nein	evtl. Bezug auf „Tieferschatten“ (auditiv)
B7-2	1	Also der Rico, der ist ja recht dick	ja	visueller Eindruck
B7-2	2	das leuchten in der Nacht an dem Fenster	ja	visuell vermittelt
B7-2	3	aber ich war ein bisschen überrascht, als am Anfang, das war Zeichentrick oder so etwas und dann und dann ähm ka- und dann auf einmal ist so Rico und Oskar und der Tieferschatten gekommen. Und dann war es auf einmal nicht Zeichentrick.	ja	Zeichentrick und Filmtitel werden visuell vermittelt

<b>Interview Ankerpunkte</b>				
Transkript	Abs.		Kategorie <i>Visuelles</i>	Begründung
B1-3	12	Wenn man, wenn man in ein Haus sieht, wo eigentlich keiner ist und wenn man da einen Schatten sieht, dann ist das irgendwie wirklich voll unheimlich.	nein	verallgemeinerte Aussage ohne klaren Bezug auf konkret Visuelles in der Filmszene
B1-3	24-27	[I: Was genau sah komisch aus? Kannst du das noch mehr beschreiben?] B: Hm (...), wie er sich immer bückt und dann so macht (tut so, als ob sie etwas in der Hand hält und ansieht).	ja, gekürzt	Segmentüberlappung, gekürzt zu kleinerer Sinneinheit

		[I: Wenn er das anschaut, was er aufgehoben hat? B: Mhm.]		
B1-3	30	Weil da waren, die, man hat gleich gesehen, dass die nicht nett sind, dass die wahrscheinlich Zicken sind	ja	„gesehen“
B2-3	29	Weil da war ja so eine Kasette.	ja	visuell vermittelt
B2-3	31	Meinst du, was auf der Kasette darauf stand? (.) „Ricos (.)“ keine Ahnung. Irgendetwas mit „Ricos“.	ja	visuell vermittelt
B3-3	7	Ja, weil (.) da halt ein <u>Schatten</u> ist und er sagt (.), da ist schon <u>wieder</u> dieser gruselige Schatten.	nein	auch auditiv vermittelt („Tieferschatten“), fast derselbe Wortlaut und dieselbe Betonung wie bei Ricos Äußerung
B3-3	29	Die sieht halt auch <u>komisch</u> (lacht) aus. So ganz schwarz gekleidet. (I: Mhm.) Und das sieht für mich aus wie eine Hexe.	ja	Segmentüberlappung
B4-3	18	Da ist so geheimnisvolle Lichter.	ja	visuell vermittelt
B4-3	20	Zeichentrick	ja	visuell vermittelt
B5-3	10	Weil er so (.) Augen hat wie gerade eben.	ja	visuell vermittelt, Kind beschreibt Angst der Figur durch deren Mimik
B5-3	16	Ich finde, das ist sehr kleines Zimmer. Halt so Mini-Zimmer.	ja	visuell vermittelt
B8-3	15	Und ich habe so eine große noch nie gesehen. Deswegen fand ich die groß.	ja	visueller Eindruck
B9-3	13	Weil die halt so nicht gerade (.) viel größer als er ist.	ja	visuell vermittelt
B9-3	42	Dass der halt überall herumgelaufen ist und auf den Boden geschaut hat. (I: Mhm.) Weil normalerweise beim Laufen schaut man nach vorne. Er hat auf den Boden geschaut.	ja	Handlung visuell vermittelt
B9-3	48	weil er dort so einen Schrank voller Taschen hatte.	ja	visuell vermittelt
B9-3	54	an der Scheibe standen und dann Zunge gezeigt haben [(I: Mhm.)] Grimassen.	ja, gekürzt, in zwei Segmente aufgeteilt	Segmentüberlappung, zwei verschiedene visuelle Dinge

<b>Interview Einkaufsszene</b>				
Transkript	Abs.		Kategorie <i>Visuelles</i>	Begründung
B1-4	2	Und dann sieht er plötzlich eine der beiden Zicken-Zwillinge.	ja	visuell vermittelt
B1-4	6	Weil der so viele komische Sachen gesehen hat.	ja	visuell vermittelt
B1-4	21	Weil er dann plötzlich das Rad sieht	ja	visuell vermittelt

B1-4	29	Weil er auch bisschen komisch geschaut hat	ja	visuell vermittelt
B2-4	9	Weil da eine Trommel war.	ja	visuell vermittelt
B2-4	19	Weil er halt die ganze Zeit den Kopf so dreht (.) und so.	ja	visuell vermittelt
B2-4	31	Ja, da sitzt eine Kuh (.) und der geht in den Edeka.	ja	visuell vermittelt
B4-4	2	Weil da wurde die Bingotrommel schon wieder eingeblendet [und die zwei fiesen Schwestern, also] Zwillinge [(.) und hundertmal-] ganz oft dieses Schild in jede Richtung mit der gleichen Straße darauf.	ja, gekürzt, in drei Segmente aufgeteilt	Segmentüberlappung, drei unterschiedliche visuelle Dinge
B4-4	13	An seinem Blick?	nein	Frage des Interviewers, keine Probandenaussage
B4-4	26	Und dass die sich immer wieder die- so gemacht haben, so die Zunge irgendwie herausgestreckt und (5) so- wieder so gemein gekuckt haben.	ja	Segmentüberlappung
B5-4	4	Und das ganze Zeit, das läuft in seinem Kopf, das Bingo. Das hat man jetzt noch einmal gesehen.	ja	Segmentüberlappung
B5-4	12	Weil er kuckt links, rechts, rechts, links, so.	ja	Segmentüberlappung
B6-4	12	Er hat immer die großen Augen gemacht bei den Straßen.	ja	visuell vermittelt
B7-4	4	Weil da wieder diese Bingotrommel im- (.) leicht kam. [Und der- hat er auch immer gedacht,] die Zwillinge wären da in den Scheiben. [(.)] Und er hat halt auch immer so herumgeschaut	ja, gekürzt, in drei Segmente aufgeteilt	Segmentüberlappung, drei unterschiedliche visuelle Dinge
B7-4	14	Der hat halt auch, wie schon gesagt, auch immer so bisschen hin und her gekuckt.	ja	visuell vermittelt
B7-4	16	Ja, er ist halt auch bisschen, also meiner Meinung bisschen Zickzack gelaufen	ja	visuell vermittelt
B7-4	18	dass so oft die Schilder waren	ja	visuell vermittelt
B7-4	22	Davor hat er halt so bisschen die Schultern hochgezogen. Da hat er sie auch fallen lassen.	ja	visuell vermittelt
B9-4	4	Weil er immer wieder nach <u>rechts</u> geschaut hat, dann wieder nach <u>links</u> . Und sich mehrmals, paarmal sogar, gedreht hat.	ja	visuell vermittelt
B9-4	6	Dort war auch so eins mit den- richtig vielen Schildern- so eine	ja	visuell vermittelt

		Stange mit richtig vielen Schildern.		
B9-4	14	Hmm, der stand halt länger dran	ja	visuell vermittelt
B9-4	18	Dann kommt- ist da so ein Bild gekommen von einer Kugel	ja	visuell vermittelt, „Bild“
B9-4	26	Weil der immer wieder nach rechts oder links geschaut hat	ja	visuell vermittelt

3. Prüfung der Intercoder-Übereinstimmung in den Kategorien *Geräusche*, *Musik*, *Sprache* am 07.07.2020

Übereinstimmungswerte vor der Prüfung und Besprechung:

Lautes Denken zeitgleich 82,83 Prozent, Lautes Denken nachträglich 92,86 Prozent, Interview Ankerpunkte 88,42 Prozent, Interview Einkaufsszene 73,68 Prozent

<b>Lautes Denken zeitgleich</b>				
Transkript	Abs.		Kategorie <i>Geräusche</i> , <i>Musik</i> , <i>Sprache</i>	Begründung
B2-1	1	Da ist ein so ein Song.	nein	betrifft zwar Auditives, Transkriptteil wird aber nicht mitausgewertet
B2-1	1	Ein Titelsong, glaube ich,	nein	betrifft zwar Auditives, Transkriptteil wird aber nicht mitausgewertet
B2-1	1	Und die Frau schreit die ganze Zeit.	nein	betrifft zwar Auditives, Transkriptteil wird aber nicht mitausgewertet
B2-1	9	Der hört sich eine CD an.	<i>Musik</i>	<i>Musik / Geräusch?</i> → Lied auf CD = Musik
B2-1	27	er hört sich eine CD an, glaube ich.	<i>Musik</i>	<i>Musik / Geräusch?</i> → Lied auf CD = Musik
B2-1	32	Der denkt, dass das aus dem Fenster herausgefallen ist.	<i>Sprache</i>	Bezug auf Ricos Worte
B5-1	1	Mhm, gutes Lied, ja.	nein	betrifft zwar Auditives, Transkriptteil wird aber nicht mitausgewertet
B5-1	28	Weich (lacht).	<i>Sprache</i>	Segmentüberlappung
B5-1	42	Italienisch.	<i>Musik</i>	<i>Musik / Sprache?</i> bezieht sich auf das Lied = Musik
B9-1a	7	Bingo (lacht).	<i>Sprache</i>	Segmentüberlappung
B9-1b	12	Und weiter geht das Gesang (unverständlich)	<i>Musik</i>	Segmentüberlappung; Gesang = Musik

Lautes Denken nachträglich				
Transkript	Abs.		Kategorie <i>Geräusche,</i> <i>Musik,</i> <i>Sprache</i>	Begründung
B3-2	5	also die Lache von der fand ich lustig, aber auch fies (.) irgendwie so fiese Lache.	<i>Sprache</i>	Geräusch / Sprache? → Lachen als stimmlicher Ausdruck

Interview Ankerpunkte				
Transkript	Abs.		Kategorie <i>Geräusche,</i> <i>Musik,</i> <i>Sprache</i>	Begründung
B1-3	44-45	I: Mhm. Dass sie sich wiederholen? B: Ja. (I: Mhm.) Das finde ich ein bisschen komisch.	<i>Sprache</i>	Segmentüberlappung
B2-3	9	Weil halt da, weil man da ja nicht so in dem Raum etwas hört.	<i>Sprache</i>	<i>Geräusch / Sprache? → Sprache,</i> denn es geht darum, dass Ricos Stimme nicht zu hören ist
B3-3	15	Ja, er sagt etwas und dann machen die „Oooh!“ (verstellt Stimme) (I: Mhm.) (lacht) „Stehen wir auf deinem Fundpapierchen?“	<i>Sprache</i>	Segmentüberlappung
B3-3	27	Also die hat halt so eine <u>fiese Lache</u> wie so eine Hexe oder so.	<i>Sprache</i>	<i>Geräusch / Sprache? → Lachen</i> als stimmlicher Ausdruck
B6-3	5	Weil das die Stimme von (.) von der Frau war.	<i>Sprache</i>	<i>Geräusch / Sprache? → „Stimme“</i>

Interview Einkaufsszene				
Transkript	Abs.		Kategorie <i>Geräusche,</i> <i>Musik,</i> <i>Sprache</i>	Begründung
B3-4	6	Und da geht er und dann weiß er nicht, wohin, und dann sagen die links oder- und eine rechts.	<i>Sprache</i>	Segmentüberlappung
B5-4	2	Er hört sich alles wieder an, was seine Mama gesagt hat, wie links oder rechts und wann links und rechts.	<i>Sprache</i>	<i>Geräusch / Sprache? →</i> vermittelte Sprache
B8-4	14	Ja, das Aufnahmegerät genommen hat und da das sich angehört hat.	<i>Sprache</i>	<i>Geräusch / Sprache? →</i> vermittelte Sprache
B9-4	16	[Dass das halt sich so dreht und dann] eins, zwei, (.) drei, (.) [glaube ich, gekommen ist und dann ist er erst losgelaufen.]	gekürzt, <i>Sprache</i>	Segmentüberlappung; <i>Geräusch / Sprache? →</i> Ricos Worte als Sprache
B9-4	26	dann so einen Knopf gedrückt hat, dass er es- dann seine	<i>Sprache</i>	<i>Geräusch / Sprache? → „Stimme“</i> als Sprache

		Stimme gehört hat. Also das ist dann halt- dass er es dann <u>gehört</u> hat.		
--	--	---	--	--

4. Prüfung der Intercoder-Übereinstimmung zu Zweifelsfällen in den Kategorien zur Frage *Was wird thematisiert?* am 27.08.2020  
 Übereinstimmungswerte vor der Prüfung und Besprechung:  
 Lautes Denken zeitgleich 99,31 Prozent, Lautes Denken nachträglich 98,13 Prozent, Interview Ankerpunkte 96,36 Prozent, Interview Einkaufsszene 96,45 Prozent

<b>Lautes Denken zeitgleich</b>				
Transkript	Abs.		Kategorie	Begründung
B9-1a	22	Das ist eklig.	<i>Restk. 2</i>	<i>Geschehnisse / Restkategorie 2?</i> → Restk. 2, da wenig Handlung bzw. Handlung nicht beschrieben
B9-1b	18	Das ist eklig.	<i>Restk. 2</i>	<i>Geschehnisse / Restkategorie 2?</i> → Restk. 2, da wenig Handlung bzw. Handlung nicht beschrieben

<b>Lautes Denken nachträglich</b>				
Transkript	Abs.		Kategorie	Begründung
B6-2	5	Und die Polizei sucht nach dem (.) Verbrecher.	<i>Geschehnisse</i>	<i>Geschehnisse / Figurenhandlungen?</i> → kein persönlicher Bezug zu einer Figur
B7-2	4	Ähm, ja und (..) die Mutter (.) die, muss die am Abend <u>arbeiten</u> ?	<i>Figurenhandlung</i>	<i>Persönlichkeit / Figurenhandlungen?</i> → sie sagt, dass sie arbeiten gehen muss und geht dann = Aktion
B7-2	4	das Lied fand ich auch sehr schön, ja.	<i>Figurenhandlung</i>	<i>Figurenhandlungen / Raum?</i> → Figurenhandlung, da erkennbar, dass die Mutter gesungen hat
B8-2	1-2	und das ist auch (.) witzig mit der Trommel.	<i>Geschehnisse</i>	<i>Geschehnisse / Raum?</i> → Hauptaussage bezieht sich auf das Geschehnis, also auf das, was passiert ist.

<b>Interview Ankerpunkte</b>				
Transkript	Abs.		Kategorie	Begründung
B2-3	9	Weil halt da, weil man da ja nicht so in dem Raum etwas hört zum Beispiel und so, und weil das auch,	<i>Gedanken /</i>	<i>Gedanken / Geschehnisse und Figurenhandlungen?</i> → vom I. wurde nach Gedanken gefragt; zweiter Absatz

		weil der seinen Mund nicht so aufmacht oder so.	<i>Figurenhandlung</i>	bezieht sich auf Figurenhandlung
B2-3	21	Ja, also die Trommel dreht sich und wenn er viel denken muss, kommt ein Ball heraus und danach dreht sie wie wild.	<i>Persönlichkeit</i>	<i>Persönlichkeit / Gedanken?</i> → Es geht nicht um aktuelle Gedanken der Figur, sondern um Charaktereigenschaften („immer, wenn ...“).
B2-3	29	und dann kam auf einmal so Musik.	<i>Raum</i>	<i>Raum / Filmische Darstellungsmittel?</i> → klar zuzuordnen zum Raum (vgl. Def. <i>Weitere</i> filmische Darstellungsmittel)
B5-3	12	Damit meine ich, dass er halt (..) sich das merken will, damit er vielleicht später auf die Spur kommt, was es ist.	<i>Gedanken</i>	<i>Gedanken / Figurenhandlungen?</i> → keine sichtbare Handlung, sondern eine Intention der Figur
B5-3	20	Weil er das sehr schön findet, was seine Mama singt.	<i>Gefühle</i>	<i>Gefühle / Persönlichkeit?</i> → Es geht um die aktuelle Situation, nicht um konstante Eigenschaften.
B5-3	26	Weil die so aufgedreht ist. Irgendwie (.) <u>zeit</u> -spulen, also, dass die Zeit schneller geht? So irgendwie, hört sich das an.	<i>Filmische Darstellungsmittel</i>	<i>Raum / Filmische Darstellungsmittel?</i> → Musik wird hier klar als Darstellungsmittel thematisiert.
B6-3	5	Weil das die Stimme von (.) der Frau war.	<i>Raum</i>	<i>Figurenhandlungen / Raum?</i> → durch Gerät Kassettenrekorder vermittelte Sprache → Was wird thematisiert? Die Stimme auf dem Gerät (= Requisite)
B6-3	29	Also er hat ganz viele Ideen. (I: Mhm.) Und Wissen. Und wenn er die zusammensetzen will oder überlegt ganz scharf, nachdenkt, (.) dann (..) dann fällt eine Idee heraus aus seinem Kopf und er kann sie sich nicht mehr merken, eine. (I: Mhm.) Und vergisst sie. Wie bei der Bingotrommel die Kugeln.	<i>Persönlichkeit</i>	<i>Persönlichkeit / Gedanken?</i> → Es geht nicht um aktuelle Gedanken der Figur, sondern um Charaktereigenschaften („immer, wenn ...“).
B9-3	9	Dass der halt da immer, weil in der einen großen Kugel sind ja mehrere kleine Bälle drinnen. Und da geht halt immer wieder eins heraus. Dass da immer- Dass er sich richtig lange etwas merken kann, aber dann irgendwann einmal das auch vergisst.	<i>Persönlichkeit</i>	<i>Gedanken / Raum und Persönlichkeit?</i> → Es geht nicht um aktuelle Gedanken der Figur, sondern um Charaktereigenschaften („immer, wenn ...“).

<b>Interview Einkaufsszene</b>				
Tran- skript	Abs.		Kategorie	Begründung
B1-4	21	Weil er dann plötzlich das Rad sieht und dann ist plötzlich alles (.) <u>durcheinander</u> . Weil die Kugeln auch immer alle <u>durcheinander</u> rollen.	<i>Gedanken</i>	<i>Raum / Gedanken</i> und <i>Raum</i> ? → Es wird nicht der Raum an sich beschrieben, sondern Ricos Gedanken.
B3-4	12	Weil er sich vielleicht etwas kaufen möchte? (I: Mhm.) Oder für seine Mu- für seine Mama einkaufen geht?	<i>Figurenhandlung</i>	<i>Gedanken</i> / <i>Figurenhandlungen</i> ? → Er geht für seine Mama einkaufen. = Aktion
B4-4	24	Also da, da sind kurz danach diese (.) Zwillinge wieder aufgetaucht nach der Bingotrommel.	<i>Geschehnisse</i>	<i>Äußere Erscheinung</i> / <i>Figurenhandlungen</i> ? Oder <i>Geschehnisse</i> ? → <i>Geschehnisse</i> , denn keine aktive Handlung, Figurenäußeres nicht zentral in der Aussage
B5-4	14	Weil er ja immer Sachen vergisst. Vom Bingo. (I: Mhm.) In seinem Kopf.	<i>Persönlichkeit</i>	<i>Gedanken / Persönlichkeit</i> ? → Es geht nicht um aktuelle Gedanken der Figur, sondern um Charaktereigenschaften („immer, wenn ...“).
B7-4	10	Und ähm, seine Mama hat wahrscheinlich gesagt, er muss in die Dieffenbachstraße.	<i>Figurenhandlung</i>	<i>Geschehnisse / Gedanken</i> ? Oder <i>Figurenhandlung</i> ? → Äußerung der Mutter als Handlung
B7-4	36	Ähm (.) dass ich da so genauso dieser Fall war, dass- genauso wie eine Bingotrommel (.) gerade war.	<i>Gedanken</i>	<i>Gedanken / Raum</i> ? → Es wird aus Ricos Sicht formuliert.
B8-4	12	Weil (.) er ja so eine Bingotrommel hatte oder halt- Weil wenn er zu viel nachdenkt, dass dann eine Kugel herausfällt.	<i>Persönlichkeit</i>	<i>Gedanken / Raum</i> und <i>Persönlichkeit</i> ? → „immer, wenn...“

5. Prüfung der Intercoder-Übereinstimmung zu den Unterkategorien der *Auditiven*

*Besonderheiten* und *Visuellen Besonderheiten* am 27.08.2020

Übereinstimmungswerte vor der Prüfung und Besprechung:

Lautes Denken zeitgleich 80,00 Prozent/ 92,17 Prozent, Lautes Denken nachträglich 71,43

Prozent/ 100,00 Prozent, Interview Ankerpunkte 72,34 Prozent/ 90,00 Prozent, Interview

Einkaufsszene 94,74 Prozent/ 97,30 Prozent

<b>Lautes Denken zeitgleich</b>				
Tran- skript	Abs.		Kategorie	Begründung
B2-1	8	Die Frau singt ihm Lieder vor.	<i>Aud. B.:</i> <i>Restkategorie</i>	<i>Restkategorie / Eigenschaften</i> der <i>dieg. gespr. Spr.</i> ? → keine Eigenschaft oder Besonderheit

B2-1	9	Der hört sich eine CD an.	Aud. B.: Restkategorie	Restkategorie / Eigenschaften der dieg. gespr. Spr.? → keine Eigenschaft oder Besonderheit
B2-1	26	Die singt ihm ein Lied vor.	Aud. B.: Restkategorie	Restkategorie / Eigenschaften der dieg. gespr. Spr.? → keine Eigenschaft oder Besonderheit
B2-1	27	er hört sich eine CD an, glaub ich.	Aud. B.: Restkategorie	Restkategorie / Weitere auffällige Musik und Geräusche? → Musik gehört zur Diegese
B3-1	1	Rico, Oskar und die-	Vis. B.: Weitere auffällige Bildgestaltung	Weitere auffällige Bildgestaltung / Restkategorie? → eingeblendeter Filmtitel
B3-1	16	Ich verstehe kein Wort.	Aud. B.: Eigenschaften der dieg. gespr. Sprache	Eigenschaften der dieg. gespr. Spr.? → Fremdsprache wird thematisiert
B4-1	2	Rico, Oskar.	Vis. B.: Weitere auffällige Bildgestaltung	Weitere auffällige Bildgestaltung / Restkategorie? → eingeblendeter Filmtitel
B4-1	9	das abgebrannte (.) Zimmer	Vis. B.: Restkategorie	Weitere auffällige Bildgestaltung / Restkategorie? → hier ist nicht die Zeichentricksequenz gemeint, daher keine besondere Darstellungsweise
B4-1	11	Jetzt (.) diktiert er wieder etwas.	Aud. B.: Restkategorie	Restkategorie / Eigenschaften der dieg. gespr. Spr.? → keine Eigenschaft
B5-1	2	Rico, Oskar und die Tiefer- (.)schatten.	Vis. B.: Weitere auffällige Bildgestaltung	Weitere auffällige Bildgestaltung / Restkategorie? → eingeblendeter Filmtitel
B5-1	17	Irgendein englisches Lied.	Aud. B.: Eigenschaften der dieg. gespr. Sprache	Eigenschaften der dieg. gespr. Spr. / Weitere auffällige Musik und Geräusche? → diegetisch, Fremdsprache wird thematisiert
B5-1	29	Käsesoße, okay.	Aud. B.: Restkategorie	Segmentüberlappung
B5-1	50	springt auf und will es fangen.	Vis. B.: Restkategorie	Restkategorie? → ja, keine visuelle Besonderheiten
B9-1b	6	Aha, die lachen jetzt alle.	Aud. B.: Restkategorie	Restkategorie / Weitere auffällige Musik und Geräusche? → diegetisch, daher keine auditive Besonderheit
B9-1b	12	Und weiter geht das Gesang	Aud. B.: Weitere auffällige Musik und Geräusche	Restkategorie / Weitere auffällige Musik und Geräusche? → Es geht um die nondiegetische Musik.

Lautes Denken nachträglich				
Transkript	Abs.		Kategorie	Begründung
B4-2	2	Er behauptet, dass sein (.) Gehirn wie eine Bingokugel ist.	Aud. B.: Vertonte Gedanken Vertonte Gedanken	Vertonte Gedanken / Restkategorie? → bezieht sich auf Gedanken der Figur
B7-2	1	er hat ja gesagt, dass es wie so ein <u>Purzelding</u> ist, so wie eine Bingotrommel.	Aud. B.: Vertonte Gedanken Vertonte Gedanken	Vertonte Gedanken / Restkategorie? → bezieht sich auf Gedanken der Figur
B7-2	4	das Lied fand ich auch sehr schön	Aud. B.: Restkategorie	Weitere auffällige Musik und Geräusche / Restkategorie? → Es geht um das diegetische Lied, das die Mutter gesungen hat.
B8-2	4	ja, redet er ja immer alles rein, was er da gerade denkt.	Aud. B.: Restkategorie	Vertonte Gedanken / Restkategorie? → Vertonte Gedanken werden nicht inhaltlich thematisiert.

Interview Ankerpunkte				
Transkript	Abs.		Kategorie	Begründung
B1-3	44	I: Mhm. Dass die sich wiederholen? B: Ja. (I: Mhm.) Das finde ich ein bisschen komisch.	Aud. B.: Eigenschaften der dieg. gespr. Sprache Eigenschaften der dieg. Sprache	Eigenschaften der dieg. gespr. Spr. / Restkategorie? → Es wird thematisiert, dass die Sprache der Zwillinge sich seltsam anhört.
B2-3	29	dann kam auf einmal so Musik	Aud. B.: Weitere auffällige Musik und Geräusche	Weitere auffällige Musik und Geräusche / Restkategorie? → Das Einsetzen der Musik wird thematisiert.
B3-3	15	(lacht) „Stehen wir auf deinem Fundpapierchen?“	Aud. B.: Restkategorie	Eigenschaften der dieg. gespr. Spr. / Restkategorie? → reine Wiederholung der gespr. Spr.
B4-3	8	Ja, dass in seinem Kopf halt so eine <u>Bingo</u> -(.) Kugel, ähm, ja, Bingokugel drinnen ist (.), hat er behauptet.	Aud. B.: Vertonte Gedanken Vertonte Gedanken	Vertonte Gedanken / Restkategorie? → bezieht sich auf Gedanken der Figur
B4-3	50	Und das ist sehr gemein, wie die den ansprechen.	Aud. B.: Eigenschaften der dieg. gespr. Spr,	Eigenschaften der dieg. gespr. Spr. / Restkategorie? → Die Art und Weise, wie die Zwillinge sprechen, wird thematisiert.
B4-3	62	Weil er ja am Anfang gesagt hat, dass- er hat es behauptet halt.	Aud. B.: Vertonte Gedanken Vertonte Gedanken	Vertonte Gedanken / Restkategorie? → bezieht sich auf Gedanken der Figur
B4-3	64	Ja, weil er (.) er <u>behauptet</u> das halt	Aud. B.: Vertonte Gedanken Vertonte Gedanken	Vertonte Gedanken / Restkategorie? → bezieht sich auf die Gedanken der Figur
B5-3	43	Hm, weil dann versuchen die so viel zu erzählen wie möglich.	Aud. B.: Restkategorie	Eigenschaften der dieg. gespr. Spr. / Restkategorie? → Es wird nur inhaltlich beschrieben, was die Zwillinge erzählen, nicht wie.

B5-3	47	Ja, weil die Mädchen ihn so (.) belasten (.) mit so vielen Fragen. (.) Aber mit den gleichen.	Aud. B.: Restkategorie	Eigenschaften der dieg. gespr. Spr. / Restkategorie? → Es wird nur inhaltlich beschrieben, was die Zwillinge erzählen, nicht wie.
B5-3	55	Weil sie ja, wie vorhin ich gesagt habe, ihn die ganze Zeit belastet haben mit Fragen und Fragen.	Aud. B.: Restkategorie	Eigenschaften der dieg. gespr. Spr. / Restkategorie? → Es wird nur inhaltlich beschrieben, was die Zwillinge erzählen, nicht wie.
B5-3	59	Weil er es am Anfang des Films gesagt hat (lacht).	Aud. B.: Vertonte Gedanken	Eigenschaften der diegt. gespr. Spr. / Vertonte Gedanken? → Rico hat das in Gedanken gesagt.
B6-3	5	Weil das die Stimme von (.) von der Frau war.	Aud. B.: Restkategorie	Eigenschaften der dieg. gespr. Spr. / Weitere auffällige Musik und Geräusche? → diegetisch, aber auch keine Beschreibung der Eigenschaften → Restkategorie
B7-3	5	Dass das eigentlich (.) ja, dass das eigentlich komisch ist, dass die tiefbegabt sagen.	Aud. B.: Restkategorie	Eigenschaften der dieg. gespr. Spr. / Restkategorie? → keine Eigenschaft
B8-3	15	Und ich habe so eine große noch nie gesehen. Deswegen fand ich die groß.	Vis. B.: Restkategorie	Weitere auffällige Bildgestaltung / Restkategorie? → keine filmisch dargestellte Auffälligkeit
B9-3	52	Ja, die (.) Zicken, die sind normalerweise auch so typische Zicken. Die sind meistens (.) bei Filmen Zwillinge (.) und tragen das genau gleiche, dass man die auch sehr schnell untersch- nicht mehr so richtig unterscheiden kann.	Vis. B.: Weitere auffällige Bildgestaltung	Weitere auffällige Bildgestaltung / Restkategorie? → Es wird thematisiert, dass die Bildgestaltung Funktion hat.
B9-3	66	Weil der das einmal so richtig nach an seinem Gesicht hatte, um da hineinzusprechen.	Vis. B.: Restkategorie	Weitere auffällige Bildgestaltung / Restkategorie? → keine besondere Bildgestaltung

Interview Einkaufsszene				
Transkript	Abs.		Kategorie	Begründung
B4-4	26	Und dass die sich immer wieder die- so gemacht haben, so die Zunge irgendwie herausgestreckt und (5) so- wieder so gemein gekuckt haben.	Vis. B.: Verbildlichte Gedanken	Verbildlichte Gedanken / Restkategorie? → beispielhafter Fall von verbildlichten Gedanken
B9-4	26	dann so einen Knopf gedrückt hat, dass er es- dann seine eigene Stimme gehört hat. Also das ist dann halt- dass er es dann <u>gehört</u> hat.	Aud. B.: Restkategorie	Restkategorie / Vertonte Gedanken? → Es geht nicht um vertonte Gedanken.

## 6 Codebuch

### Kategoriensystem

1 Auditives
1.1 Sprache
1.2 Musik
1.3 Geräusche
1.4 Auditive Besonderheiten
1.4.1 Eigenschaften der dieget. gespr. Sprache
1.4.2 Vertonte Gedanken (nondiegetisch)
1.4.3 Weitere auffällige Musik und Geräusche
1.4.4 Restkategorie
2 Visuelles
2.1 Visuelle Besonderheiten
2.1.1 Verbildlichte Gedanken
2.1.2 Weitere auffällige Bildgestaltung
2.1.3 Restkategorie
3 Was wird thematisiert?
3.1 Figuren
3.1.1 Figurenäußeres
3.1.1.1 Äußere Erscheinung
3.1.2 Figureninneres
3.1.2.1 Persönlichkeit, Charakter, Eigenschaften, Einstellungen
3.1.2.2 Gefühle
3.1.2.3 Gedanken
3.2 Handlung
3.2.1 Geschehnisse
3.2.2 Figurenhandlungen
3.3 Raum
3.4 Metaebene Film
3.4.1 Fazit zum Film
3.4.2 Film als Produkt
3.4.3 (Weitere) Filmische Darstellungsmittel
3.5 Restk.: Interviewbedingte, inhaltsarme, unklare Äußerungen
4 Ankerpunkte

## 1 Auditives

Dieser Code wird vergeben, wenn Äußerungen des/der Befragten sich klar auf Auditives, also auf den Filmtton, beziehen.

Ankerbeispiele:

B1 - 1, Abs. 17: "Die kann gut singen."

B2 - 1, Abs. 20: "Das Kind sagt etwas im Denken (.) zu sich."

B5 - 1, Abs. 45: "Die Musik ist da irgendwie so komisch."

Es wird auch codiert, wenn Probanden in ihren Äußerungen klar den Wortlaut des Filmtons direkt und unmittelbar wiederholen oder ihn nachahmen (z. B. B5 - 1, Abs. 28-29: "Weich (lacht). Käsesoße"). Es wird nicht codiert, wenn Äußerungen paraphrasieren oder zusammenfassen, was Figuren sagen, wenn dies nicht dem Wortlaut der Figuren entspricht.

Es wird nur codiert, wenn ein klarer Bezug zum Auditiven gegeben ist (z. B. durch die Verwendung des Verbs "sagen", vgl. B2 - 2, Abs. 2: "'Weich', hat er gesagt" wird codiert, B2 - 2, Abs. 2: "glaubt er, dass es an dem Fenster oben ist" nicht).

Es wird nicht codiert, wenn die Äußerung sich gleichzeitig auf Visuelles und Auditives bezieht bzw. beziehen könnte (z. B. B1 - 1, Abs. 5: "Viele Kugeln.") oder nicht gänzlich klar wird, ob sich die Äußerung auf Auditives bezieht (z. B. B5 - 1, Abs. 47: "Das ist so gruselig." oder auch B4 - 1, Abs. 31: "Die sind voll fies, die Mädchen.").

Es wird auch nicht codiert, wenn durch das Ankerpunkte-Interview im Nachhinein ein Bezug der Äußerung auf Auditives klar wird, da dieser dann im Ankerpunkte-Interview thematisiert wird.

### 1.1 Auditives\Sprache

Dieser Code wird vergeben, wenn etwas zur gesprochenen Sprache geäußert wird.

Ankerbeispiel:

B8 - 4, Abs. 26: "weil er immer gesagt hat: 'Links, rechts?'"

Nicht codiert wird im Gegensatz dazu, wenn geäußert wird, dass beispielsweise ein Lied schön ist. Hierbei würde es sich um den Code *Musik* handeln.

Nicht codiert wird, wenn Lachen als Geräuschatmosphäre zu hören ist. Hierbei würde es sich um den Code *Geräusche* handeln.

### 1.2 Auditives\Musik

Dieser Code wird vergeben, wenn etwas zur Musik, diegetisch oder nondiegetisch, geäußert wird. Das betrifft auch Gesang.

Ankerbeispiel:

B5 - 1, Abs. 45: "Die Musik ist da irgendwie so komisch."

B9 - 1b, Abs. 12: "Und weiter geht das Gesang"

### 1.3 Auditives\Geräusche

Dieser Code wird vergeben, wenn etwas zu Geräuschen (realistisch oder stilisiert wiedergegeben) oder der Geräuschkulisse geäußert wird.

Ankerbeispiel:

B2 - 1, Abs. 23: "Und jetzt lachen alle."

## 1.4 Auditives\Auditive Besonderheiten

### 1.4.1 Auditives\Auditive Besonderheiten\Eigenschaften der dieget. gespr. Sprache

Dieser Code wird vergeben, wenn ein Proband sich zu Eigenschaften der diegetischen gesprochenen Sprache äußert.

Ankerbeispiele:

B3 - 3, Abs. 27: "die hat halt so eine fiese Lache wie so eine Hexe oder so."

B7 - 1, Abs. 22: "Die singt voll schön."

Es wird auch codiert, wenn Fremdsprachigkeit thematisiert wird oder Probanden ihre Stimme verstellen, um Figurenäußerungen in ihrer Gestaltung nachzuahmen.

### 1.4.2 Auditives\Auditive Besonderheiten\Vertonte Gedanken (nondiegetisch)

Dieser Code wird vergeben, wenn Probanden sich zu vertonten Gedanken äußern, z. B. zu einem Voice-over oder zu Geräuschen, Musik, Stimmen, die nur in den Gedanken einer Figur auftauchen.

Ankerbeispiele:

B2 - 1, Abs. 3: "Das Kind (.) sagt gerade irgendetwas beim Denken."

B3 - 4, Abs. 4: "Weil diese zwei Zwillinge, die eine hatte rechts gesagt und die andere hat links gesagt."

### 1.4.3 Auditives\Auditive Besonderheiten>Weitere auffällige Musik und Geräusche

Dieser Code wird vergeben, wenn ein Proband sich zu auffälliger Musik (z. B. Soundtrack) oder zu auffälligen Geräuschen (z. B. überhöhte Geräusche) äußert, die nondiegetisch sind und keine vertonten Gedanken darstellen.

Ankerbeispiel:

B5 - 1, Abs. 45: "Die Musik ist da irgendwie so komisch." (Bezug auf die schneller werdende Melodie des Schlafliedes)

### 1.4.4 Auditives\Auditive Besonderheiten\Restkategorie

Dieser Code wird vergeben, wenn es sich nicht um auditive Besonderheiten handelt, also, wenn Auditives rein inhaltlich beschrieben wird, gesprochene Sprache wiederholt wird, Aktionen oder Inhalte gesprochener Sprache genannt werden.

Ankerbeispiele:

B2 - 1, Abs. 5: "Alle lachen."

B2 - 1, Abs. 21: "Sie fragt den nach dem Namen."

B5 - 1, Abs. 51: "weich (5) riecht nach Käse"

## 2 Visuelles

Dieser Code wird vergeben, wenn Äußerungen des/der Befragten sich klar auf Visuelles beziehen.

Ankerbeispiele:

B9 - 1a, Abs. 15: "Ich dachte, es ist ein gezeichneter Film."

B3 - 3, Abs. 29: "Die sieht halt auch komisch (lacht) aus."

B1 - 1, Abs. 12: "Nicht auf der Straße stehen bleiben!"

Es wird nicht codiert, wenn die Äußerung sich gleichzeitig auf Visuelles und Auditives bezieht bzw. beziehen könnte (z. B. B1 - 1, Abs. 5: "Viele Kugeln.") oder nicht gänzlich klar wird, ob sich die Äußerung auf Visuelles bezieht (z. B. B1 - 1, Abs. 16: "Unheimlich." oder B1 - 1, Abs. 20: "Igitt!").

Erwähnt ein Proband eine Handlung, wird diese codiert, wenn sie nur visuell vermittelt ist, z. B. B1 - 1, Abs. 12

(sh. oben). Es wird nicht codiert, wenn die Handlung auch auditiv vermittelt ist, z. B. B2 - 1, Abs. 28: "Die Mädchen ärgern den."

## **2.1 Visuelles\Visuelle Besonderheiten**

### **2.1.1 Visuelles\Visuelle Besonderheiten\Verbildlichte Gedanken**

Dieser Code wird vergeben, wenn Probanden sich zu verbildlichten Gedanken äußern, z. B. zu einem visuell vermittelten Mindscreen oder Überblendungen.

Ankerbeispiele:

B4 - 4, Abs. 2: "Weil da wurde die Bingotrommel schon wieder eingeblendet"

B9 - 4, Abs. 12: "Dann wurde die Kamera wieder auf eine andere Seite (.) getan. Und dann ist wieder so Dächlerstraße gewesen und so."

### **2.1.2 Visuelles\Visuelle Besonderheiten>Weitere auffällige Bildgestaltung**

Dieser Code wird vergeben, wenn Probanden sich zu auffälliger oder überhöhter Bildgestaltung äußern, die nicht verbildlichte Gedanken betrifft, z. B. zu Zeichentrickszenen oder visuellen Hervorhebungen.

Ankerbeispiele:

B9 - 1a, Abs. 14: "Ich dachte, es ist ein gezeichneter Film."

B1 - 3, Abs. 56: "Weil das so gegläntzt hat und weil das, das war ja auffällig eigentlich im Bild."

### **2.1.3 Visuelles\Visuelle Besonderheiten\Restkategorie**

Dieser Code wird vergeben, wenn Visuelles rein inhaltlich beschrieben wird, Figurenäußeres oder -aktionen, der Raum etc. beschrieben werden.

Ankerbeispiele:

B1 - 1, Abs. 39: "Schönes Haus."

B5 - 1, Abs. 46: "Er parkt."

## **3 Was wird thematisiert?**

### **3.1 Was wird thematisiert?\Figuren**

#### **3.1.1 Was wird thematisiert?\Figuren\Figurenäußeres**

##### **3.1.1.1 Was wird thematisiert?\Figuren\Figurenäußeres\Äußere Erscheinung**

Dieser Code wird vergeben, wenn eine Äußerung des/der Befragten das Äußere einer Figur thematisiert, also deren Aussehen, Körper, Gesichtsausdruck, Kleidung oder Requisiten (die ähnlich wie ein Kleidungsstück am Körper getragen werden).

Ankerbeispiele:

B1 - 1, Abs. 7: "Die sieht komisch aus, die Frau."

B1 - 2, Abs. 17: "Aber die Mädchen hatten voll hässliche Sachen an."

Der Code wird auch vergeben, wenn Figuren anhand ihres Äußeren erkannt werden, z. B. B1 - 1, Abs. 35: "Schon wieder die Polizisten." oder die Äußerung "Zwillinge", wenn die äußere Erscheinung, nicht die Familienbeziehung, thematisiert wird.

### **3.1.2 Was wird thematisiert?\Figuren\Figureninneres**

#### **3.1.2.1 Was wird thematisiert?\Figuren\Figureninneres\Persönlichkeit, Charakter, Eigenschaften, Einstellungen**

Dieser Code wird vergeben, wenn eine Äußerung des/der Befragten die Persönlichkeit, den Charakter, Eigenschaften oder Einstellungen einer Figur thematisiert.

Ankerbeispiele:

B1 - 1, Abs. 47: "Die sind voll die Zicken!"

B4 - 2, Abs. 1: "Rico ist ein Einzelkind."

B6 - 1, Abs. 8: "Die mögen den anscheinend nicht."

#### **3.1.2.2 Was wird thematisiert?\Figuren\Figureninneres\Gefühle**

Dieser Code wird vergeben, wenn eine Äußerung des/der Befragten Gefühle einer Figur thematisiert.

Ankerbeispiele:

B6 - 3, Abs. 17: "Wütend (.) und traurig"

B3 - 4, Abs. 30: "Weil er vielleicht Angst hat, dass ihm irgendetwas passiert?"

#### **3.1.2.3 Was wird thematisiert?\Figuren\Figureninneres\Gedanken**

Dieser Code wird vergeben, wenn eine Äußerung des/der Befragten Gedanken einer Figur thematisiert.

Ankerbeispiele:

B2 - 1, Abs. 32: "Der denkt, dass das aus dem Fenster herausgefallen ist."

B7 - 4, Abs. 2: "Er hat sich halt oft gefragt, wo er lang muss."

Es wird nicht codiert, wenn es sich nicht um aktuelle Gedanken handelt, sondern eher um allgemeine Gedanken (= Einstellungen).

### **3.2 Was wird thematisiert?\Handlung**

#### **3.2.1 Was wird thematisiert?\Handlung\Geschehnisse**

Dieser Code wird vergeben, wenn der/die Befragte/n Geschehnisse, Zusammenhänge oder Handlungsentwicklungen der Erzählung beschreibt, die keine äußere Aktion einer Figur sind. Es wird auch codiert, wenn Handlungen thematisiert werden, die im Film nicht gezeigt werden, oder wenn Vermutungen zum Geschehen geäußert werden.

Es wird auch codiert, wenn Handlungen thematisiert werden, die keiner Figur persönlich zugeordnet sind.

Ankerbeispiele:

B1 - 1, Abs. 41: "Was da wohl passiert ist?"

B1 - 2, Abs. 1: "Wie es wohl weitergeht?"

B7 - 1, Abs. 20: "Hoffentlich wird der nicht entführt."

B5 - 1, Abs. 12: "Er hat, ja okay, er hat schon echt oft Bingo gewonnen."

B5 - 1, Abs. 47: "Das ist so gruselig."

B6 - 1, Abs. 16: "Äh (12) vielleicht ist der Mann der Kinderklauer mit dem großen Sack."

B7 - 2, Abs. 2: "Und ich glaube, dass ähm das Leuchten in der Nacht an dem Fenster, dass das- dass da die ganzen verschwundenen Kinder drinnen sind."

### **3.2.2 Was wird thematisiert?\Handlung\Figurenhandlungen**

Dieser Code wird vergeben, wenn eine Äußerung des/der Befragten eine äußere Aktion einer Figur thematisiert, also dass eine Figur etwas tut, sichtbar handelt.

Ankerbeispiele:

B2 - 1, Abs. 7: "Der packt die Tasche in den Schrank."

B4 - 1, Abs. 6: "Was macht die Polizei da?"

Dieser Code wird auch vergeben, wenn eine Äußerung des/der Befragten eine verbale oder nonverbale Äußerung einer Figur thematisiert, also, dass eine Figur etwas sagt, spricht.

Ankerbeispiele:

B5 - 1, Abs. 9: "Was meinen die, nach und nach?"

B1 - 1, Abs. 25: "Ja, Käsesoße."

B1 - 3, Abs. 37: "Weil sie so komisch mit ihm reden. So, so blöd."

Es wird auch codiert, wenn beispielsweise ein Gedanken-Voice-over thematisiert wird, der Proband aber nicht klar erwähnt, dass es sich hierbei um Gedanken handelt, zum Beispiel: B4 - 2, Abs. 2: "Er behauptet, dass sein (.) Gehirn wie eine Bingokugel ist."

Es wird nicht codiert, wenn es sich um Geschehnisse handelt, die nicht direkt einer Figur zugeordnet werden können.

### **3.3 Was wird thematisiert?\Raum**

Dieser Code wird vergeben, wenn eine Äußerung des/der Befragten den Hintergrund (visuell und auch auditiv, also zum Beispiel auch Hintergrundgeräusche und -musik, sofern sie sich im Hintergrund befinden), den Raum, das Setting oder Requisiten, also auch Gegenstände im Hintergrund, thematisiert.

Ankerbeispiele:

B1 - 1, Abs. 13: "Komische Schränke."

B2 - 1, Abs. 17: "Ganz viele Leute."

B2 - 1, Abs. 5: "Alle lachen."

B1 - 3, Abs. 16: "Ja, weil, weil es fast Nacht war"

Es wird nicht codiert, wenn Requisiten von einer Figur wie ein Kleidungsstück am Körper getragen werden (= Äußere Erscheinung).

### **3.4 Was wird thematisiert?\Metaebene Film**

#### **3.4.1 Was wird thematisiert?\Metaebene Film\Fazit zum Film**

Dieser Code wird vergeben, wenn der/die Befragte ein Fazit zum Film äußert.

Ankerbeispiel:

B8 - 2, Abs. 1: "Der Film ist cool"

#### **3.4.2 Was wird thematisiert?\Metaebene Film\Film als Produkt**

Dieser Code wird vergeben, wenn eine Äußerung des/der Befragten die Produktion des Films, Schauspieler, den Titel oder das Genre thematisiert.

Ankerbeispiele:

B4 - 1, Abs. 3: "Ist das ein Spielfilm?"

B1 - 1, Abs. 4: "Hm ich kenne die (.) Schauspielerin."

### 3.4.3 Was wird thematisiert? \Metaebene Film\ (Weitere) Filmische Darstellungsmittel

Dieser Code wird vergeben, wenn eine Äußerung des/der Befragten klar auf die filmische Art der Darstellung Bezug nimmt.

Ankerbeispiele:

B5 - 3, Abs. 28: "Ja, weil (.) ich habe schon viele Filme gesehen, wo halt Zeitreisen waren. Das hört sich genauso an wie jetzt."

B9 - 1a, Abs. 14: "Ich dachte, es ist ein gezeichneter Film."

### 3.5 Was wird thematisiert? \Restk.: Interviewbedingte, inhaltsarme, unklare Äußerungen

Dieser Code wird für Äußerungen vergeben, die interviewbedingt (beispielsweise *ja, nein, hm, okay, fertig, Mir fällt nichts ein.*) oder inhaltsarm sind (also kaum etwas aussagen, beispielsweise abgebrochene, unvollständige Sätze).

Ankerbeispiele:

B6 - 3, Abs. 30: "Ja."

B4 - 3, Abs. 2: "Soll ich jetzt nicht mehr laut denken? (.) Nicht mehr laut denken?"

B4 - 4, Abs. 16: "Dass er (12) mm (nein), glaube nicht."

B4 - 4, Abs. 28: "Weiß nicht."

Der Code wird auch vergeben, wenn Äußerungen nicht klar zuzuordnen sind.

## 4 Ankerpunkte

Dieser Code wird vergeben, wenn Äußerungen des/der Befragten sich auf Auditives beziehen oder beziehen könnten (vgl. Tonprotokoll/Analyse und Interpretation des Filmausschnitts) und gleichzeitig narrativ etwas mit der Figur Rico zu tun haben oder haben könnten.

Ankerbeispiele:

B1 - 1, Abs. 17: "Unheimlich."

B2 - 1, Abs. 20: "Das Kind sagt etwas im Denken (.) zu sich."

Es wird nicht codiert, wenn Äußerungen der Probanden nur Ricos gesprochene Sprache wiederholen oder benennen, da hieraus keine weiteren tiefgehenden Erläuterungen zum Zusammenhang auditiver Mittel mit narrativen Strukturen zu erwarten sind.

## 7 Codings

### 7.1 Codings *Auditives*

Wieso lacht die so komisch?

B1 - 1 Position: 8 - 8

Die kann gut singen.

B1 - 1 Position: 17 - 17

Ja, Käsesoße.

B1 - 1 Position: 25 - 25

Dreißig.

B1 - 1 Position: 31 - 31

Wer ist Mister 2000?

B1 - 1 Position: 36 - 36

Das Kind (.) sagt gerade irgendetwas beim Denken.

B2 - 1 Position: 3 - 3

Alle lachen.

B2 - 1 Position: 5 - 5

Die Frau singt ihm Lieder vor.

B2 - 1 Position: 8 - 8

Der hört sich eine CD an.

B2 - 1 Position: 9 - 9

weiches Ding

B2 - 1 Position: 13 - 13

Das Kind sagt etwas im Denken (.) zu sich.

B2 - 1 Position: 20 - 20

Sie fragt den nach dem Namen.

B2 - 1 Position: 21 - 21

Und jetzt lachen alle.

B2 - 1 Position: 23 - 23

Die singt ihm ein Lied vor.

B2 - 1 Position: 26 - 26

er hört sich eine CD an, glaube ich.

B2 - 1 Position: 27 - 27

irgendetwas Weiches

B2 - 1 Position: 31 - 31

Ich verstehe kein Wort.

B3 - 1 Position: 16 - 16

Welche Sprache ist das denn?

B4 - 1 Position: 10 - 10

Jetzt (.) diktiert er wieder etwas.

B4 - 1 Position: 11 - 11

Wieso will der das "nochmal"?

B4 - 1 Position: 24 - 24

Dreißig.

B5 - 1 Position: 6 - 6

Ho! Zweitausend Euro!

B5 - 1 Position: 8 - 8

Was meinen die, nach und nach?

B5 - 1 Position: 9 - 9

Tieferschatten.

B5 - 1 Position: 14 - 14

Irgendein englisches Lied.

B5 - 1 Position: 17 - 17

Weich

B5 - 1 Position: 28 - 28

Schnäppchenentführer? 2000? Okay.

B5 - 1 Position: 38 - 38

Ja, was meinen die mit NACH UND NACH?

B5 - 1 Position: 39 - 39

Schatten, Tiefschatten oder so.

B5 - 1 Position: 41 - 41

Italienisch.

B5 - 1 Position: 42 - 42

Die Musik ist da irgendwie so komisch.

B5 - 1 Position: 45 - 45

Wer IST MISTER 2000?

B5 - 1 Position: 49 - 49

weich (5) riecht nach Käse

B5 - 1 Position: 51 - 51

Könnte herausgefallen sein.

B5 - 1 Position: 52 - 52

Die singt voll schön.

B7 - 1 Position: 22 - 22

Bingo

B9 - 1a Position: 7 - 7

Ich glaube, die singt etwas auf Russisch (5) oder Italienisch.

B9 - 1a Position: 16 - 16

Fundpapierchen.

B9 - 1a Position: 19 - 19

Aha, die lachen jetzt alle.

B9 - 1b Position: 6 - 6

Und weiter geht das Gesang

B9 - 1b Position: 12 - 12

"Fundpapier" habe ich noch nie gehört.

B9 - 1b Position: 16 - 16

Wer ist Mister 2000?

B4 - 1 Position: 15 - 15

"schon wieder diese unheimlichen Schatten"

B2 - 2 Position: 1 - 1

"Weich", hat er gesagt und (.) "Käsegeruch", glaube ich.

B2 - 2 Position: 2 - 2

das "weich", wo der gesagt hat, und "Käsesoße", das war (unverständlich) Käsesoße.

B3 - 2 Position: 3 - 3

weil ich nicht verstanden habe, ob die dieses Jahr mitfahren, wohin die fahren.

B3 - 2 Position: 3 - 3

die Lache von der fand ich lustig, aber auch fies (.) irgendwie so fiese Lache

B3 - 2 Position: 5 - 5

Er behauptet, dass sein (.) Gehirn wie eine Bingokugel ist.

B4 - 2 Position: 2 - 2

er hat ja gesagt, dass es wie so ein Purzelding ist, so wie so eine Bingotrommel

B7 - 2 Position: 1 - 1

Und die Mutter hat ja auch gesagt, als sie das dem erklärt hat, dass sie es nach und nach zurückkriegten. Ähm, ja. Die kriegen- Dass sie es nicht weiß.

B7 - 2 Position: 3 - 3

die Mutter (.) die, muss die am Abend arbeiten? (.) Ich denke schon, weil sie gesagt haben

B7 - 2 Position: 4 - 4

Also die Jungs habe ich jetzt nicht sprechen hören

B7 - 2 Position: 6 - 6

ja, redet er immer alles rein, was er da gerade denkt

B8 - 2 Position: 4 - 4

Er hat ja ein tiefes (.) Gedächtnis gehabt, so ein (.) tiefes?

B5 - 2 Position: 1 - 1

Die fragen immer nach

B1 - 3 Position: 35 - 35

Weil sie so komisch mit ihm reden. So, so blöd.

B1 - 3 Position: 37 - 37

(verstellt Stimme, spricht hoch, quietschig) Ja, (unverständlich) (spricht wieder normal) Irgendwie so, so komisch halt.

B1 - 3 Position: 39 - 39

Weil, dass sie so (.) immer so gleich sprechen

B1 - 3 Position: 41 - 41

Dass sie immer, dass sie, also die eine sagt "Oh!", dann sagt die andere auch "Oh!".

B1 - 3 Position: 43 - 43

**I:** Mhm. Dass sie sich wiederholen?

**B:** Ja. (**I:** Mhm.) Das finde ich ein bisschen komisch.

B1 - 3 Position: 44 - 45

Also ich meinte halt, dass es im Kopf gerade etwas sagt.

B2 - 3 Position: 7 - 7

Weil halt da, weil man da ja nicht so in dem Raum etwas hört

B2 - 3 Position: 9 - 9

dann kam auf einmal so Musik

B2 - 3 Position: 29 - 29

er sagt (.), da ist schon wieder dieser gruselige Schatten

B3 - 3 Position: 7 - 7

Ja, er sagt etwas und dann machen die "Oooh!" (verstellt Stimme)

B3 - 3 Position: 15 - 15

Dass die halt (.) beide reden und er sagt etwas, dass die auf dem Fundpapierchen stehen mit dem Wohnmobil, aber sie dann nicht zum Beispiel zu der Mutter gehen und sagen: "Mama, kannst du mal wegfahren?", sondern einfach sagen: "Oh! Stehen wir jetzt auf dem Fundpapierchen?" Also so nichts sagen.

B3 - 3 Position: 21 - 21

die hat halt so eine fiese Lache wie so eine Hexe oder so

B3 - 3 Position: 27 - 27

**B:** Hm, weil ich verstehe das gar nicht. Und deswegen (..)

**I:** Was verstehst du gar nicht?

**B:** Die Sprache, wo die singt.

B4 - 3 Position: 26 - 28

Der hat halt wieder etwas diktiert über die unheimlichen Schatten, (**I:** Mhm.) die in dem Gebäude waren.

B4 - 3 Position: 34 - 34

Er diktiert sich noch einmal etwas

B4 - 3 Position: 38 - 38

weil die sagen: "Glauben heißt nichts wissen."

B4 - 3 Position: 50 - 50

Und das ist sehr gemein, wie die den ansprechen.

B4 - 3 Position: 50 - 50

Also gemein ansprechen, also (verstellt Stimme) "Hey, was machst du da?" oder so.

B4 - 3 Position: 52 - 52

Aber die Mutter hat dann ja wieder, ein- dass- dass die in den Wohnwagen ge- also dem Rico irgendetwas Gutes gewünscht.

B4 - 3 Position: 54 - 54

Weil die so aufgedreht ist. Irgendwie (.) zeit-spulen, also, dass die Zeit schneller geht? So irgendwie, hört sich das an.

B5 - 3 Position: 26 - 26

Hm, weil dann versuchen die so viel zu erzählen wie möglich.

B5 - 3 Position: 43 - 43

Ja, weil die Mädchen ihn so (.) belasten (.) mit so vielen Fragen. (.) Aber mit den gleichen.

B5 - 3 Position: 47 - 47

Weil er es am Anfang des Films gesagt hat (lacht).

B5 - 3 Position: 59 - 59

Weil das die Stimme von (.) von der Frau war.

B6 - 3 Position: 5 - 5

die (.) zwei Mädchen haben ihn so ausgefragt (.) (**I:** Mhm.) und so Sachen gesagt.

B6 - 3 Position: 13 - 13

Das hat der selber gesagt. (**I:** Ja.) Bei der Bingotrommel. (**I:** Mhm. Was hat er da-) Da hat der gesagt: "Ich bin ein hochbegabtes Kind."

B6 - 3 Position: 19 - 19

Und hat erklärt, dass er auch so eine Bingotrommel (.) im Kopf hat.

B6 - 3 Position: 19 - 19

Dass das eigentlich (.) ja, dass das eigentlich komisch ist, dass die tiefbegabt sagen.

B7 - 3 Position: 5 - 5

Er hat doch am Anfang gesagt, dass sein Gehirn wie eine Bingotrommel ist und wenn da ganz viele Gedanken sind, dann (.) fällt- dann fällt irgendein Gedanke mal heraus und (.) er sagt das.

B7 - 3 Position: 25 - 25

Weil sie ihn die ganze Zeit so ausgefragt haben

B7 - 3 Position: 31 - 31

Der sagt, also das, spricht er immer alles hinein, was ihm auffällt. (**I:** Mhm.) Oder (.) einfach so (.) wenn er etwas findet, dann sagt er da auch immer alles.

B8 - 3 Position: 9 - 9

als sie gedreht hat, hat er ja so in Gedanken gesagt, dass er richtig schlau ist und so

B9 - 3 Position: 3 - 3

weil er ja gesagt hat, dass, dass sein Gehirn wie so eine Kugel ist, die sich dann die ganze Zeit dreht  
B9 - 3 Position: 5 - 5

sein Gehirn, hat er ja gesagt, ist wie eine Ku- ist wie so ein Ding  
B9 - 3 Position: 11 - 11

habe ich dann doch gehört, dass es seine Mutter ist  
B9 - 3 Position: 13 - 13

Ähm weil ich bei diesem Teil am Anfang gehört habe, dass sie gerufen hat: "Mein Sohn hat gewonnen!"  
B9 - 3 Position: 15 - 15

Ja, weil man da ja selber schreiben muss und der ja eigentlich alles so in das Ding hineinsagt.  
B9 - 3 Position: 22 - 22

Und weil die halt sofort so zu ihm gegangen sind und so ihm so gesagt haben (verstellt Stimme): "Was machst du da? Mach das Aut- unser neues Auto nicht kaputt!"  
B9 - 3 Position: 52 - 52

Weil er hat ja beim ersten Video auch gesagt, dass sich in seinem Kopf eine Trommel dreht und wenn er zu viel denken muss, dann fällt eine Kugel heraus.  
B2 - 4 Position: 11 - 11

Weil- Weil er halt die ganze Zeit so in Gedankensprache so, so halt "Wo geht es hin?" so gesagt hat.  
B2 - 4 Position: 15 - 15

Dass er in Gedanken etwas gesagt hat.  
B2 - 4 Position: 17 - 17

Weil diese zwei Zwillinge, die eine hatte rechts gesagt und die andere hat links gesagt.  
B3 - 4 Position: 4 - 4

Weil (.) er in der letzten Szene gesagt hat, dass in seinem Kopf auch so eine Bingotrommel ist.  
B3 - 4 Position: 20 - 20

Weil in dem ersten hat er ja gesagt, wenn er überlegt, ist das wie eine Bingotrommel.  
B4 - 4 Position: 32 - 32

Er hört sich alles wieder an, was seine Mama gesagt hat, wie links oder rechts und wann links und rechts.  
B5 - 4 Position: 2 - 2

Und er hat gesagt: "Links? Rechts!"  
B6 - 4 Position: 4 - 4

Ja, das Aufnahmegerät genommen hat und da das sich angehört hat.  
B8 - 4 Position: 14 - 14

weil er immer gesagt hat: "Links, rechts?"

B8 - 4 Position: 26 - 26

auch seine (.) seine Sprache- das, was er gedacht hat- wahrscheinlich so in seinem Kopf gedacht hat, so vorgekommen ist. So- Ich glaube, das war Dächlerstraße, so Dächlerstraße.

B9 - 4 Position: 12 - 12

Dass das halt sich so dreht und dann eins, zwei, (.) drei, (.) glaube ich, gekommen ist und dann ist er erst losgelaufen.

B9 - 4 Position: 16 - 16

dann hat der so sich wieder gedacht: "Eins, zwei, drei."

B9 - 4 Position: 18 - 18

weil der sich die ganze Zeit gefragt: "Rechts, links, rechts, links

B9 - 4 Position: 24 - 24

dass er es- dann seine eigene Stimme gehört hat. Also das ist dann halt- dass er es dann gehört hat

B9 - 4 Position: 26 - 26

Mister 2000

B5 - 1 Position: 24 - 24

dann hat der (.) hat der gesagt, dass er das Auto wegfahren soll

B2 - 2 Position: 2 - 2

das Lied fand ich auch sehr schön

B7 - 2 Position: 4 - 4

Also halt was in seinen Gedanken gesagt hat.

B2 - 3 Position: 23 - 23

Ja, dass in seinem Kopf halt so eine Bingo-(.) Kugel, ähm, ja, Bingokugel drinnen ist (.), hat er behauptet.

B4 - 3 Position: 8 - 8

hat er immer so "Dieffenbachstraße, Dieffenbachstraße" irgendwie so etwas

B7 - 4 Position: 4 - 4

"Rechts, links, rechts, links, rechts, links?"

B9 - 4 Position: 2 - 2

Der denkt, dass das aus dem Fenster herausgefallen ist.

B2 - 1 Position: 32 - 32

Mister 2000

B4 - 1 Position: 32 - 32

Bingo, Bingo.

B5 - 1 Position: 3 - 3

Käsesoße

B5 - 1 Position: 29 - 29

Warum fangen jetzt alle an zu lachen?

B9 - 1a Position: 9 - 9

(lacht) "Stehen wir auf deinem Fundpapierchen?"

B3 - 3 Position: 15 - 15

Ja, weil er (.) er behauptet das halt

B4 - 3 Position: 64 - 64

Weil er ja am Anfang gesagt hat, dass- er hat es behauptet halt.

B4 - 3 Position: 62 - 62

Weil sie ja, wie vorhin ich gesagt habe, ihn die ganze Zeit belastet haben mit Fragen und Fragen.

B5 - 3 Position: 55 - 55

Und haben dann noch einmal so klar gesagt, dass er dumm ist, weil er- lange- weil die ihm eine Rechnung gestellt haben, die er nicht gemacht hat

B9 - 3 Position: 52 - 52

Und er dann halt etwas Anderes, etwas ganz Anderes sich ausgederht hat.

B9 - 3 Position: 52 - 52

Und da geht er und dann weiß er nicht, wohin, und dann sagen die links oder- und eine rechts.

B3 - 4 Position: 6 - 6

Ja, wenn- Was ist, wenn die (.) also Zwillinge sagen "links oder rechts" und das jetzt eine Kreuzung ist und er vielleicht geradeaus muss?

B3 - 4 Position: 16 - 16

## 7.2 Codings *Sprache*

Wieso lacht die so komisch?

B1 - 1 Position: 8 - 8

Die kann gut singen.

B1 - 1 Position: 17 - 17

Ja, Käsesoße.

B1 - 1 Position: 25 - 25

Dreißig.

B1 - 1 Position: 31 - 31

Wer ist Mister 2000?

B1 - 1 Position: 36 - 36

Das Kind (.) sagt gerade irgendetwas beim Denken.

B2 - 1 Position: 3 - 3

Die Frau singt ihm Lieder vor.

B2 - 1 Position: 8 - 8

weiches Ding

B2 - 1 Position: 13 - 13

Das Kind sagt etwas im Denken (.) zu sich.

B2 - 1 Position: 20 - 20

Sie fragt den nach dem Namen.

B2 - 1 Position: 21 - 21

Die singt ihm ein Lied vor.

B2 - 1 Position: 26 - 26

irgendetwas Weiches

B2 - 1 Position: 31 - 31

Ich verstehe kein Wort.

B3 - 1 Position: 16 - 16

Welche Sprache ist das denn?

B4 - 1 Position: 10 - 10

Jetzt (.) diktiert er wieder etwas.

B4 - 1 Position: 11 - 11

Wer ist Mister 2000?

B4 - 1 Position: 15 - 15

Wieso will der das "nochmal"?

B4 - 1 Position: 24 - 24

Dreißig.

B5 - 1 Position: 6 - 6

Ho! Zweitausend Euro!

B5 - 1 Position: 8 - 8

Was meinen die, nach und nach?

B5 - 1 Position: 9 - 9

Tieferschatten.

B5 - 1 Position: 14 - 14

Weich

B5 - 1 Position: 28 - 28

Käsesoße, okay.

B5 - 1 Position: 29 - 29

Schnäppchenentführer? 2000? Okay.

B5 - 1 Position: 38 - 38

Ja, was meinen die mit NACH UND NACH?

B5 - 1 Position: 39 - 39

Schatten, Tiefschatten oder so.

B5 - 1 Position: 41 - 41

Wer IST MISTER 2000?

B5 - 1 Position: 49 - 49

weich (5) riecht nach Käse

B5 - 1 Position: 51 - 51

Könnte herausgefallen sein.

B5 - 1 Position: 52 - 52

Mister 2000

B5 - 1 Position: 24 - 24

Die singt voll schön.

B7 - 1 Position: 22 - 22

Bingo

B9 - 1a Position: 7 - 7

Ich glaube, die singt etwas auf Russisch (5) oder Italienisch.

B9 - 1a Position: 16 - 16

Fundpapierchen.

B9 - 1a Position: 19 - 19

"Fundpapier" habe ich noch nie gehört.

B9 - 1b Position: 16 - 16

"schon wieder diese unheimlichen Schatten"

B2 - 2 Position: 1 - 1

"Weich", hat er gesagt und (.) "Käsegeruch", glaube ich.

B2 - 2 Position: 2 - 2

das "weich", wo der gesagt hat, und "Käsesoße", das war (unverständlich) Käsesoße.

B3 - 2 Position: 3 - 3

weil ich nicht verstanden habe, ob die dieses Jahr mitfahren, wohin die fahren.

B3 - 2 Position: 3 - 3

die Lache von der fand ich lustig, aber auch fies (.) irgendwie so fiese Lache

B3 - 2 Position: 5 - 5

Er behauptet, dass sein (.) Gehirn wie eine Bingokugel ist.

B4 - 2 Position: 2 - 2

Er hat ja ein tiefes (.) Gedächtnis gehabt, so ein (.) tiefes?

B5 - 2 Position: 1 - 1

er hat ja gesagt, dass es wie so ein Purzelding ist, so wie so eine Bingotrommel

B7 - 2 Position: 1 - 1

Und die Mutter hat ja auch gesagt, als sie das dem erklärt hat, dass sie es nach und nach zurückkriegten. Ähm, ja. Die kriegen- Dass sie es nicht weiß.

B7 - 2 Position: 3 - 3

die Mutter (.) die, muss die am Abend arbeiten? (.) Ich denke schon, weil sie gesagt haben

B7 - 2 Position: 4 - 4

Also die Jungs habe ich jetzt nicht sprechen hören

B7 - 2 Position: 6 - 6

ja, redet er immer alles rein, was er da gerade denkt

B8 - 2 Position: 4 - 4

Die fragen immer nach

B1 - 3 Position: 35 - 35

Weil sie so komisch mit ihm reden. So, so blöd.

B1 - 3 Position: 37 - 37

(verstellt Stimme, spricht hoch, quietschig) Ja, (unverständlich) (spricht wieder normal) Irgendwie so, so komisch halt.

B1 - 3 Position: 39 - 39

Weil, dass sie so (.) immer so gleich sprechen

B1 - 3 Position: 41 - 41

Dass sie immer, dass sie, also die eine sagt "Oh!", dann sagt die andere auch "Oh!".

B1 - 3 Position: 43 - 43

**I:** Mhm. Dass sie sich wiederholen?

**B:** Ja. (**I:** Mhm.) Das finde ich ein bisschen komisch.

B1 - 3 Position: 44 - 45

Also ich meinte halt, dass es im Kopf gerade etwas sagt.

B2 - 3 Position: 7 - 7

Weil halt da, weil man da ja nicht so in dem Raum etwas hört

B2 - 3 Position: 9 - 9

er sagt (.), da ist schon wieder dieser gruselige Schatten

B3 - 3 Position: 7 - 7

Ja, er sagt etwas und dann machen die "Oooh!" (verstellt Stimme)

B3 - 3 Position: 15 - 15

Dass die halt (.) beide reden und er sagt etwas, dass die auf dem Fundpapierchen stehen mit dem Wohnmobil, aber sie dann nicht zum Beispiel zu der Mutter gehen und sagen: "Mama, kannst du mal wegfahren?", sondern einfach sagen: "Oh! Stehen wir jetzt auf dem Fundpapierchen?" Also so nichts sagen.

B3 - 3 Position: 21 - 21

die hat halt so eine fiese Lache wie so eine Hexe oder so

B3 - 3 Position: 27 - 27

**B:** Hm, weil ich verstehe das gar nicht. Und deswegen (..)

**I:** Was verstehst du gar nicht?

**B:** Die Sprache, wo die singt.

B4 - 3 Position: 26 - 28

Der hat halt wieder etwas diktiert über die unheimlichen Schatten, (**I:** Mhm.) die in dem Gebäude waren.

B4 - 3 Position: 34 - 34

Er diktiert sich noch einmal etwas

B4 - 3 Position: 38 - 38

weil die sagen: "Glauben heißt nichts wissen."

B4 - 3 Position: 50 - 50

Und das ist sehr gemein, wie die den ansprechen.

B4 - 3 Position: 50 - 50

Also gemein ansprechen, also (verstellt Stimme) "Hey, was machst du da?" oder so.

B4 - 3 Position: 52 - 52

Aber die Mutter hat dann ja wieder, ein- dass- dass die in den Wohnwagen ge- also dem Rico irgendetwas Gutes gewünscht.

B4 - 3 Position: 54 - 54

Hm, weil dann versuchen die so viel zu erzählen wie möglich.

B5 - 3 Position: 43 - 43

Ja, weil die Mädchen ihn so (.) belasten (.) mit so vielen Fragen.

B5 - 3 Position: 47 - 47

Weil er es am Anfang des Films gesagt hat (lacht).

B5 - 3 Position: 59 - 59

Weil das die Stimme von (.) von der Frau war.

B6 - 3 Position: 5 - 5

die (.) zwei Mädchen haben ihn so ausgefragt (.) (**I:** Mhm.) und so Sachen gesagt.

B6 - 3 Position: 13 - 13

Das hat der selber gesagt. (**I:** Ja.) Bei der Bingotrommel. (**I:** Mhm. Was hat er da-) Da hat der gesagt: "Ich bin ein hochbegabtes Kind."

B6 - 3 Position: 19 - 19

Und hat erklärt, dass er auch so eine Bingotrommel (.) im Kopf hat.

B6 - 3 Position: 19 - 19

Weil sie ihn die ganze Zeit so ausgefragt haben

B7 - 3 Position: 31 - 31

Er hat doch am Anfang gesagt, dass sein Gehirn wie eine Bingotrommel ist und wenn da ganz viele Gedanken sind, dann (.) fällt- dann fällt irgendein Gedanke mal heraus und (.) er sagt das.

B7 - 3 Position: 25 - 25

Dass das eigentlich (.) ja, dass das eigentlich komisch ist, dass die tiefbegabt sagen.

B7 - 3 Position: 5 - 5

Der sagt, also das, spricht er immer alles hinein, was ihm auffällt. (I: Mhm.) Oder (.) einfach so (.) wenn er etwas findet, dann sagt er da auch immer alles.

B8 - 3 Position: 9 - 9

als sie gedreht hat, hat er ja so in Gedanken gesagt, dass er richtig schlau ist und so

B9 - 3 Position: 3 - 3

weil er ja gesagt hat, dass, dass sein Gehirn wie so eine Kugel ist, die sich dann die ganze Zeit dreht

B9 - 3 Position: 5 - 5

sein Gehirn, hat er ja gesagt, ist wie eine Ku- ist wie so ein Ding

B9 - 3 Position: 11 - 11

habe ich dann doch gehört, dass es seine Mutter ist

B9 - 3 Position: 13 - 13

Ähm weil ich bei diesem Teil am Anfang gehört habe, dass sie gerufen hat: "Mein Sohn hat gewonnen!"

B9 - 3 Position: 15 - 15

Ja, weil man da ja selber schreiben muss und der ja eigentlich alles so in das Ding hineinsagt.

B9 - 3 Position: 22 - 22

Und weil die halt sofort so zu ihm gegangen sind und so ihm so gesagt haben (verstellt Stimme): "Was machst du da? Mach das Aut- unser neues Auto nicht kaputt!"

B9 - 3 Position: 52 - 52

Weil er hat ja beim ersten Video auch gesagt, dass sich in seinem Kopf eine Trommel dreht und wenn er zu viel denken muss, dann fällt eine Kugel heraus.

B2 - 4 Position: 11 - 11

Weil- Weil er halt die ganze Zeit so in Gedankensprache so, so halt "Wo geht es hin?" so gesagt hat.

B2 - 4 Position: 15 - 15

Dass er in Gedanken etwas gesagt hat.

B2 - 4 Position: 17 - 17

Weil (.) er in der letzten Szene gesagt hat, dass in seinem Kopf auch so eine Bingotrommel ist.

B3 - 4 Position: 20 - 20

Weil in dem ersten hat er ja gesagt, wenn er überlegt, ist das wie eine Bingotrommel.

B4 - 4 Position: 32 - 32

Er hört sich alles wieder an, was seine Mama gesagt hat, wie links oder rechts und wann links und rechts.

B5 - 4 Position: 2 - 2

Und er hat gesagt: "Links? Rechts!"

B6 - 4 Position: 4 - 4

Ja, das Aufnahmegerät genommen hat und da das sich angehört hat.

B8 - 4 Position: 14 - 14

weil er immer gesagt hat: "Links, rechts?"

B8 - 4 Position: 26 - 26

auch seine (.) seine Sprache- das, was er gedacht hat- wahrscheinlich so in seinem Kopf gedacht hat, so vorgekommen ist. So- Ich glaube, das war Dächlerstraße, so Dächlerstraße.

B9 - 4 Position: 12 - 12

eins, zwei, (.) drei

B9 - 4 Position: 16 - 16

dann hat der so sich wieder gedacht: "Eins, zwei, drei."

B9 - 4 Position: 18 - 18

weil der sich die ganze Zeit gefragt: "Rechts, links, rechts, links

B9 - 4 Position: 24 - 24

dann so einen Knopf gedrückt hat, dass er es- dann seine eigene Stimme gehört hat. Also das ist dann halt- dass er es dann gehört hat.

B9 - 4 Position: 26 - 26

Weil diese zwei Zwillinge, die eine hatte rechts gesagt und die andere hat links gesagt.

B3 - 4 Position: 4 - 4

dann sagen die links oder- und eine rechts

B3 - 4 Position: 6 - 6

dann hat der (.) hat der gesagt, dass er das Auto wegfahren soll

B2 - 2 Position: 2 - 2

Also halt was in seinen Gedanken gesagt hat.

B2 - 3 Position: 23 - 23

Ja, dass in seinem Kopf halt so eine Bingo-(.) Kugel, ähm, ja, Bingokugel drinnen ist (.), hat er behauptet.

B4 - 3 Position: 8 - 8

hat er immer so "Dieffenbachstraße, Dieffenbachstraße" irgendwie so etwas

B7 - 4 Position: 4 - 4

"Rechts, links, rechts, links, rechts, links?"

B9 - 4 Position: 2 - 2

Mister 2000

B4 - 1 Position: 32 - 32

Weil er ja am Anfang gesagt hat, dass- er hat es behauptet halt.

B4 - 3 Position: 62 - 62

Ja, weil er (.) er behauptet das halt, aber eigentlich ist das im Gehirn ja gar keine Kugel, weil das Gehirn, da kann ja kein Plastik drinnen sein oder so etwas.

B4 - 3 Position: 64 - 64

Weil sie ja, wie vorhin ich gesagt habe, ihn die ganze Zeit belastet haben mit Fragen und Fragen.

B5 - 3 Position: 55 - 55

Und haben dann noch einmal so klar gesagt, dass er dumm ist, weil er- lange- weil die ihm eine Rechnung gestellt haben, die er nicht gemacht hat.

B9 - 3 Position: 52 - 52

Und er dann halt etwas Anderes, etwas ganz Anderes sich ausgederht hat.

B9 - 3 Position: 52 - 52

Ja, wenn- Was ist, wenn die (.) also Zwillinge sagen "links oder rechts" und das jetzt eine Kreuzung ist und er vielleicht geradeaus muss?

B3 - 4 Position: 16 - 16

Der denkt, dass das aus dem Fenster herausgefallen ist.

B2 - 1 Position: 32 - 32

(lacht) "Stehen wir auf deinem Fundpapierchen?"

B3 - 3 Position: 15 - 15

### 7.3 Codings *Musik*

Der hört sich eine CD an.

B2 - 1 Position: 9 - 9

er hört sich eine CD an, glaube ich.

B2 - 1 Position: 27 - 27

Irgendein englisches Lied.

B5 - 1 Position: 17 - 17

Die Musik ist da irgendwie so komisch.

B5 - 1 Position: 45 - 45

Und weiter geht das Gesang

B9 - 1b Position: 12 - 12

dann kam auf einmal so Musik

B2 - 3 Position: 29 - 29

Weil die so aufgedreht ist. Irgendwie (.) zeit-spulen, also, dass die Zeit schneller geht? So irgendwie, hört sich das an.

B5 - 3 Position: 26 - 26

das Lied fand ich auch sehr schön

B7 - 2 Position: 4 - 4

Bingo, Bingo.

B5 - 1 Position: 3 - 3

Italienisch

B5 - 1 Position: 42 - 42

## 7.4 Codings *Geräusche*

Alle lachen.

B2 - 1 Position: 5 - 5

Und jetzt lachen alle.

B2 - 1 Position: 23 - 23

Aha, die lachen jetzt alle.

B9 - 1b Position: 6 - 6

Warum fangen jetzt alle an zu lachen?

B9 - 1a Position: 9 - 9

## 7.5 Codings *Eigenschaften der diegetischen gesprochenen Sprache*

Wieso lacht die so komisch?

B1 - 1 Position: 8 - 8

Die kann gut singen.

B1 - 1 Position: 17 - 17

Irgendein englisches Lied.

B5 - 1 Position: 17 - 17

Ich verstehe kein Wort.

B3 - 1 Position: 16 - 16

Welche Sprache ist das denn?

B4 - 1 Position: 10 - 10

Italienisch.

B5 - 1 Position: 42 - 42

Die singt voll schön.

B7 - 1 Position: 22 - 22

Ich glaube, die singt etwas auf Russisch (5) oder Italienisch.

B9 - 1a Position: 16 - 16

die Lache von der fand ich lustig, aber auch fies (.) irgendwie so fiese Lache.

B3 - 2 Position: 5 - 5

Weil sie so komisch mit ihm reden. So, so blöd.

B1 - 3 Position: 37 - 37

(verstellt Stimme, spricht hoch, quietschig) Ja, (unverständlich) (spricht wieder normal) Irgendwie so, so komisch halt.

B1 - 3 Position: 39 - 39

Weil, dass sie so (.) immer so gleich sprechen

B1 - 3 Position: 41 - 41

Dass sie immer, dass sie, also die eine sagt "Oh!", dann sagt die andere auch "Oh!".

B1 - 3 Position: 43 - 43

**I:** Mhm. Dass sie sich wiederholen?

**B:** Ja. (**I:** Mhm.) Das finde ich ein bisschen komisch.

B1 - 3 Position: 44 - 45

Ja, er sagt etwas und dann machen die "Oooh!" (verstellt Stimme)

B3 - 3 Position: 15 - 15

die hat halt so eine fiese Lache wie so eine Hexe oder so.

B3 - 3 Position: 27 - 27

**B:** Hm, weil ich verstehe das gar nicht. Und deswegen (..)

**I:** Was verstehst du gar nicht?

**B:** Die Sprache, wo die singt.

B4 - 3 Position: 26 - 28

Also gemein ansprechen, also (verstellt Stimme) "Hey, was machst du da?" oder so.

B4 - 3 Position: 52 - 52

Und weil die halt sofort so zu ihm gegangen sind und so ihm so gesagt haben (verstellt Stimme): "Was machst du da? Mach das Aut- unser neues Auto nicht kaputt!"

B9 - 3 Position: 52 - 52

Und das ist sehr gemein, wie die den ansprechen.

B4 - 3 Position: 50 - 50

## 7.6 Codings *Vertonte Gedanken (nondiegetisch)*

Das Kind (.) sagt gerade irgendetwas beim Denken.

B2 - 1 Position: 3 - 3

Das Kind sagt etwas im Denken (.) zu sich.

B2 - 1 Position: 20 - 20

Er behauptet, dass sein (.) Gehirn wie eine Bingokugel ist.

B4 - 2 Position: 2 - 2

er hat ja gesagt, dass es wie so ein Purzelding ist, so wie so eine Bingotrommel.

B7 - 2 Position: 1 - 1

Also ich meinte halt, dass es im Kopf gerade etwas sagt.

B2 - 3 Position: 7 - 7

Weil halt da, weil man da ja nicht so in dem Raum etwas hört

B2 - 3 Position: 9 - 9

Also halt was in seinen Gedanken gesagt hat.

B2 - 3 Position: 23 - 23

Ja, dass in seinem Kopf halt so eine Bingo-(.) Kugel, ähm, ja, Bingokugel drinnen ist (.), hat er behauptet.

B4 - 3 Position: 8 - 8

Weil er ja am Anfang gesagt hat, dass- er hat es behauptet halt.

B4 - 3 Position: 62 - 62

Ja, weil er (.) er behauptet das halt

B4 - 3 Position: 64 - 64

Weil er es am Anfang des Films gesagt hat (lacht).

B5 - 3 Position: 59 - 59

Das hat der selber gesagt. (I: Ja.) Bei der Bingotrommel. (I: Mhm. Was hat er da-) Da hat der gesagt: "Ich bin ein hochbegabtes Kind."

B6 - 3 Position: 19 - 19

Und hat erklärt, dass er auch so eine Bingotrommel (.) im Kopf hat.

B6 - 3 Position: 19 - 19

Er hat doch am Anfang gesagt, dass sein Gehirn wie eine Bingotrommel ist und wenn da ganz viele Gedanken sind, dann (.) fällt- dann fällt irgendein Gedanke mal heraus und (.) er sagt das.

B7 - 3 Position: 25 - 25

als sie gedreht hat, hat er ja so in Gedanken gesagt, dass er richtig schlau ist und so

B9 - 3 Position: 3 - 3

weil er ja gesagt hat, dass, dass sein Gehirn wie so eine Kugel ist, die sich dann die ganze Zeit dreht

B9 - 3 Position: 5 - 5

sein Gehirn, hat er ja gesagt, ist wie eine Ku- ist wie so ein Ding.

B9 - 3 Position: 11 - 11

Weil er hat ja beim ersten Video auch gesagt, dass sich in seinem Kopf eine Trommel dreht und wenn er zu viel denken muss, dann fällt eine Kugel heraus.

B2 - 4 Position: 11 - 11

Weil- Weil er halt die ganze Zeit so in Gedankensprache so, so halt "Wo geht es hin?" so gesagt hat.

B2 - 4 Position: 15 - 15

Dass er in Gedanken etwas gesagt hat.

B2 - 4 Position: 17 - 17

Weil diese zwei Zwillinge, die eine hatte rechts gesagt und die andere hat links gesagt.

B3 - 4 Position: 4 - 4

Und da geht er und dann weiß er nicht, wohin, und dann sagen die links oder- und eine rechts.

B3 - 4 Position: 6 - 6

Ja, wenn- Was ist, wenn die (.) also Zwillinge sagen "links oder rechts" und das jetzt eine Kreuzung ist und er vielleicht geradeaus muss?

B3 - 4 Position: 16 - 16

Weil (.) er in der letzten Szene gesagt hat, dass in seinem Kopf auch so eine Bingotrommel ist.

B3 - 4 Position: 20 - 20

Weil in dem ersten hat er ja gesagt, wenn er überlegt, ist das wie eine Bingotrommel.

B4 - 4 Position: 32 - 32

hat er immer so "Dieffenbachstraße, Dieffenbachstraße" irgendwie so etwas.

B7 - 4 Position: 4 - 4

weil er immer gesagt hat: "Links, rechts?"

B8 - 4 Position: 26 - 26

"Rechts, links, rechts, links, rechts, links?"

B9 - 4 Position: 2 - 2

auch seine (.) seine Sprache- das, was er gedacht hat- wahrscheinlich so in seinem Kopf gedacht hat, so vorgekommen ist. So- Ich glaube, das war Dächlerstraße, so Dächlerstraße.

B9 - 4 Position: 12 - 12

Dass das halt sich so dreht und dann eins, zwei, (.) drei, (.) glaube ich, gekommen ist und dann ist er erst losgelaufen.

B9 - 4 Position: 16 - 16

dann hat der so sich wieder gedacht: "Eins, zwei, drei."

B9 - 4 Position: 18 - 18

weil der sich die ganze Zeit gefragt: "Rechts, links, rechts, links"

B9 - 4 Position: 24 - 24

## 7.7 Codings *Weitere auffällige Musik und Geräusche*

Die Musik ist da irgendwie so komisch.

B5 - 1 Position: 45 - 45

Weil die so aufgedreht ist. Irgendwie (.) zeit-spulen, also, dass die Zeit schneller geht? So irgendwie, hört sich das an.

B5 - 3 Position: 26 - 26

Und weiter geht das Gesang

B9 - 1b Position: 12 - 12

dann kam auf einmal so Musik

B2 - 3 Position: 29 - 29

## 7.8 Codings *Visuelles*

Wie sieht DIE denn aus?

B1 - 1 Position: 3 - 3

Die sieht komisch aus, die Frau.

B1 - 1 Position: 7 - 7

Nicht auf der Straße stehen bleiben!

B1 - 1 Position: 12 - 12

Nicht auf der Straße stehen bleiben!

B1 - 1 Position: 38 - 38

Schönes Haus.

B1 - 1 Position: 39 - 39

Uiuiui, da stehen aber viele Fahrräder herum.

B1 - 1 Position: 43 - 43

Da ist eine Frau (.) auf einer Bühne, glaube ich.

B2 - 1 Position: 2 - 2

Da ist eine Frau.

B2 - 1 Position: 17 - 17

Kind.

B2 - 1 Position: 17 - 17

Komische Schränke.

B1 - 1 Position: 13 - 13

Oh Mann, hat der viele TASCHEN!

B1 - 1 Position: 14 - 14

zwei Zwillinge

B1 - 1 Position: 22 - 22

Da kommt wieder die Frau von der Bühne.

B2 - 1 Position: 18 - 18

Die sieht komisch aus.

B3 - 1 Position: 2 - 2

Der hat viele Taschen.

B3 - 1 Position: 4 - 4

Die sieht komisch aus.

B3 - 1 Position: 9 - 9

Der hat viele Taschen.

B3 - 1 Position: 14 - 14

Der sieht gruselig aus.

B3 - 1 Position: 15 - 15

Noch einmal Zwillinge.

B3 - 1 Position: 18 - 18

Hat der einen vollen Kleiderschrank!

B4 - 1 Position: 7 - 7

Oh, ist der Schrank voll! Da fliegt ja alles heraus.

B4 - 1 Position: 22 - 22

Die zwei (.) Mal Zwillinge (.) zwei Mädchen und zwei Jungs.

B4 - 1 Position: 30 - 30

Licht an!

B5 - 1 Position: 10 - 10

Oho, wie viele Taschen die schon haben!

B5 - 1 Position: 11 - 11

Küsschen (unverständlich) träum (unverständlich) ((liest, was auf den Post-its steht))

B5 - 1 Position: 16 - 16

Polizisten jetzt.

B5 - 1 Position: 37 - 37

Noch so viele Taschen!

B5 - 1 Position: 40 - 40

Schon wieder die Polizisten.

B1 - 1 Position: 35 - 35

ganz viele Polizisten

B2 - 1 Position: 25 - 25

so viele Taschen

B1 - 1 Position: 40 - 40

ganz viele Polizisten

B2 - 1 Position: 6 - 6

das abgebrannte (.) Zimmer

B4 - 1 Position: 9 - 9

Oha, sind das viele Luftballons!

B7 - 1 Position: 2 - 2

Voll die schöne Wohnung!

B7 - 1 Position: 8 - 8

Hässliches Fahrrad.

B7 - 1 Position: 10 - 10

Das ist bestimmt eine Nudel.

B7 - 1 Position: 26 - 26

Das ist voll groß.

B8 - 1 Position: 1 - 1

Des hat viele Treppen.

B8 - 1 Position: 14 - 14

Eine rote Tasche

B9 - 1a Position: 10 - 10

So viele Polizisten.

B9 - 1a Position: 11 - 11

Da ist ein komisches altes Motorrad gewesen.

B9 - 1a Position: 12 - 12

Das ist ein großer Taschenschrank.

B9 - 1a Position: 13 - 13

Ich dachte, es ist ein gezeichneter Film.

B9 - 1a Position: 14 - 14

Nein, außer, dass es, man am Anfang gedacht hat, dass das so halber Zeichen- gezeichneter Film ist und halber normaler richtig gespielter Film ist.

B9 - 1a Position: 27 - 27

Und ich hab da ein Foto gesehen, da war die (.) die blöden Ziegen, da waren die zu dritt.

B1 - 2 Position: 5 - 5

Die sehen wirklich gleich aus.

B1 - 2 Position: 5 - 5

Das war aber auch ein großes Wohnmobil in dem Film.

B1 - 2 Position: 6 - 6

Sie sah ein bisschen aus wie so eine Hellseherin.

B1 - 2 Position: 10 - 10

Ich habe auch zwei Zwillingsbrüder gesehen.

B1 - 2 Position: 17 - 17

Zwei gleichen Capis und zwei gleichen T-Shirts.

B1 - 2 Position: 17 - 17

Aber die Mädchen hatten voll hässliche Sachen an.

B1 - 2 Position: 17 - 17

Also der Rico, der ist ja recht dick

B7 - 2 Position: 1 - 1

das Leuchten in der Nacht an dem Fenster

B7 - 2 Position: 2 - 2

aber ich war ein bisschen überrascht, als am Anfang, das war Zeichentrick oder so etwas und dann und dann ähm ka- und dann auf einmal ist so Rico und Oskar und der Tieferschatten gekommen. Und dann war es auf einmal nicht Zeichentrick.

B7 - 2 Position: 3 - 3

Ich habe gesehen, dass er sich immer gebückt hat.

B1 - 3 Position: 21 - 21

das sah auch so aus, als hätte er irgendetwas aufgehoben

B1 - 3 Position: 21 - 21

Weil das so komisch aussah, wenn der immer so läuft

B1 - 3 Position: 23 - 23

Hm (...), wie er sich immer bückt und dann so macht (tut so, als ob sie etwas in der Hand hält und ansieht).

B1 - 3 Position: 25 - 25

Weil die so, so komische Kleidung anhatten.

B1 - 3 Position: 32 - 32

Da habe ich das auch gesehen und dann hat das so geblinzelt.

B1 - 3 Position: 54 - 54

Weil das so gegläntzt hat und weil das, das war ja auffällig eigentlich im Bild.

B1 - 3 Position: 56 - 56

weil der seinen Mund nicht so aufmacht oder so

B2 - 3 Position: 9 - 9

Weil da war ja so eine Kasette.

B2 - 3 Position: 29 - 29

Meinst du, was auf der Kasette darauf stand? (.) "Ricos (.)" keine Ahnung. Irgendetwas mit "Ricos".

B2 - 3 Position: 31 - 31

Die sieht halt auch komisch (lacht) aus. So ganz schwarz gekleidet. (I: Mhm.) Und das sieht für mich aus wie eine Hexe.

B3 - 3 Position: 29 - 29

Dass die Frau ein bisschen komisch aussieht? (lacht)

B4 - 3 Position: 10 - 10

Da ist so geheimnisvolle Lichter.

B4 - 3 Position: 18 - 18

Zeichentrick

B4 - 3 Position: 20 - 20

Weil er so (.) Augen hat wie gerade eben

B5 - 3 Position: 10 - 10

Ich finde, das ist sehr kleines Zimmer. Halt so Mini-Zimmer.

B5 - 3 Position: 16 - 16

Habe es immer an seiner Hose gesehen.

B6 - 3 Position: 7 - 7

Weil sie so die großen Augen gemacht haben

B6 - 3 Position: 15 - 15

Und ich habe so eine große noch nie gesehen. Deswegen fand ich die groß.

B8 - 3 Position: 15 - 15

Weil die halt so nicht gerade (.) viel größer als er ist.

B9 - 3 Position: 13 - 13

Weil das für mich einfach so aussah, als täte er einfach nur herumlaufen.

B9 - 3 Position: 28 - 28

Ich habe halt erkannt, dass er sucht, weil er sich einmal dort h- dort bei dem Bild, dort hinten einmal sich so heruntergebückt hat. Und da habe ich gesehen: Ah ja, der hat etwas gefunden.

B9 - 3 Position: 40 - 40

Dass der halt überall herumgelaufen ist und auf den Boden geschaut hat. (I: Mhm.) Weil normalerweise beim Laufen schaut man nach vorne. Er hat auf den Boden geschaut.

B9 - 3 Position: 42 - 42

Ich glaube, das sah für mich so aus, als hätte er da mehrere Sachen gefunden.

B9 - 3 Position: 46 - 46

Ja, die (.) Zicken, die sind normalerweise auch so typische Zicken. Die sind meistens (.) bei Filmen Zwillinge (.) und tragen das genau gleiche, dass man die auch sehr schnell untersch- nicht mehr so richtig unterscheiden kann.

B9 - 3 Position: 52 - 52

an der Scheibe standen und dann Zunge gezeigt haben.

B9 - 3 Position: 54 - 54

Weil der das einmal so richtig nah an seinem Gesicht hatte, um da hineinzusprechen.

B9 - 3 Position: 66 - 66

Und dann sieht er plötzlich eine der beiden Zicken-Zwillinge.

B1 - 4 Position: 2 - 2

Weil das sah so unwahrscheinlich aus. Die hat sich nicht bewegt und dann ist sie irgendwie verschwunden.

B1 - 4 Position: 4 - 4

Weil der so viele komische Sachen gesehen hat.

B1 - 4 Position: 6 - 6

Er hat auf dieses Schild (.) hat er doppelt gesehen.

B1 - 4 Position: 6 - 6

Weil er dann plötzlich das Rad sieht

B1 - 4 Position: 21 - 21

Weil da eine Trommel war.

B2 - 4 Position: 9 - 9

Weil er halt die ganze Zeit den Kopf so dreht (.) und so.

B2 - 4 Position: 19 - 19

Weil der sich immer so umschaute, so viel.

B1 - 4 Position: 33 - 33

ganz oft dieses Schild in jede Richtung mit der gleichen Straße darauf.

B4 - 4 Position: 2 - 2

Weil er immer h- h- h (schaut hin und her) gemacht hat.

B4 - 4 Position: 8 - 8

das (.) sieht man (.) eigentlich, so dass er so h- (schaut verwirrt) macht

B4 - 4 Position: 12 - 12

Dass er immer h- (schaut hin und her) auch wie einfach immer hin und her den Kopf getan hat und gekuckt hat, wo was ist.

B4 - 4 Position: 18 - 18

Und dass die sich immer wieder die- so gemacht haben, so die Zunge irgendwie herausgestreckt und (5) so- wieder so gemein gekuckt haben.

B4 - 4 Position: 26 - 26

Weil er kuckt links, rechts, rechts, links, so.

B5 - 4 Position: 12 - 12

Er hat immer die großen Augen gemacht bei den Straßen.

B6 - 4 Position: 12 - 12

Weil da wieder diese Bingotrommel im- (.) leicht kam.

B7 - 4 Position: 4 - 4

Und er hat halt auch immer so herumgeschaut

B7 - 4 Position: 4 - 4

Der hat halt auch, wie schon gesagt, schon immer so bisschen hin und her gekuckt.

B7 - 4 Position: 14 - 14

Ja, er ist halt auch bisschen, also nach meiner Meinung bisschen Zickzack gelaufen

B7 - 4 Position: 16 - 16

dass so oft die Schilder waren

B7 - 4 Position: 18 - 18

Davor hat er halt so bisschen die Schultern hochgezogen. Da hat er sie auch fallen lassen.

B7 - 4 Position: 22 - 22

Weil der ja so einen Zettel- oder halt- Das stand da unten am Anfang dran "Einkaufen" oder- (.)

B8 - 4 Position: 4 - 4

Ja herumgekuckt hat.

B8 - 4 Position: 26 - 26

Weil er immer wieder nach rechts geschaut hat, dann wieder nach links. Und sich mehrmals, paarmal sogar, gedreht hat.

B9 - 4 Position: 4 - 4

Dort war auch so eins mit den- mit richtig vielen Schildern- so eine Stange mit richtig vielen Schildern.

B9 - 4 Position: 6 - 6

Weil es auf der Szene so aussah, als täte auf jedem Schild das genau gleiche darauf stehen.

B9 - 4 Position: 6 - 6

Dann wurde Kamera wieder auf eine andere Seite (.) getan. Und dann ist wieder so Dächlerstraße gewesen und so.

B9 - 4 Position: 12 - 12

Hmm, der stand halt länger dran

B9 - 4 Position: 14 - 14

Weil der immer wieder nach rechts oder links geschaut hat

B9 - 4 Position: 26 - 26

Rico, Oskar und die Tiefer-(.)schatten.

B5 - 1 Position: 2 - 2

Noch eine Tasche.

B5 - 1 Position: 37 - 37

Und ihre Blicke sind auch richtig lustig.

B3 - 2 Position: 6 - 6

Und das ganze Zeit, das läuft in seinem Kopf, das Bingo. Das hat man jetzt noch einmal gesehen.

B5 - 4 Position: 4 - 4

die Zwillinge wären da in den Scheiben.

B7 - 4 Position: 4 - 4

Weil da immer solche Ausschnitte von der Bingotrommel waren.

B7 - 4 Position: 26 - 26

Dann kommt- ist da so ein Bild gekommen von einer Kugel

B9 - 4 Position: 18 - 18

Rico, Oskar und die-

B3 - 1 Position: 1 - 1

Rico, Oskar.

B4 - 1 Position: 2 - 2

**Bingo-Club.**

B1 - 1 Position: 28 - 28

**Hm ich kenne die (.) Schauspielerin.**

B1 - 1 Position: 4 - 4

**Der packt die Tasche in den Schrank.**

B2 - 1 Position: 7 - 7

**Jetzt geht er wieder heraus aus dem Haus.**

B2 - 1 Position: 10 - 10

**Jetzt dreht die wieder daran.**

B4 - 1 Position: 18 - 18

**Achso, die dreht das, OKAY.**

B5 - 1 Position: 5 - 5

**Er parkt.**

B5 - 1 Position: 46 - 46

**springt auf und will es fangen.**

B5 - 1 Position: 50 - 50

**Super Tasche.**

B9 - 1b Position: 7 - 7

**weil er dort so einen Schrank voller Taschen hatte.**

B9 - 3 Position: 48 - 48

**Grimassen**

B9 - 3 Position: 54 - 54

**Weil er auch bisschen komisch geschaut hat**

B1 - 4 Position: 29 - 29

**Ja, da sitzt eine Kuh (.) und der geht in den Edeka.**

B2 - 4 Position: 31 - 31

**Weil da wurde die Bingotrommel schon wieder eingeblendet**

B4 - 4 Position: 2 - 2

**Zwillinge**

B4 - 4 Position: 2 - 2

Das sind Zwillinge.

B2 - 1 Position: 29 - 29

Weil da waren, die, man hat gleich gesehen, dass die (.) dass die nicht nett sind, dass die wahrscheinlich Zicken sind

B1 - 3 Position: 30 - 30

## 7.9 Codings *Verbildlichte Gedanken*

Und dann sieht er plötzlich eine der beiden Zicken-Zwillinge.

B1 - 4 Position: 2 - 2

Weil das sah so unwahrscheinlich aus. Die hat sich nicht bewegt und dann ist sie irgendwie verschwunden.

B1 - 4 Position: 4 - 4

Weil der so viele komische Sachen gesehen hat.

B1 - 4 Position: 6 - 6

Er hat auf dieses Schild (.) hat er doppelt gesehen.

B1 - 4 Position: 6 - 6

Weil er dann plötzlich das Rad sieht

B1 - 4 Position: 21 - 21

Weil da eine Trommel war.

B2 - 4 Position: 9 - 9

Weil da wurde die Bingotrommel schon wieder eingeblendet

B4 - 4 Position: 2 - 2

Zwillinge

B4 - 4 Position: 2 - 2

ganz oft dieses Schild in jede Richtung mit der gleichen Straße darauf.

B4 - 4 Position: 2 - 2

Und das ganze Zeit, das läuft in seinem Kopf, das Bingo. Das hat man jetzt noch einmal gesehen.

B5 - 4 Position: 4 - 4

Weil da wieder diese Bingotrommel im- (.) leicht kam.

B7 - 4 Position: 4 - 4

die Zwillinge wären da in den Scheiben.

B7 - 4 Position: 4 - 4

dass so oft die Schilder waren

B7 - 4 Position: 18 - 18

Weil da immer solche Ausschnitte von der Bingotrommel waren.

B7 - 4 Position: 26 - 26

Dort war auch so eins mit den- mit richtig vielen Schildern- so eine Stange mit richtig vielen Schildern.

B9 - 4 Position: 6 - 6

Weil es auf der Szene so aussah, als täte auf jedem Schild das genau gleiche darauf stehen.

B9 - 4 Position: 6 - 6

Dann wurde Kamera wieder auf eine andere Seite (.) getan. Und dann ist wieder so Dächlerstraße gewesen und so.

B9 - 4 Position: 12 - 12

Dann kommt- ist da so ein Bild gekommen von einer Kugel

B9 - 4 Position: 18 - 18

Und dass die sich immer wieder die- so gemacht haben, so die Zunge irgendwie herausgestreckt und (5) so- wieder so gemein gekuckt haben.

B4 - 4 Position: 26 - 26

## 7.10 Codings *Weitere auffällige Bildgestaltung*

Ich dachte, es ist ein gezeichneter Film.

B9 - 1a Position: 14 - 14

Nein, außer, dass es, man am Anfang gedacht hat, dass das so halber Zeichen- gezeichneter Film ist und halber normaler richtig gespielter Film ist.

B9 - 1a Position: 27 - 27

aber ich war ein bisschen überrascht, als am Anfang, das war Zeichentrick oder so etwas und dann und dann ähm ka- und dann auf einmal ist so Rico und Oskar und der Tieferschatten gekommen. Und dann war es auf einmal nicht Zeichentrick.

B7 - 2 Position: 3 - 3

Da habe ich das auch gesehen und dann hat das so ge glänzt.

B1 - 3 Position: 54 - 54

Weil das so ge glänzt hat und weil das, das war ja auffällig eigentlich im Bild.

B1 - 3 Position: 56 - 56

Zeichentrick

B4 - 3 Position: 20 - 20

**B:** Rico, Oskar und die-

B3 - 1 Position: 1 - 1

Rico, Oskar.

B4 - 1 Position: 2 - 2

Rico, Oskar und die Tiefer-(.)schatten.

B5 - 1 Position: 2 - 2

Ja, die (.) Zicken, die sind normalerweise auch so typische Zicken. Die sind meistens (.) bei Filmen Zwillinge (.) und tragen das genau gleiche, dass man die auch sehr schnell untersch- nicht mehr so richtig unterscheiden kann.

B9 - 3 Position: 52 - 52

## 7.11 Codings *Äußere Erscheinung*

Wie sieht DIE denn aus?

B1 - 1 Position: 3 - 3

Die sieht komisch aus, die Frau.

B1 - 1 Position: 7 - 7

Da ist eine Frau.

B2 - 1 Position: 17 - 17

Kind.

B2 - 1 Position: 17 - 17

Das sind Zwillinge.

B2 - 1 Position: 29 - 29

Die sieht komisch aus.

B3 - 1 Position: 2 - 2

Die sieht komisch aus.

B3 - 1 Position: 9 - 9

Der sieht gruselig aus.

B3 - 1 Position: 15 - 15

Noch einmal Zwillinge.

B3 - 1 Position: 18 - 18

Die zwei (.) Mal Zwillinge (.) zwei Mädchen und zwei Jungs.

B4 - 1 Position: 30 - 30

Polizisten jetzt.

B5 - 1 Position: 37 - 37

Die sehen wirklich gleich aus.

B1 - 2 Position: 5 - 5

Sie sah ein bisschen aus wie so eine Hellseherin.

B1 - 2 Position: 10 - 10

Ich habe auch zwei Zwillingsbrüder gesehen.

B1 - 2 Position: 17 - 17

Zwei gleichen Capis und zwei gleichen T-Shirts. Genauso wie die Mädchen.

B1 - 2 Position: 17 - 17

Aber die Mädchen hatten voll hässliche Sachen an.

B1 - 2 Position: 17 - 17

Und ihre Blicke sind auch richtig lustig.

B3 - 2 Position: 6 - 6

und (.) er hat immer sein (..) Aufnahmegerät dabei.

B6 - 2 Position: 7 - 7

Weil die so, so komische Kleidung an hatten. Und ja. Deswegen irgendwie. Weil solche Kleidung trägt man nicht, irgendwie. So läuft man nicht herum.

B1 - 3 Position: 32 - 32

Die sieht halt auch komisch (lacht) aus. So ganz schwarz gekleidet. (I: Mhm.) Und das sieht für mich aus wie eine Hexe.

B3 - 3 Position: 29 - 29

Dass die Frau ein bisschen komisch aussieht? (lacht)

B4 - 3 Position: 10 - 10

Oh nein, zwei Zwillinge. Das ist aber blöd.

B1 - 1 Position: 22 - 22

Schon wieder die Polizisten.

B1 - 1 Position: 35 - 35

So viele Polizisten.

B9 - 1a Position: 11 - 11

Weil er so (.) Augen hat wie gerade eben (.) so

B5 - 3 Position: 10 - 10

Habe es immer an seiner Hose gesehen.

B6 - 3 Position: 7 - 7

Weil sie so die großen Augen gemacht haben (.) und immer (..) das war so (.) komisch.

B6 - 3 Position: 15 - 15

Ja, ich habe gesagt, ich dachte beim ersten Teil, dass das seine Schwester ist. Weil die halt so nicht gerade (.) viel größer als er ist.

B9 - 3 Position: 13 - 13

Die sind meistens (.) bei Filmen Zwillinge (.) und tragen das genau gleiche, dass man die auch sehr schnell untersch- nicht mehr so richtig unterscheiden kann.

B9 - 3 Position: 52 - 52

Er hat immer die großen Augen gemacht bei den Straßen.

B6 - 4 Position: 12 - 12

Das hat man auch gesehen.

B7 - 4 Position: 20 - 20

Davor hat er halt so bisschen die Schultern hochgezogen. Da hat er sie auch fallen lassen.

B7 - 4 Position: 22 - 22

Nicht die schon wieder!

B1 - 1 Position: 29 - 29

und da sind ganz viele Polizisten.

B2 - 1 Position: 6 - 6

Also der Rico, der ist ja recht dick

B7 - 2 Position: 1 - 1

Aber was ich auch ein bisschen lustiger finde, ist, dass der so ein Ding immer bei sich dran hat. Ich weiß nicht, was, wie das heißt, aber da kann man so reinsprechen und das irgendwo draufmachen und sich dann immer alles, um sich dann alles zu merken und so

B9 - 2 Position: 3 - 3

Weil die, das sind ja Zwillinge

B3 - 3 Position: 11 - 11

und die zwei fiesen Schwestern, also Zwillinge

B4 - 4 Position: 2 - 2

(..) Dass er wieder (.) sein Funkgerät dabei hat (.)

B6 - 4 Position: 18 - 18

## 7.12 Codings *Persönlichkeit, Charakter, Eigenschaften, Einstellungen*

Die sind voll die Zicken!

B1 - 1 Position: 47 - 47

Blöde Ziegen!

B1 - 1 Position: 48 - 48

Das sind zickige (.) Zwillinge.

B3 - 1 Position: 6 - 6

Die ist fies.

B3 - 1 Position: 12 - 12

Zickige Zwillinge.

B3 - 1 Position: 17 - 17

Die sind aber ganz schön fies.

B4 - 1 Position: 14 - 14

Die sind voll fies, die Mädchen.

B4 - 1 Position: 31 - 31

Mister 2000 ist aber auch schon ganz schön fies.

B4 - 1 Position: 32 - 32

Die mögen den anscheinend nicht.

B6 - 1 Position: 8 - 8

und die Familie wahrscheinlich sehr reich.

B6 - 1 Position: 17 - 17

Der ist schlau, weil er es aufgenommen hat.

B8 - 1 Position: 12 - 12

Weil, ja, das ist ganz normal eigentlich, dass er tiefbegabt ist.

B5 - 1 Position: 35 - 35

(Unverständlich) ist fies.

B7 - 1 Position: 11 - 11

Das ist eine fiese Kuh.

B7 - 1 Position: 18 - 18

Die armen Eltern.

B7 - 1 Position: 19 - 19

Die Frau ist nett.

B7 - 1 Position: 24 - 24

Die anderen sind nicht lieb.

B7 - 1 Position: 24 - 24

(Unverständlich) oder eine Zauberin?

B9 - 1a Position: 4 - 4

Sie ist gar nichts von beidem.

B9 - 1a Position: 5 - 5

Zicken.

B9 - 1a Position: 20 - 20

(Unverständlich) (...) stimmt gar nicht, so schlau wie er behauptet.

B9 - 1b Position: 3 - 3

Ich dachte, (unverständlich) das ist seine Schwester. So etwas.

B9 - 1b Position: 9 - 9

Das sind die kompletten Zicken.

B9 - 1b Position: 17 - 17

Aber die Zwillingsschwestern, die sind wirklich gemein.

B1 - 2 Position: 3 - 3

Aber die war schon ein bisschen geheimnisvoll.

B1 - 2 Position: 10 - 10

Es stimmt nicht ganz, dass er ein hochbegabtes Kind ist.

B4 - 2 Position: 1 - 1

Rico ist ein Einzelkind.

B4 - 2 Position: 1 - 1

Er hat ja ein tiefes (.) Gedächtnis gehabt, so ein (.) tiefes? Keine Ahnung. Weiß nicht, wie es heißt.

B5 - 2 Position: 1 - 1

Und (..) er hat (.) so, ist eigentlich ein guter Junge, weil man so rich-, man kann ihn richtig ausnutzen, immer in Bingo zu gewinnen.

B5 - 2 Position: 2 - 2

Aber was ich nicht so gut finde, ist, sein Gedächtnis ist Bingo. Das finde ich nicht so gut.

B5 - 2 Position: 2 - 2

Rico ist ein hochbegabtes Kind und in seinem Kopf ist wie eine Bingotrommel (..)

B6 - 2 Position: 1 - 1

Er weiß ganz viel und wenn er ganz viel nachdenken muss, fällt eine Kugel heraus.

B6 - 2 Position: 2 - 2

Und Rico ist französisch

B6 - 2 Position: 7 - 7

und hochbegabt

B7 - 2 Position: 1 - 1

aber er hat ja gesagt, dass es wie so ein Purzelding ist, so wie so eine Bingotrommel.

B7 - 2 Position: 1 - 1

Die ähm die Frau von der Bingotrommel war bisschen fies

B7 - 2 Position: 6 - 6

Die Zwillinge, die waren auch richtig fies.

B7 - 2 Position: 6 - 6

Die Mutter war von der von der Familie mit dem Wohnmobil richtig nett

B7 - 2 Position: 6 - 6

aber die ähm Familie nicht, die anderen nicht.

B7 - 2 Position: 6 - 6

Also die Jungs habe ich jetzt nicht sprechen hören, aber ich denke, dass halt die auch die auch bisschen fieser sind.

B7 - 2 Position: 6 - 6

Weil da waren, die, man hat gleich gesehen, dass die (.) dass die nicht nett sind, dass die wahrscheinlich Zicken sind

B1 - 3 Position: 30 - 30

Wahrscheinlich mögen die den nicht. (..)

B1 - 3 Position: 35 - 35

Ja, dass die zickig sind.

B3 - 3 Position: 11 - 11

Halt, dass die Frau so eine (.) Böse ist.

B3 - 3 Position: 27 - 27

Also die hat halt so eine fiese Lache wie so eine Hexe oder so.

B3 - 3 Position: 27 - 27

So, ich es nicht versteh, warum die so böse ist.

B3 - 3 Position: 27 - 27

Weil er ja dieses Gedächtnis hat. (.) Mit dem Billard. Nein, nicht mit Billard, mit dem Lotto? (.)  
Bingo, Bingo! Mit dem Bingo. Deswegen.

B5 - 3 Position: 32 - 32

Oh, die sind so gruselig, diese Mädchen ey.

B5 - 3 Position: 37 - 37

Weil er hat ja dieses Gedächtnis.

B5 - 3 Position: 43 - 43

Und wenn man ja viel mehr erzählt, wenn man genug erzählt hat, dann fällt irgendwann etwas heraus  
(.) von den Gedanken.

B5 - 3 Position: 43 - 43

Und das ist wahrscheinlich das schlimmste für ihn, was er vergessen kann.

B5 - 3 Position: 55 - 55

Ja, dass der halt so ein Gedächtnis hat wie Bingo. Und wenn er halt das- Wenn er viele Fragen  
irgendetwas hinein bekommt in sein Gedächtnis, muss irgendetwas auch herauskommen. Auch mal  
etwas herauskommen. Wie beim Bingospiel.

B5 - 3 Position: 57 - 57

**B:** Weil er dann alles vergisst. Nur neue Sachen, die ihm nichts bringen. (.) Vielleicht wenn die alle  
mit so dummen Fragen kommen, (.) hat er nur Dummes im Gedächtnis und nicht mehr Gutes.

**I:** Mhm. Wieso denkst du das?

**B:** Weil vielleicht alle guten Sachen herausfallen (.) und nur die schlechten Sachen drinnen sind-  
bleiben.

B5 - 3 Position: 65 - 67

Weil wenn er halt- Wenn er von jedem so viele Fragen bekommt, dann wird es kritisch.

B5 - 3 Position: 63 - 63

Dass irgendwann eine Idee dann nicht mehr drinnen ist in seinem Kopf.

B6 - 3 Position: 23 - 23

Also er hat ganz viele Ideen. (**I:** Mhm.) Und Wissen. Und wenn- wenn er die zusammensetzen will  
oder überlegt ganz scharf, nachdenkt, (.) dann (..) dann fällt eine Idee heraus aus seinem Kopf und er

kann sie sich nicht mehr merken, eine. (I: Mhm.) Und vergisst sie. Wie bei der Bingotrommel die Kugeln.

B6 - 3 Position: 29 - 29

Zum Beispiel bei dem Geruch. Er weiß, wie das riecht (..) und weiß, wie sich das anfühlt, dieses Ding.

B6 - 3 Position: 31 - 31

Eigentlich weiß er doch nichts

B6 - 3 Position: 33 - 33

Also er ist nicht dumm. Er ist auch nicht superschlau. So wie ein normaler Mensch. (I: Okay.) Ganz normal.

B6 - 3 Position: 37 - 37

Ja, also die Trommel dreht sich und wenn er viel denken muss, kommt ein Ball heraus und danach dreht sie wie wild.

B2 - 3 Position: 21 - 21

Dass das Gehirn das ist, so wie eine Bingotrommel.

B7 - 3 Position: 23 - 23

Weil das dann so, dass das Gehirn sich dann logischerweise auch dreht.

B9 - 3 Position: 5 - 5

Ähm ich habe es verstanden, dass sich sein Gehirn so mitdreht, wenn das so eine Kugel ist, die sich die ganze Zeit dreht und dass dann so als Gehirn ist und ja, dass sich das dreht. Ich weiß nicht mehr richtig, wie ich das mir vorgestellt habe.

B9 - 3 Position: 7 - 7

Dass der halt da immer, weil in der einen großen Kugel sind ja mehrere kleine Bälle drinnen. Und da geht halt immer wieder eins heraus. Dass da immer- Dass er sich richtig lange etwas merken kann, aber dann irgendwann einmal das auch vergisst.

B9 - 3 Position: 9 - 9

Ja, so eigentlich mit Fragezeichen. (I: Mhm.) Wieso Fundpapierchen? Ein paar suchen Goldmünzen, (..) ein paar suchen auch solche goldenen Steine (.) oder kleine Münzen. Er sucht Fundpapierchen. (I: Mhm.) Passt ja.

B9 - 3 Position: 34 - 34

Das (.) das ist dann- bei den Sachen suchen, das- ich meine, passt ja, so ironisch. Weil das- bei den Sachen suchen, da ist das so ein bisschen aus der Reihe.

B9 - 3 Position: 36 - 36

Ja, die (.) Zicken, die sind normalerweise auch so typische Zicken.

B9 - 3 Position: 52 - 52

Weil das ist teilweise schlau, aber auch dumm, wenn man sich das meistens nicht, (..) nicht mehr so anhören kann.

B9 - 3 Position: 58 - 58

Weil das- Er mag wahrscheinlich seine Mutter sehr und deswegen (.) (I: Mhm.) versucht der das.

B5 - 4 Position: 10 - 10

Weil er ja immer Sachen vergisst. Vom Bingo. (I: Mhm.) In seinem Kopf.

B5 - 4 Position: 14 - 14

und weil er ja die Zicken eigentlich wahrscheinlich auch nicht mag.

B1 - 4 Position: 29 - 29

Weil er es vielleicht mag.

B3 - 4 Position: 24 - 24

Und er braucht da so etwas, dass er den Weg findet.

B4 - 4 Position: 10 - 10

weil er ist ja tiefbegabt,

B7 - 4 Position: 2 - 2

Weil er (.) sich wahrscheinlich nicht sehr schlau findet.

B7 - 4 Position: 28 - 28

Weil (.) er ja so eine Bingotrommel hatte oder halt- Weil, wenn er zu viel nachdenkt, dass dann eine Kugel herausfällt.

B8 - 4 Position: 12 - 12

Hat der eigentlich keinen Papa?

B1 - 1 Position: 42 - 42

Die sind ganz schön fies zu dem (.) Rico.

B4 - 1 Position: 29 - 29

Hm, dass der ein Detektiv ist

B6 - 1 Position: 3 - 3

Oh, das ist fies!

B7 - 1 Position: 12 - 12

Das ist so fies!

B7 - 1 Position: 25 - 25

Ich dachte, der heißt Bingo.

B9 - 1b Position: 5 - 5

Wo ist eigentlich sein Bruder?

B1 - 1 Position: 11 - 11

Ich glaube nicht, dass er mit denen mitfahren will.

B5 - 1 Position: 48 - 48

Aber der hat doch noch einen Bruder, den Oskar.

B1 - 2 Position: 2 - 2

also die Lache von der fand ich lustig, aber auch fies (.) irgendwie so fiese Lache.

B3 - 2 Position: 5 - 5

Den gibt es nicht mehr oder er ist irgendwie weg. (27)

B6 - 2 Position: 9 - 9

Und Ricos Vater (.) ist weg. (4)

B6 - 2 Position: 8 - 8

weil sie, weil sie, weil sie immer gemein zu ihm sein wollen.

B1 - 3 Position: 35 - 35

Oder wollen ihn einfach immer nur ärgern.

B1 - 3 Position: 35 - 35

und weil die zickig sind.

B3 - 3 Position: 11 - 11

Ja, dass in seinem Kopf halt so eine Bingo-(.) Kugel, ähm, ja, Bingokugel drinnen ist (.), hat er behauptet. (I: Mhm.) Und dann, wenn halt eine herausfällt, wie bei dem eine Zahl oder das Gedachte.

B4 - 3 Position: 8 - 8

Und da dachte ich mir dann auch so, ja es ist nicht sehr intelligent, das Kind.

B7 - 3 Position: 3 - 3

### 7.13 Codings *Gefühle*

Dass die (...) ganz erfreut sind.

B6 - 1 Position: 12 - 12

Ich ha- habe mir gedacht, dass der so Angst hat vor dem Schatten, weil es etwas Gruseliges ist.

B5 - 3 Position: 6 - 6

Ähm nicht, also halt richtig müde war.

B5 - 3 Position: 18 - 18

damit er (.) komplett auf dem Boden, also, dass er da richtig sie- Ja wie soll ich sagen? Ja, richtig nicht gut fühlt sich. Dass er sich richtig (.) nicht fühlt. Dass er sich nicht gut fühlt.

B5 - 3 Position: 39 - 39

Wütend (.) und traurig

B6 - 3 Position: 17 - 17

Und traurig

B6 - 3 Position: 17 - 17

Ganz, also so normal, finde ich, sage ich. Weil er muss halt das jetzt (.) bringen, also er versucht es richtig.

B5 - 4 Position: 6 - 6

Wenn er es halt falsch macht, wird er traurig sein

B5 - 4 Position: 6 - 6

Gefühl, dass er sich dann vielleicht verläuft?

B3 - 4 Position: 14 - 14

Weil er vielleicht Angst hat, dass ihm irgendetwas passiert?

B3 - 4 Position: 30 - 30

Gut? (.) Oder ganz normal.

B6 - 4 Position: 8 - 8

Er fühlt sich (.) groß, dass er schon (..) alleine zum Einkaufen kann.

B6 - 4 Position: 8 - 8

Ich glaube, der war einfach nur aufgeregt.

B7 - 4 Position: 10 - 10

Ja, (.) verzweifelt so bisschen und (.) traurig, weil er es nicht so gut kann.

B7 - 4 Position: 12 - 12

Dass er halt (lacht) so ähm (.) bisschen (.) ja bisschen (..) so bisschen (..) verzweifelt war auch.

B7 - 4 Position: 38 - 38

Bisschen verwirrt.

B8 - 4 Position: 22 - 22

**B:** Weil er das sehr schön findet, was seine Mama singt.

B5 - 3 Position: 20 - 20

## 7.14 Codings *Gedanken*

Das Kind (.) sagt gerade irgendetwas beim Denken.

B2 - 1 Position: 3 - 3

Das Kind sagt etwas im Denken (.) zu sich.

B2 - 1 Position: 20 - 20

Der denkt, dass das aus dem Fenster herausgefallen ist.

B2 - 1 Position: 32 - 32

Das- (5) sein (.) Gehirn dreht sich.

B9 - 1a Position: 6 - 6

Dann, glaub- glaubt er, dass es an dem Fenster oben ist

B2 - 2 Position: 2 - 2

Also ich meinte halt, dass es im Kopf gerade etwas sagt. So.

B2 - 3 Position: 7 - 7

Weil halt da, weil man da ja nicht so in dem Raum etwas hört zum Beispiel und so, und weil das auch,

B2 - 3 Position: 9 - 9

Jo, diese Trommel. Bingo- (..) trommel, glaube ich. Oder so. Sonst weiß ich eigentlich nicht weiter.

B2 - 3 Position: 13 - 13

Also halt was in seinen Gedanken gesagt hat.

B2 - 3 Position: 23 - 23

Damit meine ich, dass er halt (..) sich das merken will, damit er vielleicht später auf die Spur kommt, was es ist.

B5 - 3 Position: 12 - 12

Dass er es vergessen hat, wo es lag?

B5 - 3 Position: 32 - 32

Und wenn er es vergessen hat, dann weiß er es nicht

B5 - 3 Position: 41 - 41

Ich glaube, die wissen das.

B5 - 3 Position: 43 - 43

Und sie hoffen dann, dass das mit dem 2011 herausfällt.

B5 - 3 Position: 43 - 43

Weil da sind ja diese Mädchen. Deswegen will er wahrscheinlich wirklich gar nicht mitfahren.

Vielleicht könnte es ja schon sein, wenn die Mädchen nicht da wären.

B5 - 3 Position: 53 - 53

Dann er das vergisst, ähm (.) dass er etwas aufgenommen hat.

B5 - 3 Position: 55 - 55

Weil der mag das Lied ja immer hören

B8 - 3 Position: 3 - 3

Ja, weil eigentlich hat er ja beim- also- bei- als sie gedreht hat, hat er ja so in Gedanken gesagt, dass er richtig schlau ist und so

B9 - 3 Position: 3 - 3

Er denkt, dass- also er darf halt nichts falsch machen, das- für seine Mama. Und er versucht das, den Weg richtig zu finden.

B5 - 4 Position: 2 - 2

Und das ganze Zeit, das läuft in seinem Kopf, das Bingo. Das hat man jetzt noch einmal gesehen.

B5 - 4 Position: 4 - 4

Gedanken hat der: "Also ich darf jetzt nichts falsch machen. Ich darf nichts vergessen."

B5 - 4 Position: 8 - 8

"Bin ich jetzt verrückt geworden?" vielleicht.

B1 - 4 Position: 2 - 2

Weil ihm da lauter Sachen so komisch vorkommen.

B1 - 4 Position: 2 - 2

Und dann sieht er plötzlich eine der beiden Zicken-Zwillinge. (.) Obwohl die gar nicht da ist eigentlich.

B1 - 4 Position: 2 - 2

Weil der so viele komische Sachen gesehen hat. (...) Er hat auf dieses Schild (.) hat er doppelt gesehen.

B1 - 4 Position: 6 - 6

Weil er dann plötzlich das Rad sieht und dann ist plötzlich alles (.) durcheinander. Weil die Kugeln auch immer alle durcheinander rollen. (I: Mhm.) In dem Ding. (I: Mhm.) (5)

B1 - 4 Position: 21 - 21

"Warum ist jetzt- Warum ist dieses Schild doppelt?" und "Oh nein! Warum ist da jetzt schon wieder diese Zicke da?"

B1 - 4 Position: 23 - 23

Also der denkt sich so: "Wo geht es entlang?" Ja: "Wo geht es entlang?"

B2 - 4 Position: 3 - 3

und da (.) denkt sich jemand die ganze Zeit: "Wo geht es entlang? (.) Wo geht es entlang?"

B2 - 4 Position: 3 - 3

Und in seinem Kopf geht voll viel herum.

B2 - 4 Position: 3 - 3

Ich glaube, wo der gedacht hat, da die Trommel.

B2 - 4 Position: 5 - 5

Weil er ganz viel gedenkt hat. (I: Mhm.) Gedacht hat.

B2 - 4 Position: 13 - 13

Weil- Weil er halt die ganze Zeit so in Gedankensprache so, so halt "Wo geht es hin?" so gesagt hat.

B2 - 4 Position: 15 - 15

Dass er in Gedanken etwas gesagt hat.

B2 - 4 Position: 17 - 17

Weil er so viel denken muss.

B2 - 4 Position: 21 - 21

Äh (.) zum Beispiel: "Wo geht es entlang?"

B2 - 4 Position: 25 - 25

Wo es zum Einkaufsladen geht? Welche Straße er lang muss und ob er jetzt links oder rechts muss.

B3 - 4 Position: 2 - 2

und dann weiß er nicht, wohin,

B3 - 4 Position: 6 - 6

"Wo soll ich jetzt hingehen? Rechts oder links?" (I: Mhm.) Er kann ja nicht in beide Richtungen gehen.

B3 - 4 Position: 10 - 10

Weil er sich vielleicht etwas kaufen möchte? (I: Mhm.) Oder für seine Mu- für seine Mama einkaufen geht?

B3 - 4 Position: 12 - 12

Er denkt ja die ganze Zeit an das Bingo (.) da (.) und ja.

B3 - 4 Position: 18 - 18

Weil er nicht weiß, wohin er laufen muss: links oder rechts.

B3 - 4 Position: 28 - 28

Dass er ganz durcheinander war?

B4 - 4 Position: 6 - 6

weil dann kann er ja verwirrt gewesen sein.

B4 - 4 Position: 10 - 10

Dass er wieder überlegt hat.

B4 - 4 Position: 30 - 30

Was links und rechts ist

B6 - 4 Position: 2 - 2

und (10) und es kam wieder die Bingotrommel vor (.) in seinem Kopf.

B6 - 4 Position: 2 - 2

Die hat sich gedreht, weil er nachgedacht- ged- äh nachdachten (.) musste, (**I:** Mhm.) was links und rechts ist (.) und welche Straße er langgehen muss.

B6 - 4 Position: 6 - 6

Wo das ist,

B7 - 4 Position: 2 - 2

Er hat sich halt oft gefragt, wo er lang muss.

B7 - 4 Position: 2 - 2

Und der- hat er auch immer gedacht, die Zwillinge wären da in den Scheiben.

B7 - 4 Position: 4 - 4

Ja, die Zwillinge hat er halt in Gedanken gehabt

B7 - 4 Position: 6 - 6

**I:** Mhm. Und dann hast du jetzt gerade noch gesagt, da war immer "Dieffenbachstraße, Dieffenbachstraße".

**B:** Ja, das hat er wahrscheinlich auch gedacht

B7 - 4 Position: 9 - 10

und hat auch so bisschen Wahnvorstellungen gehabt.

B7 - 4 Position: 16 - 16

Das mit der Dieffenbachstraße und (.) dass so oft die Schilder waren und mit den Zwillingen, (**I:** Mhm) (.) dass die da waren, aber die sind ja im Urlaub.

B7 - 4 Position: 18 - 18

und (.) dann als er endlich das- das rote Tuch gefunden hat, dachte er sich so: "Puh!" (.) Wahrscheinlich.

B7 - 4 Position: 20 - 20

Ich glaube, der hat auch bisschen an die Bingotrommel ge- gedacht.

B7 - 4 Position: 24 - 24

Vielleicht weil er sich dachte: "Ja, das war genau der Fall, was ich da beschrieben habe."

B7 - 4 Position: 32 - 32

"Was ich damals beschrieben habe, als wir bei diesem Bingo-Abend waren."

B7 - 4 Position: 34 - 34

Wo der Einkaufsladen ist.

B8 - 4 Position: 2 - 2

Wo er immer lang musste.

B8 - 4 Position: 8 - 8

Also dass er auch nicht immer gewusst hat, ob es jetzt links oder rechts geht.

B8 - 4 Position: 24 - 24

Und dann ist es ihm wieder eingefallen mit der (unverständlich) oder mit dem roten Irgendwas.

B8 - 4 Position: 24 - 24

"Wo muss ich jetzt lang?"

B9 - 4 Position: 2 - 2

weil der sich ja die ganze Zeit gedacht hat: "Rechts, links, rechts, links, rechts, links?" Wahrscheinlich dachte er sich das.

B9 - 4 Position: 2 - 2

Wahrscheinlich hat er sich da gedacht: "Wohin muss ich denn jetzt gehen?"

B9 - 4 Position: 6 - 6

Weil man da nicht weiß, muss ich jetzt da lang oder da lang, weil überall die gleiche Straße dann ist.

B9 - 4 Position: 8 - 8

und da auch seine (.) seine Sprache- das, was er gedacht hat- wahrscheinlich so in seinem Kopf gedacht hat, so vorgekommen ist. So- Ich glaube, das war Dächlerstraße, so Dächlerstraße.

B9 - 4 Position: 12 - 12

Nichts so richtig.

B9 - 4 Position: 16 - 16

Dass der sich halt dann so immer als Erstes denkt. Dann kommt- ist da so ein Bild gekommen von einer Kugel und dann hat der so sich wieder gedacht: "Eins, zwei, drei."

B9 - 4 Position: 18 - 18

Dass immer, wenn der sich halt etwas fragt (.), dann überlegt der erst einmal und dann bekommt der (.) plötzlich so die- das Ergebnis heraus. Also mal kurz überlegen und plötzlich alles da.

B9 - 4 Position: 22 - 22

"Wo muss ich jetzt lang?"

B9 - 4 Position: 24 - 24

Weil das merkt man eigentlich allgemein schon (.) an so einem richtig kurzen Teil, weil der sich die ganze Zeit gefragt: "Rechts, links, rechts, links, wo lang?"

B9 - 4 Position: 24 - 24

und (..) überlegt, was es sein kann. (55)

B6 - 2 Position: 6 - 6

Also wenn er ganz viele Ideen hat, (...) und versucht sie zusammzusetzen (.), dann fällt irgendwann eine heraus. Eine Kugel.

B6 - 3 Position: 21 - 21

Ja, dass- Er hat doch am Anfang gesagt, dass sein Gehirn wie eine Bingotrommel ist und wenn da ganz viele Gedanken sind, dann (.) fällt- dann fällt irgendein Gedanke mal heraus und (.) er sagt das. (I: Mhm). Gedanke. Der Gedanke.

B7 - 3 Position: 25 - 25

**B:** Ähm (.) dass ich da so genauso dieser Fall war, dass- genauso wie eine Bingotrommel (.) gerade war.

B7 - 4 Position: 36 - 36

## 7.15 Codings *Geschehnisse*

Und jetzt?

B1 - 1 Position: 32 - 32

Ist da irgendein Raub oder ein Mord oder so?

B1 - 1 Position: 35 - 35

Was da wohl passiert ist?

B1 - 1 Position: 41 - 41

Da ist irgendetwas passiert

B2 - 1 Position: 6 - 6

Da ist irgendetwas passiert.

B2 - 1 Position: 25 - 25

Was ist da los?

B3 - 1 Position: 13 - 13

Und das ist so wie (5), das ist (..) so wie Lose ziehen, nur ohne Geld (...) und anders.

B6 - 1 Position: 12 - 12

Äh (12) vielleicht ist der Mann der Kinderklauer mit dem großen Sack.

B6 - 1 Position: 16 - 16

WAS? Ach eine Erpressung.

B1 - 1 Position: 37 - 37

Warum können sie nicht Preis als Geld haben? Das gibt es ja bestimmt auch.

B5 - 1 Position: 40 - 40

Wahrscheinlich die ganze Nacht so.

B5 - 1 Position: 44 - 44

Was ist denn da passiert?

B7 - 1 Position: 6 - 6

Hoffentlich wird der nicht entführt.

B7 - 1 Position: 20 - 20

Hm, was passiert da jetzt?

B9 - 1a Position: 8 - 8

Was passiert da jetzt?

B9 - 1a Position: 11 - 11

Ich frage mich eigentlich schon, was alles passiert.

B9 - 1b Position: 2 - 2

Was ist da jetzt los?

B9 - 1b Position: 8 - 8

Wie es wohl weitergeht?

B1 - 2 Position: 1 - 1

Hoffentlich kriegt der keinen Ärger mit dem Mann, der da gerade gekommen ist am Schluss.

B1 - 2 Position: 3 - 3

Hm. (..) Was da wohl passiert ist bei dem Brand? Und wer wohl der Schatten ist? (.) Hm.

B1 - 2 Position: 4 - 4

Vielleicht hat die irgendetwas mit dem Brand zu tun?

B1 - 2 Position: 10 - 10

Aber was da wohl war mit dem- mit der Polizei?

B1 - 2 Position: 12 - 12

Vielleicht (5) vielleicht hat das irgendetwas mit dem Brand zu tun. Das kann sein.

B1 - 2 Position: 14 - 14

Wie der Film wohl weitergeht?

B1 - 2 Position: 19 - 19

Vielleicht wird Oskar ja noch geboren. Das kann gut sein.

B1 - 2 Position: 20 - 20

Hm, die Tiefschatten sind wirklich geheimnisvoll.

B1 - 2 Position: 21 - 21

Wohnt da noch ein Mensch oder nicht?

B3 - 2 Position: 5 - 5

Weil das mit dem Schatten und ob da noch jemand wohnt, weil das Haus ist ja explodiert. So irgendetwas ist da halt passiert. Deswegen ist das ja eigentlich richtig gruselig, weil man nicht weiß, (.) ist da jetzt etwas passiert oder so? Wieso läuft da jemand? Ist da jemand? Ja.

B3 - 2 Position: 9 - 9

Ah, in der Einführung hat ein Haus gebrannt. Davor ist etwas explodiert.

B4 - 2 Position: 3 - 3

Und Mister 2000 ist ein gesuchter Verbrecher.

B6 - 2 Position: 3 - 3

Und die Polizei sucht nach dem (.) Verbrecher.

B6 - 2 Position: 5 - 5

Aber (.) vielleicht ist ja der Mann, der am Ende drangekommen ist, vielleicht ist der ja dieser (.) Mister 2000 oder so etwas.

B7 - 2 Position: 2 - 2

Und ich glaube, dass ähm das Leuchten in der Nacht an dem Fenster, dass das- dass da die ganzen verschwundenen Kinder drinnen sind.

B7 - 2 Position: 2 - 2

Ähm, ja. Die kriegen- Dass sie es nicht weiß. Aber ich denke schon, dass sie es weiß. Und ähm, dass die Antwort so ist, ja, dass die tot nach und nach zurück die kriegen.

B7 - 2 Position: 3 - 3

und

das ist auch (.) witzig mit der Trommel.

B8 - 2 Position: 1 - 2

dass der eine Junge, ich glaube, der heißt Rico, dass der (...) glaube ich, ich glaube, oft (...) beim Bingo gewonnen hat

B9 - 2 Position: 1 - 1

Ich mein, da hat es ja gebrannt. Da wohnt eigentlich ja keiner mehr.

B1 - 3 Position: 14 - 14

und weil da eigentlich keiner wohnt.

B1 - 3 Position: 16 - 16

und deswegen, ja, hab ich, da habe ich dann halt (.) erkannt, dann, also (...) und dann habe ich gedacht: "Bestimmt zicken die jetzt herum!"

B1 - 3 Position: 30 - 30

Hm, die sind halt wirklich geheimnisvoll, weil da wohnt ja eigentlich keiner mehr und dann kann ja da eigentlich kein Schatten sein. Also das ist schon geheimnisvoll. Vielleicht hat da irgendjemand ein Geheimnis und niemand weiß es.

B1 - 3 Position: 58 - 58

**I:** Das fandst du spannend.

**B:** Jawohl.

B4 - 3 Position: 17 - 18

weil (..) am Anfang beim Zeichentrick war es ja so, dass da eine- irgendetwas explodiert ist und dann das gebrannt hat.

B4 - 3 Position: 20 - 20

Und es könnte ja sein, dass der verdächt- also der, der das gemacht hat, da drinnen ist.

B4 - 3 Position: 20 - 20

Ja, vielleicht hat es ja etwas mit dem Fall da zu tun. Wegen dem Explodierten.

B4 - 3 Position: 46 - 46

aber davor war noch das Auto, das ist dann auf sein Ding gefahren.

B2 - 2 Position: 1 - 1

Das Auto ist weggefliegen, äh gefahren.

B2 - 2 Position: 2 - 2

Und dann (.) und dann ist das Papier aber wegen dem Speed vom Auto weggefliegen (.) in die Höhe.

B2 - 2 Position: 2 - 2

aber das ist dann halt weggefliegen, weil da das Auto von den Zicken darauf geparkt hat.

B9 - 2 Position: 3 - 3

Er hat, ja okay, er hat schon echt oft Bingo gewonnen.

B5 - 1 Position: 12 - 12

So viel Bingo schon gewonnen, woah!

B5 - 1 Position: 13 - 13

Das, da hat er aber schon sehr oft gewonnen.

B9 - 1b Position: 10 - 10

Und das war es mit dem Fundpapierchen.

B9 - 1b Position: 19 - 19

Was er einkauft?

B3 - 4 Position: 34 - 34

Unheimlich.

B1 - 1 Position: 16 - 16

Das ist so gruselig.

B5 - 1 Position: 47 - 47

**I:** Warum war es unheimlich?

**B:** Weil da halt keiner mehr wohnt und weil das ja da gebrannt hat. Und weil dann, da ist eh alles zerstört. Und wenn da jetzt einer kommt, dann ist das ja eigentlich voll unheimlich. (..)

B1 - 3 Position: 61 - 62

**I:** Wieso war es für dich geheimnisvoll?

**B:** Weil es halt auch unheimlich war.

B1 - 3 Position: 59 - 60

Und der zweite Film fand ich ein bisschen unheimlich.

B3 - 2 Position: 9 - 9

Das ist spannend.

B4 - 1 Position: 23 - 23

oder wird

B6 - 1 Position: 3 - 3

Das ist, Bingo, wahrscheinlich Millionär, der schon mehrmals beim Bingo gewonnen hat.

B5 - 1 Position: 4 - 4

Und welche Fenster werden jetzt kaputtgehen? (.) Keine, okay.

B5 - 1 Position: 19 - 19

Na, vielleicht kommt der dann noch.

B1 - 2 Position: 2 - 2

Das denke ich, habe ich (.) vergessen zu (.) ja (...) und das ist auch voll der unheimliche und das bei

der Frau (.) ähm das bei dem Bingo, das habe ich auch nicht ganz verst-

B3 - 2 Position: 5 - 5

Und der (.) der der Mann da mit dem Hund, was das halt ist

B5 - 2 Position: 3 - 3

und das jetzt eine Kreuzung ist und er vielleicht geradeaus muss?

B3 - 4 Position: 16 - 16

Also da, da sind kurz danach diese (.) Zwillinge wieder aufgetaucht nach der Bingotrommel.

B4 - 4 Position: 24 - 24

## 7.16 Codings *Figurenhandlungen*

Was fängt der mit einer Tasche an?

B1 - 1 Position: 9 - 9

Nicht auf der Straße stehen bleiben!

B1 - 1 Position: 12 - 12

Was macht der jetzt?

B1 - 1 Position: 15 - 15

Die kann gut singen.

B1 - 1 Position: 17 - 17

Was macht der denn? (.) Achso, er sucht wieder seine Sachen.

B1 - 1 Position: 19 - 19

Was machen die da?

B1 - 1 Position: 35 - 35

Nicht auf der Straße stehen bleiben!

B1 - 1 Position: 38 - 38

Das Kind hat gewonnen.

B2 - 1 Position: 4 - 4

Der packt die Tasche in den Schrank.

B2 - 1 Position: 7 - 7

Die Frau singt ihm Lieder vor.

B2 - 1 Position: 8 - 8

Der hört sich eine CD an.

B2 - 1 Position: 9 - 9

Jetzt geht er wieder heraus aus dem Haus.

B2 - 1 Position: 10 - 10

Die Mädchen ärgern den.

B2 - 1 Position: 11 - 11

Die Mädchen nerven ihn immer noch.

B2 - 1 Position: 12 - 12

Er hat irgendein weiches Ding gefunden.

B2 - 1 Position: 13 - 13

Da kommt wieder die Frau von der Bühne.

B2 - 1 Position: 18 - 18

Jetzt schläft er (...) und er hört sich eine CD an, glaube ich.

B2 - 1 Position: 27 - 27

Die Mädchen ärgern den.

B2 - 1 Position: 28 - 28

Die Mädchen ärgern den weiter.

B2 - 1 Position: 30 - 30

Der hat irgendetwas Weiches gefunden.

B2 - 1 Position: 31 - 31

Oh Mann, oh Mann. (..) Wieso sammelt der so viele Taschen?

B1 - 1 Position: 40 - 40

Was macht die Polizei da?

B4 - 1 Position: 6 - 6

Beobachtet der das immer, das abgebrannte (.) Zimmer?

B4 - 1 Position: 9 - 9

Was sucht der denn alles?

B4 - 1 Position: 12 - 12

(unverständlich) den aber ganz schön ärgern.

B4 - 1 Position: 13 - 13

Was macht die Polizei da?

B4 - 1 Position: 21 - 21

Jetzt dreht die wieder daran.

B4 - 1 Position: 18 - 18

Ah, der hat das aufgenommen.

B6 - 1 Position: 4 - 4

Hm (...) dass der Sachen erforscht und versucht, herauszufinden, was das ist.

B6 - 1 Position: 6 - 6

Dass die Familie zu dem gemein ist?

B6 - 1 Position: 8 - 8

Die wollen den ärgern.

B8 - 1 Position: 13 - 13

Die singt ihm ein Lied vor.

B2 - 1 Position: 26 - 26

Jetzt (.) diktiert er wieder etwas.

B4 - 1 Position: 11 - 11

Achso, die dreht das, OKAY.

B5 - 1 Position: 5 - 5

Ach, er hat das aufgenommen.

B5 - 1 Position: 18 - 18

Was macht der?

B5 - 1 Position: 20 - 20

Er hat jetzt ein Papier gesucht.

B5 - 1 Position: 21 - 21

Die haben das aufgenommen.

B5 - 1 Position: 26 - 26

Ich finde das so blöd, dass die so macht, dass alle lachen müssen, dass sie lachen.

B5 - 1 Position: 35 - 35

Er parkt.

B5 - 1 Position: 46 - 46

Jetzt kommen die Mädels wieder.

B5 - 1 Position: 46 - 46

Jetzt fangen (unverständlich), springt auf und will es fangen.

B5 - 1 Position: 50 - 50

Was macht der da?

B7 - 1 Position: 10 - 10

Ich finde es total eklig, dass der alles aufsammelt.

B7 - 1 Position: 15 - 15

Die singt voll schön.

B7 - 1 Position: 22 - 22

Was macht er jetzt?

B9 - 1a Position: 17 - 17

(Unverständlich) findet ganz viele Sachen.

B9 - 1a Position: 18 - 18

Mal sehen, was er sich nimmt.

B9 - 1b Position: 4 - 4

Tagebuch schreiben ist altmodisch.

B9 - 1b Position: 11 - 11

Jetzt (.) sucht er etwas.

B9 - 1b Position: 13 - 13

Weitersuchen.

B9 - 1b Position: 20 - 20

Also da war so ein Junge, der (...) ja der (.) der ist mit der Frau zu so einem Kasino gegangen.

B2 - 2 Position: 1 - 1

Der hat (unverständlich) gewonnen.

B2 - 2 Position: 1 - 1

Und dann ist (.) ist der, hat dann die Tasche genommen.

B2 - 2 Position: 1 - 1

Und dann sind die halt wieder nach Hause.

B2 - 2 Position: 1 - 1

Dann ist der ins Bett.

B2 - 2 Position: 1 - 1

Ja, und dann (...) ist der raus und hat wieder Papier gesammelt und hat dann das auf so ein Zeug aufgenommen, auf so ein (...) keine Ahnung, wie das heißt, aufgenommen.

B2 - 2 Position: 1 - 1

Und dann (...) sind da die zwei Mädchen gekommen.

B2 - 2 Position: 1 - 1

Die haben den dann geärgert

B2 - 2 Position: 1 - 1

Und dann haben die Mädchen den geärgert halt.

B2 - 2 Position: 2 - 2

Dann (...) kam die Mutter (...) von denen, glaube ich.

B2 - 2 Position: 2 - 2

Dann (...) dann sind die eingestiegen, sind in Urlaub.

B2 - 2 Position: 2 - 2

Und dann (...) hat er es nicht mehr gefunden.

B2 - 2 Position: 2 - 2

Und dann hat der irgendwie so, so ein Ding gefunden, da war (...) ja, und hat es wieder aufgenommen.

B2 - 2 Position: 2 - 2

und ist hochgerannt.

B2 - 2 Position: 2 - 2

Ich finde es komisch, dass Rico immer die Fundpapierchen aufhebt.

B4 - 2 Position: 1 - 1

Ich finde es komisch, dass er bei Bing- beim Bingo mitspielt.

B4 - 2 Position: 1 - 1

Und Rico (...) sammelt Müll und versucht es zu beschreiben

B6 - 2 Position: 6 - 6

Und ja, und eigentlich hat das ja seine Mama gelegt mit der Bingoding (...) mit der Bingotrommel.

B7 - 2 Position: 1 - 1

Und ich fand es eigentlich bisschen eklig, dass der, dass er die ganzen Papierchen da so aufgehoben hat. Das naja.

B7 - 2 Position: 3 - 3

und hat das ähm Dings bisschen angezeigt, das- (...) wie sie klatschen sollen und wie sie lachen sollen.

B7 - 2 Position: 6 - 6

Weil der Mann, der ist ja einfach da nicht heruntergefahren

B7 - 2 Position: 6 - 6

und ähm die ähm Mädchen haben ihn voll (..) ähm ran- oder wie auch immer das heißt so (.) ähm gedüngst, ge-ärgert. Ja.

B7 - 2 Position: 6 - 6

Und der hat immer so ein (..) ja, redet er immer alles rein, was er da gerade denkt.

B8 - 2 Position: 4 - 4

Die haben im Bingo gewonnen.

B8 - 2 Position: 5 - 5

Und die haben im Bingo gewonnen.

B8 - 2 Position: 3 - 3

Mir fällt auch dazu ein, dass da halt (.) da bei ihm zwei Zicken gegen Ende waren, die ihn total angezickt haben (..)

B9 - 2 Position: 3 - 3

und dann noch die Scheibe abgeleckt haben

B9 - 2 Position: 3 - 3

Der hat halt auch Fundpapierchen (.) gesucht, hat eines gefunden

B9 - 2 Position: 3 - 3

Also er hat ja beim ersten Mal, hat er ja auch solche Sachen gesucht, weil der sucht ja immer nach Sachen, die da so auf der Straße herumliegen und hebt sie dann immer auf und nimmt sie mit. (.) Ja und (.) dann (..) dann hab ich mich, dann hab ich es kurz vergessen. Dann habe ich mich gefragt: "Hä? Was macht der denn jetzt?" Und dann ist es mir irgendwie wieder eingefallen.

B1 - 3 Position: 19 - 19

Ich habe gesehen, dass er sich immer gebückt hat. (**I:** Mhm.) Und wenn man sich bückt, dann hebt man, dann hat er, das sah auch so aus, als hätte er irgendetwas aufgehoben.

B1 - 3 Position: 21 - 21

Weil das so komisch aussah, wenn der immer so läuft und (unverständlich) (verstellt ihre Stimme). (**I:** Mhm.) Sieht immer so komisch aus.

B1 - 3 Position: 23 - 23

Hm (...), wie er sich immer bückt und dann so macht (tut so, als ob sie etwas in der Hand hält und ansieht).

B1 - 3 Position: 25 - 25

Der hat die irgendwo hineingetan

B2 - 3 Position: 29 - 29

weil der ist unter die Decke

B2 - 3 Position: 29 - 29

Ja, weil die so böse zu dem Jungen sind.

B3 - 3 Position: 13 - 13

Auf jeden Fall waren die halt böse, weil sie zu dem Jungen so gemein sind.

B3 - 3 Position: 19 - 19

und er sagt etwas, dass die auf dem Fundpapierchen stehen mit dem Wohnmobil, aber sie dann nicht zum Beispiel zu der Mutter gehen

B3 - 3 Position: 21 - 21

Dass der das beobachtet fand ich halt interessant,

B4 - 3 Position: 20 - 20

und wenn er immer etwas diktiert, dann denkt man sich das halt schon ab und zu mal.

B4 - 3 Position: 32 - 32

Der hat halt wieder etwas diktiert über die unheimlichen Schatten, (**I:** Mhm.) die in dem Gebäude waren.

B4 - 3 Position: 34 - 34

Ist er unter der Bettdecke.

B4 - 3 Position: 36 - 36

Er diktiert sich noch einmal etwas, obwohl er es, glaube ich, nicht darf (.), weil seine Mutter ihn schon ins Bett geschickt hat.

B4 - 3 Position: 38 - 38

und er gerade direkt aufgenommen hat, damit er es sich später merken kann.

B5 - 3 Position: 10 - 10

Dass er halt die ganze Nacht das angehört hat und am Morgen.

B5 - 3 Position: 18 - 18

Weil er es aufgenommen hat, damit er es sich immer wieder anhört.

B5 - 3 Position: 22 - 22

Weil er sucht den- das war wie er sucht und sucht und kuckt halt, wo es ist. Und er findet es nicht. Und irgendwann hat er es gefunden.

B5 - 3 Position: 30 - 30

Dass die so (.) machen, dass der mehrere Sachen vergisst und damit er (.) halt das Papier nicht mehr findet. Und die machen das halt mit Absicht

B5 - 3 Position: 39 - 39

Weil er- weil die Mädchen das so machen, dass er, dass er etwas vergisst.

B5 - 3 Position: 41 - 41

und dann lachen sie ihn aus.

B5 - 3 Position: 41 - 41

Hm, weil dann versuchen die so viel zu erzählen wie möglich.

B5 - 3 Position: 43 - 43

Ja, weil die Mädchen ihn so (.) belasten (.) mit so vielen Fragen. (.) Aber mit den gleichen. Damit immer die gleiche Frage hereinkommt, aber dass es trotzdem mehr wird.

B5 - 3 Position: 47 - 47

Weil sie ja, wie vorhin ich gesagt habe, ihn die ganze Zeit belastet haben mit Fragen und Fragen.

B5 - 3 Position: 55 - 55

Also wahrscheinlich hat er es aufgenommen.

B6 - 3 Position: 3 - 3

Und er sein (.) Aufnahmegerät dabei- also gleich genommen hat.

B6 - 3 Position: 5 - 5

Dass die- der Mann einfach nichts gemacht hat

B6 - 3 Position: 13 - 13

weil (.) weil die ihn einfach ignoriert haben mit seinem Fundpapierchen

B6 - 3 Position: 17 - 17

weil sie nicht sofort herunterfahren.

B6 - 3 Position: 17 - 17

Ja, wieso läuft der die ganze Zeit herum und hebt irgendetwas auf?

B7 - 3 Position: 17 - 17

Weil ähm (.) er immer wieder herumgelaufen ist, etwas gesucht hat und (.) es aufgehoben hat, wenn er es gefunden hat.

B7 - 3 Position: 19 - 19

Weil der Ma- Weil der Mann nicht wegfahren wollte von dem Papierchen (.), dass er da gesehen hat.

B7 - 3 Position: 29 - 29

Und die Zwillinge haben ihn so richtig geärgert, weil er anscheinend tiefbegabt ist.

B7 - 3 Position: 29 - 29

Weil sie ihn die ganze Zeit so ausgefragt haben und er wusste es nicht.

B7 - 3 Position: 31 - 31

weil der ja so etwas hat und dann kann der das ja immer aufnehmen und wieder anhören.

B8 - 3 Position: 3 - 3

Ja, und dass das immer sich dann wiederholt. Also wenn er das aufnimmt, dann kann der das immer wieder (.) anhören.

B8 - 3 Position: 11 - 11

Dass die gewonnen haben da. (I: Wer?) Ähm, die (.) also (.) die Mama und der Rico.

B8 - 3 Position: 21 - 21

auch wenn der eigentlich nur dransäß und seine Mutter alles gemacht hat und so, dass er gewonnen hat.

B9 - 3 Position: 3 - 3

Weil ich da ja noch nicht wusste, was der da macht. Weil das für mich einfach so aussah, als täte er einfach nur herumlaufen.

B9 - 3 Position: 28 - 28

Dass der so Fundpapierchen sucht.

B9 - 3 Position: 30 - 30

Ähm, dass er- Ich habe halt erkannt, dass er sucht, weil er sich einmal dort h- dort bei dem Bild, dort hinten einmal sich so heruntergebückt hat. Und da habe ich gesehen: Ah ja, der hat etwas gefunden.

B9 - 3 Position: 40 - 40

Dass der halt überall herumgelaufen ist und auf den Boden geschaut hat. (I: Mhm.) Weil normalerweise beim Laufen schaut man nach vorne. Er hat auf den Boden geschaut.

B9 - 3 Position: 42 - 42

Ich glaube, das sah für mich so aus, als hätte er da mehrere Sachen gefunden.

B9 - 3 Position: 46 - 46

Weil der vorhin auch- am Anfang auch mit der Tasche richtig so herumgewedelt hat, als hätte es ihm gefallen.

B9 - 3 Position: 48 - 48

Und weil die halt sofort so zu ihm gegangen sind

B9 - 3 Position: 52 - 52

Ja, dass die halt so als sie weggefahren sind, so die Scheibe, an der Scheibe standen und dann Zunge gezeigt haben. (I: Mhm.) Grimassen.

B9 - 3 Position: 54 - 54

Weil der das einmal so richtig nah an seinem Gesicht hatte, um da hineinzusprechen.

B9 - 3 Position: 66 - 66

Mit seinem Aufnahmegerät. Er hört sich alles wieder an, was seine Mama gesagt hat, wie links oder rechts und wann links und rechts.

B5 - 4 Position: 2 - 2

Dass er das aufgenommen hat? Auf seinem Band?

B5 - 4 Position: 4 - 4

Weil er versu- Weil er kuckt links, rechts, rechts, links, so. Gucken, ob ist das rechts oder ist das links?  
Oder wie? Was?

B5 - 4 Position: 12 - 12

Weil der sich immer so umschaue, so viel.

B1 - 4 Position: 33 - 33

Die hat sich nicht bewegt und dann ist sie irgendwie verschwunden.

B1 - 4 Position: 4 - 4

und der geht in den Edeka

B2 - 4 Position: 31 - 31

Weil er halt die ganze Zeit den Kopf so dreht (.) und so.

B2 - 4 Position: 19 - 19

Ja und dann geht er zum Edeka.

B2 - 4 Position: 27 - 27

Weil halt (.) er musste zum Einkaufen gehen. (I: Mhm.) Und da geht er

B3 - 4 Position: 6 - 6

Weil er immer h- h- h (schaue hin und her) gemacht hat.

B4 - 4 Position: 8 - 8

Und (.) das ganz oft

B4 - 4 Position: 10 - 10

Dass er immer h- (schaue hin und her) auch wie einfach immer hin und her den Kopf getan hat und  
gekuckt hat, wo was ist.

B4 - 4 Position: 18 - 18

Und dass die sich immer wieder die- so gemacht haben, so die Zunge irgendwie herausgestreckt

B4 - 4 Position: 26 - 26

Dass er auch ein bisschen verwirrt durch die Stadt gelaufen ist?

B4 - 4 Position: 34 - 34

Also er hat- Er musste es zuerst mit den Händen (.) (I: Mhm.) machen.

B6 - 4 Position: 4 - 4

Er hat schon den- fast den halben Weg, nein- fast den ganzen Weg ohne sein Gerät geschafft.

B6 - 4 Position: 6 - 6

und (.) er geht in Edeka (.) zum Kaufen, glaube ich.

B6 - 4 Position: 18 - 18

Und er hat halt auch immer so herumgeschaut

B7 - 4 Position: 4 - 4

Weil die ihn ja immer ärgern.

B7 - 4 Position: 8 - 8

Der hat halt auch, wie schon gesagt, schon immer so bisschen hin und her gekuckt.

B7 - 4 Position: 14 - 14

Ja, er ist halt auch bisschen, also nach meiner Meinung bisschen Zickzack gelaufen

B7 - 4 Position: 16 - 16

Und jetzt ist der in einen Einkaufsladen gelaufen.

B8 - 4 Position: 6 - 6

Und dann hat er halt, wenn er es gar nicht mehr gewusst hatte, hat der auch wieder das (.) Teil da genommen und dann hat er es wieder gewusst.

B8 - 4 Position: 8 - 8

Ja, das Aufnahmegerät genommen hat und da das sich angehört hat.

B8 - 4 Position: 14 - 14

Ja herumgekuckt hat.

B8 - 4 Position: 26 - 26

Weil er immer wieder nach rechts geschaut hat, dann wieder nach links. Und sich mehrmals, paarmal sogar, gedreht hat. (.) Ja.

B9 - 4 Position: 4 - 4

Weil der da länger darauf geschaut hat

B9 - 4 Position: 12 - 12

Hmm, der stand halt länger dran

B9 - 4 Position: 14 - 14

Und dann ist er los (.) so gemacht und so. Und dann ist er losgelaufen (.) (I: Mhm.) und so.

B9 - 4 Position: 18 - 18

Weil der immer wieder nach rechts oder links geschaut hat

B9 - 4 Position: 26 - 26

und weil der einmal das Aufnahmegerät hatte und dann so einen Knopf gedrückt hat, dass er es- dann seine eigene Stimme gehört hat. Also das ist dann halt- dass er es dann gehört hat.

B9 - 4 Position: 26 - 26

Dass die halt (.) beide reden

B3 - 3 Position: 21 - 21

Weil dann da, er sucht und sucht und sucht und sucht.

B5 - 1 Position: 45 - 45

und dann ist er erst losgelaufen.

B9 - 4 Position: 16 - 16

Wieso lacht die so komisch?

B1 - 1 Position: 8 - 8

Ja, Käsesoße.

B1 - 1 Position: 25 - 25

Sie fragt den nach dem Namen.

B2 - 1 Position: 21 - 21

Sie lacht.

B2 - 1 Position: 22 - 22

Wieso will der das "nochmal"?

B4 - 1 Position: 24 - 24

Dreißig.

B5 - 1 Position: 6 - 6

Ho! Zweitausend Euro!

B5 - 1 Position: 8 - 8

Was meinen die, nach und nach?

B5 - 1 Position: 9 - 9

Tieferschatten.

B5 - 1 Position: 14 - 14

Käsesoße, okay.

B5 - 1 Position: 29 - 29

Weich (lacht).

B5 - 1 Position: 28 - 28

Schnäppchenentführer? 2000? Okay.

B5 - 1 Position: 38 - 38

Ja, was meinen die mit NACH UND NACH?

B5 - 1 Position: 39 - 39

Schatten, Tiefschatten oder so.

B5 - 1 Position: 41 - 41

So (unverständlich) (...) weich (5) riecht nach Käse.

B5 - 1 Position: 51 - 51

Könnte herausgefallen sein.

B5 - 1 Position: 52 - 52

Bingo

B9 - 1a Position: 7 - 7

Fundpapierchen.

B9 - 1a Position: 19 - 19

"Fundpapier" habe ich noch nie gehört.

B9 - 1b Position: 16 - 16

Dann war da "schon wieder diese unheimliche Schatten".

B2 - 2 Position: 1 - 1

Und dann hat der (.) hat der gesagt, dass er das Auto wegfahren soll.

B2 - 2 Position: 2 - 2

"Weich", hat er gesagt und (.) "Käsegeruch", glaube ich.

B2 - 2 Position: 2 - 2

Aber (.) das "weich", wo der gesagt hat, und "Käsesoße", das war (unverständlich) Käsesoße.

B3 - 2 Position: 3 - 3

Und (...) weil ich nicht verstanden habe, ob die dieses Jahr mitfahren, wohin die fahren.

B3 - 2 Position: 3 - 3

Und die Mutter hat ja auch gesagt, als sie das dem erklärt hat, dass sie es nach und nach zurückkriegen.

B7 - 2 Position: 3 - 3

Die fragen immer nach

B1 - 3 Position: 35 - 35

Weil sie so komisch mit ihm reden. So, so blöd.

B1 - 3 Position: 37 - 37

(verstellt Stimme, spricht hoch, quietschig) Ja, (unverständlich) (spricht wieder normal) Irgendwie so, so komisch halt.

B1 - 3 Position: 39 - 39

Weil, dass sie so (.) immer so gleich sprechen (.) (**I:** Mhm.) irgendwie.

B1 - 3 Position: 41 - 41

Dass sie immer, dass sie, also die eine sagt "Oh!", dann sagt die andere auch "Oh!".

B1 - 3 Position: 43 - 43

**I:** Mhm. Dass sie sich wiederholen?

**B:** Ja. (**I:** Mhm.) Das finde ich ein bisschen komisch.

B1 - 3 Position: 44 - 45

und er sagt (.), da ist schon wieder dieser gruselige Schatten.

B3 - 3 Position: 7 - 7

Ja, er sagt etwas und dann machen die "Oooh!" (verstellt Stimme) (**I:** Mhm.) (lacht) "Stehen wir auf deinem Fundpapierchen?"

B3 - 3 Position: 15 - 15

und sagen: "Mama, kannst du mal wegfahren?", sondern einfach sagen: "Oh! Stehen wir jetzt auf dem Fundpapierchen?" Also so nichts sagen.

B3 - 3 Position: 21 - 21

Hm, weil die sagen: "Glauben heißt nichts wissen."

B4 - 3 Position: 50 - 50

Und das ist sehr gemein, wie die den ansprechen.

B4 - 3 Position: 50 - 50

Und nicht einfach sagen: "Oh, da müssen wir halt- da musst du kurz warten, bis der Wohnwagen weg ist."

B4 - 3 Position: 50 - 50

Also gemein ansprechen, also (verstellt Stimme) "Hey, was machst du da?" oder so. (**I:** Mhm, okay.) Und nicht nett sind.

B4 - 3 Position: 52 - 52

Aber die Mutter hat dann ja wieder, ein- dass- dass die in den Wohnwagen ge- also dem Rico irgendetwas Gutes gewünschen.

B4 - 3 Position: 54 - 54

Weil er ja am Anfang gesagt hat, dass- er hat es behauptet halt.

B4 - 3 Position: 62 - 62

Ich glaube, die singt etwas auf Russisch (5) oder Italienisch.

B9 - 1a Position: 16 - 16

**B:** Hm, weil ich verstehe das gar nicht. Und deswegen (..)

**I:** Was verstehst du gar nicht?

**B:** Die Sprache, wo die singt. Und deswegen bräuchte ich es jetzt nicht noch einmal hören.

B4 - 3 Position: 26 - 28

Er behauptet, dass sein (.) Gehirn wie eine Bingokugel ist.

B4 - 2 Position: 2 - 2

Ich denke schon, weil sie gesagt haben, auf- dass ähm dings wa-

B7 - 2 Position: 4 - 4

Italienisch.

B5 - 1 Position: 42 - 42

Irgendein englisches Lied.

B5 - 1 Position: 17 - 17

das Lied fand ich auch sehr schön, ja.

B7 - 2 Position: 4 - 4

Weil er es am Anfang des Films gesagt hat (lacht).

B5 - 3 Position: 59 - 59

und die (.) zwei Mädchen haben ihn so ausgefragt (.) (**I:** Mhm.) und so Sachen gesagt.

B6 - 3 Position: 13 - 13

Das hat der selber gesagt. (**I:** Ja.) Bei der Bingotrommel. (**I:** Mhm. Was hat er da-) Da hat der gesagt: "Ich bin ein hochbegabtes Kind." (5) Ja. (**I:** Mhm.) Und hat erklärt, dass er auch so eine Bingotrommel (.) im Kopf hat.

B6 - 3 Position: 19 - 19

weil (.) weil die haben ihn ja gefragt, wie alt das ist.

B6 - 3 Position: 33 - 33

Weil er die Frage nicht beantworten konnte mit dem Wohnmobil.

B6 - 3 Position: 39 - 39

Dass er von sich selber nicht sagt, dass er hochbegabt ist (lacht).

B7 - 3 Position: 11 - 11

Der sagt, also das, spricht er immer alles hinein, was ihm auffällt. (**I:** Mhm.) Oder (.) einfach so (.) wenn er etwas findet, dann sagt er da auch immer alles.

B8 - 3 Position: 9 - 9

Ich weiß nicht mehr richtig, aber ich glaube, ich habe das gemeint, weil er ja gesagt hat, dass, dass sein

Gehirn wie so eine Kugel ist, die sich dann die ganze Zeit dreht.

B9 - 3 Position: 5 - 5

So und sein Gehirn, hat er ja gesagt, ist wie eine Ku- ist wie so ein Ding.

B9 - 3 Position: 11 - 11

Darum dachte ich, dass das seine Schwester ist, aber als ich dann doch- habe ich dann doch gehört, dass es seine Mutter ist.

B9 - 3 Position: 13 - 13

Ähm weil ich bei diesem Teil am Anfang gehört habe, dass sie gerufen hat: "Mein Sohn hat gewonnen!"

B9 - 3 Position: 15 - 15

Ja, weil man da ja selber schreiben muss und der ja eigentlich alles so in das Ding hineinsagt.

B9 - 3 Position: 22 - 22

So wie als täte er das sagen, was er ins Tagebuch schreibt, aber das eigentlich gar nicht schreibt, sondern sagt.

B9 - 3 Position: 22 - 22

und so ihm so gesagt haben (verstellt Stimme): "Was machst du da? Mach das Aut- unser neues Auto nicht kaputt!"

B9 - 3 Position: 52 - 52

Und haben dann noch einmal so klar gesagt, dass er dumm ist, weil er- lange- weil die ihm eine Rechnung gestellt haben, die er nicht gemacht hat. Und er dann halt etwas Anderes, etwas ganz Anderes sich ausgedet hat. Und so. Das meine ich halt so richtig mit Zicken.

B9 - 3 Position: 52 - 52

Dass er halt- Weil er hat ja beim ersten Video auch gesagt, dass sich in seinem Kopf eine Trommel dreht und wenn er zu viel denken muss, dann fällt eine Kugel heraus.

B2 - 4 Position: 11 - 11

Weil diese zwei Zwillinge, die eine hatte rechts gesagt und die andere hat links gesagt.

B3 - 4 Position: 4 - 4

und dann sagen die links oder- und eine rechts.

B3 - 4 Position: 6 - 6

Ja, wenn- Was ist, wenn die (.) also Zwillinge sagen "links oder rechts"

B3 - 4 Position: 16 - 16

Weil (.) er in der letzten Szene gesagt hat, dass in seinem Kopf auch so eine Bingotrommel ist.

B3 - 4 Position: 20 - 20

Weil in dem ersten hat er ja gesagt, wenn er überlegt, ist das wie eine Bingotrommel.

B4 - 4 Position: 32 - 32

Und er hat gesagt: "Links? Rechts!"

B6 - 4 Position: 4 - 4

und hat- Und bei dem Dieffenbachstraßen-Schild da (.) hat er immer so "Dieffenbachstraße, Dieffenbachstraße" irgendwie so etwas.

B7 - 4 Position: 4 - 4

und (.) weil er immer gesagt hat: "Links, rechts?" und (.) so.

B8 - 4 Position: 26 - 26

Aber (.) jetzt (.) hab ich es auch mit der einen Kugel verstanden (.), wie der das so gemeint hat.

B9 - 4 Position: 16 - 16

und dann eins, zwei, (.) drei, (.) glaube ich, gekommen ist

B9 - 4 Position: 16 - 16

Ja, BINGO!

B5 - 1 Position: 5 - 5

Mister 2000.

B5 - 1 Position: 24 - 24

Wieso hat der die Lupe dabei?

B1 - 1 Position: 27 - 27

Dreißig.

B1 - 1 Position: 31 - 31

Wer ist Mister 2000?

B1 - 1 Position: 36 - 36

Welche Sprache ist das denn?

B4 - 1 Position: 10 - 10

Wer ist Mister 2000?

B4 - 1 Position: 15 - 15

Wer IST MISTER 2000?

B5 - 1 Position: 49 - 49

Die muss nachts arbeiten. Das ist ja komisch.

B7 - 1 Position: 23 - 23

Mister 2000 tut kidnappen.

B4 - 2 Position: 1 - 1

Und er klaut Kinder (13)  
von verschiedenen Familien. (28)  
B6 - 2 Position: 3 - 4

Ähm, ja und (..) die Mutter (.) die, muss die am Abend arbeiten?  
B7 - 2 Position: 4 - 4

Weil es ist ja jetzt nicht so normal, dass jemand (.) ähm so Papierchen von der Straße aufsammelt.  
B4 - 3 Position: 44 - 44

aber (..) aber das verstehe ich jetzt eigentlich nicht ganz, dass der das sammelt. Und ich frage mich  
eigentlich: Wieso macht der das? Weil ich kenne den Film ja nicht und (.) ja.  
B4 - 3 Position: 44 - 44

Weil die das vielleicht öfter machen.  
B5 - 3 Position: 55 - 55

Dass er sich halt jedes Mal eine Tasche holt.  
B9 - 3 Position: 48 - 48

Weil er auch bisschen komisch geschaut hat  
B1 - 4 Position: 29 - 29

**B:** Das weiß man jetzt nicht so genau, aber das (.) sieht man (.) eigentlich, so dass er so h- (schaut  
verwirrt) macht.  
B4 - 4 Position: 12 - 12

und (5) so- wieder so gemein gekuckt haben  
B4 - 4 Position: 26 - 26

weil der seinen Mund nicht so aufmacht oder so.  
B2 - 3 Position: 9 - 9

**B:** Weil er sich vielleicht etwas kaufen möchte? (**I:** Mhm.) Oder für seine Mu- für seine Mama  
einkaufen geht?  
B3 - 4 Position: 12 - 12

Und ähm, seine Mama hat wahrscheinlich gesagt, er muss in die Dieffenbachstraße.  
B7 - 4 Position: 10 - 10

## 7.17 Codings *Raum*

aber viele Leute.

B1 - 1 Position: 2 - 2

Viele Kugeln.

B1 - 1 Position: 5 - 5

Eine Kugel ist draußen.

B1 - 1 Position: 6 - 6

Komische Schränke.

B1 - 1 Position: 13 - 13

Was ist da?

B1 - 1 Position: 10 - 10

Was ist das bloß?

B1 - 1 Position: 24 - 24

Viele Leute.

B1 - 1 Position: 27 - 27

Bingo-Club.

B1 - 1 Position: 28 - 28

Und hep.

B1 - 1 Position: 31 - 31

Schönes Haus.

B1 - 1 Position: 39 - 39

Uiuiui, da stehen aber viele Fahrräder herum.

B1 - 1 Position: 43 - 43

Da ist eine Frau (.) auf einer Bühne, glaube ich.

B2 - 1 Position: 2 - 2

Ganz viele Leute.

B2 - 1 Position: 17 - 17

Da ist ein (...) Glücks-(unverständlich) mit ganz vielen Bällen.

B2 - 1 Position: 19 - 19

Es sind ganz viele Leute und ganz viele Polizisten.

B2 - 1 Position: 25 - 25

Der hat viele Taschen.

B3 - 1 Position: 4 - 4

Oh Mann, hat der viele TASCHE**N**!

B1 - 1 Position: 14 - 14

Was war das für ein Schatten?

B3 - 1 Position: 5 - 5

Der hat viele Taschen.

B3 - 1 Position: 14 - 14

Das ist ja so etwas wie Lotto.

B4 - 1 Position: 4 - 4

Hat der einen vollen Kleiderschrank!

B4 - 1 Position: 7 - 7

Oh, ist der Schrank voll! Da fliegt ja alles heraus.

B4 - 1 Position: 22 - 22

Und dass das Wohnmobil (...) sehr neu ist

B6 - 1 Position: 17 - 17

Das ist voll groß.

B8 - 1 Position: 1 - 1

Des hat viele Treppen.

B8 - 1 Position: 14 - 14

Alle lachen.

B2 - 1 Position: 5 - 5

Und jetzt lachen alle.

B2 - 1 Position: 23 - 23

Bingo, Bingo.

B5 - 1 Position: 3 - 3

Licht an!

B5 - 1 Position: 10 - 10

Oho, wie viele Taschen die schon haben!

B5 - 1 Position: 11 - 11

Was ist das denn?

B5 - 1 Position: 15 - 15

Küsschen (unverständlich) träum (unverständlich) ((liest, was auf den Post-its steht))

B5 - 1 Position: 16 - 16

Was ist das?

B5 - 1 Position: 27 - 27

Die Tasche, schon wieder.

B5 - 1 Position: 36 - 36

Noch eine Tasche.

B5 - 1 Position: 37 - 37

Noch so viele Taschen! Warum hat der so viele Taschen?

B5 - 1 Position: 40 - 40

Hat des keine Batterien oder so (.) Akku?

B5 - 1 Position: 44 - 44

Oha, sind das viele Luftballons!

B7 - 1 Position: 2 - 2

Voll die schöne Wohnung!

B7 - 1 Position: 8 - 8

Hässliches Fahrrad.

B7 - 1 Position: 10 - 10

Das ist bestimmt das Büro des Verbrechers.

B7 - 1 Position: 21 - 21

Das ist bestimmt eine Nudel.

B7 - 1 Position: 26 - 26

Was ist das für ein Ding (unverständlich)?

B9 - 1a Position: 3 - 3

Eine rote Tasche, für eine Frau. Das ist ja toll.

B9 - 1a Position: 10 - 10

Da ist ein komisches altes Motorrad gewesen.

B9 - 1a Position: 12 - 12

Das ist ein großer Taschenschrank.

B9 - 1a Position: 13 - 13

Aha, die lachen jetzt alle.

B9 - 1b Position: 6 - 6

Super Tasche.

B9 - 1b Position: 7 - 7

Und Müll.

B9 - 1b Position: 14 - 14

Das war aber auch ein großes Wohnmobil in dem Film.

B1 - 2 Position: 6 - 6

Aber was war das für ein Schatten eigentlich beim Haus?

B3 - 2 Position: 5 - 5

Er hat ein Diktiergerät.

B4 - 2 Position: 2 - 2

Ja, weil, weil es fast Nacht war

B1 - 3 Position: 16 - 16

Da habe ich das auch gesehen und dann hat das so geblinzelt. Und dann (...) dann war das (.) dann habe ich mir gedacht: "Ja, was ist das jetzt?" Habe ich mir halt gedacht.

B1 - 3 Position: 54 - 54

Weil das so geblinzelt hat und weil das, das war ja auffällig eigentlich im Bild.

B1 - 3 Position: 56 - 56

Weil da war ja so eine Kasette.

B2 - 3 Position: 29 - 29

Meinte ich als statt CD Kasette.

B2 - 3 Position: 29 - 29

Meinst du, was auf der Kasette darauf stand? (.) "Ricos (.)" keine Ahnung. Irgendetwas mit "Ricos".

B2 - 3 Position: 31 - 31

Ja halt von wem der Schatten ist. (I: Mhm.) Oder was das für einer ist. Ob das von einem Gegenstand ist oder nicht.

B3 - 3 Position: 5 - 5

Ja, weil (.) da halt ein Schatten ist

B3 - 3 Position: 7 - 7

Da ist so geheimnisvolle Lichter. (I: Mhm.) Die sind ja manchmal schon gruselig.

B4 - 3 Position: 18 - 18

Ja, es ist halt ein Diktiergerät

B4 - 3 Position: 32 - 32

Ja, weil (.) ich mein, Schatten. Wenn man, wenn man in ein Haus sieht, wo eigentlich keiner ist und wenn man da einen Schatten sieht, dann ist das irgendwie wirklich voll unheimlich.

B1 - 3 Position: 12 - 12

Ich finde, das ist sehr kleines Zimmer. Halt so Mini-Zimmer.

B5 - 3 Position: 16 - 16

Aber so schaut es nicht aus.

B6 - 3 Position: 35 - 35

Wie viele Kugeln das da sind.

B7 - 3 Position: 3 - 3

Ja, also da, wo er das aufgenommen hat. (I: Mhm.) Also ich weiß ja nicht, wie so etwas heißt.

B8 - 3 Position: 7 - 7

Weil da bei der Kugel etwas herausfliegt.

B9 - 3 Position: 11 - 11

ja, das (.) ist, weil er dort so einen Schrank voller Taschen hatte.

B9 - 3 Position: 48 - 48

Ach so heißt das. (...) Dazu kann ich eigentlich nichts richtig sagen.

B9 - 3 Position: 58 - 58

Man braucht da, glaube ich, noch so ein anderes Teil, damit man es sich so daraufladen kann und sich das dann anhören kann. (.) So meine ich es.

B9 - 3 Position: 60 - 60

Weil man es halt immer überall mitnehmen kann, dann alles hineinsprechen kann, da so auf Pause stellen kann. Es wird halt meistens ziemlich schnell- (.) also passt da nichts mehr darauf, aber dafür geht der Akku nicht leer.

B9 - 3 Position: 62 - 62

Und das ist auch am Anfang zweimal fast nacheinander vorgekommen.

B9 - 3 Position: 66 - 66

Wegen diesem (.) Rad da.

B1 - 4 Position: 15 - 15

Dieses Bingorad, wo man dann dreht.

B1 - 4 Position: 17 - 17

Ja, da sitzt eine Kuh

B2 - 4 Position: 31 - 31

War das eine Kuh? Da sitzt eine Kuh.

B2 - 4 Position: 1 - 1

Weil da eine Trommel war. (I: Mhm.) Halt so eine (unverständlich) -trommel.

B2 - 4 Position: 9 - 9

Da ist dann wie eine Kugel herausgeflogen.

B4 - 4 Position: 20 - 20

An der Bingotrommel.

B6 - 4 Position: 4 - 4

Und das rote Tuch.

B6 - 4 Position: 6 - 6

Und zwar das finde ich bisschen komisch, dass da so eine Kuh ist (lacht).

B7 - 4 Position: 44 - 44

Weil da wieder diese Bingotrommel im- (.) leicht kam.

B7 - 4 Position: 4 - 4

weil ich denke, dass da nicht überall "Dieffenbachstraße" ist.

B7 - 4 Position: 10 - 10

Weil da immer solche Ausschnitte von der Bingotrommel waren.

B7 - 4 Position: 26 - 26

Weil der ja so einen Zettel- oder halt- Das stand da unten am Anfang dran "Einkaufen" oder- (.)

B8 - 4 Position: 4 - 4

Weil da die Bingotrommel war

B8 - 4 Position: 26 - 26

Dort war auch so eins mit den- mit richtig vielen Schildern- so eine Stange mit richtig vielen Schildern.

B9 - 4 Position: 6 - 6

Weil es auf der Szene so aussah, als täte auf jedem Schild das genau gleiche darauf stehen.

B9 - 4 Position: 6 - 6

Irgendwie verwirrend.

B9 - 4 Position: 8 - 8

Das (.) bedeutet halt, dass man mit dem Gerät nicht ein anderes braucht, sondern auch mit dem so alles aufnehmen kann und so und dann noch (.) das, was man gesagt hat wo anders draufmachen kann, dass das dann wieder leer ist.

B9 - 4 Position: 30 - 30

Jetzt weiß ich auch, dass das richtig schlaue ist, sich so eines zuzulegen, wenn man sehr schnell vergisst.

B9 - 4 Position: 26 - 26

Dass das halt sich so dreht

B9 - 4 Position: 16 - 16

Warum fangen jetzt alle an zu lachen?

B9 - 1a Position: 9 - 9

Und weiter geht das Gesang (unverständlich)

B9 - 1b Position: 12 - 12

Beim Bingo habe ich auch nicht gewusst, warum der so- warum er so viele Taschen hatte. Das war bisschen sehr komisch.

B5 - 2 Position: 1 - 1

und halt (...) richtig viele Taschen hat. (...)

B9 - 2 Position: 1 - 1

Und dann waren da halt ganz schön viele Kinder

B2 - 4 Position: 3 - 3

Weil da wurde die Bingotrommel schon wieder eingeblendet

B4 - 4 Position: 2 - 2

und hundertmal- ganz oft dieses Schild in jede Richtung mit der gleichen Straße darauf.

B4 - 4 Position: 2 - 2

Weil das die Stimme von (.) von der Frau war. (.

B6 - 3 Position: 5 - 5

## 7.18 Codings *Fazit zum Film*

Der ist auch schön, der Film.

B8 - 1 Position: 16 - 16

Ich fand den Film richtig (.) cool.

B3 - 2 Position: 1 - 1

Er war sehr lustig.

B3 - 2 Position: 1 - 1

Ich fand die zwei Filme sch- lustig.

B3 - 2 Position: 9 - 9

Ich fand den Film richtig toll.

B3 - 2 Position: 7 - 7

Also der Film war sehr lustig (lacht).

B5 - 2 Position: 1 - 1

Aber manche Stellen waren komisch.

B5 - 2 Position: 1 - 1

Aber (..) so war der Film und ich fand ihn eigentlich ganz (..) schön und (..) ja.

B7 - 2 Position: 1 - 1

Ja und ähm ich fand den Film sehr schön

B7 - 2 Position: 3 - 3

Der Film ist cool

B8 - 2 Position: 1 - 1

Der Film ist gut. An einer Stelle ist er besonders spannend.

B4 - 2 Position: 1 - 1

Mich würde der Film schon interessieren.

B1 - 2 Position: 1 - 1

Das fand ich richtig cool.

B7 - 2 Position: 3 - 3

## 7.19 Codings *Film als Produkt*

Hm ich kenne die (..) Schauspielerin.

B1 - 1 Position: 4 - 4

Rico, Oskar und die-

B3 - 1 Position: 1 - 1

Rico, Oskar.

B4 - 1 Position: 2 - 2

Ist das ein Spielfilm?

B4 - 1 Position: 3 - 3

(Unverständlich) (..) Aus welchem- welches Jahr spielt der Film?

B4 - 1 Position: 28 - 28

Rico, Oskar und die Tiefer-(.)schatten.

B5 - 1 Position: 2 - 2

Hm (..) (unverständlich) gleich die Stelle.

B5 - 1 Position: 34 - 34

Das ist ein alter Film.

B9 - 1a Position: 15 - 15

Wo die das wohl herhaben? Die Filme und so.

B1 - 2 Position: 6 - 6

Aber die Frau (unverständlich) kenn ich die. Die spielt da, glaube ich, auch mit.

B1 - 2 Position: 7 - 7

Wahrscheinlich so etwas, so etwas wie ein Krimifilm.

B1 - 2 Position: 21 - 21

Und ich kenne da so paar Figuren, paar Schauspieler, die bei auch bei anderen Sch- Spielen mitgespielt haben, ja. Bloß da, den Rico kenne ich nicht.

B7 - 2 Position: 6 - 6

Weil es wird- da- ich wusste am Anfang nicht, in welchem Jahr der Film gedreht worden ist und dann konnte ich es auch nicht sagen. Aber (..) der müsste das ja eigentlich wissen. (**I:** Mhm.) Wenn er 2011 gekauft worden ist- das Teil 2011 gekauft worden ist, dann (..) und der Film 2014 gedreht worden ist, dann muss es ja (..) drei Jahre alt sein (lacht).

B4 - 3 Position: 56 - 56

Also wenn der Film in diesem Jahr gedreht wäre, würde es acht Jahre sein.

B6 - 3 Position: 35 - 35

**B:** Dass das ganz- Dass das eigentlich (..) ja, dass das eigentlich komisch ist, dass die tiefbegabt sagen. Weil (..) (**I:** Was fandst du komisch?) nicht sehr schlau und so.

**I:** Mhm. Was fandst du komisch dabei?

**B:** Das fand ich so (..) komisch, dass die es nicht hochbegabt gemacht haben (..) bisschen.

B7 - 3 Position: 5 - 7

## 7.20 Codings (*Weitere*) *Filmische Darstellungsmittel*

aber ich war ein bisschen überrascht, als am Anfang, das war Zeichentrick oder so etwas und dann und dann ähm ka- und dann auf einmal ist so Rico und Oskar und der Tieferschatten gekommen. Und dann war es auf einmal nicht Zeichentrick.

B7 - 2 Position: 3 - 3

Nein, außer, dass es, man am Anfang gedacht hat, dass das so halber Zeichen- gezeichneter Film ist und halber normaler richtig gespielter Film ist.

B9 - 1a Position: 27 - 27

Ich dachte, es ist ein gezeichneter Film.

B9 - 1a Position: 14 - 14

Jetzt fängt es an mit dem Komischen.

B5 - 3 Position: 24 - 24

Weil die so aufgedreht ist. Irgendwie (.) zeit-spulen, also, dass die Zeit schneller geht? So irgendwie, hört sich das an.

B5 - 3 Position: 26 - 26

Ja, weil (.) ich habe schon viele Filme gesehen, wo halt Zeitreisen waren. Das hört sich genauso an wie jetzt.

B5 - 3 Position: 28 - 28

Die sind meistens (.) bei Filmen Zwillinge (.) und tragen das genau gleiche, dass man die auch sehr schnell untersch- nicht mehr so richtig unterscheiden kann.

B9 - 3 Position: 52 - 52

Weil das sah so unwahrscheinlich aus.

B1 - 4 Position: 4 - 4

Dann wurde Kamera wieder auf eine andere Seite (.) getan. Und dann ist wieder so Dächlerstraße gewesen und so.

B9 - 4 Position: 12 - 12

Die Musik ist da irgendwie so komisch.

B5 - 1 Position: 45 - 45

## 7.21 Codings *Restkategorie: Interviewbedingte, inhaltsarme, unklare Äußerungen*

Ja.

B2 - 1 Position: 15 - 15

Okay.

B3 - 1 Position: 8 - 8

Ja.

B3 - 1 Position: 11 - 11

Aha.

B4 - 1 Position: 5 - 5

(Lacht)

B4 - 1 Position: 8 - 8

Mhm.

B4 - 1 Position: 17 - 17

Okay.

B4 - 1 Position: 19 - 19

(Lacht)

B4 - 1 Position: 20 - 20

Oh.

B4 - 1 Position: 26 - 26

Genau.

B4 - 1 Position: 33 - 33

(Schweigt)

B6 - 1 Position: 1 - 1

Mir fällt nichts ein.

B6 - 1 Position: 20 - 20

Sonst nichts.

B6 - 1 Position: 18 - 18

Nein.

B6 - 1 Position: 8 - 8

Hm, sonst nichts.

B6 - 1 Position: 8 - 8

Hm

B6 - 1 Position: 12 - 12

Nichts gerade.

B8 - 1 Position: 3 - 3

Ja.

B8 - 1 Position: 5 - 5

Ich denke eigentlich beim Filmgucken fast nichts. Also.

B8 - 1 Position: 7 - 7

Nichts.

B8 - 1 Position: 10 - 10

Also, nein, sonst nichts.

B8 - 1 Position: 16 - 16

(lacht)

B5 - 1 Position: 7 - 7

Hm (.) (unverständlich) alles klar.

B5 - 1 Position: 22 - 22

(Lacht)

B5 - 1 Position: 23 - 23

Ja.

B5 - 1 Position: 32 - 32

Okay.

B5 - 1 Position: 46 - 46

Hä?

B7 - 1 Position: 3 - 3

Oha!

B7 - 1 Position: 4 - 4

Ha.

B7 - 1 Position: 5 - 5

(Lacht)

B7 - 1 Position: 7 - 7

(Lacht)

B7 - 1 Position: 9 - 9

Okay, alles klar.

B7 - 1 Position: 14 - 14

Ja (lacht).

B7 - 1 Position: 17 - 17

Nein.

B9 - 1a Position: 25 - 25

Nein.

B9 - 1a Position: 29 - 29

Deshalb fällt mir nichts so richtig ein.

B9 - 1b Position: 2 - 2

Hm.

B1 - 2 Position: 6 - 6

Hm.

B1 - 2 Position: 9 - 9

Hm.

B1 - 2 Position: 13 - 13

Hm.

B1 - 2 Position: 11 - 11

Hm.

B1 - 2 Position: 16 - 16

Hm.

B1 - 2 Position: 14 - 14

(Stöhnt)

B1 - 2 Position: 8 - 8

Hm. Ich weiß es auch nicht. (..) Hm. Ich kann ja mal, nein, kann ich nicht. Hm.

B1 - 2 Position: 18 - 18

Hab ich, glaube ich, schon gesagt. Hm. (..) Hm. (..) Hm.

B1 - 2 Position: 19 - 19

Hm.

B1 - 2 Position: 21 - 21

Ich weiß es nicht. (...) Gut, das waren jetzt meine letzten Worte.

B1 - 2 Position: 22 - 22

Hm.

B1 - 2 Position: 10 - 10

Das kann wirklich sein.

B1 - 2 Position: 15 - 15

Ja. (...) Und

B3 - 2 Position: 3 - 3

Ähm (...) jetzt habe ich es vergessen.

B3 - 2 Position: 4 - 4

Und (...) ähm (5) ja.

B3 - 2 Position: 6 - 6

Und das mit dem Monsterfilm fand ich auch richtig lustig. Und das Monster hat sich bestimmt gedacht: Hä? Was macht der? Hört der jetzt auf? Und er, das blaue Monster hat sich gedacht: Welchen Knopf soll ich jetzt drücken? Oder so. Und ja.

B3 - 2 Position: 8 - 8

Hm?

B6 - 1 Position: 11 - 11

Hm?

B7 - 1 Position: 16 - 16

Ich glaube, es reicht. Also mehr fällt mir nicht jetzt ein.

B5 - 2 Position: 3 - 3

Jetzt fertig. (..) Soll ich machen?

B5 - 2 Position: 4 - 4

naja, vielleicht jetzt

B7 - 2 Position: 1 - 1

Ähm.

B7 - 2 Position: 2 - 2

Ja und-

B7 - 2 Position: 5 - 5

Ja, das war es dann eigentlich.

B7 - 2 Position: 7 - 7

Hm, mir (.) fällt dazu nichts Besonderes ein, außer

B9 - 2 Position: 1 - 1

Und (...)

B9 - 2 Position: 2 - 2

Und (..) ja.

B9 - 2 Position: 4 - 4

Ähm (...) ich glaube, nicht. (4)

B1 - 3 Position: 3 - 3

Mm (nein).

B1 - 3 Position: 8 - 8

Mhm.

B1 - 3 Position: 27 - 27

Ja, ich weiß.

B1 - 3 Position: 35 - 35

Mm (nein), glaube nicht.

B1 - 3 Position: 47 - 47

Mm (nein).

B1 - 3 Position: 51 - 51

Soll ich dann wieder so sagen wie letztes Mal?

B2 - 3 Position: 2 - 2

Ja.

B2 - 3 Position: 4 - 4

Deswegen meinte ich es halt so.

B2 - 3 Position: 11 - 11

Ja.

B2 - 3 Position: 12 - 12

Nein, eigentlich nicht so. (..) Mir fällt nichts mehr ein dazu.

B2 - 3 Position: 15 - 15

Nein, geht schon.

B2 - 3 Position: 17 - 17

Ja, wahrscheinlich.

B2 - 3 Position: 19 - 19

Er hat-

B2 - 3 Position: 21 - 21

Ja, jetzt fällt mir gar nichts mehr ein.

B2 - 3 Position: 21 - 21

Äh (.) dazu kann ich nichts sagen.

B2 - 3 Position: 27 - 27

Ja.

B2 - 3 Position: 30 - 30

Nein.

B2 - 3 Position: 33 - 33

Keine Ahnung.

B2 - 3 Position: 31 - 31

Das ist so wie letztes Mal? Einfach reden?

B3 - 3 Position: 1 - 1

Mm (nein).

B3 - 3 Position: 17 - 17

Laut denken?

B3 - 3 Position: 2 - 2

Hä? Wie? (...)

B3 - 3 Position: 23 - 23

Nein.

B3 - 3 Position: 31 - 31

Weiß ich nicht (lacht).

B3 - 3 Position: 19 - 19

(Lacht)

B3 - 3 Position: 21 - 21

Hä? Wie? Nicht ganz verstanden? Ich habe alles verstanden.

B3 - 3 Position: 25 - 25

Nein.

B3 - 3 Position: 26 - 26

Das habe ich, ja.

B3 - 3 Position: 27 - 27

Ja.

B3 - 3 Position: 27 - 27

Soll ich jetzt nicht mehr laut denken? (.) Nicht mehr laut denken?

B4 - 3 Position: 2 - 2

Weiß nicht. (...)

B4 - 3 Position: 40 - 40

Mm (nein), glaube nicht.

B4 - 3 Position: 54 - 54

Hm, weiß nicht.

B4 - 3 Position: 58 - 58

Hm, weiß ich nicht.

B4 - 3 Position: 60 - 60

Hm (8).

B4 - 3 Position: 62 - 62

Äh (5) nein.

B4 - 3 Position: 68 - 68

Ja, (.) weil (.) weil er halt (.) also ich weiß jetzt nicht.

B4 - 3 Position: 4 - 4

Hm.

B4 - 3 Position: 8 - 8

Weiß nicht.

B4 - 3 Position: 22 - 22

(unverständlich) mal was.

B1 - 1 Position: 44 - 44

Hm, ja? Nein. Nein, nein.

B5 - 1 Position: 35 - 35

Tieferschatten? (.) So ein Schatten, ja, wo halt (..) Was ist ein Tieferschatten? (..) Weiß ich gar nicht, was ein Tieferschatten ist.

B5 - 3 Position: 4 - 4

Ja, nichts halt.

B5 - 3 Position: 6 - 6

Also mehr fällt mir nicht gerade ein.

B5 - 3 Position: 8 - 8

Mhm.

B5 - 3 Position: 25 - 25

Ja.

B5 - 3 Position: 29 - 29

Nein. Nein, kann ich nicht. (.) Da weiß ich nichts mehr. (..)

B5 - 3 Position: 34 - 34

Mehr geht nicht.

B5 - 3 Position: 49 - 49

Nein.

B5 - 3 Position: 61 - 61

Erklären?

B5 - 3 Position: 69 - 69

Mhm.

B5 - 3 Position: 56 - 56

Weil- (.) Auf was kommen? Auf?

B5 - 3 Position: 45 - 45

Ja (lacht).

B5 - 3 Position: 53 - 53

Ja, das meine ich ja mit diesem Gedächtnis.

B5 - 3 Position: 69 - 69

Einfach mal so.

B6 - 3 Position: 7 - 7

Hm nein.

B6 - 3 Position: 9 - 9

Äh (.) habe es vergessen, wie ich es erklärt habe.

B6 - 3 Position: 27 - 27

Ja.

B6 - 3 Position: 30 - 30

Ja.

B6 - 3 Position: 31 - 31

Nicht mehr.

B6 - 3 Position: 33 - 33

Ähm (5) so wie ich gerade erklärt habe.

B6 - 3 Position: 25 - 25

Nichts.

B6 - 3 Position: 35 - 35

Ja.

B6 - 3 Position: 17 - 17

Hm.

B6 - 3 Position: 31 - 31

Da, das dachte ich mir.

B7 - 3 Position: 3 - 3

Ja.

B7 - 3 Position: 9 - 9

Ja.

B7 - 3 Position: 15 - 15

Mhm.

B7 - 3 Position: 21 - 21

Nein, eigentlich nicht.

B7 - 3 Position: 27 - 27

Nein.

B7 - 3 Position: 33 - 33

Nein.

B7 - 3 Position: 35 - 35

Das war auch so.

B7 - 3 Position: 29 - 29

Ja.

B8 - 3 Position: 2 - 2

Nein.

B8 - 3 Position: 5 - 5

Mhm.

B8 - 3 Position: 6 - 6

Nichts.

B8 - 3 Position: 11 - 11

Ja.

B8 - 3 Position: 13 - 13

Mhm.

B8 - 3 Position: 14 - 14

Nein, die wäre mir auch so aufgefallen.

B8 - 3 Position: 17 - 17

Hm. (10) Nichts?

B8 - 3 Position: 19 - 19

Ja, das mein ich halt.

B9 - 3 Position: 3 - 3

So meine ich es.

B9 - 3 Position: 5 - 5

Ähm nein.

B9 - 3 Position: 19 - 19

Ja.

B9 - 3 Position: 22 - 22

Nein.

B9 - 3 Position: 24 - 24

Ja.

B9 - 3 Position: 28 - 28

Ähm (...) Das weiß ich nicht mehr.

B9 - 3 Position: 32 - 32

Ja.

B9 - 3 Position: 38 - 38

Nicht so richtig.

B9 - 3 Position: 44 - 44

Hm.

B9 - 3 Position: 46 - 46

Und so.

B9 - 3 Position: 46 - 46

Hm. Nicht so richtig.

B9 - 3 Position: 50 - 50

Nein.

B9 - 3 Position: 54 - 54

Ja, sonst nichts mehr.

B9 - 3 Position: 54 - 54

Ja.

B9 - 3 Position: 56 - 56

Aber-

B9 - 3 Position: 61 - 61

Mm (nein).

B9 - 3 Position: 64 - 64

Und das ja.

B9 - 3 Position: 5 - 5

Und so meinte ich das.

B9 - 3 Position: 5 - 5

Ja, das hab ich dann (.) falsch verstanden.

B9 - 3 Position: 17 - 17

Und so. Weil ich nicht gerade etwas daran erkannt habe.

B9 - 3 Position: 28 - 28

Mhm.

B5 - 4 Position: 11 - 11

Nein.

B5 - 4 Position: 18 - 18

Was bedeutet dieses (unverständlich)? (Frage betrifft etwas im Klassenzimmer)

B5 - 4 Position: 18 - 18

(15) Hm. (22) (Lacht)

B1 - 4 Position: 8 - 8

Ja.

B1 - 4 Position: 12 - 12

Hm.

B1 - 4 Position: 10 - 10

Wie?

B1 - 4 Position: 19 - 19

Hm.

B1 - 4 Position: 27 - 27

Die gleichen eigentlich.

B1 - 4 Position: 25 - 25

Mhm.

B1 - 4 Position: 31 - 31

Hm. (..) Hm. (.) Weiß ich nicht.

B1 - 4 Position: 35 - 35

(Schüttelt Kopf)

B1 - 4 Position: 37 - 37

Mm (nein).

B1 - 4 Position: 38 - 38

Schüttelt Kopf

B1 - 4 Position: 38 - 38

Ja.

B2 - 4 Position: 7 - 7

Ja.

B2 - 4 Position: 11 - 11

Ja.

B2 - 4 Position: 14 - 14

Ja.

B2 - 4 Position: 19 - 19

Ja, sonst fällt mir nichts ein.

B2 - 4 Position: 23 - 23

Nein.

B2 - 4 Position: 29 - 29

Sonst weiß ich nicht weiter.

B2 - 4 Position: 5 - 5

Ich glaube, das war da so.

B2 - 4 Position: 5 - 5

Weil da war es halt so-

B2 - 4 Position: 5 - 5

Jetzt fällt mir nun wirklich gar nichts mehr ein.

B2 - 4 Position: 27 - 27

Hm weiß nicht (lacht).

B3 - 4 Position: 6 - 6

Weiß ich nicht.

B3 - 4 Position: 8 - 8

Ja.

B3 - 4 Position: 10 - 10

Weiß ich nicht.

B3 - 4 Position: 22 - 22

Ja.

B3 - 4 Position: 26 - 26

Nein.

B3 - 4 Position: 32 - 32

Ja.

B3 - 4 Position: 36 - 36

Weiß nicht (lacht).

B4 - 4 Position: 2 - 2

Mm (nein).

B4 - 4 Position: 4 - 4

Ja.

B4 - 4 Position: 10 - 10

Ja und so etwas.

B4 - 4 Position: 14 - 14

Dass er (12) mm (nein), glaube nicht.

B4 - 4 Position: 16 - 16

Also

B4 - 4 Position: 18 - 18

Ja.

B4 - 4 Position: 20 - 20

Ja.

B4 - 4 Position: 22 - 22

Weiß nicht.

B4 - 4 Position: 28 - 28

Mm (nein).

B4 - 4 Position: 36 - 36

Mm (nein).

B4 - 4 Position: 38 - 38

Also-

B4 - 4 Position: 8 - 8

Mhm.

B4 - 4 Position: 17 - 17

Ja.

B6 - 4 Position: 6 - 6

Ja.

B6 - 4 Position: 10 - 10

Hm nein.

B6 - 4 Position: 14 - 14

Mm (nein).

B6 - 4 Position: 20 - 20

Nein.

B6 - 4 Position: 16 - 16

Kann ich auch nichts sagen.

B6 - 4 Position: 16 - 16

Ja.

B6 - 4 Position: 12 - 12

Sonst war es- Jetzt weiß ich nichts mehr.

B6 - 4 Position: 12 - 12

Ja.

B7 - 4 Position: 15 - 15

Nein, eigentlich nicht.

B7 - 4 Position: 30 - 30

Ja.

B7 - 4 Position: 40 - 40

Nein.

B7 - 4 Position: 46 - 46

Ja.

B7 - 4 Position: 44 - 44

Nein.

B7 - 4 Position: 42 - 42

weil (.) er- (.)

B7 - 4 Position: 2 - 2

Wie?

B8 - 4 Position: 10 - 10

Kann ich das noch einmal angucken?

B8 - 4 Position: 18 - 18

Nein.

B8 - 4 Position: 16 - 16

Ja, also ich fand den vorherigen bisschen- Ausschnitt bisschen cooler.

B8 - 4 Position: 30 - 30

Weil er länger ging und (.) weil da mehr kam. Und da ist der jetzt nur zu dem (.) Einkaufsladen gelaufen.

B8 - 4 Position: 32 - 32

Hm. (8) Keine Ahnung.

B8 - 4 Position: 28 - 28

Und weil er halt dann wie das (.) ja, wie sagt man dazu?

B8 - 4 Position: 12 - 12

Ja.

B9 - 4 Position: 3 - 3

Mhm.

B9 - 4 Position: 10 - 10

Ja.

B9 - 4 Position: 7 - 7

aber sonst nichts.

B9 - 4 Position: 14 - 14

Ja.

B9 - 4 Position: 20 - 20

Nein.

B9 - 4 Position: 28 - 28

Nein.

B9 - 4 Position: 32 - 32

Ähm.

B9 - 4 Position: 29 - 29

Ja.

B9 - 4 Position: 12 - 12

Und so, ja.

B9 - 4 Position: 30 - 30

Was ist daran so witzig?

B1 - 1 Position: 34 - 34

Jetzt hat sie wieder (unverständlich)

B5 - 1 Position: 43 - 43

Das ist eklig.

B9 - 1a Position: 22 - 22

Das ist eklig.

B9 - 1b Position: 18 - 18

Das ist ja noch ekliger.

B9 - 1b Position: 21 - 21

Und ich hab da ein Foto gesehen, da war die (.) die blöden Ziegen, da waren die zu dritt. Vielleicht war es ja ihre Freundin.

B1 - 2 Position: 5 - 5

Das (.) find ich, richtig eklig ist.

B9 - 2 Position: 3 - 3

Igitt!

B1 - 1 Position: 20 - 20

Aber das kann (unverständlich) erinnern, wie das dann war (unverständlich)

B4 - 4 Position: 20 - 20

Nein, nein, nein, nicht, nein. Nein, nein (seufzt). Ach!

B5 - 1 Position: 30 - 30

Nein, nein, nein, nein, nein, nein, nein (.) nein, nein, nein, nein, nein.

B5 - 1 Position: 25 - 25

Oh nein.

B1 - 1 Position: 21 - 21

Los geht's!

B1 - 1 Position: 30 - 30

Oh oh.

B1 - 1 Position: 33 - 33

Hm (.) oh nein!

B1 - 1 Position: 46 - 46

Toll.

B1 - 1 Position: 45 - 45

Mist

B1 - 1 Position: 49 - 49

Lecker

B1 - 1 Position: 50 - 50

Ich verstehe kein Wort.

B3 - 1 Position: 16 - 16

Das stimmt.

B4 - 1 Position: 27 - 27

(Unverständlich)

B5 - 1 Position: 53 - 53

Lecker

B7 - 1 Position: 15 - 15

Kannst du kurz Play machen? Nicht (lacht)? (.) Also wahrscheinlich ist es ein Hund, süß.

B5 - 2 Position: 3 - 3

Ah!

B5 - 2 Position: 3 - 3

Wahrscheinlich wegen dem (..) (**I:** Mhm. Also einfach-) Wegen dem wie vorher halt.

B4 - 3 Position: 14 - 14

Kann ihn mir mal anschauen. Vielleicht gibt es den ja auf unserem Fernsehen. Hm.

B1 - 2 Position: 1 - 1

Wo stellt man bitte solche hässlichen Sachen her? So was kann man gar nicht herstellen, solche Sachen. Wer zieht die denn schon an? (.) Das ist ja voll dumm.

B1 - 2 Position: 17 - 17

Ich finde es komisch, dass man (.) zweimal Zwillinge bekommen kann. Hm, ja.

B3 - 2 Position: 2 - 2

Das schmeckt mir nicht.

B3 - 2 Position: 3 - 3

Ja, weil er (.) er behauptet das halt, aber eigentlich ist das im Gehirn ja gar keine Kugel, weil das Gehirn, da kann ja kein Plastik drinnen sein oder so etwas.

B4 - 3 Position: 64 - 64

Ja, das fand ich bisschen dumm.

B7 - 2 Position: 6 - 6

Und eigentlich sollte die vor vorne, denke ich jetzt.

B7 - 2 Position: 1 - 1

**I:** Mhm. (..) Das heißt, du hast ihm einfach zugehört und hast es dann verstanden und hast deswegen "Okay." gesagt?

**B:** Ja.

B4 - 3 Position: 5 - 6

Ja, er hat ge- also (...) also, dass ich es (.) akzeptier- akzeptiert habe. Also (.) (**I:** Mhm.) Kapiert sozusagen.

B4 - 3 Position: 4 - 4

Aber wenn man etwas glaubt, kann man ja auch richtigliegen.

B4 - 3 Position: 50 - 50

Aber dem glauben kann man das jetzt eigentlich nicht.

B4 - 3 Position: 62 - 62

Dass es eigentlich (.) gar nicht möglich ist (.) und er behauptet es und man weiß es eben nicht.

B4 - 3 Position: 66 - 66

Die Frau finde ich nicht so gut.

B2 - 1 Position: 24 - 24

Ich finde den Namen "Bingo" irgendwie total (.) lustig, weil so einen Namen tut man normalerweise nicht einem Kind geben.

B9 - 1b Position: 1 - 1

(lacht) Aber das war auch noch witzig, wo der (unkenntlich gemacht aufgrund von Anonymisierung) und dastand (unkenntlich gemacht aufgrund von Anonymisierung), ist ja (unkenntlich gemacht aufgrund von Anonymisierung).

B5 - 2 Position: 4 - 4

Vielleicht die von der Stadt, die das dann als Beruf machen,

B4 - 3 Position: 44 - 44

Warum muss man da überhaupt lachen? Das verstehe ich nicht.

B5 - 1 Position: 35 - 35

Man wird halt ganze Zeit, wenn man gefragt wird, dann wird man- (.) Also wenn man halt viel dumme Fragen bekommt, vielleicht kommen dann die guten Sachen heraus (.) und dann hat man halt ein Problem. Dann hat man das Wichtigste vergessen. Vielleicht. Vielleicht vergisst man dann das Wichtigste und (.) ja und dann weiß man in der Schule nicht bei der Probe, der nächsten. Deswegen nimmt er sich ja alles auf. (.) Aber was auch unfair den anderen wäre, weil wenn er alles aufgenommen hat, dann weiß er ja alles und die anderen vielleicht nicht so viel.

B5 - 3 Position: 69 - 69

Ja, das finde ich nicht so gut.

B5 - 3 Position: 63 - 63

Und wir haben letztens auch mit Frau (Name unkenntlich gemacht aufgrund von Anonymisierung) so eine, so eine- besprochen, was hochbegabt und was tiefbe- tiefbegabt bedeutet. Und da dachte ich mir dann auch so, ja es ist nicht sehr intelligent, das Kind. Weil hochbeg- weil da haben wir halt gesprochen. Da hat Frau (Name unkenntlich gemacht aufgrund von Anonymisierung) gesagt, dass hochbegabt (.) sehr schlau ist und (.) tiefbegabt, tiefbegabt nicht soo schlau ist.

B7 - 3 Position: 3 - 3

Das fand ich bisschen komisch.

B7 - 3 Position: 19 - 19

Ja, weil (unkenntlich gemacht aufgrund von Anonymisierung) und da haben wir auch immer Bingo gespielt. Und das war viel viel kleiner. Und ich habe so eine große noch nie gesehen. Deswegen fand ich die groß.

B8 - 3 Position: 15 - 15

Ja, weil (.) ich wär da jetzt nicht darauf-

B8 - 3 Position: 3 - 3

und also ich wäre da wahrscheinlich nicht darauf gekommen

B8 - 3 Position: 3 - 3

aber ich glaube nicht, dass er falsch macht.

B5 - 4 Position: 6 - 6

Edeka ist ein guter Laden (recht leise). Edeka ist ein guter Laden (lauter). (Lacht)

B5 - 4 Position: 16 - 16

Und ich frage mich, für was der eigentlich diese Kassette dabei gehabt hat mit der (unverständlich) Ich würde mich doch in (unkenntlich gemacht aufgrund von Anonymisierung) auskennen (lacht).

B4 - 4 Position: 10 - 10

und (.) da dachte ich so: "Ja, hoffentlich tauchen die jetzt nicht auf!" und so, denke ich.

B7 - 4 Position: 6 - 6

Weil (.) weil es nicht sein kann mit der Dieffenbachstraße

B7 - 4 Position: 20 - 20

Ja, eine Sache finde ich halt am Schluss lustig. Dass man- halt dann so (.) am Schluss (.) man als Einkaufsmarkt genommen hat: Edeka. Das finde ich irgendwie richtig lustig, weil zurzeit auch hier in (unkenntlich gemacht aufgrund von Anonymisierung) richtig mehr- mehrere- so ein großes Schild war, wo Edeka darauf ist und mehr auf der Edeka-Werbung kommt. Deshalb passt das.

B9 - 4 Position: 34 - 34

So (.) habe ich es, glaube ich- so weiß ich es jetzt, (.) dass es das ist.

B9 - 4 Position: 16 - 16

Ich weiß nicht, was Bingo ist.

B1 - 2 Position: 7 - 7

Okay, ich, kenne ich nicht.

B5 - 1 Position: 4 - 4

## 7.22 Ankerpunkte

Unheimlich.

B1 - 1 Position: 16 - 16

Oh nein.

B1 - 1 Position: 21 - 21

Die sind voll die Zicken!

B1 - 1 Position: 47 - 47

Was macht der denn? (.) Achso, er sucht wieder seine Sachen.

B1 - 1 Position: 19 - 19

Was ist das bloß?

B1 - 1 Position: 24 - 24

Und jetzt?

B1 - 1 Position: 32 - 32

Hm, die Tiefschatten sind wirklich geheimnisvoll.

B1 - 2 Position: 21 - 21

Das Kind (.) sagt gerade irgendetwas beim Denken.

B2 - 1 Position: 3 - 3

Das Kind sagt etwas im Denken (.) zu sich.

B2 - 1 Position: 20 - 20

Jetzt schläft er (...) und er hört sich eine CD an, glaube ich.

B2 - 1 Position: 27 - 27

Der hört sich eine CD an.

B2 - 1 Position: 9 - 9

Was war das für ein Schatten?

B3 - 1 Position: 5 - 5

Zickige Zwillinge.

B3 - 1 Position: 17 - 17

das bei der Frau (.) ähm das bei dem Bingo, das habe ich auch nicht ganz verst-

B3 - 2 Position: 5 - 5

Aha.

B4 - 1 Position: 5 - 5

Jetzt (.) diktiert er wieder etwas.

B4 - 1 Position: 11 - 11

Was sucht der denn alles?

B4 - 1 Position: 12 - 12

Das ist spannend.

B4 - 1 Position: 23 - 23

Wieso will der das "nochmal"?

B4 - 1 Position: 24 - 24

Okay.

B4 - 1 Position: 19 - 19

Die sind ganz schön fies zu dem (.) Rico.

B4 - 1 Position: 29 - 29

Es stimmt nicht ganz, dass er ein hochbegabtes Kind ist.

B4 - 2 Position: 1 - 1

Er behauptet, dass sein (.) Gehirn wie eine Bingokugel ist.

B4 - 2 Position: 2 - 2

Tieferschatten.

Was ist das denn?

B5 - 1 Position: 14 - 15

Ach, er hat das aufgenommen.

B5 - 1 Position: 18 - 18

Schatten, Tiefschatten oder so.

B5 - 1 Position: 41 - 41

Wahrscheinlich die ganze Nacht so.

B5 - 1 Position: 44 - 44

Die Musik ist da irgendwie so komisch. Weil dann da, er sucht und sucht und sucht und sucht.

B5 - 1 Position: 45 - 45

Das ist so gruselig.

B5 - 1 Position: 47 - 47

Ich glaube nicht, dass er mit denen mitfahren will.

B5 - 1 Position: 48 - 48

Er hat ja ein tiefes (.) Gedächtnis gehabt, so ein (.) tiefes? Keine Ahnung. Weiß nicht, wie es heißt.

B5 - 2 Position: 1 - 1

Aber was ich nicht so gut finde, ist, sein Gedächtnis ist Bingo. Das finde ich nicht so gut.

B5 - 2 Position: 2 - 2

Ah, der hat das aufgenommen.

B6 - 1 Position: 4 - 4

Dass die Familie zu dem gemein ist? (.) Die mögen den anscheinend nicht.

B6 - 1 Position: 8 - 8

Oha!

B7 - 1 Position: 4 - 4

Was macht der da?

B7 - 1 Position: 10 - 10

aber er hat ja gesagt, dass es wie so ein Purzelding ist, so wie so eine Bingotrommel.

B7 - 2 Position: 1 - 1

Die Zwillinge, die waren auch richtig fies. Die Mutter war von der von der Familie mit dem Wohnmobil richtig nett, aber die ähm Familie nicht, die anderen nicht.

B7 - 2 Position: 6 - 6

Der ist schlau, weil er es aufgenommen hat.

B8 - 1 Position: 12 - 12

Das- (5) sein (.) Gehirn dreht sich.

B9 - 1a Position: 6 - 6

Was macht er jetzt?

B9 - 1a Position: 17 - 17

**(Unverständlich)** findet ganz viele Sachen.

B9 - 1a Position: 18 - 18

## 8 Ergebnisse

### 8.10 Summary-Tabellen

#### 8.10.1 Summary-Tabelle *Sprache, Musik, Geräusche*

<b>Dokumente und Variablen</b>	<b>Sprache</b>	<b>Musik</b>	<b>Geräusche</b>
Lautes Denken - zeitgleich\B1 - 1	B1 bezieht sich auf die gesprochene Sprache. Es werden diegetische Figurenäußerungen wiederholt und hinterfragt sowie als "komisch" oder "gut" bezeichnet.		
Lautes Denken - zeitgleich\B2 - 1	B2 bezieht sich auf die gesprochene Sprache. Es werden diegetische und nondiegetische Figurenäußerungen wiederholt und in eigenen Worten wiedergegeben, auch bezüglich des Voice-over der Hauptfigur (z. B. "Das Kind (.) sagt gerade irgendetwas beim Denken.").	B2 bezieht sich auf diegetische Musik.	B2 bezieht sich auf das diegetische Hintergrundgeräusch des lachenden Publikums.
Lautes Denken - zeitgleich\B3 - 1	B3 bezieht sich insofern auf die gesprochene Sprache, als dass er/sie sie nicht versteht.		
Lautes Denken - zeitgleich\B4 - 1	B4 bezieht sich auf die gesprochene Sprache. Es werden diegetische Figurenäußerungen wiederholt, in eigenen Worten wiedergegeben und hinterfragt.		
Lautes Denken - zeitgleich\B5 - 1	B5 bezieht sich auf die gesprochene Sprache. Es werden diegetische Figurenäußerungen wiederholt (darunter auch die Wortneubildung "Tieferschatten"), in eigenen Worten wiedergegeben und hinterfragt.	B5 bezieht sich auf diegetische und nondiegetische Musik. Thematisiert wird dabei die Sprache des Gesangs sowie die auffälligen Worte "Bingo, Bingo." in der Titelmusik. Außerdem bezeichnet B5 die nondiegetische Musik als "irgendwie so komisch".	

Lautes Denken - zeitgleich\B6 - 1			
Lautes Denken - zeitgleich\B7 - 1	B7 bezieht sich auf die gesprochene Sprache, indem er/sie den diegetischen Gesang als "schön" bezeichnet.		
Lautes Denken - zeitgleich\B8 - 1			
Lautes Denken - zeitgleich\B9 - 1a	B9 bezieht sich auf die gesprochene Sprache. Es werden diegetische Figurenäußerungen wiederholt, die Sprache des Gesangs thematisiert und die Wortneubildung "Fundpapierchen" erwähnt.		B9 bezieht sich auf das diegetische Hintergrundgeräusch des lachenden Publikums.
Lautes Denken - zeitgleich\B9 - 1b	B9 bezieht sich auf die gesprochene Sprache und stellt die Wortneubildung "Fundpapier" in Frage.	B9 bezieht sich auf die diegetische Musik.	B9 bezieht sich auf das diegetische Hintergrundgeräusch des lachenden Publikums.
Lautes Denken - nachträglich\B1 - 2			
Lautes Denken - nachträglich\B2 - 2	B2 bezieht sich auf die gesprochene Sprache. Es werden diegetische Figurenäußerungen wiederholt und in eigenen Worten wiedergegeben.		
Lautes Denken - nachträglich\B3 - 2	B3 bezieht sich auf die gesprochene Sprache. Es werden diegetische Figurenäußerungen wiederholt, in eigenen Worten wiedergegeben und bezüglich des eigenen Verständnisses hinterfragt. Das Lachen einer Figur wird als "lustig, aber auch fies" bezeichnet.		
Lautes Denken - nachträglich\B4 - 2	B4 bezieht sich auf die gesprochene Sprache. Es wird ein nondiegetischer Voice-over der Hauptfigur in eigenen Worten wiedergegeben.		

Lautes Denken - nachträglich\B5 - 2	B5 bezieht sich auf die gesprochene Sprache. Es wird ein nondiegetischer Voice-over der Hauptfigur in eigenen Worten wiedergegeben.		
Lautes Denken - nachträglich\B6 - 2			
Lautes Denken - nachträglich\B7 - 2	B7 bezieht sich auf die gesprochene Sprache. Es werden diegetische Figurenäußerungen wiederholt, in eigenen Worten wiedergegeben und hinterfragt. Zudem wird ein nondiegetischer Voice-over der Hauptfigur in eigenen Worten wiedergegeben.	B7 bezieht sich auf die diegetische Musik und bezeichnet sie als "sehr schön".	
Lautes Denken - nachträglich\B8 - 2	B8 bezieht sich auf die diegetische gesprochene Sprache, die in eigenen Worten wiedergegeben wird.		
Lautes Denken - nachträglich\B9 - 2			
Interview Ankerpunkte Lautes Denken\B1 - 3	B1 bezieht sich auf die gesprochene Sprache. Es werden diegetische Figurenäußerungen wiederholt, in ihrer stimmlichen Qualität nachgeahmt und in eigenen Worten wiedergegeben. Die Sprache der Zwillinge wird genauer beschrieben als dass "sie so komisch mit ihm reden. So, so blöd.", "so komisch halt" und "dass sie so (.) immer so gleich sprechen", was B1 "ein bisschen komisch" findet.		
Interview Ankerpunkte Lautes Denken\B2 - 3	B2 bezieht sich auf die gesprochene Sprache. Der nondiegetische Voice-over der Hauptfigur wird als Gedankenrede erkannt.	B2 bezieht sich auf die diegetische Musik, die im Off (unter der Bettdecke) vom Kassettenrekorder abgespielt wird.	

Interview Ankerpunkte Lautes Denken\B3 - 3	B3 bezieht sich auf die gesprochene Sprache. Es werden diegetische Figurenäußerungen wiederholt, in ihrer stimmlichen Qualität nachgeahmt ("Oooh!") und in eigenen Worten wiedergegeben. Das Lachen einer Figur wird als "fiese Lache" bezeichnet. Die Wortneubildung "Fundpapierchen" wird wiederholt aufgegriffen.		
Interview Ankerpunkte Lautes Denken\B4 - 3	B4 bezieht sich auf die gesprochene Sprache. Es werden diegetische Figurenäußerungen wiederholt, in ihrer stimmlichen Qualität nachgeahmt und in eigenen Worten wiedergegeben. Die Art und Weise, wie die Zwillinge mit Rico sprechen, wird als "sehr gemein" bzw. "gemein" bezeichnet. Es wird zudem ein nondiegetischer Voice-over der Hauptfigur in eigenen Worten wiedergegeben und inhaltlich hinterfragt.		
Interview Ankerpunkte Lautes Denken\B5 - 3	B5 bezieht sich auf die gesprochene Sprache. Es werden diegetische Figurenäußerungen in eigenen Worten wiedergegeben. Es wird thematisiert, dass die Zwillinge "ihn die ganze Zeit belastet haben mit Fragen und Fragen". Der nondiegetische Voice-over der Hauptfigur wird erwähnt.	B5 bezieht sich auf die nondiegetische Musik. Diese wird als "aufgedreht" bezeichnet. Es wird erkannt, "dass die Zeit schneller geht".	
Interview Ankerpunkte Lautes Denken\B6 - 3	B6 bezieht sich auf die gesprochene Sprache. Es werden diegetische und nondiegetische (Voice-over der Hauptfigur) Figurenäußerungen in eigenen Worten wiedergegeben.		

Interview Ankerpunkte Lautes Denken\B7 - 3	B7 bezieht sich auf die gesprochene Sprache. Es werden diegetische und nondiegetische (Voice-over der Hauptfigur) Figurenäußerungen in eigenen Worten wiedergegeben. Die Wortneubildung "tiefbegabt" wird in Frage gestellt.		
Interview Ankerpunkte Lautes Denken\B8 - 3	B8 bezieht sich auf die gesprochene Sprache: auf diegetische Figurenäußerungen der Hauptfigur.		
Interview Ankerpunkte Lautes Denken\B9 - 3	B9 bezieht sich auf die gesprochene Sprache. Es werden diegetische Figurenäußerungen nachgeahmt und diegetische sowie nondiegetische (Voice-over der Hauptfigur) Figurenäußerungen in eigenen Worten wiedergegeben.		
Interview Einkaufsszene\B1 - 4			
Interview Einkaufsszene\B2 - 4	B2 bezieht sich auf die gesprochene Sprache. Ricos Voice-over wird in eigenen Worten wiedergegeben und als Gedankenrede erkannt.		
Interview Einkaufsszene\B3 - 4	B3 bezieht sich auf die gesprochene Sprache. Ricos Voice-over wird in eigenen Worten wiedergegeben. Die Äußerungen der Zwillinge werden in eigenen Worten wiedergegeben und in Frage gestellt.		
Interview Einkaufsszene\B4 - 4	B4 bezieht sich auf die gesprochene Sprache. Ricos Voice-over wird in eigenen Worten wiedergegeben.		
Interview Einkaufsszene\B5 - 4	B5 bezieht sich auf die durch den Kassettenrekorder vermittelte gesprochene Sprache von Ricos Mutter.		

Interview Einkaufsszene\B6 - 4	B6 bezieht sich auf Ricos diegetische gesprochene Sprache.		
Interview Einkaufsszene\B7 - 4	B7 bezieht sich auf Ricos nondiegetische gesprochene Sprache.		
Interview Einkaufsszene\B8 - 4	B8 bezieht sich auf die durch den Kassettenrekorder vermittelte gesprochene Sprache von Ricos Mutter und Ricos nondiegetische gesprochene Sprache.		
Interview Einkaufsszene\B9 - 4	B9 bezieht sich auf Ricos nondiegetische gesprochene Sprache. Ricos Voice-over wird in eigenen Worten wiedergegeben und als Gedankenrede dargelegt. Es wird zudem die durch den Kassettenrekorder vermittelte Sprache angesprochen.		

### 8.10.2 Summary-Tabelle *Auditive Besonderheiten*

<b>Dokumente und Variablen</b>	<b>Eigenschaften der dieget. gespr. Sprache</b>	<b>Vertonte Gedanken (nondiegetisch)</b>	<b>Weitere auffällige Musik und Geräusche</b>	<b>Restkategorie</b>
Lautes Denken - zeitgleich\B1 - 1	B1 bezeichnet das Lachen einer Figur als "komisch" und den Gesang einer Figur als "gut".			Der/Die Proband/in bezieht sich auf auditive Informationen, die nicht als Besonderheiten definiert wurden.
Lautes Denken - zeitgleich\B2 - 1		B2 erkennt, dass die Hauptfigur "etwas im Denken (.) zu sich" sagt.		Der/Die Proband/in bezieht sich auf auditive Informationen, die nicht als Besonderheiten definiert wurden.
Lautes Denken - zeitgleich\B3 - 1	B3 thematisiert, dass es sich um eine Fremdsprache handelt.			
Lautes Denken - zeitgleich\B4 - 1	B4 thematisiert, dass es sich um eine Fremdsprache handelt.			Der/Die Proband/in bezieht sich auf auditive Informationen, die nicht als Besonderheiten definiert wurden.
Lautes Denken - zeitgleich\B5 - 1	B5 thematisiert, dass es sich um eine Fremdsprache handelt.		B5 bezeichnet die nondiegetische Musik als "irgendwie so komisch".	Der/Die Proband/in bezieht sich auf auditive Informationen, die nicht als Besonderheiten definiert wurden.
Lautes Denken - zeitgleich\B6 - 1				
Lautes Denken - zeitgleich\B7 - 1	B7 bezeichnet den Gesang einer Figur als "voll schön".			
Lautes Denken - zeitgleich\B8 - 1				

Lautes Denken - zeitgleich\B9 - 1a	B9 thematisiert, dass es sich um eine Fremdsprache handelt.			Der/Die Proband/in bezieht sich auf auditive Informationen, die nicht als Besonderheiten definiert wurden.
Lautes Denken - zeitgleich\B9 - 1b			B9 nennt das Wiederabspielen des aufgenommenen Liedes auf dem Kassettenrekorder.	Der/Die Proband/in bezieht sich auf auditive Informationen, die nicht als Besonderheiten definiert wurden.
Lautes Denken - nachträglich\B1 - 2				
Lautes Denken - nachträglich\B2 - 2				Der/Die Proband/in bezieht sich auf auditive Informationen, die nicht als Besonderheiten definiert wurden.
Lautes Denken - nachträglich\B3 - 2	B3 bezeichnet das Lachen einer Figur als "lustig, aber auch fies".			Der/Die Proband/in bezieht sich auf auditive Informationen, die nicht als Besonderheiten definiert wurden.
Lautes Denken - nachträglich\B4 - 2		B4 fasst Ricos Gedanken-Voice-over in eigenen Worten zusammen.		
Lautes Denken - nachträglich\B5 - 2				Der/Die Proband/in bezieht sich auf auditive Informationen, die nicht als Besonderheiten definiert wurden.
Lautes Denken - nachträglich\B6 - 2				
Lautes Denken - nachträglich\B7 - 2		B7 fasst Ricos Gedanken-Voice-over in eigenen Worten zusammen.		Der/Die Proband/in bezieht sich auf auditive Informationen, die nicht als

				Besonderheiten definiert wurden.
Lautes Denken - nachträglich\B8 - 2				Der/Die Proband/in bezieht sich auf auditive Informationen, die nicht als Besonderheiten definiert wurden.
Lautes Denken - nachträglich\B9 - 2				
Interview Ankerpunkte Lautes Denken\B1 - 3	B1 bezeichnet die Rede der Zwillinge als "so komisch" und "so blöd" und ahmt die Stimmqualität der Figuren nach. B1 beschreibt, dass diese Figuren "immer so gleich sprechen".			Der/Die Proband/in bezieht sich auf auditive Informationen, die nicht als Besonderheiten definiert wurden.
Interview Ankerpunkte Lautes Denken\B2 - 3		B2 erkennt, dass die Hauptfigur während des Voice-overs "im Kopf gerade etwas sagt" und begründet diese Einsicht dadurch, dass "man da ja nicht so in dem Raum etwas hört".	B2 thematisiert Musik im Off (Kassettenrekorder unter der Bettdecke, Musik wird dann nondiegetisch).	
Interview Ankerpunkte Lautes Denken\B3 - 3	B3 ahmt die Stimmen und das "Oooh!" der Zwillinge nach. B3 bezeichnet das Lachen einer Figur als "fiese Lache".			Der/Die Proband/in bezieht sich auf auditive Informationen, die nicht als Besonderheiten definiert wurden.
Interview Ankerpunkte Lautes Denken\B4 - 3	B4 thematisiert, dass es sich um eine Fremdsprache handelt. B4 bezeichnet die Art, wie die Zwillinge mit Rico sprechen, als "sehr gemein" und ahmt deren Stimme und Worte nach.	B4 fasst Ricos Gedanken-Voice-over in eigenen Worten zusammen.		Der/Die Proband/in bezieht sich auf auditive Informationen, die nicht als Besonderheiten definiert wurden.

Interview Ankerpunkte Lautes Denken\B5 - 3		B5 bezieht sich auf Ricos Voice-over.	B5 bezeichnet die nondiegetische Musik als "aufgedreht" und erkennt, dass während der Musik "die Zeit schneller geht".	Der/Die Proband/in bezieht sich auf auditive Informationen, die nicht als Besonderheiten definiert wurden.
Interview Ankerpunkte Lautes Denken\B6 - 3		B6 fasst Ricos Gedanken- Voice-over in eigenen Worten zusammen.		Der/Die Proband/in bezieht sich auf auditive Informationen, die nicht als Besonderheiten definiert wurden.
Interview Ankerpunkte Lautes Denken\B7 - 3		B7 fasst Ricos Gedanken- Voice-over in eigenen Worten zusammen.		Der/Die Proband/in bezieht sich auf auditive Informationen, die nicht als Besonderheiten definiert wurden.
Interview Ankerpunkte Lautes Denken\B8 - 3				Der/Die Proband/in bezieht sich auf auditive Informationen, die nicht als Besonderheiten definiert wurden.
Interview Ankerpunkte Lautes Denken\B9 - 3	B9 ahmt die Stimme und Worte der Zwillinge nach.	B9 fasst Ricos Gedanken- Voice-over in eigenen Worten zusammen.		Der/Die Proband/in bezieht sich auf auditive Informationen, die nicht als Besonderheiten definiert wurden.
Interview Einkaufsszene\B1 - 4				
Interview Einkaufsszene\B2 - 4		B2 fasst Ricos Gedanken- Voice-over in eigenen Worten zusammen. B2 erkennt zudem, dass die Hauptfigur in "Gedankensprache" spricht.		
Interview Einkaufsszene\B3 - 4		B3 fasst die nondiegetischen Äußerungen der Zwillinge in eigenen Worten zusammen.		

		B3 fasst außerdem Ricos Gedanken-Voice-over in eigenen Worten zusammen.		
Interview Einkaufsszene\B4 - 4		B4 fasst Ricos Gedanken-Voice-over in eigenen Worten zusammen.		
Interview Einkaufsszene\B5 - 4				Der/Die Proband/in bezieht sich auf auditive Informationen, die nicht als Besonderheiten definiert wurden.
Interview Einkaufsszene\B6 - 4				Der/Die Proband/in bezieht sich auf auditive Informationen, die nicht als Besonderheiten definiert wurden.
Interview Einkaufsszene\B7 - 4		B7 beschreibt Ricos Gedanken-Voice-over in eigenen Worten.		
Interview Einkaufsszene\B8 - 4		B8 beschreibt Ricos Gedanken-Voice-over in eigenen Worten.		Der/Die Proband/in bezieht sich auf auditive Informationen, die nicht als Besonderheiten definiert wurden.
Interview Einkaufsszene\B9 - 4		B9 beschreibt Ricos Gedanken-Voice-over in eigenen Worten. B9 erkennt, dass es sich dabei um das, was er "wahrscheinlich so in seinem Kopf gedacht hat" handelt.		Der/Die Proband/in bezieht sich auf auditive Informationen, die nicht als Besonderheiten definiert wurden.

### 8.10.3 Summary-Tabelle *Visuelle Besonderheiten*

<b>Dokumente und Variablen</b>	<b>Verbildlichte Gedanken</b>	<b>Weitere auffällige Bildgestaltung</b>	<b>Restkategorie</b>
Lautes Denken - zeitgleich\B1 - 1			Der/Die Proband/in bezieht sich auf visuelle Informationen, die nicht als Besonderheiten definiert wurden.
Lautes Denken - zeitgleich\B2 - 1			Der/Die Proband/in bezieht sich auf visuelle Informationen, die nicht als Besonderheiten definiert wurden.
Lautes Denken - zeitgleich\B3 - 1		B3 bezieht sich auf den eingeblendeten Filmtitel.	Der/Die Proband/in bezieht sich auf visuelle Informationen, die nicht als Besonderheiten definiert wurden.
Lautes Denken - zeitgleich\B4 - 1		B4 bezieht sich auf den eingeblendeten Filmtitel.	Der/Die Proband/in bezieht sich auf visuelle Informationen, die nicht als Besonderheiten definiert wurden.
Lautes Denken - zeitgleich\B5 - 1		B5 bezieht sich auf den eingeblendeten Filmtitel.	Der/Die Proband/in bezieht sich auf visuelle Informationen, die nicht als Besonderheiten definiert wurden.
Lautes Denken - zeitgleich\B6 - 1			
Lautes Denken - zeitgleich\B7 - 1			Der/Die Proband/in bezieht sich auf visuelle Informationen, die nicht als Besonderheiten definiert wurden.
Lautes Denken - zeitgleich\B8 - 1			Der/Die Proband/in bezieht sich auf visuelle Informationen, die nicht als Besonderheiten definiert wurden.
Lautes Denken - zeitgleich\B9 - 1a		B9 bezieht sich darauf, dass Teile des Films Zeichentrick sind.	Der/Die Proband/in bezieht sich auf visuelle Informationen, die nicht als Besonderheiten definiert wurden.

Lautes Denken - zeitgleich\B9 - 1b			Der/Die Proband/in bezieht sich auf visuelle Informationen, die nicht als Besonderheiten definiert wurden.
Lautes Denken - nachträglich\B1 - 2			Der/Die Proband/in bezieht sich auf visuelle Informationen, die nicht als Besonderheiten definiert wurden.
Lautes Denken - nachträglich\B2 - 2			
Lautes Denken - nachträglich\B3 - 2			Der/Die Proband/in bezieht sich auf visuelle Informationen, die nicht als Besonderheiten definiert wurden.
Lautes Denken - nachträglich\B4 - 2			
Lautes Denken - nachträglich\B5 - 2			
Lautes Denken - nachträglich\B6 - 2			
Lautes Denken - nachträglich\B7 - 2		B7 bezieht sich darauf, dass Teile des Films Zeichentrick sind und auf den eingeblendeten Filmtitel.	Der/Die Proband/in bezieht sich auf visuelle Informationen, die nicht als Besonderheiten definiert wurden.
Lautes Denken - nachträglich\B8 - 2			
Lautes Denken - nachträglich\B9 - 2			
Interview Ankerpunkte Lautes Denken\B1 - 3		B1 bezieht sich darauf, dass ein Gegenstand im Bild auffällig gegläntzt hat.	Der/Die Proband/in bezieht sich auf visuelle Informationen, die nicht als Besonderheiten definiert wurden.
Interview Ankerpunkte Lautes Denken\B2 - 3			Der/Die Proband/in bezieht sich auf visuelle Informationen, die nicht als Besonderheiten definiert wurden.

Interview Ankerpunkte Lautes Denken\B3 - 3			Der/Die Proband/in bezieht sich auf visuelle Informationen, die nicht als Besonderheiten definiert wurden.
Interview Ankerpunkte Lautes Denken\B4 - 3		B4 bezieht sich darauf, dass Teile des Films Zeichentrick sind.	Der/Die Proband/in bezieht sich auf visuelle Informationen, die nicht als Besonderheiten definiert wurden.
Interview Ankerpunkte Lautes Denken\B5 - 3			Der/Die Proband/in bezieht sich auf visuelle Informationen, die nicht als Besonderheiten definiert wurden.
Interview Ankerpunkte Lautes Denken\B6 - 3			Der/Die Proband/in bezieht sich auf visuelle Informationen, die nicht als Besonderheiten definiert wurden.
Interview Ankerpunkte Lautes Denken\B7 - 3			
Interview Ankerpunkte Lautes Denken\B8 - 3			Der/Die Proband/in bezieht sich auf visuelle Informationen, die nicht als Besonderheiten definiert wurden.
Interview Ankerpunkte Lautes Denken\B9 - 3		B9 bezieht sich darauf, dass in einem Film Zicken bzw. Zwillinge auf besondere, "typische" Weise dargestellt werden: Sie tragen die gleiche Kleidung, damit man sie nicht unterscheiden kann.	Der/Die Proband/in bezieht sich auf visuelle Informationen, die nicht als Besonderheiten definiert wurden.
Interview Einkaufsszene\B1 - 4	B1 bezieht sich darauf, dass Rico in Gedanken die Zwillinge sieht. B1 begründet das dadurch, dass das "so unwahrscheinlich" aussah: "Die hat sich nicht bewegt und dann ist sie irgendwie verschwunden." Dass es sich um Ricos Gedanken handelt wird außerdem begründet durch die Tatsachen, dass er "so viele		Der/Die Proband/in bezieht sich auf visuelle Informationen, die nicht als Besonderheiten definiert wurden.

	komische Sachen gesehen hat", beispielsweise das Schild in doppelter Ausführung und die Bingotrommel.		
Interview Einkaufsszene\B2 - 4	B2 bezieht sich darauf, dass es sich um Ricos Gedanken handelt und begründet dies dadurch, dass die Bingotrommel erschienen ist.		Der/Die Proband/in bezieht sich auf visuelle Informationen, die nicht als Besonderheiten definiert wurden.
Interview Einkaufsszene\B3 - 4			
Interview Einkaufsszene\B4 - 4	B4 erkennt, dass die Bingotrommel, die Zwillinge und "ganz oft dieses Schild in jede Richtung mit der gleichen Straße darauf" "eingblendet" wurden und nennt diese Darstellungen in Bezug auf Ricos Gedanken. B4 beschreibt die Grimassen der Zwillinge.		Der/Die Proband/in bezieht sich auf visuelle Informationen, die nicht als Besonderheiten definiert wurden.
Interview Einkaufsszene\B5 - 4	B5 bezieht sich darauf, dass in Ricos Kopf "das Bingo" läuft. Dies wird dadurch begründet, dass man das "jetzt noch einmal gesehen" hat.		Der/Die Proband/in bezieht sich auf visuelle Informationen, die nicht als Besonderheiten definiert wurden.
Interview Einkaufsszene\B6 - 4			Der/Die Proband/in bezieht sich auf visuelle Informationen, die nicht als Besonderheiten definiert wurden.

Interview Einkaufsszene\B7 - 4	B7 erkennt, dass die Bingotrommel "leicht kam", ebenso wie die Zwillinge, "so oft die Schilder" und "Ausschnitte von der Bingotrommel". B7 nennt diese Darstellungen in Bezug auf Ricos Gedanken.		Der/Die Proband/in bezieht sich auf visuelle Informationen, die nicht als Besonderheiten definiert wurden.
Interview Einkaufsszene\B8 - 4			Der/Die Proband/in bezieht sich auf visuelle Informationen, die nicht als Besonderheiten definiert wurden.
Interview Einkaufsszene\B9 - 4	B9 beschreibt, dass "eine Stange mit richtig vielen Schildern" zu sehen war und es "so aussah, als täte auf jedem Schild das genau gleiche darauf stehen". B9 nennt diese Darstellung in Bezug auf Ricos Gedanken. Außerdem beschreibt B9 die Kamerabewegung ("Dann wurde Kamera wieder auf eine andere Seite (.) getan. Und dann ist wieder so Dächlerstraße gewesen und so.") und das Einblenden der Bingokugel.		Der/Die Proband/in bezieht sich auf visuelle Informationen, die nicht als Besonderheiten definiert wurden.

8.11 Code-Relations-Browser *Auditives* / *Was wird thematisiert?*

Codesystem	Figuren				Handlung		Raum	Metaebene Film		
	Figuren-äußeres	Figureninneres			Geschehnisse	Figurenhandlungen	Raum (Hintergrund und Requisiten)	Fazit zum Film	Film als Produkt	(Weitere) Filmische Darstellungsmittel
Äußere Erscheinung	Persönlichkeit, Charakter, Eigenschaften, Einstellungen	Gefühle	Gedanken							
Auditives\ Sprache	0	7	0	14	2	93	1	0	1	0
Auditives\ Musik	0	0	0	0	0	5	2	0	0	2
Auditives\ Geräusche	0	0	0	0	0	0	4	0	0	0

## 8.12 Code-Relations-Browser *Auditives / Was wird thematisiert?* – Codings

### 8.12.1 Codings *Sprache / Persönlichkeit, Charakter, Eigenschaften, Einstellungen*

Mister 2000 ist aber auch schon ganz schön fies.

B4 - 1 Position: 32 - 32

die Lache von der fand ich lustig, aber auch fies (.) irgendwie so fiese Lache

B3 - 2 Position: 5 - 5

Er hat ja ein tiefes (.) Gedächtnis gehabt, so ein (.) tiefes?

B5 - 2 Position: 1 - 1

er hat ja gesagt, dass es wie so ein Purzelding ist, so wie so eine Bingotrommel

B7 - 2 Position: 1 - 1

Also die Jungs habe ich jetzt nicht sprechen hören

B7 - 2 Position: 6 - 6

die hat halt so eine fiese Lache wie so eine Hexe oder so

B3 - 3 Position: 27 - 27

Ja, dass in seinem Kopf halt so eine Bingo-(.) Kugel, ähm, ja, Bingokugel drinnen ist (.), hat er behauptet.

B4 - 3 Position: 8 - 8

### 8.12.2 Codings *Sprache / Gedanken*

Das Kind (.) sagt gerade irgendetwas beim Denken.

B2 - 1 Position: 3 - 3

Das Kind sagt etwas im Denken (.) zu sich.

B2 - 1 Position: 20 - 20

Der denkt, dass das aus dem Fenster herausgefallen ist.

B2 - 1 Position: 32 - 32

Also ich meinte halt, dass es im Kopf gerade etwas sagt.

B2 - 3 Position: 7 - 7

Weil halt da, weil man da ja nicht so in dem Raum etwas hört

B2 - 3 Position: 9 - 9

Also halt was in seinen Gedanken gesagt hat.

B2 - 3 Position: 23 - 23

Er hat doch am Anfang gesagt, dass sein Gehirn wie eine Bingotrommel ist und wenn da ganz viele Gedanken sind, dann (.) fällt- dann fällt irgendein Gedanke mal heraus und (.) er sagt das.

B7 - 3 Position: 25 - 25

als sie gedreht hat, hat er ja so in Gedanken gesagt, dass er richtig schlau ist und so

B9 - 3 Position: 3 - 3

Weil- Weil er halt die ganze Zeit so in Gedankensprache so, so halt "Wo geht es hin?" so gesagt hat.

B2 - 4 Position: 15 - 15

Dass er in Gedanken etwas gesagt hat.

B2 - 4 Position: 17 - 17

"Rechts, links, rechts, links, rechts, links?"

B9 - 4 Position: 2 - 2

auch seine (.) seine Sprache- das, was er gedacht hat- wahrscheinlich so in seinem Kopf gedacht hat, so vorgekommen ist. So- Ich glaube, das war Dächlerstraße, so Dächlerstraße.

B9 - 4 Position: 12 - 12

dann hat der so sich wieder gedacht: "Eins, zwei, drei."

B9 - 4 Position: 18 - 18

weil der sich die ganze Zeit gefragt: "Rechts, links, rechts, links"

B9 - 4 Position: 24 - 24

### 8.12.3 Codings *Sprache / Geschehnisse*

Ähm, ja. Die kriegen- Dass sie es nicht weiß.

B7 - 2 Position: 3 - 3

und das jetzt eine Kreuzung ist und er vielleicht geradeaus muss?

B3 - 4 Position: 16 - 16

### 8.12.4 Codings *Sprache / Figurenhandlungen*

Wieso lacht die so komisch?

B1 - 1 Position: 8 - 8

Die kann gut singen.

B1 - 1 Position: 17 - 17

Ja, Käsesoße.

B1 - 1 Position: 25 - 25

Dreißig.

B1 - 1 Position: 31 - 31

Wer ist Mister 2000?

B1 - 1 Position: 36 - 36

Die Frau singt ihm Lieder vor.

B2 - 1 Position: 8 - 8

weiches Ding

B2 - 1 Position: 13 - 13

Sie fragt den nach dem Namen.

B2 - 1 Position: 21 - 21

Die singt ihm ein Lied vor.

B2 - 1 Position: 26 - 26

irgendetwas Weiches

B2 - 1 Position: 31 - 31

Welche Sprache ist das denn?

B4 - 1 Position: 10 - 10

Jetzt (.) diktiert er wieder etwas.

B4 - 1 Position: 11 - 11

Wer ist Mister 2000?

B4 - 1 Position: 15 - 15

Wieso will der das "nochmal"?

B4 - 1 Position: 24 - 24

Dreißig.

B5 - 1 Position: 6 - 6

Ho! Zweitausend Euro!

B5 - 1 Position: 8 - 8

Was meinen die, nach und nach?

B5 - 1 Position: 9 - 9

Tieferschatten.

B5 - 1 Position: 14 - 14

Mister 2000

B5 - 1 Position: 24 - 24

Weich

B5 - 1 Position: 28 - 28

Käsesoße, okay.

B5 - 1 Position: 29 - 29

Schnäppchenentführer? 2000? Okay.

B5 - 1 Position: 38 - 38

Ja, was meinen die mit NACH UND NACH?

B5 - 1 Position: 39 - 39

Schatten, Tiefschatten oder so.

B5 - 1 Position: 41 - 41

Wer IST MISTER 2000?

B5 - 1 Position: 49 - 49

weich (5) riecht nach Käse

B5 - 1 Position: 51 - 51

Könnte herausgefallen sein.

B5 - 1 Position: 52 - 52

Die singt voll schön.

B7 - 1 Position: 22 - 22

Bingo

B9 - 1a Position: 7 - 7

Ich glaube, die singt etwas auf Russisch (5) oder Italienisch.

B9 - 1a Position: 16 - 16

Fundpapierchen.

B9 - 1a Position: 19 - 19

"Fundpapier" habe ich noch nie gehört.

B9 - 1b Position: 16 - 16

"schon wieder diese unheimliche Schatten"

B2 - 2 Position: 1 - 1

dann hat der (.) hat der gesagt, dass er das Auto wegfahren soll

B2 - 2 Position: 2 - 2

"Weich", hat er gesagt und (.) "Käsegeruch", glaube ich.

B2 - 2 Position: 2 - 2

das "weich", wo der gesagt hat, und "Käsesoße", das war (unverständlich) Käsesoße.

B3 - 2 Position: 3 - 3

weil ich nicht verstanden habe, ob die dieses Jahr mitfahren, wohin die fahren.

B3 - 2 Position: 3 - 3

Er behauptet, dass sein (.) Gehirn wie eine Bingokugel ist.

B4 - 2 Position: 2 - 2

Und die Mutter hat ja auch gesagt, als sie das dem erklärt hat, dass sie es nach und nach zurückkriegeln.

B7 - 2 Position: 3 - 3

die Mutter (.) die, muss die am Abend arbeiten?

B7 - 2 Position: 4 - 4

Ich denke schon, weil sie gesagt haben

B7 - 2 Position: 4 - 4

ja, redet er immer alles rein, was er da gerade denkt

B8 - 2 Position: 4 - 4

Die fragen immer nach

B1 - 3 Position: 35 - 35

Weil sie so komisch mit ihm reden. So, so blöd.

B1 - 3 Position: 37 - 37

(verstellt Stimme, spricht hoch, quietschig) Ja, (unverständlich) (spricht wieder normal) Irgendwie so, so komisch halt.

B1 - 3 Position: 39 - 39

Weil, dass sie so (.) immer so gleich sprechen

B1 - 3 Position: 41 - 41

Dass sie immer, dass sie, also die eine sagt "Oh!", dann sagt die andere auch "Oh!".

B1 - 3 Position: 43 - 43

**I:** Mhm. Dass sie sich wiederholen?

**B:** Ja. (**I:** Mhm.) Das finde ich ein bisschen komisch.

B1 - 3 Position: 44 - 45

er sagt (.), da ist schon wieder dieser gruselige Schatten

B3 - 3 Position: 7 - 7

Ja, er sagt etwas und dann machen die "Oooh!" (verstellt Stimme)

B3 - 3 Position: 15 - 15

(lacht) "Stehen wir auf deinem Fundpapierchen?"

B3 - 3 Position: 15 - 15

Dass die halt (.) beide reden

B3 - 3 Position: 21 - 21

und er sagt etwas, dass die auf dem Fundpapierchen stehen mit dem Wohnmobil, aber sie dann nicht zum Beispiel zu der Mutter gehen

B3 - 3 Position: 21 - 21

und sagen: "Mama, kannst du mal wegfahren?", sondern einfach sagen: "Oh! Stehen wir jetzt auf dem Fundpapierchen?" Also so nichts sagen.

B3 - 3 Position: 21 - 21

**B:** Hm, weil ich verstehe das gar nicht. Und deswegen (..)

**I:** Was verstehst du gar nicht?

**B:** Die Sprache, wo die singt.

B4 - 3 Position: 26 - 28

Der hat halt wieder etwas diktiert über die unheimlichen Schatten, (**I:** Mhm.) die in dem Gebäude waren.

B4 - 3 Position: 34 - 34

Er diktiert sich noch einmal etwas

B4 - 3 Position: 38 - 38

weil die sagen: "Glauben heißt nichts wissen."

B4 - 3 Position: 50 - 50

Und das ist sehr gemein, wie die den ansprechen.

B4 - 3 Position: 50 - 50

Also gemein ansprechen, also (verstellt Stimme) "Hey, was machst du da?" oder so.

B4 - 3 Position: 52 - 52

Aber die Mutter hat dann ja wieder, ein- dass- dass die in den Wohnwagen ge- also dem Rico

irgendetwas Gutes gewünschen.

B4 - 3 Position: 54 - 54

Weil er ja am Anfang gesagt hat, dass- er hat es behauptet halt.

B4 - 3 Position: 62 - 62

Hm, weil dann versuchen die so viel zu erzählen wie möglich.

B5 - 3 Position: 43 - 43

Ja, weil die Mädchen ihn so (.) belasten (.) mit so vielen Fragen.

B5 - 3 Position: 47 - 47

Weil sie ja, wie vorhin ich gesagt habe, ihn die ganze Zeit belastet haben mit Fragen und Fragen.

B5 - 3 Position: 55 - 55

Weil er es am Anfang des Films gesagt hat (lacht).

B5 - 3 Position: 59 - 59

die (.) zwei Mädchen haben ihn so ausgefragt (.) (I: Mhm.) und so Sachen gesagt.

B6 - 3 Position: 13 - 13

Das hat der selber gesagt. (I: Ja.) Bei der Bingotrommel. (I: Mhm. Was hat er da-) Da hat der gesagt: "Ich bin ein hochbegabtes Kind."

B6 - 3 Position: 19 - 19

Und hat erklärt, dass er auch so eine Bingotrommel (.) im Kopf hat.

B6 - 3 Position: 19 - 19

Weil sie ihn die ganze Zeit so ausgefragt haben

B7 - 3 Position: 31 - 31

Der sagt, also das, spricht er immer alles hinein, was ihm auffällt. (I: Mhm.) Oder (.) einfach so (.) wenn er etwas findet, dann sagt er da auch immer alles.

B8 - 3 Position: 9 - 9

weil er ja gesagt hat, dass, dass sein Gehirn wie so eine Kugel ist, die sich dann die ganze Zeit dreht

B9 - 3 Position: 5 - 5

sein Gehirn, hat er ja gesagt, ist wie eine Ku- ist wie so ein Ding

B9 - 3 Position: 11 - 11

habe ich dann doch gehört, dass es seine Mutter ist

B9 - 3 Position: 13 - 13

Ähm weil ich bei diesem Teil am Anfang gehört habe, dass sie gerufen hat: "Mein Sohn hat gewonnen!"

B9 - 3 Position: 15 - 15

Ja, weil man da ja selber schreiben muss und der ja eigentlich alles so in das Ding hineinsagt.

B9 - 3 Position: 22 - 22

Und weil die halt sofort so zu ihm gegangen sind

B9 - 3 Position: 52 - 52

und so ihm so gesagt haben (verstellt Stimme): "Was machst du da? Mach das Aut- unser neues Auto nicht kaputt!"

B9 - 3 Position: 52 - 52

Und haben dann noch einmal so klar gesagt, dass er dumm ist, weil er- lange- weil die ihm eine Rechnung gestellt haben, die er nicht gemacht hat.

B9 - 3 Position: 52 - 52

Und er dann halt etwas Anderes, etwas ganz Anderes sich ausgederht hat.

B9 - 3 Position: 52 - 52

Weil er hat ja beim ersten Video auch gesagt, dass sich in seinem Kopf eine Trommel dreht und wenn er zu viel denken muss, dann fällt eine Kugel heraus.

B2 - 4 Position: 11 - 11

Weil diese zwei Zwillinge, die eine hatte rechts gesagt und die andere hat links gesagt.

B3 - 4 Position: 4 - 4

dann sagen die links oder- und eine rechts

B3 - 4 Position: 6 - 6

Ja, wenn- Was ist, wenn die (.) also Zwillinge sagen "links oder rechts"

B3 - 4 Position: 16 - 16

Weil (.) er in der letzten Szene gesagt hat, dass in seinem Kopf auch so eine Bingotrommel ist.

B3 - 4 Position: 20 - 20

Weil in dem ersten hat er ja gesagt, wenn er überlegt, ist das wie eine Bingotrommel.

B4 - 4 Position: 32 - 32

Er hört sich alles wieder an, was seine Mama gesagt hat, wie links oder rechts und wann links und rechts.

B5 - 4 Position: 2 - 2

Und er hat gesagt: "Links? Rechts!"

B6 - 4 Position: 4 - 4

hat er immer so "Dieffenbachstraße, Dieffenbachstraße" irgendwie so etwas

B7 - 4 Position: 4 - 4

Ja, das Aufnahmegerät genommen hat und da das sich angehört hat.

B8 - 4 Position: 14 - 14

weil er immer gesagt hat: "Links, rechts?"

B8 - 4 Position: 26 - 26

eins, zwei, (.) drei

B9 - 4 Position: 16 - 16

dann so einen Knopf gedrückt hat, dass er es- dann seine eigene Stimme gehört hat. Also das ist dann halt- dass er es dann gehört hat.

B9 - 4 Position: 26 - 26

#### 8.12.5 Codings *Sprache / Raum*

Weil das die Stimme von (.) von der Frau war.

B6 - 3 Position: 5 - 5

#### 8.12.6 Codings *Sprache / Film als Produkt*

Dass das eigentlich (.) ja, dass das eigentlich komisch ist, dass die tiefbegabt sagen.

B7 - 3 Position: 5 - 5

#### 8.12.7 Codings *Musik / Figurenhandlungen*

Der hört sich eine CD an.

B2 - 1 Position: 9 - 9

er hört sich eine CD an, glaube ich.

B2 - 1 Position: 27 - 27

Irgendein englisches Lied.

B5 - 1 Position: 17 - 17

Italienisch

B5 - 1 Position: 42 - 42

das Lied fand ich auch sehr schön

B7 - 2 Position: 4 - 4

### 8.12.8 Codings *Musik / Raum*

Bingo, Bingo.

B5 - 1 Position: 3 - 3

Und weiter geht das Gesang

B9 - 1b Position: 12 - 12

### 8.12.9 Codings *Musik / (Weitere) Filmische Darstellungsmittel*

Die Musik ist da irgendwie so komisch.

B5 - 1 Position: 45 - 45

Weil die so aufgedreht ist. Irgendwie (.) zeit-spulen, also, dass die Zeit schneller geht? So irgendwie, hört sich das an.

B5 - 3 Position: 26 - 26

### 8.12.10 Codings *Geräusche / Raum*

Alle lachen.

B2 - 1 Position: 5 - 5

Und jetzt lachen alle.

B2 - 1 Position: 23 - 23

Warum fangen jetzt alle an zu lachen?

B9 - 1a Position: 9 - 9

Aha, die lachen jetzt alle.

B9 - 1b Position: 6 - 6

8.13 Code-Relations-Browser *Visuelles* / *Was wird thematisiert?*

	Figuren				Handlung	Raum	Metaebene Film			
	Figuren-äußeres	Figureninneres					Geschehnisse	Figurenhandlungen	Raum (Hintergrund und Requisiten)	Fazit zum Film
Codesystem	Äußere Erscheinung	Persönlichkeit, Charakter, Eigenschaften, Einstellungen	Gefühle	Gedanken						
Visuelles	33	2	0	8	2	41	43	0	4	6

## 8.14 Code-Relations-Browser *Visuelles / Was wird thematisiert?* – Codings

### 8.14.1 Codings *Visuelles / Äußere Erscheinung*

Wie sieht DIE denn aus?

B1 - 1 Position: 3 - 3

Die sieht komisch aus, die Frau.

B1 - 1 Position: 7 - 7

zwei Zwillinge

B1 - 1 Position: 22 - 22

Schon wieder die Polizisten.

B1 - 1 Position: 35 - 35

ganz viele Polizisten

B2 - 1 Position: 6 - 6

Da ist eine Frau.

B2 - 1 Position: 17 - 17

Kind.

B2 - 1 Position: 17 - 17

Das sind Zwillinge.

B2 - 1 Position: 29 - 29

Die sieht komisch aus.

B3 - 1 Position: 2 - 2

Die sieht komisch aus.

B3 - 1 Position: 9 - 9

Der sieht gruselig aus.

B3 - 1 Position: 15 - 15

Noch einmal Zwillinge.

B3 - 1 Position: 18 - 18

Die zwei (.) Mal Zwillinge (.) zwei Mädchen und zwei Jungs.

B4 - 1 Position: 30 - 30

Polizisten jetzt.

B5 - 1 Position: 37 - 37

So viele Polizisten.

B9 - 1a Position: 11 - 11

Die sehen wirklich gleich aus.

B1 - 2 Position: 5 - 5

Sie sah ein bisschen aus wie so eine Hellseherin.

B1 - 2 Position: 10 - 10

Ich habe auch zwei Zwillingsbrüder gesehen.

B1 - 2 Position: 17 - 17

Zwei gleichen Capis und zwei gleichen T-Shirts.

B1 - 2 Position: 17 - 17

Aber die Mädchen hatten voll hässliche Sachen an.

B1 - 2 Position: 17 - 17

Und ihre Blicke sind auch richtig lustig.

B3 - 2 Position: 6 - 6

Also der Rico, der ist ja recht dick

B7 - 2 Position: 1 - 1

Weil die so, so komische Kleidung anhatten.

B1 - 3 Position: 32 - 32

Die sieht halt auch komisch (lacht) aus. So ganz schwarz gekleidet. (**I:** Mhm.) Und das sieht für mich aus wie eine Hexe.

B3 - 3 Position: 29 - 29

Dass die Frau ein bisschen komisch aussieht? (lacht)

B4 - 3 Position: 10 - 10

Weil er so (.) Augen hat wie gerade eben

B5 - 3 Position: 10 - 10

Habe es immer an seiner Hose gesehen.

B6 - 3 Position: 7 - 7

Weil sie so die großen Augen gemacht haben

B6 - 3 Position: 15 - 15

Weil die halt so nicht gerade (.) viel größer als er ist.

B9 - 3 Position: 13 - 13

Die sind meistens (.) bei Filmen Zwillinge (.) und tragen das genau gleiche, dass man die auch sehr schnell untersch- nicht mehr so richtig unterscheiden kann.

B9 - 3 Position: 52 - 52

Zwillinge

B4 - 4 Position: 2 - 2

Er hat immer die großen Augen gemacht bei den Straßen.

B6 - 4 Position: 12 - 12

Davor hat er halt so bisschen die Schultern hochgezogen. Da hat er sie auch fallen lassen.

B7 - 4 Position: 22 - 22

#### 8.14.2 Codings *Visuelles / Persönlichkeit, Charakter, Eigenschaften, Einstellungen*

Weil da waren, die, man hat gleich gesehen, dass die (.) dass die nicht nett sind, dass die wahrscheinlich Zicken sind

B1 - 3 Position: 30 - 30

Ja, die (.) Zicken, die sind normalerweise auch so typische Zicken.

B9 - 3 Position: 52 - 52

#### 8.14.3 Codings *Visuelles / Gedanken*

Und dann sieht er plötzlich eine der beiden Zicken-Zwillinge.

B1 - 4 Position: 2 - 2

Weil der so viele komische Sachen gesehen hat.

B1 - 4 Position: 6 - 6

Er hat auf dieses Schild (.) hat er doppelt gesehen.

B1 - 4 Position: 6 - 6

Weil er dann plötzlich das Rad sieht

B1 - 4 Position: 21 - 21

Und das ganze Zeit, das läuft in seinem Kopf, das Bingo. Das hat man jetzt noch einmal gesehen.

B5 - 4 Position: 4 - 4

die Zwillinge wären da in den Scheiben.

B7 - 4 Position: 4 - 4

dass so oft die Schilder waren

B7 - 4 Position: 18 - 18

Dann kommt- ist da so ein Bild gekommen von einer Kugel

B9 - 4 Position: 18 - 18

#### 8.14.4 Codings *Visuelles / Geschehnisse*

das Leuchten in der Nacht an dem Fenster

B7 - 2 Position: 2 - 2

Zeichentrick

B4 - 3 Position: 20 - 20

#### 8.14.5 Codings *Visuelles / Figurenhandlungen*

Nicht auf der Straße stehen bleiben!

B1 - 1 Position: 12 - 12

Nicht auf der Straße stehen bleiben!

B1 - 1 Position: 38 - 38

so viele Taschen

B1 - 1 Position: 40 - 40

Der packt die Tasche in den Schrank.

B2 - 1 Position: 7 - 7

Jetzt geht er wieder heraus aus dem Haus.

B2 - 1 Position: 10 - 10

Da kommt wieder die Frau von der Bühne.

B2 - 1 Position: 18 - 18

das abgebrannte (.) Zimmer

B4 - 1 Position: 9 - 9

Jetzt dreht die wieder daran.  
B4 - 1 Position: 18 - 18

Achso, die dreht das, OKAY.  
B5 - 1 Position: 5 - 5

Er parkt.  
B5 - 1 Position: 46 - 46

springt auf und will es fangen.  
B5 - 1 Position: 50 - 50

Ich habe gesehen, dass er sich immer gebückt hat.  
B1 - 3 Position: 21 - 21

das sah auch so aus, als hätte er irgendetwas aufgehoben  
B1 - 3 Position: 21 - 21

Weil das so komisch aussah, wenn der immer so läuft  
B1 - 3 Position: 23 - 23

Hm (...), wie er sich immer bückt und dann so macht (tut so, als ob sie etwas in der Hand hält und ansieht).  
B1 - 3 Position: 25 - 25

weil der seinen Mund nicht so aufmacht oder so  
B2 - 3 Position: 9 - 9

Weil das für mich einfach so aussah, als täte er einfach nur herumlaufen.  
B9 - 3 Position: 28 - 28

Ich habe halt erkannt, dass er sucht, weil er sich einmal dort h- dort bei dem Bild, dort hinten einmal sich so heruntergebückt hat. Und da habe ich gesehen: Ah ja, der hat etwas gefunden.  
B9 - 3 Position: 40 - 40

Dass der halt überall herumgelaufen ist und auf den Boden geschaut hat. (I: Mhm.) Weil normalerweise beim Laufen schaut man nach vorne. Er hat auf den Boden geschaut.  
B9 - 3 Position: 42 - 42

Ich glaube, das sah für mich so aus, als hätte er da mehrere Sachen gefunden.  
B9 - 3 Position: 46 - 46

an der Scheibe standen und dann Zunge gezeigt haben.  
B9 - 3 Position: 54 - 54

Grimassen  
B9 - 3 Position: 54 - 54

Weil der das einmal so richtig nah an seinem Gesicht hatte, um da hineinzusprechen.

B9 - 3 Position: 66 - 66

Die hat sich nicht bewegt und dann ist sie irgendwie verschwunden.

B1 - 4 Position: 4 - 4

Weil er auch bisschen komisch geschaut hat

B1 - 4 Position: 29 - 29

Weil der sich immer so umschaute, so viel.

B1 - 4 Position: 33 - 33

Weil er halt die ganze Zeit den Kopf so dreht (.) und so.

B2 - 4 Position: 19 - 19

und der geht in den Edeka

B2 - 4 Position: 31 - 31

Weil er immer h- h- h (schaut hin und her) gemacht hat.

B4 - 4 Position: 8 - 8

das (.) sieht man (.) eigentlich, so dass er so h- (schaut verwirrt) macht

B4 - 4 Position: 12 - 12

Dass er immer h- (schaut hin und her) auch wie einfach immer hin und her den Kopf getan hat und gekuckt hat, wo was ist.

B4 - 4 Position: 18 - 18

Und dass die sich immer wieder die- so gemacht haben, so die Zunge irgendwie herausgestreckt

B4 - 4 Position: 26 - 26

und (5) so- wieder so gemein gekuckt haben

B4 - 4 Position: 26 - 26

Weil er kuckt links, rechts, rechts, links, so.

B5 - 4 Position: 12 - 12

Und er hat halt auch immer so herumgeschaut

B7 - 4 Position: 4 - 4

Der hat halt auch, wie schon gesagt, schon immer so bisschen hin und her gekuckt.

B7 - 4 Position: 14 - 14

Ja, er ist halt auch bisschen, also nach meiner Meinung bisschen Zickzack gelaufen

B7 - 4 Position: 16 - 16

Ja herumgekuckt hat.

B8 - 4 Position: 26 - 26

Weil er immer wieder nach rechts geschaut hat, dann wieder nach links. Und sich mehrmals, paarmal sogar, gedreht hat.

B9 - 4 Position: 4 - 4

Hmm, der stand halt länger dran

B9 - 4 Position: 14 - 14

Weil der immer wieder nach rechts oder links geschaut hat

B9 - 4 Position: 26 - 26

#### 8.14.6 Codings *Visuelles / Raum*

Komische Schränke.

B1 - 1 Position: 13 - 13

Oh Mann, hat der viele TASCHEN!

B1 - 1 Position: 14 - 14

Bingo-Club.

B1 - 1 Position: 28 - 28

Schönes Haus.

B1 - 1 Position: 39 - 39

Uiuiui, da stehen aber viele Fahrräder herum.

B1 - 1 Position: 43 - 43

Da ist eine Frau (.) auf einer Bühne, glaube ich.

B2 - 1 Position: 2 - 2

ganz viele Polizisten

B2 - 1 Position: 25 - 25

Der hat viele Taschen.

B3 - 1 Position: 4 - 4

Der hat viele Taschen.

B3 - 1 Position: 14 - 14

Hat der einen vollen Kleiderschrank!

B4 - 1 Position: 7 - 7

Oh, ist der Schrank voll! Da fliegt ja alles heraus.

B4 - 1 Position: 22 - 22

Licht an!

B5 - 1 Position: 10 - 10

Oho, wie viele Taschen die schon haben!

B5 - 1 Position: 11 - 11

Küsschen (unverständlich) träum (unverständlich) ((liest, was auf den Post-its steht))

B5 - 1 Position: 16 - 16

Noch eine Tasche.

B5 - 1 Position: 37 - 37

Noch so viele Taschen!

B5 - 1 Position: 40 - 40

Oha, sind das viele Luftballons!

B7 - 1 Position: 2 - 2

Voll die schöne Wohnung!

B7 - 1 Position: 8 - 8

Hässliches Fahrrad.

B7 - 1 Position: 10 - 10

Das ist bestimmt eine Nudel.

B7 - 1 Position: 26 - 26

Das ist voll groß.

B8 - 1 Position: 1 - 1

Des hat viele Treppen.

B8 - 1 Position: 14 - 14

Eine rote Tasche

B9 - 1a Position: 10 - 10

Da ist ein komisches altes Motorrad gewesen.

B9 - 1a Position: 12 - 12

Das ist ein großer Taschenschrank.

B9 - 1a Position: 13 - 13

Super Tasche.

B9 - 1b Position: 7 - 7

Das war aber auch ein großes Wohnmobil in dem Film.

B1 - 2 Position: 6 - 6

Da habe ich das auch gesehen und dann hat das so ge glänzt.

B1 - 3 Position: 54 - 54

Weil das so ge glänzt hat und weil das, das war ja auffällig eigentlich im Bild.

B1 - 3 Position: 56 - 56

Weil da war ja so eine Kasette.

B2 - 3 Position: 29 - 29

Meinst du, was auf der Kasette darauf stand? (.) "Ricos (.)" keine Ahnung. Irgendetwas mit "Ricos".

B2 - 3 Position: 31 - 31

Da ist so geheimnisvolle Lichter.

B4 - 3 Position: 18 - 18

Ich finde, das ist sehr kleines Zimmer. Halt so Mini-Zimmer.

B5 - 3 Position: 16 - 16

weil er dort so einen Schrank voller Taschen hatte.

B9 - 3 Position: 48 - 48

Weil da eine Trommel war.

B2 - 4 Position: 9 - 9

Ja, da sitzt eine Kuh

B2 - 4 Position: 31 - 31

Weil da wurde die Bingotrommel schon wieder eingeblendet

B4 - 4 Position: 2 - 2

ganz oft dieses Schild in jede Richtung mit der gleichen Straße darauf.

B4 - 4 Position: 2 - 2

Weil da wieder diese Bingotrommel im- (.) leicht kam.

B7 - 4 Position: 4 - 4

Weil da immer solche Ausschnitte von der Bingotrommel waren.

B7 - 4 Position: 26 - 26

Weil der ja so einen Zettel- oder halt- Das stand da unten am Anfang dran "Einkaufen" oder- (.)

B8 - 4 Position: 4 - 4

Dort war auch so eins mit den- mit richtig vielen Schildern- so eine Stange mit richtig vielen Schildern.

B9 - 4 Position: 6 - 6

Weil es auf der Szene so aussah, als täte auf jedem Schild das genau gleiche darauf stehen.

B9 - 4 Position: 6 - 6

#### 8.14.7 Codings *Visuelles / Film als Produkt*

Hm ich kenne die (.) Schauspielerin.

B1 - 1 Position: 4 - 4

Rico, Oskar und die-

B3 - 1 Position: 1 - 1

Rico, Oskar.

B4 - 1 Position: 2 - 2

Rico, Oskar und die Tiefer-(.)schatten.

B5 - 1 Position: 2 - 2

#### 8.14.8 Codings *Visuelles / (Weitere) Filmische Darstellungsmittel*

Ich dachte, es ist ein gezeichneter Film.

B9 - 1a Position: 14 - 14

Nein, außer, dass es, man am Anfang gedacht hat, dass das so halber Zeichen- gezeichneter Film ist und halber normaler richtig gespielter Film ist.

B9 - 1a Position: 27 - 27

aber ich war ein bisschen überrascht, als am Anfang, das war Zeichentrick oder so etwas und dann und dann ähm ka- und dann auf einmal ist so Rico und Oskar und der Tieferschatten gekommen. Und dann war es auf einmal nicht Zeichentrick.

B7 - 2 Position: 3 - 3

Die sind meistens (.) bei Filmen Zwillinge (.) und tragen das genau gleiche, dass man die auch sehr schnell untersch- nicht mehr so richtig unterscheiden kann.

B9 - 3 Position: 52 - 52

Weil das sah so unwahrscheinlich aus.

B1 - 4 Position: 4 - 4

Dann wurde Kamera wieder auf eine andere Seite (.) getan. Und dann ist wieder so Dächlerstraße gewesen und so.

B9 - 4 Position: 12 - 12

## 8.15 Zusammenfassungen der Interviews zur Einkaufsszene

### **B1 - 4**

Zusammenfassung des Interviews mit B1:

Rico denkt, er sei verrückt geworden, da ihm "lauter Sachen so komisch vorkommen" und er Dinge sieht, die eigentlich nicht da sind, beispielsweise die Zwillinge und das vervielfachte Straßenschild. Außerdem sieht er die Bingotrommel "und dann ist plötzlich alles (.) durcheinander". Dass die Zwillinge nicht wirklich anwesend sind, wird dadurch begründet, dass das "so unwahrscheinlich" aussieht. Ricos Verwirrung wird dadurch festgemacht, dass er sich ständig umschaut.

### **B2 - 4**

Zusammenfassung des Interviews mit B2:

Rico denkt darüber nach, wo es langgeht, "in seinem Kopf geht voll viel herum", er denkt insgesamt viel nach. Begründet wird dies dadurch, dass "da eine Trommel war" und dass Rico bereits vorher erzählt hat, "dass sich in seinem Kopf eine Trommel dreht". Es wird erkannt, dass "Gedankensprache" genutzt wird. Ricos Verwirrung wird an seiner Kopfhaltung festgemacht.

### **B3 - 4**

Zusammenfassung des Interviews mit B3:

Rico denkt darüber nach, wo er lang muss. Seine Unschlüssigkeit wird dadurch begründet, dass die Zwillinge "rechts" und "links" sagen. Außerdem denkt Rico "die ganze Zeit an das Bingo", da er vorher bereits "gesagt hat, dass in seinem Kopf auch so eine Bingotrommel ist". Auf die Frage, warum er an die Bingotrommel denkt, wird geantwortet, dass "er es vielleicht mag".

### **B4 - 4**

Zusammenfassung des Interviews mit B4:

Rico ist durcheinander, da er ständig hin und her schaut. Man erkennt es auch an seinem Blick. "Dass er wieder überlegt hat", wird mit der Bingotrommel verbunden. Als auffällig genannt werden die Bingotrommel, die Zwillinge und das Straßenschild.

### **B5 - 4**

Zusammenfassung des Interviews mit B5:

Rico denkt, dass er seiner Mutter zuliebe nichts falsch machen darf und er den richtigen Weg finden will. Es wird erkannt, dass die "ganze Zeit, das läuft in seinem Kopf, das Bingo. Das hat man jetzt noch einmal gesehen." Ricos Verwirrung wird dadurch festgemacht, dass er ständig nach links und rechts sieht, aber auch dadurch, dass "er ja immer Sachen vergisst. Vom Bingo." Dies wird nicht genauer erklärt.

### **B6 - 4**

Zusammenfassung des Interviews mit B6:

Rico denkt über die richtige Richtung nach. B6 erkennt das nicht nur an seinen Aussagen, sondern

auch daran, dass "die Bingotrommel [...] in seinem Kopf" wieder vorkam: "Die hat sich gedreht, weil er nachgedacht" hat.

Ricos Verwirrung wird an seinem Blick festgemacht.

#### **B7 - 4**

Zusammenfassung des Interviews mit B7:

Rico denkt darüber nach, wo er lang muss, "weil er ist ja tiefbegabt". Das wird dadurch begründet, dass "da wieder diese Bingotrommel im- (.) leicht kam" sowie durch das Erscheinen der Zwillinge und des vervielfachten Straßenschildes, aber auch durch sein Herumschauen.

Es wird erkannt, dass die Zwillinge und das Straßenschild nur in Ricos Gedanken sind.

Ricos Verzweiflung wird dadurch begründet, dass er herumschaut, hin und her läuft und "so bisschen Wahnvorstellungen" hat, beispielsweise das Straßenschild und die Zwillinge.

Rico denkt auch ein "bisschen an die Bingotrommel". Das ist erkennbar dadurch, dass "da immer solche Ausschnitte" davon vorkommen. Dies wird darauf bezogen, dass es Rico in diesem Moment so ergeht, wie er es im vorherigen Filmausschnitt geschildert hat.

#### **B8 - 4**

Zusammenfassung des Interviews mit B8:

Rico denkt darüber nach, wo es zum Einkaufsladen geht. Das wird dadurch begründet, dass dieses Vorhaben auf Ricos Kassette zu lesen war.

Dass er sich fragt, wo er lang muss, und dass er verwirrt ist, wird mit dem Erscheinen der Bingotrommel verbunden, aber auch mit seinem Blick, dass er sich fragt "Links, rechts?" und dass er seine Kassette nutzt.

#### **B9 - 4**

Zusammenfassung des Interviews mit B9:

Rico fragt sich, wo er lang muss und in welche Richtung er gehen muss. Dies wird durch seinen Blick und seine Bewegungen sowie durch das Nutzen der Kassette begründet.

Als auffällig und verwirrend wird das Straßenschild genannt.

Ricos Verwirrung wird mit dem Straßenschild verknüpft: dass er dieses lange ansieht und dass "seine Sprache [...] in seinem Kopf" hörbar ist.

Der Einsatz der Bingotrommel wird so verstanden, dass diese Ricos Denkprozess widerspiegelt.

## 8.16 Kreuztabellen

### 8.16.1 Kreuztabelle *Auditives* / Film- und Fernseherfahrung

	wenig	mittel	viel	Total
Auditives	10	1	34	45
Sprache	10	1	25	36
Musik	0	0	6	6
Geräusche	0	0	3	3
SUMME	20	2	68	90
N = Dokumente	4	1	4	9

### 8.16.2 Kreuztabelle *Auditives* / Geschlecht

	w	m	Total
Auditives	11	34	45
Sprache	10	26	36
Musik	0	6	6
Geräusche	1	2	3
SUMME	22	68	90
N = Dokumente	4	5	9

### 8.16.3 Kreuztabelle *Auditive Besonderheiten* / Film- und Fernseherfahrung

	wenig	mittel	viel	Total
Auditives	10	1	34	45
Auditive Besonderheiten	0	0	0	0
Eigenschaften der dieget. gespr. Sprache	3	1	4	8
Vertonte Gedanken (nondiegetisch)	0	0	2	2
Weitere auffällige Musik und Geräusche	0	0	1	1
SUMME	13	2	41	56
N = Dokumente	4	1	4	9

### 8.16.4 Kreuztabelle *Auditive Besonderheiten* / Geschlecht

	w	m	Total
Auditives	11	34	45

Auditive Besonderheiten	0	0	0
Eigenschaften der dieget. gespr. Sprache	5	3	8
Vertonte Gedanken (nondiegetisch)	0	2	2
Weitere auffällige Musik und Geräusche	0	1	1
SUMME	16	40	56
N = Dokumente	4	5	9

#### 8.16.5 Kreuztabelle *Visuelles* / Film- und Fernseherfahrung

	wenig	mittel	viel	Total
Visuelles	21	4	32	57
Visuelle Besonderheiten	0	0	0	0
Verbildlichte Gedanken	0	0	0	0
Weitere auffällige Bildgestaltung	1	0	4	5
Restkategorie	20	4	28	52
SUMME	42	8	64	114
N = Dokumente	4	1	4	9

#### 8.16.6 Kreuztabelle *Visuelles* / Geschlecht

	w	m	Total
Visuelles	30	27	57
Visuelle Besonderheiten	0	0	0
Verbildlichte Gedanken	0	0	0
Weitere auffällige Bildgestaltung	3	2	5
Restkategorie	27	25	52
SUMME	60	54	114
N = Dokumente	4	5	9

#### 8.16.7 Kreuztabelle *Was wird thematisiert?* / Film- und Fernseherfahrung

	wenig	mittel	viel	Total
Was wird thematisiert?	0	0	0	0
Figuren	0	0	0	0
Figurenäußeres	0	0	0	0
Äußere Erscheinung	6	0	10	16
Figureninneres	0	0	0	0

Persönlichkeit, Charakter, Eigenschaften, Einstellungen	12	7	8	27
Gefühle	1	0	0	1
Gedanken	0	0	4	4
Handlung	0	0	0	0
Geschehnisse	9	2	12	23
Figurenhandlungen	27	4	47	78
Raum (Hintergrund und Requisiten)	18	5	24	47
Metaebene Film	0	0	0	0
Fazit zum Film	1	0	0	1
Film als Produkt	4	0	4	8
(Weitere) Filmische Darstellungsmittel	0	0	3	3
Restk.: Interviewbedingte, inhaltsarme, unklare Äußerungen	30	9	20	59
SUMME	108	27	132	267
N = Dokumente	4	1	4	9

#### 8.16.8 Kreuztabelle *Was wird thematisiert?* / Geschlecht

	<b>w</b>	<b>m</b>	<b>Total</b>
Was wird thematisiert?	0	0	0
Figuren	0	0	0
Figurenäußeres	0	0	0
Äußere Erscheinung	10	6	16
Figureninneres	0	0	0
Persönlichkeit, Charakter, Eigenschaften, Einstellungen	17	10	27
Gefühle	0	1	1
Gedanken	1	3	4
Handlung	0	0	0
Geschehnisse	10	13	23
Figurenhandlungen	22	56	78
Raum (Hintergrund und Requisiten)	25	22	47
Metaebene Film	0	0	0
Fazit zum Film	0	1	1
Film als Produkt	3	5	8
(Weitere) Filmische Darstellungsmittel	2	1	3
Restk.: Interviewbedingte, inhaltsarme, unklare Äußerungen	25	34	59
SUMME	115	152	267
N = Dokumente	4	5	9

## 8.17 Segmentmatrizes

### 8.17.1 Segmentmatrix – Vergleich der einzelnen Probanden in der Kategorie *Auditives*

	Set B1 (N=4)	Set B2 (N=4)	Set B3 (N=4)	Set B4 (N=4)	Set B5 (N=4)	Set B6 (N=4)	Set B7 (N=4)	Set B8 (N=4)	Set B9 (N=5)
Auditives	Wieso lacht die so komisch?  Lautes Denken - zeitgleich\B1 - 1: 8 - 8	"schon wieder diese unheimlichen Schatten"  Lautes Denken - nachträglich\B2 - 2: 1 - 1	das "weich", wo der gesagt hat, und "Käsesoße", das war (unverständlich) Käsesoße.  Lautes Denken - nachträglich\B3 - 2: 3 - 3	Er behauptet, dass sein (.) Gehirn wie eine Bingokugel ist.  Lautes Denken - nachträglich\B4 - 2: 2 - 2	Bingo, Bingo.  Lautes Denken - zeitgleich\B5 - 1: 3 - 3	Weil das die Stimme von (.) von der Frau war.  Interview Ankerpunkte Lautes Denken\B6 - 3: 5 - 5	Die singt voll schön.  Lautes Denken - zeitgleich\B7 - 1: 22 - 22	Der sagt, also das, spricht er immer alles hinein, was ihm auffällt. (I: Mhm.) Oder (.) einfach so (.) wenn er etwas findet, dann sagt er da auch immer alles.  Interview Ankerpunkte Lautes Denken\B8 - 3: 9 - 9	Bingo  Lautes Denken - zeitgleich\B9 - 1a: 7 - 7
	Die kann gut singen.  Lautes Denken - zeitgleich\B1 - 1: 17 - 17	dann hat der (.) hat der gesagt, dass er das Auto wegfahren soll	weil ich nicht verstanden habe, ob die dieses Jahr mitfahren, wohin die fahren.	Welche Sprache ist das denn?  Lautes Denken - zeitgleich\B4 - 1: 10 - 10	Ho! Zweitausend Euro!  Lautes Denken - zeitgleich\B5 - 1: 8 - 8	die (.) zwei Mädchen haben ihn so ausgefragt (.) (I: Mhm.) und so Sachen gesagt.  Interview Ankerpunkte Lautes Denken\B6 - 3: 13 - 13	er hat ja gesagt, dass es wie so ein Purzelding ist, so wie so eine Bingotrommel		Warum fangen jetzt alle an zu lachen?  Lautes Denken - zeitgleich\B9 - 1a: 9 - 9
	Ja, Käsesoße.  Lautes Denken - zeitgleich\B1 - 1: 25 - 25	Lautes Denken - nachträglich\B2 - 2: 2 - 2		Jetzt (.) diktiert er wieder etwas.  Lautes Denken - zeitgleich\B4 - 1: 11 - 11			Lautes Denken - nachträglich\B7 - 2: 1 - 1 (0)	ja, redet er immer alles rein, was er da gerade denkt	Ich glaube, die singt etwas auf Russisch (5) oder Italienisch.
	Dreißig.  Lautes Denken - zeitgleich\B1 - 1: 31 - 31	"Weich", hat er gesagt und (.) "Käsegeruch", glaube ich.	Lautes Denken - nachträglich\B3 - 2: 3 - 3	Lautes Denken - zeitgleich\B4 - 1: 11 - 11	Was meinen die, nach und nach?  Lautes Denken - zeitgleich\B5 - 1: 9 - 9	Das hat der selber gesagt. (I: Ja.) Bei der Bingotrommel. (I: Mhm. Was hat er da-) Da hat der gesagt: "Ich bin ein	Und die Mutter hat ja auch gesagt, als sie das dem erklärt hat, dass sie es nach und nach zurückkriegen. Ähm, ja. Die kriegen- Dass sie es nicht weiß.		Lautes Denken - zeitgleich\B9 - 1a: 16 - 16
	Wer ist Mister 2000?	Lautes Denken - nachträglich\B2 - 2: 2 - 2	die Lache von der fand ich lustig, aber auch fies (.) irgendwie so fiese Lache	Wer ist Mister 2000?  Lautes Denken - zeitgleich\B4 - 1: 15 - 15	Tieferschatten.  Lautes Denken -			Lautes Denken - nachträglich\B8 - 2: 4 - 4	Fundpapierchen.  Lautes Denken - zeitgleich\B9 - 1a: 19 - 19
		Das Kind (.) sagt gerade	Lautes Denken - nachträglich\B3 -				Lautes Denken -	Ja, das Aufnahmegerät genommen hat und da das sich	

Lautes Denken - zeitgleich\B1 - 1: 36 - 36	irgendetwas beim Denken.	2: 5 - 5		zeitgleich\B5 - 1: 14 - 14	hochbegabtes Kind."	nachträglich\B7 - 2: 3 - 3	angehört hat.	
Die fragen immer nach	Lautes Denken - zeitgleich\B2 - 1: 3 - 3	Ich verstehe kein Wort.	Wieso will der das "nochmal"?	Irgendein englisches Lied.	Interview Ankerpunkte Lautes Denken\B6 - 3: 19 - 19	die Mutter (.) die, muss die am Abend arbeiten? (.) Ich denke schon, weil sie gesagt haben	Interview Einkaufsszene\B8 - 4: 14 - 14	als sie gedreht hat, hat er ja so in Gedanken gesagt, dass er richtig schlau ist und so
Interview Ankerpunkte Lautes Denken\B1 - 3: 35 - 35	Alle lachen.	Lautes Denken - zeitgleich\B3 - 1: 16 - 16		Lautes Denken - zeitgleich\B4 - 1: 24 - 24	Und hat erklärt, dass er auch so eine Bingotrommel (.) im Kopf hat.		weil er immer gesagt hat: "Links, rechts?"	Interview Ankerpunkte Lautes Denken\B9 - 3: 3 - 3
Weil sie so komisch mit ihm reden. So, so blöd.	Lautes Denken - zeitgleich\B2 - 1: 5 - 5	er sagt (.), da ist schon wieder dieser gruselige Schatten	Mister 2000	Lautes Denken - zeitgleich\B4 - 1: 32 - 32	Mister 2000	Lautes Denken - nachträglich\B7 - 2: 4 - 4	Interview Einkaufsszene\B8 - 4: 26 - 26	
Interview Ankerpunkte Lautes Denken\B1 - 3: 37 - 37	Die Frau singt ihm Lieder vor.	Interview Ankerpunkte Lautes Denken\B3 - 3: 7 - 7	Ja, dass in seinem Kopf halt so eine Bingo-(.) Kugel, ähm, ja, Bingokugel drinnen ist (.), hat er behauptet.	Lautes Denken - zeitgleich\B5 - 1: 24 - 24	Weich	Interview Ankerpunkte Lautes Denken\B6 - 3: 19 - 19	das Lied fand ich auch sehr schön	weil er ja gesagt hat, dass, dass sein Gehirn wie so eine Kugel ist, die sich dann die ganze Zeit dreht
(verstellt Stimme, spricht hoch, quietschig)	Lautes Denken - zeitgleich\B2 - 1: 8 - 8	Ja, er sagt etwas und dann machen die "Oooh!" (verstellt Stimme)	Interview Ankerpunkte Lautes Denken\B4 - 3: 8 - 8	Lautes Denken - zeitgleich\B5 - 1: 28 - 28	Käsesoße	Und er hat gesagt: "Links? Rechts!"	Lautes Denken - nachträglich\B7 - 2: 4 - 4	Interview Ankerpunkte Lautes Denken\B9 - 3: 5 - 5
Ja, (unverständlich) (spricht wieder normal)	Lautes Denken - zeitgleich\B2 - 1: 9 - 9	Interview Ankerpunkte Lautes Denken\B3 - 3: 15 - 15	B: Hm, weil ich verstehe das gar nicht. Und deswegen (..)	Interview Einkaufsszene\B6 - 4: 4 - 4		Also die Jungs habe ich jetzt nicht sprechen hören	Lautes Denken - nachträglich\B7 - 2: 6 - 6	sein Gehirn, hat er ja gesagt, ist wie eine Ku- ist wie so ein Ding
Irgendwie so, so komisch halt.	Lautes Denken - zeitgleich\B2 - 1: 13 - 13	(lacht) "Stehen wir auf deinem Fundpapierchen? "	I: Was verstehst du gar nicht?	Schnäppchenentf ührer? 2000? Okay.		Dass das eigentlich (.) ja, dass das eigentlich komisch ist, dass	Interview Ankerpunkte Lautes Denken\B9 - 3: 11 - 11	
Interview Ankerpunkte Lautes Denken\B1 - 3: 39 - 39	Das Kind sagt etwas im			Lautes Denken - zeitgleich\B5 - 1: 38 - 38				

Weil, dass sie so (.) immer so gleich sprechen	Denken (.) zu sich. Lautes Denken - zeitgleich\B2 - 1: 20 - 20	Interview Ankerpunkte Lautes Denken\B3 - 3: 15 - 15	B: Die Sprache, wo die singt.	Ja, was meinen die mit NACH UND NACH?	Interview Ankerpunkte Lautes Denken\B7 - 3: 5 - 5	die tiefbegabt sagen.	habe ich dann doch gehört, dass es seine Mutter ist
Interview Ankerpunkte Lautes Denken\B1 - 3: 41 - 41	Sie fragt den nach dem Namen.	Dass die halt (.) beide reden und er sagt etwas, dass die auf dem Fundpapierchen stehen mit dem Wohnmobil, aber sie dann nicht zum Beispiel zu der Mutter gehen und sagen: "Mama, kannst du mal wegfahren?", sondern einfach sagen: "Oh! Stehen wir jetzt auf dem Fundpapierchen? " Also so nichts sagen.	Der hat halt wieder etwas diktiert über die unheimlichen Schatten, (I: Mhm.) die in dem Gebäude waren.	Schatten, Tiefschatten oder so.	Interview Ankerpunkte Lautes Denken - zeitgleich\B5 - 1: 39 - 39	Er hat doch am Anfang gesagt, dass sein Gehirn wie eine Bingotrommel ist und wenn da ganz viele Gedanken sind, dann (.) fallt- dann fällt irgendein Gedanke mal heraus und (.) er sagt das.	Interview Ankerpunkte Lautes Denken\B9 - 3: 13 - 13
Dass sie immer, dass sie, also die eine sagt "Oh!", dann sagt die andere auch "Oh!".	Lautes Denken - zeitgleich\B2 - 1: 21 - 21	Und jetzt lachen alle.	Interview Ankerpunkte Lautes Denken\B4 - 3: 26 - 28	Lautes Denken - zeitgleich\B5 - 1: 41 - 41 (0)	Italienisch.	Ähm weil ich bei diesem Teil am Anfang gehört habe, dass sie gerufen hat: "Mein Sohn hat gewonnen!"	Interview Ankerpunkte Lautes Denken\B9 - 3: 15 - 15
Interview Ankerpunkte Lautes Denken\B1 - 3: 43 - 43	Die singt ihm ein Lied vor.	Interview Ankerpunkte Lautes Denken\B3 - 3: 21 - 21	Er diktiert sich noch einmal etwas	Lautes Denken - zeitgleich\B5 - 1: 42 - 42	Die Musik ist da irgendwie so komisch.	Interview Ankerpunkte Lautes Denken\B7 - 3: 25 - 25	Ja, weil man da ja selber schreiben muss und der ja eigentlich alles so in das Ding hineinsagt.
I: Mhm. Dass sie sich wiederholen?	Lautes Denken - zeitgleich\B2 - 1: 26 - 26	Interview Ankerpunkte Lautes Denken\B4 - 3: 38 - 38	Interview Ankerpunkte Lautes Denken\B4 - 3: 34 - 34	Lautes Denken - zeitgleich\B5 - 1: 45 - 45	Weil sie ihn die ganze Zeit so ausgefragt haben	Interview Ankerpunkte Lautes Denken\B9 - 3: 15 - 15	Interview Ankerpunkte Lautes Denken\B9 - 3: 15 - 15
B: Ja. (I: Mhm.) Das finde ich ein bisschen komisch.	er hört sich eine CD an, glaube ich.	Interview Ankerpunkte Lautes Denken\B3 - 3: 21 - 21	weil die sagen: "Glauben heißt nichts wissen."	Wer IST MISTER 2000?	Interview Ankerpunkte Lautes Denken\B7 - 3: 31 - 31	Interview Ankerpunkte Lautes Denken\B9 - 3: 22 - 22	Interview Ankerpunkte Lautes Denken\B9 - 3: 22 - 22
Interview Ankerpunkte Lautes Denken\B1 - 3: 44 - 45	Lautes Denken - zeitgleich\B2 - 1: 27 - 27	die hat halt so eine fiese Lache wie so eine Hexe	Interview Ankerpunkte				

irgendetwas Weiches	oder so	Lautes Denken\B4 - 3: 50 - 50	Lautes Denken - zeitgleich\B5 - 1: 49 - 49	hat er immer so "Dieffenbachstraße, Dieffenbachstraße" irgendwie so etwas	Und weil die halt sofort so zu ihm gegangen sind und so ihm so gesagt haben (verstellt Stimme): "Was machst du da? Mach das Auto unser neues Auto nicht kaputt!"
Lautes Denken - zeitgleich\B2 - 1: 31 - 31	Interview Ankerpunkte Lautes Denken\B3 - 3: 27 - 27	Und das ist sehr gemein, wie die den ansprechen.	weich (5) riecht nach Käse	Interview Einkaufsszene\B7 - 4: 4 - 4	
Der denkt, dass das aus dem Fenster herausgefallen ist.	Weil diese zwei Zwillinge, die eine hatte rechts gesagt und die andere hat links gesagt.	Interview Ankerpunkte Lautes Denken\B4 - 3: 50 - 50	Lautes Denken - zeitgleich\B5 - 1: 51 - 51	Könnte herausgefallen sein.	Interview Ankerpunkte Lautes Denken\B9 - 3: 52 - 52
Lautes Denken - zeitgleich\B2 - 1: 32 - 32	Interview Einkaufsszene\B3 - 4: 4 - 4	Also gemein ansprechen, also (verstellt Stimme) "Hey, was machst du da?" oder so.	Lautes Denken - zeitgleich\B5 - 1: 52 - 52		
Weil er hat ja beim ersten Video auch gesagt, dass sich in seinem Kopf eine Trommel dreht und wenn er zu viel denken muss, dann fällt eine Kugel heraus.	Und da geht er und dann weiß er nicht, wohin, und dann sagen die links oder- und eine rechts.	Interview Ankerpunkte Lautes Denken\B4 - 3: 52 - 52	Er hat ja ein tiefes (.) Gedächtnis gehabt, so ein (.) tiefes?		Und haben dann noch einmal so klar gesagt, dass er dumm ist, weil er- lange- weil die ihm eine Rechnung gestellt haben, die er nicht gemacht hat
Interview Einkaufsszene\B2 - 4: 11 - 11	Interview Einkaufsszene\B3 - 4: 6 - 6	Aber die Mutter hat dann ja wieder, ein- dass- dass die in den Wohnwagen ge- also dem Rico	Lautes Denken - nachträglich\B5 - 2: 1 - 1		Interview Ankerpunkte Lautes Denken\B9 - 3: 52 - 52
Weil- Weil er	Ja, wenn- Was ist, wenn die (.) also Zwillinge sagen "links oder rechts" und das jetzt eine Kreuzung ist und	Gutes gewünscht.	Er hört sich alles wieder an, was seine Mama gesagt hat, wie links oder rechts und wann links		Und er dann halt etwas Anderes, etwas ganz

halt die ganze Zeit so in Gedankensprache so, so halt "Wo geht es hin?" so gesagt hat.	er vielleicht geradeaus muss? Interview Einkaufsszene\B3 - 4: 16 - 16	Ankerpunkte Lautes Denken\B4 - 3: 54 - 54 Weil er ja am Anfang gesagt hat, dass- er hat es behauptet halt. Interview Ankerpunkte Lautes Denken\B4 - 3: 62 - 62	und rechts. Interview Einkaufsszene\B5 - 4: 2 - 2 Weil die so aufgedreht ist. Irgendwie (.) zeit-spulen, also, dass die Zeit schneller geht? So irgendwie, hört sich das an.	Anderes sich ausgedredet hat. Interview Ankerpunkte Lautes Denken\B9 - 3: 52 - 52
Interview Einkaufsszene\B2 - 4: 15 - 15 Dass er in Gedanken etwas gesagt hat.	Weil (.) er in der letzten Szene gesagt hat, dass in seinem Kopf auch so eine Bingotrommel ist. Interview Einkaufsszene\B3 - 4: 20 - 20	Ja, weil er (.) er behauptet das halt Interview Ankerpunkte Lautes Denken\B4 - 3: 64 - 64	Interview Ankerpunkte Lautes Denken\B5 - 3: 26 - 26 Hm, weil dann versuchen die so viel zu erzählen wie möglich.	"Rechts, links, rechts, links, rechts, links?" Interview Einkaufsszene\B9 - 4: 2 - 2
Interview Einkaufsszene\B2 - 4: 17 - 17 Also ich meinte halt, dass es im Kopf gerade etwas sagt.		Weil in dem ersten hat er ja gesagt, wenn er überlegt, ist das wie eine Bingotrommel. Interview Einkaufsszene\B4 - 4: 32 - 32	Interview Ankerpunkte Lautes Denken\B5 - 3: 43 - 43 Ja, weil die Mädchen ihn so (.) belasten (.) mit so vielen Fragen. (.) Aber mit den gleichen.	auch seine (.) seine Sprache- das, was er gedacht hat- wahrscheinlich so in seinem Kopf gedacht hat, so vorgekommen ist. So- Ich glaube, das war Dächlerstraße, so Dächlerstraße.
Interview Ankerpunkte Lautes Denken\B2 - 3: 7 - 7 Weil halt da, weil man da ja nicht so in dem Raum etwas hört				Interview Einkaufsszene\B9 - 4: 12 - 12
Interview Ankerpunkte				Dass das halt

Lautes Denken\B2  
- 3: 9 - 9

**Also halt was in  
seinen Gedanken  
gesagt hat.**

Interview  
Ankerpunkte  
Lautes Denken\B2  
- 3: 23 - 23

**dann kam auf  
einmal so Musik**

Interview  
Ankerpunkte  
Lautes Denken\B2  
- 3: 29 - 29

Interview  
Ankerpunkte  
Lautes Denken\B5  
- 3: 47 - 47

**Weil sie ja, wie  
vorhin ich gesagt  
habe, ihn die  
ganze Zeit  
belastet haben  
mit Fragen und  
Fragen.**

Interview  
Ankerpunkte  
Lautes Denken\B5  
- 3: 55 - 55

**Weil er es am  
Anfang des  
Films gesagt hat  
(lacht).**

Interview  
Ankerpunkte  
Lautes Denken\B5  
- 3: 59 - 59

**sich so dreht und  
dann eins, zwei,  
(.) drei, (.)  
glaube ich,  
gekommen ist  
und dann ist er  
erst losgelaufen.**

Interview  
Einkaufsszene\B9  
- 4: 16 - 16

**dann hat der so  
sich wieder  
gedacht: "Eins,  
zwei, drei."**

Interview  
Einkaufsszene\B9  
- 4: 18 - 18

**weil der sich die  
ganze Zeit  
gefragt: "Rechts,  
links, rechts,  
links**

Interview  
Einkaufsszene\B9  
- 4: 24 - 24

**dass er es- dann  
seine eigene  
Stimme gehört  
hat. Also das ist  
dann halt- dass**

**er es dann gehört  
hat**

Interview  
Einkaufsszene\B9  
- 4: 26 - 26

**Aha, die lachen  
jetzt alle.**

Lautes Denken -  
zeitgleich\B9 - 1b:  
6 - 6

**Und weiter geht  
das Gesang**

Lautes Denken -  
zeitgleich\B9 - 1b:  
12 - 12

**"Fundpapier"  
habe ich noch  
nie gehört.**

Lautes Denken -  
zeitgleich\B9 - 1b:  
16 - 16

### 8.17.2 Segmentmatrix – Vergleich der einzelnen Probanden in der Kategorie *Auditive Besonderheiten*

	Set B1 (N=4)	Set B2 (N=4)	Set B3 (N=4)	Set B4 (N=4)	Set B5 (N=4)	Set B6 (N=4)	Set B7 (N=4)	Set B8 (N=4)	Set B9 (N=5)	
Eigenschaften der dieget. gespr. Sprach	Wieso lacht die so komisch?  Lautes Denken - zeitgleich\B1 - 1: 8 - 8  Die kann gut singen.  Lautes Denken - zeitgleich\B1 - 1: 17 - 17  Weil sie so komisch mit ihm reden. So, so blöd.  Interview Ankerpunkte Lautes Denken\B1 - 3: 37 - 37  (verstellt Stimme, spricht hoch, quietschig) Ja, (unverständlich) (spricht wieder normal)		die Lache von der fand ich lustig, aber auch fies (.) irgendwie so fiese Lache.  Lautes Denken - nachträglich\B3 - 2: 5 - 5  Ich verstehe kein Wort.  Lautes Denken - zeitgleich\B3 - 1: 16 - 16  Ja, er sagt etwas und dann machen die "Oooh!" (verstellt Stimme)  Interview Ankerpunkte Lautes Denken\B3 - 3: 15 - 15  die hat halt so eine fiese Lache	Welche Sprache ist das denn?  Lautes Denken - zeitgleich\B4 - 1: 10 - 10  B: Hm, weil ich verstehe das gar nicht. Und deswegen (.)  I: Was verstehst du gar nicht?  B: Die Sprache, wo die singt.  Interview Ankerpunkte Lautes Denken\B4 - 3: 26 - 28  Und das ist sehr gemein, wie die den ansprechen.  Interview Ankerpunkte Lautes Denken\B4 - 3: 50 - 50	Irgendein englisches Lied.  Lautes Denken - zeitgleich\B5 - 1: 17 - 17  Italienisch.  Lautes Denken - zeitgleich\B5 - 1: 42 - 42			Die singt voll schön.  Lautes Denken - zeitgleich\B7 - 1: 22 - 22		Ich glaube, die singt etwas auf Russisch (5) oder Italienisch.  Lautes Denken - zeitgleich\B9 - 1a: 16 - 16  Und weil die halt sofort so zu ihm gegangen sind und so ihm so gesagt haben (verstellt Stimme): "Was machst du da? Mach das Auto unser neues Auto nicht kaputt!"  Interview Ankerpunkte Lautes Denken\B9 - 3: 52 - 52

Irgendwie so, so  
komisch halt.

Interview  
Ankerpunkte  
Lautes Denken\B1  
- 3: 39 - 39

Weil, dass sie so  
(.) immer so  
gleich sprechen

Interview  
Ankerpunkte  
Lautes Denken\B1  
- 3: 41 - 41

Dass sie immer,  
dass sie, also die  
eine sagt "Oh!",  
dann sagt die  
andere auch  
"Oh!".

Interview  
Ankerpunkte  
Lautes Denken\B1  
- 3: 43 - 43

I: Mhm. Dass  
sie sich  
wiederholen?

B: Ja. (I:  
Mhm.) Das finde  
ich ein bisschen

wie so eine Hexe  
oder so.

Interview  
Ankerpunkte  
Lautes Denken\B3  
- 3: 27 - 27

Also gemein  
ansprechen, also  
(verstellt  
Stimme) "Hey,  
was machst du  
da?" oder so.

Interview  
Ankerpunkte  
Lautes Denken\B4  
- 3: 52 - 52

komisch.

Interview  
Ankerpunkte  
Lautes Denken\B1  
- 3: 44 - 45

Vertonte  
Gedanken  
(nondiegetisch)

Das Kind (.) sagt gerade irgendwas beim Denken.

Lautes Denken - zeitgleich\B2 - 1: 3 - 3

Das Kind sagt etwas im Denken (.) zu sich.

Lautes Denken - zeitgleich\B2 - 1: 20 - 20

Weil er hat ja beim ersten Video auch gesagt, dass sich in seinem Kopf eine Trommel dreht und wenn er zu viel denken muss, dann fällt eine Kugel heraus.

Interview

Weil diese zwei Zwillinge, die eine hatte rechts gesagt und die andere hat links gesagt.

Interview  
Einkaufsszene\B3  
- 4: 4 - 4

Und da geht er und dann weiß er nicht, wohin, und dann sagen die links oder- und eine rechts.

Interview  
Einkaufsszene\B3  
- 4: 6 - 6

Ja, wenn- Was ist, wenn die (.) also Zwillinge sagen "links oder rechts" und das jetzt eine Kreuzung ist und er vielleicht

Er behauptet, dass sein (.) Gehirn wie eine Bingokugel ist.

Lautes Denken - nachträglich\B4 - 2: 2 - 2

Ja, dass in seinem Kopf halt so eine Bingo-(.) Kugel, ähm, ja, Bingokugel drinnen ist (.), hat er behauptet.

Interview  
Ankerpunkte  
Lautes Denken\B4  
- 3: 8 - 8

Weil er ja am Anfang gesagt hat, dass- er hat es behauptet halt.

Interview  
Ankerpunkte  
Lautes Denken\B4

Weil er es am Anfang des Films gesagt hat (lacht).

Interview  
Ankerpunkte  
Lautes Denken\B5  
- 3: 59 - 59

Das hat der selber gesagt. (I: Ja.) Bei der Bingotrommel. (I: Mhm. Was hat er da-) Da hat der gesagt: "Ich bin ein hochbegabtes Kind."

Interview  
Ankerpunkte  
Lautes Denken\B6  
- 3: 19 - 19

Und hat erklärt, dass er auch so eine Bingotrommel (.) im Kopf hat.

Interview  
Ankerpunkte  
Lautes Denken\B6  
- 3: 19 - 19

er hat ja gesagt, dass es wie so ein Purzelding ist, so wie so eine Bingotrommel.

Lautes Denken - nachträglich\B7 - 2: 1 - 1

Er hat doch am Anfang gesagt, dass sein Gehirn wie eine Bingotrommel ist und wenn da ganz viele Gedanken sind, dann (.) fällt dann fällt irgendein Gedanke mal heraus und (.) er sagt das.

Interview  
Ankerpunkte  
Lautes Denken\B7  
- 3: 25 - 25

weil er immer gesagt hat: "Links, rechts?"

Interview  
Einkaufsszene\B8  
- 4: 26 - 26

als sie gedreht hat, hat er ja so in Gedanken gesagt, dass er richtig schlau ist und so

Interview  
Ankerpunkte  
Lautes Denken\B9  
- 3: 3 - 3

weil er ja gesagt hat, dass, dass sein Gehirn wie so eine Kugel ist, die sich dann die ganze Zeit dreht

Interview  
Ankerpunkte  
Lautes Denken\B9  
- 3: 5 - 5

sein Gehirn, hat er ja gesagt, ist wie eine Kugel ist wie so ein Ding.

Interview

Einkaufsszene\B2 - 4: 11 - 11	geradeaus muss?	- 3: 62 - 62	hat er immer so "Dieffenbachstra ße, Dieffenbachstra ße" irgendwie so etwas.	Ankerpunkte Lautes Denken\B9 - 3: 11 - 11
Weil- Weil er halt die ganze Zeit so in Gedankensprach e so, so halt "Wo geht es hin?" so gesagt hat.	Interview Einkaufsszene\B3 - 4: 16 - 16	Ja, weil er (.) er behauptet das halt	Interview Einkaufsszene\B7 - 4: 4 - 4	"Rechts, links, rechts, links, rechts, links?"
Interview Einkaufsszene\B2 - 4: 15 - 15	Weil (.) er in der letzten Szene gesagt hat, dass in seinem Kopf auch so eine Bingotrommel ist.	Interview Ankerpunkte Lautes Denken\B4 - 3: 64 - 64 (0)	Weil in dem ersten hat er ja gesagt, wenn er überlegt, ist das wie eine Bingotrommel.	Interview Einkaufsszene\B9 - 4: 2 - 2
Dass er in Gedanken etwas gesagt hat.	Interview Einkaufsszene\B3 - 4: 20 - 20	Interview Einkaufsszene\B4 - 4: 32 - 32		auch seine (.) seine Sprache- das, was er gedacht hat- wahrscheinlich so in seinem Kopf gedacht hat, so vorgekommen ist. So- Ich glaube, das war Dächlerstraße, so Dächlerstraße.
Interview Einkaufsszene\B2 - 4: 17 - 17	Also ich meinte halt, dass es im Kopf gerade etwas sagt.			Interview Einkaufsszene\B9 - 4: 12 - 12
Interview Ankerpunkte Lautes Denken\B2 - 3: 7 - 7	Weil halt da, weil man da ja			Dass das halt sich so dreht und dann eins, zwei, (.) drei, (.) glaube ich,

	<p>nicht so in dem Raum etwas hört</p> <p>Interview Ankerpunkte Lautes Denken\B2 - 3: 9 - 9</p> <p>Also halt was in seinen Gedanken gesagt hat.</p> <p>Interview Ankerpunkte Lautes Denken\B2 - 3: 23 - 23</p>		<p>gekommen ist und dann ist er erst losgelaufen.</p> <p>Interview Einkaufsszene\B9 - 4: 16 - 16</p> <p>dann hat der so sich wieder gedacht: "Eins, zwei, drei."</p> <p>Interview Einkaufsszene\B9 - 4: 18 - 18</p> <p>weil der sich die ganze Zeit gefragt: "Rechts, links, rechts, links"</p> <p>Interview Einkaufsszene\B9 - 4: 24 - 24</p>
<p>Weitere auffällige Musik und Geräusche</p>	<p>dann kam auf einmal so Musik</p> <p>Interview Ankerpunkte Lautes Denken\B2 - 3: 29 - 29</p>	<p>Die Musik ist da irgendwie so komisch.</p> <p>Lautes Denken - zeitgleich\B5 - 1: 45 - 45</p> <p>Weil die so aufgedreht ist.</p>	<p>Und weiter geht das Gesang</p> <p>Lautes Denken - zeitgleich\B9 - 1b: 12 - 12</p>

Irgendwie (.)  
zeit-spulen, also,  
dass die Zeit  
schneller geht?  
So irgendwie,  
hört sich das an.

Interview  
Ankerpunkte  
Lautes Denken\B5  
- 3: 26 - 26

### 8.17.3 Segmentmatrix – Vergleich der einzelnen Probanden in der Kategorie *Visuelle Besonderheiten*

	Set B1 (N=4)	Set B2 (N=4)	Set B3 (N=4)	Set B4 (N=4)	Set B5 (N=4)	Set B6 (N=4)	Set B7 (N=4)	Set B8 (N=4)	Set B9 (N=5)
Verbildlichte Gedanken	<p>Und dann sieht er plötzlich eine Zicken-Zwillinge.</p> <p>Interview Einkaufsszene\B1 - 4: 2 - 2</p> <p>Weil das sah so unwahrscheinlich aus. Die hat sich nicht bewegt und dann ist sie irgendwie verschwunden.</p> <p>Interview Einkaufsszene\B1 - 4: 4 - 4</p> <p>Weil der so viele komische Sachen gesehen hat.</p> <p>Interview Einkaufsszene\B1 - 4: 6 - 6</p>	<p>Weil da eine Trommel war.</p> <p>Interview Einkaufsszene\B2 - 4: 9 - 9</p>		<p>Weil da wurde die Bingotrommel schon wieder eingeblendet</p> <p>Interview Einkaufsszene\B4 - 4: 2 - 2</p> <p>Zwillinge</p> <p>Interview Einkaufsszene\B4 - 4: 2 - 2</p> <p>ganz oft dieses Schild in jede Richtung mit der gleichen Straße darauf.</p> <p>Interview Einkaufsszene\B4 - 4: 2 - 2</p> <p>Und dass die sich immer wieder die- so gemacht haben, so die Zunge</p>	<p>Und das ganze Zeit, das läuft in seinem Kopf, das Bingo. Das hat man jetzt noch einmal gesehen.</p> <p>Interview Einkaufsszene\B5 - 4: 4 - 4</p>		<p>Weil da wieder diese Bingotrommel im- (.) leicht kam.</p> <p>Interview Einkaufsszene\B7 - 4: 4 - 4</p> <p>die Zwillinge wären da in den Scheiben.</p> <p>Interview Einkaufsszene\B7 - 4: 4 - 4</p> <p>dass so oft die Schilder waren</p> <p>Interview Einkaufsszene\B7 - 4: 18 - 18</p> <p>Weil da immer solche Ausschnitte von der Bingotrommel waren.</p>		<p>Dort war auch so eins mit den- mit richtig vielen Schildern- so eine Stange mit richtig vielen Schildern.</p> <p>Interview Einkaufsszene\B9 - 4: 6 - 6</p> <p>Weil es auf der Szene so aussah, als täte auf jedem Schild das genau gleiche darauf stehen.</p> <p>Interview Einkaufsszene\B9 - 4: 6 - 6</p> <p>Dann wurde Kamera wieder auf eine andere Seite (.) getan. Und dann ist wieder so Dächlerstraße gewesen und so.</p>

	<p>Er hat auf dieses Schild (.) hat er doppelt gesehen.</p> <p>Interview Einkaufsszene\B1 - 4: 6 - 6</p> <p>Weil er dann plötzlich das Rad sieht</p> <p>Interview Einkaufsszene\B1 - 4: 21 - 21</p>		<p>irgendwie herausgestreckt und (5) so-wieder so gemein gekuckt haben.</p> <p>Interview Einkaufsszene\B4 - 4: 26 - 26</p>		<p>Interview Einkaufsszene\B7 - 4: 26 - 26</p>	<p>Interview Einkaufsszene\B9 - 4: 12 - 12</p> <p>Dann kommt- ist da so ein Bild gekommen von einer Kugel</p> <p>Interview Einkaufsszene\B9 - 4: 18 - 18</p>
<p>Weitere auffällige Bildgestaltung</p>	<p>Da habe ich das auch gesehen und dann hat das so geblänzt.</p> <p>Interview Ankerpunkte Lautes Denken\B1 - 3: 54 - 54</p> <p>Weil das so geblänzt hat und weil das, das war ja auffällig eigentlich im Bild.</p> <p>Interview Ankerpunkte Lautes Denken\B1 - 3: 56 - 56</p>	<p>B: Rico, Oskar und die-</p> <p>Lautes Denken - zeitgleich\B3 - 1: 1 - 1</p>	<p>Rico, Oskar.</p> <p>Lautes Denken - zeitgleich\B4 - 1: 2 - 2</p> <p>Zeichentrick</p> <p>Interview Ankerpunkte Lautes Denken\B4 - 3: 20 - 20</p>	<p>Rico, Oskar und die Tiefer- (.)schatten.</p> <p>Lautes Denken - zeitgleich\B5 - 1: 2 - 2</p>	<p>aber ich war ein bisschen überrascht, als am Anfang, das war Zeichentrick oder so etwas und dann und dann ähm ka- und dann auf einmal ist so Rico und Oskar und der Tieferschatten gekommen. Und dann war es auf einmal nicht Zeichentrick.</p> <p>Lautes Denken - nachträglich\B7 - 2: 3 - 3</p>	<p>Ich dachte, es ist ein gezeichneter Film.</p> <p>Lautes Denken - zeitgleich\B9 - 1a: 14 - 14</p> <p>Nein, außer, dass es, man am Anfang gedacht hat, dass das so halber Zeichen-gezeichneter Film ist und halber normaler richtig gespielter Film ist.</p> <p>Lautes Denken - zeitgleich\B9 - 1a: 27 - 27</p>

Ja, die (.)  
Zicken, die sind  
normalerweise  
auch so typische  
Zicken. Die sind  
meistens (.) bei  
Filmen  
Zwillinge (.) und  
tragen das genau  
gleiche, dass  
man die auch  
sehr schnell  
untersch- nicht  
mehr so richtig  
unterscheiden  
kann.

Interview  
Ankerpunkte  
Lautes Denken\B9  
- 3: 52 - 52

## 8.18 Fragebögen

### 8.18.1 Pseudonymisierte Daten der Fragebögen

	1. Wie heißt dein Lieblingsfilm? Wieso gefällt dir dieser Film?	2. Wie oft siehst du fern?	3. Wie lange am Stück siehst du meist fern?	4. Gibt es bei dir zu Hause Regeln zum Fernsehen?	5. Denke an den letzten Film zurück, den du im Kino gesehen hast. Wie hieß der Film? An Was kannst du dich erinnern?	6. Welche Art von Filmen magst du am liebsten?	7. Gibt es noch etwas, das du zum Thema Film und Fernsehen sagen möchtest?	8. Welche Filme hast du schon gesehen?***	9. Wie oft liest du Bücher?	10. Wie viele eigene Bücher hast du?	11. Welche Bücher hast du schon gelesen?	3/4 8/9/10 M/J  VF/WF VL/WL*
<b>B9</b>	Drachenzähm 3, weil ich die Serie und Drachen liebe	jeden Tag	mehr als 2 Sendungen	nein	Drachenzähm 3, [Wort nicht lesbar]	Abenteuer, Liebe, Märchen. Fantasy, Tiere		Flussfahrt, Minions, Die wilden Kerle, Dschungelbuch, Chaos im Netz, Eiskönigin, Sams, Lego → allg. Bekanntes, Aktuelles	mehrmals pro Woche	mehr als 20	Gregs Tagebuch, Vorstadtkrokodile	4 9 M  VF WL
<b>B7</b>	Harry Potter, Er hat viel Spannung	mehrmals pro Woche, aber nicht jeden Tag	2 Sendungen	nein	Immenhof, Dass das Mädchen das Pferd aus dem Schlamm gezogen hat	Abenteuer, Fantasy, Tiere	nein, es gibt nichts	Räubertochter, Flussfahrt, Minions, Mississippi, Dschungelbuch, Ostwind, Harry Potter, Eiskönigin → allg. Bekanntes, Pferde	jeden Tag	mehr als 20	Harry Potter, Vorstadtkrokodile	4 10 M  VF/WF VL
<b>B8</b>	Fack ju Göte 123, Weil es einen Lehrer gibt der Herr Müller heist und weil er cool ist.	mehrmals pro Woche, aber nicht jeden Tag	mehr als 2 Sendungen	nein		Abenteuer, Detektiv, Fantasy, Komödien	Es ist geil und es ist spannend.	→ nichts angekreuzt	nur 1-mal in der Woche oder seltener	mehr als 20 Bücher	Lotta, Bullerbü	3 9 J  WF WL
<b>B5</b>	Tom und Cherry, weil er lustig ist	jeden Tag	mehr als 2 Sendungen	nein		Abenteuer, andere: gangsta Filme		Minions	jeden Tag	mehr als 20 Bücher	Gregs Tagebuch	3 9 J

												VF VL
<b>B3</b>	Fakjuköte, Weil er cool ist und lustig	mehrmals pro Woche, aber nicht jeden Tag	2 Sendungen	nein	Pokemon in 3d, das es erst langweilig war und dan Protal	Abenteuer, Detektiv, Märchen, Fantasy, Tiere	Nein	Räubertochter, Flussfahrt, Minions, Die wilden Kerle, Dschungelbuch, Checker Tobi, Harry Potter, Eiskönigin, Sams, Lego → allg. Bekanntes, Aktuelles, viele Filme → VF	nur 1-mal in der Woche oder seltener	mehr als 20 Bücher	Gregs Tagebuch, Vorstadt krokodile	4 10 M  VF WL
<b>B6</b>	Die drei ??? und die Geisterinsel, Weil ich dedektiffilme mag	jeden Tag	1 Sendung	Ja: ist nur ein habe sunde fern sehen → geregelte Fernsehdauer	Asterik und das geheimnis des zaubertrangs, nichts	Detektiv		Sams → sehr wenige Filme bekannt	nur 1-mal in der Woche oder seltener	mehr als 20 Bücher		3 9 J  WF WL
<b>B2</b>	Fack you göhte 2, Weil man da in Thailand ist.	jeden Tag	mehr als 2 Sendungen	nein	Caos im Netz, Da ist Ralf reichtz	Abenteuer, Fantasy, Tiere, andere: Horrorfilme → nicht nur geeignete Filme?	Ne	Flussfahrt, Minions, Die wilden Kerle, Chaos im Netz, Lego	jeden Tag	mehr als 20 Bücher		3 9 J  VF VL
	Ostwind, Weil da ein Weises Pferd vor kommt und ich Liebe Pferde	nur 1-mal in der Woche oder seltener	2 Sendungen	nein		Abenteuer, Liebe, Tanz oder Musical	nein eigentlich nicht	Das Dschungelbuch, Chaos im Netz, Minions, Eiskönigin → allg. Bekanntes	nur 1-mal in der Woche oder seltener	mehr als 20 Bücher	Gregs Tagebuch, Bullerbü	3 9 M  WF WL
	hrrri Potter, Weil er spanend ist und weil ich hrrri Potter vån bin.	jeden Tag	mehr als 2 Sendungen	nein		Abenteuer, Detektiv, Fantasy, Komödien		Hugo, Minions, Die wilden Kerle, Ostwind, Dschungelbuch, Harry Potter, Eiskönigin, Sams, Lego → viele Filme bekannt	nur 1-mal in der Woche oder seltener	mehr als 20 Bücher	Harry Potter	3 8 J  VF WL

	Die unglaublichen 1/2/3, weil da superhelden sind und am 3 Teil war da ein lustiges Baby und es hat mir einfach gut gefallen.	mehrmals pro Woche, aber nicht jeden Tag	mehr als 2 Sendungen	nein	Pikatschu, Das der Pikatschu von den jungen sein Vater ist	Abenteuer, Detektiv, Märchen, Fantasy, Tier, Tanz/Musical, andere: grusel Filme	ja es gibt spannende Teile und langweilige Teile	Minions, Dschungelbuch, Chaos, Checker Tobi, Harry Potter, Eiskönigin, Sams, Lego	jeden Tag	mehr als 20 Bücher, „250“	Gregs Tagebuch, Vier Wünsche ans Universum	3 9 J  VF VL
<b>B1</b>	Die Unglaublichen, Weil darin Superhelden vorkommen	mehrmals pro Woche, aber nicht jeden Tag	1 Sendung 2 Sendungen	Ich darf nur Samstags und Sonntags und manchmal Freitags	Asterix, Der Druide war im Rollstuhl und hat einen Nachfolger gesucht	Abenteuer, Detektiv, Tier, Tanz/Musical	x	Minions, Ostwind, Checker Tobi, Eiskönigin, Sams	jeden Tag	mehr als 20 Bücher	Lotta, Gregs Tagebuch	3 9 M  WF VL
<b>B4</b>	Asterix und das Geheimnis des Zaubertranks, Weil er sehr spannend ist.	jeden Tag, außer im Sommer	1 Sendung	nein	Asterix und das Geheimnis des Zaubertranks, An alles	Abenteuer, Detektiv	nichts	Minions	mehrmals pro Woche, aber nicht jeden Tag	mehr als 20 Bücher	Gregs Tagebuch	4 10 J  WF WL

\* Jahrgangsstufe, Alter, Geschlecht, viel fernsehen/wenig fernsehen, viel lesen/wenig lesen (VF/WF bzw. VL/WL falls nicht eindeutig genug)

\*\* Titel der Filme teils gekürzt aufgrund von Platzgründen

## 8.18.2 Zusammenfassungen der Fragebögen

### B1

Die Befragte B1 ist weiblich, zum Zeitpunkt der Befragung in der dritten Jahrgangsstufe und neun Jahre alt. Sie gibt über sich selbst an, dass sie viel lese, aber eher wenig fernsehe. Ihre Lieblingsfilmreihe ist DIE UNGLAUBLICHEN, „weil da Superhelden sind und am 3. Teil war da ein lustiges Baby und es hat mir einfach gut gefallen“. Sie sieht mehrmals pro Woche fern, aber nicht jeden Tag, und meist mehr als zwei Sendungen am Stück. Regeln zum Fernsehen gibt es bei ihr zu Hause keine. Sie mag gerne Abenteuer-, Detektiv-, Märchen-, Fantasy-, Tier-, Tanz-/Musical- und Gruselfilme und merkt an, dass es sowohl spannende als auch langweilige „Teile“ gibt. Bücher liest sie jeden Tag, laut ihrer eigenen Aussage besitzt sie selbst 250 Bücher. Sie kennt verschiedene aktuelle und allgemein bekannte Filme.

### B2

B2 ist ein Junge der dritten Jahrgangsstufe und wird kurz nach der Fragebogenerhebung neun Jahre alt. Er hat viel Fernseh- und Filmerfahrung, ebenso wie Leseerfahrung. Sein Lieblingsfilm FACK JU GÖTTE 2, ebenso wie seine Angaben zu kürzlich gesehenen Kinofilmen (CHAOS IM NETZ, RALPH REICHTS) und ihm bekannten Filmen sowie Filmvorlieben („Horrorfilme“) legen den Schluss nahe, dass er viele Filme konsumiert, eventuell auch welche, die nach Altersempfehlung noch nicht ganz für ihn geeignet sind. Er habe zu Hause keine Beschränkungen beim Fernsehen. Auch Bücher rezipiert er täglich und besitzt eine Vielzahl davon.

### B3

Bei B3 handelt es sich um ein Mädchen der vierten Jahrgangsstufe im Alter von zehn Jahren. Sie hat wohl viel Film-/Fernseherfahrung und weniger Leseerfahrung. Auch B3 gibt FACK JU GÖTTE als Lieblingsfilm an und war kürzlich im aktuellen POKEMON-Film, den sie zunächst langweilig, aber dann „Protal“, also wohl *brutal*, fand. Sie sieht mehrmals in der Woche fern und dann auch etwa zwei Sendungen am Stück. Regeln gibt es keine. Sie bevorzugt

Abenteuerfilme, Detektiv-, Märchen, Fantasy- und Tierfilme. Bücher liest sie nur einmal wöchentlich oder seltener.

B4

B4, ein Junge der vierten Jahrgangsstufe im Alter von zehn Jahren, sieht nach eigenen Angaben wenig fern und Filme und liest auch wenig. Seinen Lieblingsfilm ASTERIX UND DAS GEHEIMNIS DES ZAUBERTRANKS mag er, weil „er sehr spannend ist“. Es handelt sich dabei auch um seinen letzten Kinofilm. Er sieht jeden Tag fern „außer im Sommer“, was erkennen lässt, dass ihm das Fernsehen eventuell nicht so wichtig ist wie andere Beschäftigungen. Auch sieht er nicht mehr als eine Sendung am Stück an, obwohl es nach seinen Angaben für ihn keine Regeln zum Fernsehen gibt. Bei Frage 8 fällt auf, dass er nur einen Film als bereits bekannt ankreuzt: DIE MINIONS. Er schreibt, er lese mehrmals pro Woche, aber nicht jeden Tag.

B5

Der Befragte B5 ist ein neunjähriger Junge der dritten Jahrgangsstufe, der viel Fernsehen und Filme, ebenso wie Bücher rezipiert. Er mag gern TOM UND JERRY, „weil er lustig ist“ und sieht, ohne die Einschränkung durch Regeln, täglich fern, mehrere Sendungen am Stück. Neben Abenteuerfilmen gibt er auch an, „gangsta Filme“ zu mögen. Er kreuzt nur DIE MINIONS als einen ihm bekannten Film an. Dennoch legen die anderen Antworten nahe, dass er grundsätzlich viel fernsieht und Filme ansieht. Er liest eigenen Angaben zufolge täglich aus einer großen Auswahl eigener Bücher.

B6

B6, ein neunjähriger Junge der dritten Jahrgangsstufe, sieht eher weniger fern und Filme und liest auch weniger. Der Befragte mag Detektivfilme, beispielsweise seinen Lieblingsfilm DIE DREI ??? UND DIE GEISTERINSEL. Er sieht zwar wohl jeden Tag fern, aber dann nur eine Sendung, denn er darf nur eine halbe Stunde lang fernsehen. Es gibt also eine geregelte Fernsehdauer. Sein letzter Kinofilm war ASTERIX UND DAS GEHEIMNIS DES ZAUBERTRANKS. Er kennt unter den angegebenen Filmen nur DAS SAMS, ihm sind also eher wenige Filme bekannt. Zusätzlich

könnte man sagen, dass DAS SAMS wohl ein eher (vielleicht von den Eltern) ausgewählter Film ist. Bücher liest er maximal einmal in der Woche.

B7

Die Befragte B7 ist ein Mädchen, das zehn Jahre alt ist und die vierte Jahrgangsstufe besucht. Sie liest viel. Ihre Film- und Fernseherfahrung war schwer zu klassifizieren. Sie sieht mehrmals in der Woche fern, aber nicht jeden Tag. Wenn sie fernsieht, dann etwa zwei Sendungen am Stück. Fernseh-Regeln gibt es bei ihr zu Hause keine. Ihren Lieblingsfilm HARRY POTTER, der sich durchaus (auch) an ein etwas älteres Publikum richtet, findet sie spannend. Die ihr bekannten Filme und ihr letzter Kinofilm IMMENHOF lassen vermuten, dass sie gerne Pferdefilme ansieht. Dabei sind ihr viele verschiedene Filme bekannt. Sie liest jeden Tag und besitzt mehr als 20 Bücher.

B8

Der neunjährige Drittklässler B8, ein Junge, hat eher weniger Film- und Fernseherfahrung, ebenso wie Leseerfahrung. Seinen Lieblingsfilm FACK JU GÖTTE mag er aufgrund der Hauptfigur, die er „cool“ findet. Er sieht nicht jeden Tag fern, aber wenn, dann mehr als zwei Sendungen am Stück. Er hat zu Hause keine Fernsehbeschränkungen. Er gibt keinen Kinofilm an und hat auch bei Frage 8 keinen einzigen Film als bekannt angekreuzt. Dennoch sagt er zum Thema Film und Fernsehen: „Es ist geil und es ist spannend.“ Er liest nicht öfter als einmal in der Woche in Büchern.

B9

Die Befragte B9 ist ein Mädchen, das die vierte Jahrgangsstufe besucht und neun Jahre alt ist. Sie rezipiert oft Filme und Fernsehsendungen und liest eher wenig. Sie liebt die Serie DRACHENZÄHMEN LEICHT GEMACHT und gibt als Lieblingsfilm den dritten Teil der Reihe an, der auch ihr letzter Kinofilm war. Es gibt bei ihr zu Hause keine Regeln zum Fernsehen. Sie sieht täglich fern, mehr als zwei Sendungen am Stück. Neben Abenteuerfilmen mag sie auch Liebesfilme, Märchen, Fantasy und Filme mit Tieren. Allgemein bekannte und aktuelle Filme kennt sie. Sie liest mehrmals pro Woche, aber nicht täglich.

### 8.19 Tabelle Probandenprofile und -äußerungen

	B1	B2	B3	B4	B5	B6	B7	B8	B9
Geschlecht	w	m	w	m	m	m	w	m	w
Film-/Fernseh- erfahrung	wenig	viel	viel	wenig	viel	wenig	mittel	wenig	viel
Leseerfahrung	viel	viel	wenig	wenig	viel	wenig	viel	wenig	wenig
Auditives allg.	- wiederholt - fasst zusammen	- fasst zusammen	- kommentiert - äußert Nicht- verstehen	- fasst zusammen - stellt Fragen	- wiederholt - stellt Fragen		- erklärt sich Zusammen- hänge		- erklärt sich Zusammen- hänge
Eigenschaften der dieg. gespr. Sprache	✓		✓	✓	✓		✓		✓
Vertonte Gedanken (nondieg.)		✓	(✓)	(✓)	(✓)	(✓)	(✓)	(✓)	✓
Weitere auffällige Musik und Geräusche		✓ (Musik im Off)			✓ (Musik als Zeitraffer)				✓ (Musik im Off)
Verbildlichte Gedanken	✓	✓		✓	✓		✓		✓
Weitere auffällige Bildgestaltung	✓		✓	✓	✓		✓		✓
Auffälligkeiten	- Schwierig- keiten, sich auszudrücken			- versucht, filmspezifische Bezeichnungen zu benutzen	- thematisiert Wortneu- bildungen		- Schwierig- keiten, sich auszudrücken		- thematisiert Wortneu- bildungen - versucht, filmspezifische Bezeichnungen zu benutzen