

Begleitmaterial

Barça Zou



Spielfilm | Frankreich 2026 | 86 Min. | Regie: Paul Nouhet

Empfohlen ab 14 Jahren | ab 9. Klasse

FILMINFOS

Frankreich 2026 | 86 Min.

Originaltitel	Barça Zou
Regie & Buch	Paul Nouhet
mit	Gaspar Bellegarde, Noah Harray, Lukas Larrue, Eliot Luca
Kamera	Pauline Doméjean
Schnitt	Dinah Ekchajzer
Ton	Sacha Mikoff, Sylvain Adas
Musik	Avran Thépault
Produzent:in	Dorothee Levesque
Produktion	Les Films du Sursaut
Weltvertrieb	Celluloid Dreams
Altersempfehlung	empfohlen ab 14 Jahren / 9. Klassenstufe
Filmsprache	Französisch und Spanisch mit deutschen Untertiteln

THEMEN

Coming-of-Age, Erwachsenwerden, (männliche) Freundschaft, Jugend, Identität, Selbstfindung, Erinnerung, Nostalgie, Vergangenheit und Zukunft, Skateboarding als Lebensgefühl, Skate-Kultur, Freiheit, Medien als Archivierung und Konservierung, Erinnerungskultur

UNTERRICHTSFÄCHER

Französisch, Deutsch, Religion, Ethik, Gemeinschaftskunde, Kunst

KURZINHALT

Rasanter Coming-of-Age-Film über Skaterkultur, einen Roadtrip und Freundschaft.

Es ist ihr erster Urlaub unter Freunden: Hascoët, Émile, Léo, und Paul fahren zum Skaten nach Barcelona. Zwischen Skateparks und Bars schlagen sie sich die Nächte um die Ohren. Zehn Jahre später erinnern sie sich zurück. Spielerisch wird vor- und zurückgesprungen zwischen der vergangenen Reise und dem Reflektieren im Hier und Jetzt. Reale Erinnerungen verbinden sich mit fiktionalen Elementen. Was damals ein unbeschwerter Sommer voller Abenteuer war, bekommt aus der Distanz eine neue Bedeutung. Die vier Freunde erzählen von einer Zeit, in der alles möglich schien, von gemeinsamen Träumen, Konflikten und einer Freundschaft, die für immer halten soll.

LANGINHALT

In der Komödie BARÇA ZOU wird eine Geschichte von Freundschaft, Erinnerung, Nostalgie und Melancholie erzählt. Vier Freunde aus Bordeaux, Émile, Paul, Hascoët und Léowachen mitten in der Nacht auf. Die Stadt schläft noch. Sie wollen früh losfahren und auf einen gemeinsamen Roadtrip nach Barcelona gehen. Alle vier sind Skateboarder und wollen die berühmten Skate-Spots der katalanischen Metropole entdecken. Sie sind 18 Jahre alt, die erste Reise ohne Eltern. In einem Kleinwagen, dem ausgeliehenen Renault Clio von Léos Mutter, machen sie sich auf den Weg.

Die Geschichte wird aus der Erinnerung erzählt und von einem Telefongespräch der vier Freunde zehn Jahre später begleitet. Paul und Émile leben mittlerweile in Paris und versuchen die Reise ihrer Jugend zu rekonstruieren. Aus der eigenen Erinnerung und indem sie mit Léo und Hascoët telefonieren. Die Gespräche zeichnen sie mit dem Handy auf. Sie wollen einen Film daraus machen. Während dieser Unterhaltungen sehen wir die Reise als Roadmovie und Spielfilm. Der Film springt immer wieder von der in Szene gesetzten Reise in die Gegenwart und entwickelt sich so zu einem chronologischen Mosaik. Dabei entfalten sich die Filmfiguren und wir lernen die verschiedenen Persönlichkeiten der Jungs kennen.

Der stille und schüchterne Paul beschäftigt sich mit seiner Videokamera, mit der sie auch die Skateboard-Tricks aufnehmen. Émile redet viel, weiß alles besser und hackt ein bisschen auf Hascoët rum. Léo ist der coolste, ihm scheint alles ein bisschen egal zu sein. Aber er ist loyal und Freundschaft bedeutet ihm mehr als eine flüchtige Bekanntschaft mit drei katalanischen Mädchen.

Der Film ist dabei sehr lustig und formuliert die einzelnen erzählten Erlebnisse aus. Vom Halt an einer spanischen Raststätte und der Erinnerung an die Paella, über den Check-In im Airbnb – gespickt mit vielen lustigen sprachlichen Missverständnissen – bis hin zu Partys und der ständigen Suche nach dem perfekten Trick und dem perfekten Skate-Spot in Barcelona. Dabei wird das Erwachsenwerden einerseits über die Begegnung mit einem Vorbild der vier Freunde in Barcelona erzählt und gleichzeitig durch den Blick der vier Freunde zehn Jahre später auf ihre eigene Jugend.

FILMISCHE UMSETZUNG

BARÇA ZOU ist der erste abendfüllende Langspielfilm von Paul Nouhet, eine Jugendkomödie und ein Skateboardfilm, der seine Premiere in der ACID Auswahl beim Festival de Cannes 2026 feierte. Bisher realisierte Nouhet Kurzfilme und einen mittellangen Film, die ebenso Freundschaft Erinnerung und Skatekultur behandeln. Der Filmtitel setzt sich aus der jugendlichen Abkürzung für Barçelone (Barça) und dem jugendlichen slang Wort aus dem Südwesten Frankreich: zou, was soviel heißt wie *il faut y aller*. Deutsch: „Los geht's“ oder „Wir müssen los.“

Paul Nouhet hat Filmschnitt an der renommierten Pariser Filmhochschule La Fémis studiert und 2020 abgeschlossen, wobei er immer wieder auch selbst Regie führte. Dabei kollaborierte er auch für sein Langfilmdebüt mit einigen Kommilitonen seines Abschlussjahrgangs.

Die Präsentation bei ACID (Association de cinéma indépendant pour sa diffusion) stellt dabei eine Besonderheit dar, da sich der Film dadurch in eine neue Tradition der unabhängigen französischen Kinokultur einschreibt. Gegründet als Vereinigung von Regisseur:innen und Autor:innen im Jahr 1992 sollen Filme unabhängig vom üblichen Kinomarkt ein Publikum finden. Erklärtes Ziel ist der Kampf gegen ungleiche Verwertungs- und Filmstartbedingungen im Kino und damit auch ein unmittelbarer Austausch mit dem Publikum. Es werden französische oder internationale Filme ausgewählt und es geht insbesondere um die Favorisierung der Pluralität der Perspektiven (*pluralité des regards*).

Die zentralen Themen in BARÇA ZOU sind **Nostalgie und Melancholie**, der **autofiktionale Film als Mittel zur künstlerischen Bearbeitung der eigenen Geschichte**, **Erinnerung als beweglicher und individueller Begriff** und das **Erwachsenwerden** im Allgemeinen. Es werden Fragen nach der Authentizität von Erinnerung gestellt, nach Wahrheitsgehalt und der Bedeutung von Fakten, die nicht immer mit der Wahrnehmung eines vergangenen Lebensgefühls zusammenhängen.

ENTSTEHUNGSGESCHICHTE UND FORMELLE BESONDERHEITEN

AUTOFIKTION, DOKUMENTAR- UND SPIELFILMTECHNIKEN

Nouhet und seine Freunde aus dem wirklichen Leben – Émile Pierre, Edouard Hascoët und Léo Cholet treten im Film als sie selbst auf, während Schauspieler die realen Personen als 18-Jährige verkörpern. Der Film basiert auf einer tatsächlichen Reise des Regisseurs und seiner Freunde nach Barcelona. Dabei haben Paul Nouhet und Émile Pierre – die das Drehbuch verfassten – genauso mit dem Schreiben begonnen, wie es im Film dargestellt wird. Während sie die Erlebnisse für den Film in Form bringen wollten, bemerkten sie Erinnerungslücken und Unschärfen. Diese wollten sie füllen, indem sie mit dem echten Hascoët



Regisseur Paul Nouhet

und Léo telefonierte und über die Reise nach Barcelona sprachen. Doch auch das half nicht, die Ereignisse detailliert nachzukonstruieren. Es wurde klar, dass die Erlebnisse selektiv und individuell erinnert wurden. Im Drehbuchprozess füllten Nouhet und Pierre die Lücken und fügten fiktionale Elemente hinzu.

Die inszenierte Vergangenheit wird zum Hauptelement des Films und die Szenen werden aus der Erinnerung chronologisch in Szene gesetzt. Durch die Pluralität der individuellen Erinnerungen entstehen Zeitsprünge oder Wiederholungen einzelner Szenen, was zu einem subtilen Witz führt. Immer begleitet von Gesprächen in der Gegenwart, zehn Jahre nach der Reise. Dieser Austausch zwischen Paul, Émile, Hascoët und Léo (die sich selbst spielen) ist die zweite Zeitebene und unterbricht die eigentliche Filmhandlung in Barcelona.

Der Film (die Reise nach Barcelona) wurde in chronologischer Reihenfolge gedreht, was unüblich für einen Spielfilm ist. Die gängige Praxis bei Dreharbeiten würde Szenen, die am gleichen Ort stattfinden, aus logistischen Gründen zusammenfassen, auch wenn sie zeitlich und im Verlauf des Films nicht zusammenhängen. So hätte man demnach die Anfangs- und die Endszene (nächtliche Ankunft in Bordeaux) an einem Stück gedreht. Abfahrt und Ankunft hätten dann aber keinen Bezug zur tatsächlichen Reise und Gefühle müssten ohne den Background der Erlebnisse gespielt werden. Dem Regisseur war es nach eigenen Angaben wichtig, dass die gecasteten Skater, die Reise als eigene Reise erleben. Deswegen begab er sich mit einem, für Spielfilmverhältnisse sehr kleinen Team, für die Dreharbeiten auf einen realen Roadtrip nach Barcelona. Er wollte, dass die vier jungen Erwachsenen sich die Reise als eigene Geschichte aneignen, damit ein authentischeres Spiel entsteht. Besonders für die Schlusszene (Ankunft in Bordeaux) war ihm das wichtig, da auf diese Weise ein echtes nostalgisches Gefühl produziert werden konnte.

Diese Herangehensweise ist insofern gut gewählt, da alle vier Hauptfiguren mit nicht-professionellen Schauspielern besetzt wurden. Im Verlauf von sechs Monaten suchte Nouhet gemeinsam mit der Casting-Direktorin Sofia Barandiaran in ganz Frankreich gezielt nach jungen Leuten, die regelmäßig Skateboard fahren und auch sozial in der Skateszene verankert sind. Für Nouhet war wichtig, dass die Darsteller einen natürlichen Umgang mit dem Skateboard haben – etwa wie sie das Brett halten – weil sich so etwas für einen Film nur schwer antrainieren lässt. Schließlich wurden Gaspar Bellegarde, Noah Harray, Lukas Larrue und Eliot Lucas für die vier Freunde ausgewählt. Sie kannten sich vor dem Casting nicht: Bellegarde kam aus Paris, Harray aus Compiègne, Larrue aus den Landes und Lucas aus Rennes. Erst beim Dreh haben sie sich miteinander befreundet.

Durch diese Herangehensweise wird ein wesentliches Element der Glaubwürdigkeit und Authentizität geschaffen, was der Geschichte etwas Echtes verleiht, obwohl sie von Schauspielern gespielt wird. Realität und Fiktion mischen sich zu einer neuen Wahrheit und bieten damit eine ganz eigensinnige Interpretation von echten Ereignissen an.

Die Art und Weise, wie Paul Nouhet diese vier Darsteller für die eigene Geschichte inszeniert, addiert also eine dokumentarische und authentische Magie, die zwischen den vier Skatern entsteht. Dies geschah auch dadurch, dass alle vier Darsteller eigene Impulse hinzufügen konnten, wodurch der autobiografische Ausgangspunkt noch mehr zur Fiktion wird.

Hier mischt Nouhet also ganz explizit die dokumentarische Herangehensweise mit Spielfilmtechniken, denn bei der dokumentarischen Arbeitsweise spielt oft die Entdeckung im Filmprozess eine größere Rolle als bei vorgeschriebenen Spielfilmszenen. Das Drehbuch gab zwar die grundlegenden Szenen vor, der Ablauf der Reise ließ die Protagonisten und das Filmteam aber eine eigene Geschichte erleben.

Als autofiktionale Erzählung grenzt sich der Film damit also vom dokumentarischen Filmschaffen ab, nutzt aber bei diesem Film ähnliche Produktionstechniken. Der zentrale Unterschied liegt im Verhältnis zur Realität: Eine Dokumentation beansprucht grundsätzlich reale Ereignisse, Personen oder Zustände zu zeigen und sich dabei an tatsächlichen Gegebenheiten zu orientieren. Autofiktion dagegen nimmt die eigene Lebensrealität als Ausgangspunkt, verändert und gestaltet sie aber fiktional.

Der **autofiktionale Film** beschreibt immer persönliche Erlebnisse und verbindet die autobiografischen Elemente mit erfundenen oder fiktionalisierten Bestandteilen. Dies geschieht bei BARÇA ZOU in doppelter Hinsicht. Durch das Drehbuch und durch die Art und Weise der Filmproduktion. Die Handlung, Figuren oder Ereignisse orientieren sich am Leben der Filmemacher:innen, werden dann aber abgeändert, ergänzt oder neu inszeniert. Es geht also nicht darum, das eigene Leben möglichst genau und vollständig nachzuempfinden. Es werden vielmehr persönliche Erlebnisse, Erinnerungen, Beziehungen oder Konflikte künstlerisch verarbeitet.

Diese Form unterscheidet sich vom Dokumentarfilm, einer Autobiografie und einem Spielfilm, vor allem in der inhaltlichen Ausarbeitung, indem die Spielfilm- und Dokumentarfilmtechniken, sowie das dokumentarische Grundgerüst der Ausgangsgeschichte gemischt werden. In BARÇA ZOU wird diese Grenze noch unschärfer, indem sich der Film zwar streckenweise klar als Spielfilm präsentiert und trotzdem die realen erwachsenen Personen sich selbst in der Gegenwart spielen. Auch die Telefongespräche, die als Grundlage des Drehbuchs fungierten, werden fiktionalisiert.

Ganz generell gilt: Für den autofiktionalen Film können mehrere Elemente typisch sein, wobei sie einzeln verwendet werden können oder auch in einer Mischung zum Einsatz kommen.

- **Autobiografie:** Erlebnisse, Personen oder Lebensabschnitte stammen aus dem tatsächlichen Leben der Filmschaffenden.
- **Fiktion:** Ereignisse werden verändert, verdichtet oder erfunden.
- **Selbstinszenierung:** Häufig spielt die Regisseurin bzw. der Regisseur selbst eine Figur, die ihr bzw. ihm ähnelt.
- **Unklare Grenze zwischen Realität und Erfindung:** Zuschauer:innen sollen teilweise nicht eindeutig unterscheiden können, was tatsächlich passiert ist.

Weitere Beispiele aus der Filmgeschichte

- **LES QUATRES CENTS COUPS**, 1959 (Regie: François Truffaut). Als einer der wichtigsten Vertreter der französischen *Nouvelle Vague* verarbeitet der Regisseur darin Erfahrungen aus seiner eigenen Kindheit und Jugend. Die Hauptfigur Antoine Doinel ist dabei eine fiktionalisierte Version des jungen Truffaut.
- **8½**, 1963 (Regie: Federico Fellini). Fellini verarbeitet seine eigene Arbeit als Regisseur und persönliche Erfahrungen, allerdings sehr stark fiktionalisiert. Hier wird der Film sogar zur Metafiktion des eigenen Lebens und kreativen Arbeitens.
- **THE SOUVENIR**, 2019 (Regie: Joanna Hogg) Autobiografische Erfahrungen aus der Jugend der Regisseurin und ihrer Zeit an der Filmschule werden verarbeitet.
- **AFETRSUN**, 2022 (Regie: Charlotte Wells). Der Film ist von persönlichen Erinnerungen und Erfahrungen der Regisseurin inspiriert, ohne eine direkte autobiografische Nacherzählung zu sein.
- **THE FABELMANS**, 2022 (Regie: Steven Spielberg). Spielberg verarbeitet seine eigene Kindheit und Jugend sowie seine frühe Begeisterung für das Filmemachen in fiktionalisierter Form.

NOSTALGIE, MELANCHOLIE, ERINNERUNG UND ERWACHSENWERDEN

In *BARÇA ZOU* wird die Autofiktion durch eine weitere Ebene ergänzt, indem die Entstehungsgeschichte des Films selbst Teil der Handlung wird. Dabei spielen insbesondere das Motiv des **Erwachsenwerdens**, **nostalgische sowie melancholische Elemente und Erinnerung** eine große Rolle.

Die Begriffe Nostalgie und Melancholie beschreiben beide eine emotionale, häufig nachdenkliche Auseinandersetzung mit Vergangenheit, Verlust und Vergänglichkeit.

Nostalgie bezeichnet eine sehnsüchtige und häufig wehmütige Hinwendung zu einer vergangenen Zeit, einem vergangenen Ort oder einer vergangenen Lebensphase. Im Zentrum steht dabei das Gefühl, dass etwas Vergangenes nicht zurückkehren kann. Nostalgie ist also immer in gewisser Weise zeitbezogen: Man erinnert sich an etwas, das einmal da war und heute nicht mehr oder nicht mehr auf dieselbe Weise existiert. Nostalgie ist dabei nicht zwangsläufig negativ. Eine Erinnerung kann gleichzeitig schön und traurig sein. Gerade diese Mischung ist typisch: Man empfindet Freude darüber, dass man etwas Schönes erlebt hat, aber gleichzeitig Trauer darüber, dass es vorbei ist. Im Film wird diese Nostalgie durch die autofiktionale Erzählung sogar lustig. Durch die Kommentarfunktion der Telefonate in der Gegenwart werden die Spielfilmszenen zur Jugendkomödie.

Melancholie bezeichnet dagegen eher eine nachdenkliche, schwermütige oder traurige Grundstimmung. Sie muss sich nicht auf eine konkrete Erinnerung oder eine bestimmte vergangene Zeit beziehen. Während bei der Nostalgie also die Frage „Wonach sehne ich mich zurück?“ im Vordergrund steht, kann Melancholie viel allgemeiner sein. Melancholie kann beispielsweise durch Einsamkeit, Vergänglichkeit, unerfüllte Wünsche oder die Erkenntnis ausgelöst werden, dass sich das Leben ständig verändert.

Dadurch, dass Paul Nouhet den Versuch der Erinnerung zehn Jahre später selbst zum Thema macht, bekommt der Film neben den witzigen Nacherzählungen auch eine nachdenkliche Note. Indem er dem Zuschauer einen Einblick in die Gegenwart gibt, wird deutlich, dass sich das Leben der naiven 18-jährigen Freunde vielleicht ganz anders entwickelt hat, als sie es sich einmal vorgestellt haben. Interessant ist hier die Zuordnung der jungen Schauspieler zu den älteren, echten Freunden, die zwar sich selbst spielen aber im Film wieder fiktionalisiert werden und sich auch äußerlich nicht zwingend ähnlichsehen.

Beide Begriffe, Nostalgie und Melancholie, haben sich im 17. Jahrhundert vom Französischen in die deutsche Sprache übertragen. Deswegen haben sie auch eine starke Tradition in der französischen Kunst- und Kulturgeschichte. Ihren Ursprung finden die Worte aber im Altgriechischen.

- **Nostalgie** → französisch *nostalgie* → griechisch *nostalgía*
- **Melancholie** → französisch *mélancolie* → griechisch *melancholía*

Das Französische war für die deutsche Sprache ein wichtiger Vermittler, wenn es um Begriffe und Wörter mit Ursprung im Altgriechischen geht. Besonders im 17.–19. Jahrhundert wurden zahlreiche dieser französischen Wörter ins Deutsche übernommen.

Im Französischen bedeutet *nostalgie* im Wesentlichen dasselbe wie im Deutschen, aber das Wort hat ein paar interessante kulturelle Nuancen. In Frankreich bezeichnet *nostalgie* häufig eine emotionale Beziehung zu einer vergangenen Epoche. Dabei geht es nicht nur um die eigene Biografie, sondern auch um ein gemeinsames kulturelles Gedächtnis.

Zum Beispiel:

- *J'ai de la nostalgie de mon enfance.* → „Ich sehne mich nach meiner Kindheit / Ich empfinde Nostalgie für meine Kindheit.“
- *La nostalgie des années 80* → „die Nostalgie der 80er-Jahre“
- *Il est nostalgique de son village natal.* → „Er empfindet Sehnsucht nach seinem Heimatdorf.“

Eine weitere interessante französische Nuance ist, dass *nostalgie* stärker als eine ambivalente Emotion verstanden wird: Man empfindet gleichzeitig Freude an der Erinnerung und Traurigkeit darüber, dass das Erlebte vorbei ist. Daher ist beispielsweise *nostalgie des années 80* nicht unbedingt eine tiefe Trauer über die 80er. Es kann auch eine liebevolle Rückbesinnung auf eine bestimmte Ästhetik, Musik, Mode oder Lebensweise sein.

Dabei steckt oft ein Bewusstsein darin, dass etwas unwiederbringlich vergangen ist. Genau diese Mischung aus angenehmer Erinnerung und einem kleinen Schmerz darüber ist wichtig. Das unterscheidet sich von „Souvenir“ (Erinnerung):

souvenir = Erinnerung / Andenken

nostalgie = emotionales Verlangen nach dem Vergangenen

Man kann also einen *souvenir* haben, ohne *nostalgique* zu sein.

Je me souviens de mon enfance. - „Ich erinnere mich an meine Kindheit.“

Diese Aussage ist völlig neutral.

Je suis nostalgique de mon enfance. - „Ich empfinde Sehnsucht nach meiner Kindheit.“

Unter Verwendung des Wortes *nostalgique* enthält die Aussage bereits eine Emotion des Verlusts.

Hier wird es beim Thema Skateboarding und den anderen Themen in *BARÇA ZOU* interessant. Indem der Film auf eine vergangene Skateboard-Jugend zurückblickt, kann *nostalgie* eine ziemlich präzise Beschreibung sein. Nicht unbedingt: „Früher war alles besser.“ Sondern eher: „Wir erinnern uns an eine Zeit, in der wir jung waren, frei waren, zusammen unterwegs waren – und wissen gleichzeitig, dass wir diese Zeit nicht zurückholen können.“ Das ist sehr nah an der französischen Verwendung von *nostalgie*.

Im Film wird also ganz nebenbei das Thema Erwachsenwerden durch die träumerische Nostalgie behandelt, ohne schwermütig, moralisch oder belehrend zu sein. Die Nostalgie sorgt mehr noch dafür, die Schönheit des Moments im Film zu feiern und mit einer gewissen Leichtigkeit des Seins über das gemeinsame Aufwachsen zu erzählen. Das Thema „Erwachsen werden“ wird also von *Nouhet* behandelt, indem er die 18-Jährigen Versionen der Freunde ganz nebenbei mit den zehn Jahre älteren Personen in Verbindung zueinander stellt. Wobei in der Nacherzählung der Reise

hauptsächlich das Skaten, Freundschaft, junge Liebe, naives Abenteuer, Party und Erwartungen ans eigene Leben im Zentrum stehen, gibt Nouhet subtile Hinweise, dass sich die Leben der vier Freunde in zehn Jahren vielleicht anders entwickelt haben.

Hier kann auch die Verbindung zu *mélancolie* erklärt werden, ohne dass beide Begriffe das gleiche bedeuten: Denn ein nostalgischer Moment kann melancholisch sein, aber die beiden Wörter sind nicht identisch.

- Nostalgie richtet den Blick auf etwas Vergangenes, nach dem man sich sehnt.
- Melancholie beschreibt eher die Stimmung bzw. Schwermut selbst.

Man könnte deshalb sagen: Nostalgie hat ein Objekt. Beispiel: „Ich vermisse diese Zeit.“ Melancholie hat das nicht zwingend. Beispiel: „Ich bin von einer stillen Traurigkeit erfüllt.“

Die französische *mélancolie* bezeichnet meist eine vage, eher sanfte oder nachdenkliche Traurigkeit, die aber oft verbunden mit Nostalgie, Erinnerung, Einsamkeit und Reflexion ist. Die Académie française definiert sie unter anderem als eine „tristesse vague, sans cause définie“ – eine unbestimmte Traurigkeit ohne klaren Anlass.

Entscheidend ist aber auch hier die Ambivalenz: Die *mélancolie* muss nichts Negatives sein. Sie kann sogar als angenehm, schön oder schöpferisch empfunden werden. Die Académie française nennt ausdrücklich die romantische Bedeutung als „*penchant à la rêverie grave, à la méditation solitaire*“ – eine Neigung zu ernster Träumerei und einsamer Meditation.

Hier kann die Brücke zu Marcel Proust geschlagen werden. Denn was die Telefonate und Gegenstände im Film bei Paul und seinen Freunden auslöst, ist sinnbildlich vergleichbar mit dem Motiv der *Madeleine bei Proust*.

L'Académie française: la nostalgie: <https://www.dictionnaire-academie.fr/article/A9N0680>

L'Académie française: la mélancolie: <https://www.dictionnaire-academie.fr/article/A9M1595>

DIE ROLLE DER MEDIENTECHNIKEN UND PRAXIS ALS ARCHIVIERUNG UND NOSTALGIEVERSTÄRKER



Im Film spielen Medientechniken auf verschiedenen Ebenen eine zentrale Rolle. Zum einen sehen wir, wie das jüngere Ich des Regisseurs bereits während der Reise alles mit der Videokamera aufnimmt. Zum anderen wird die mündliche Überlieferung durch eine Handyaufnahme archiviert, um die Erinnerung zehn Jahre später als Beweis festzuhalten, damit ein Drehbuch daraus gemacht werden kann.

Die Kamera wird im Film am Ende der Reise gestohlen, was dazu führt, dass alle Videobeweise des Erlebnisses verschwinden. Gleichzeitig wird auch gezeigt, dass die Kamera nur eine Perspektive von vielen aufzeichnen kann und als Handkamera zur verlängerten subjektiven Wahrnehmung von Paul wird. So wie der Film selbst eine fiktionalisierte Interpretation der beiden Drehbuchautoren ist. Die Aufnahmen werden zu einem verschollenen Archiv ihrer Jugendreise. Der nostalgische Aspekt dieses Elements wird in der nachgelagerten fiktiven Schlusszene deutlich. Ein Mann in Barcelona findet die gestohlenen Videokassetten der Skater zehn Jahre später auf einem Flohmarkt und schaut sich die Erinnerungstücke der Reise und Pauls persönliche Aufnahmen an.

Die Videoaufnahme ist auch im Zusammenhang mit der Skaterkultur wichtig. Fotos und Videos sind in der Szene von essenzieller Bedeutung und werden zum Manifest und zum Beweis, dass eine Skate Session stattgefunden hat, dass man an einem bestimmten Ort war oder einen besonderen Trick absolviert hat. Als reine Dokumentation funktionieren die Aufnahmen jedoch nicht. Da sie neben der dokumentarischen Form auch oft ein Lebensgefühl wiedergeben und ein flüchtiges Zusammengehörigkeitsgefühl aufzeichnen. Also wieder eine subjektive Form des Archivierens.

VOR DEM FILM

ANREGUNGEN ZUR VORBEREITUNG IM UNTERRICHT

Aufgabe 1: Erwartungen an den Film formulieren

Seht euch das nebenstehende Filmplakat an und beantwortet die Fragen. Es gibt keine richtigen oder falschen Antworten.

1. Was fällt euch auf dem Filmplakat als Erstes auf? Was könnte daran wichtig sein?
2. Was vermutet ihr: Worum könnte es in dem Film gehen? Begründe deine Vermutung.
3. Was könnte der Titel „BARÇA ZOU“ bedeuten? Welche Gedanken oder Bilder löst er bei euch aus?
4. Warum könnten die vier Personen gemeinsam unterwegs sein?
5. Wo könnte die Geschichte spielen? Was spricht auf dem Plakat oder im Titel dafür?
6. Welche Themen könnte der Film behandeln? Nennt mindestens zwei Themen.
7. Welche Stimmung erwartet ihr? Eher fröhlich, spannend, traurig, nachdenklich, witzig oder etwas ganz anderes? Warum?
8. Was könnte im Verlauf des Films passieren? Formuliere eine kurze Vermutung zur Handlung.



Aufgabe 2: Unterwegs mit Freund:innen

Gibt es einen Moment aus deiner Kindheit oder Jugend, an den du dich besonders gerne erinnerst? Das kann ein Urlaub, ein Ausflug, eine Klassenfahrt oder ein gemeinsames Erlebnis mit Freund:innen oder ein ganz gewöhnlicher Tag sein, der dir trotzdem im Gedächtnis geblieben ist.

Tauscht euch darüber aus:

- Was ist passiert?
- Wer war dabei?
- Warum ist dir dieser Moment im Gedächtnis geblieben?
- Erinnern sich die anderen Personen genauso daran wie du?
- Tauscht euch darüber aus, ob ihr euch alle an das gleiche Erlebnis gleich erinnert. Was könnte dazu führen, dass sich Erinnerungen unterscheiden?

AVANT LA PROJECTION

SUGGESTIONS POUR LA PRÉPARATION EN CLASSE

Exercice 1: Formuler ses attentes vis-à-vis du film

Avant de regarder le film BARÇA ZOU de Paul Nouhet, répondez aux questions suivantes. Il n'y a pas de bonnes ou de mauvaises réponses. Dites simplement ce que vous pensez et ce que vous imaginez.

1. Qu'est-ce que vous voyez en premier sur l'affiche ? Pourquoi est-ce important ?
2. De quoi pourrait parler le film ? Pourquoi ?
3. Que veut dire le titre « BARÇA ZOU » ? À quelles images ou idées pensez-vous ?
4. Pourquoi les quatre personnes sont-elles peut-être ensemble ?
5. Où l'histoire pourrait-elle se passer ? Pourquoi ?
6. Quels sujets pourraient être important pour le film ? Citez au moins deux thèmes.
7. Quelle ambiance attendez-vous ? Plutôt joyeuse, triste, drôle, calme, pensif ou autre ? Pourquoi ?
8. Que pourrait-il se passer dans le film ? Imaginez l'histoire du scénario.



NACH DEM FILM

UNMITTELBAR NACH DER FILMSICHTUNG | IM KINO

IMPULSFRAGEN

Spontane Eindrücke zum Filmerleben sammeln:

- Wie hat euch BARÇA ZOU gefallen? Was sind eure ersten Eindrücke?
- Welche Szene oder welcher Moment ist euch besonders im Gedächtnis geblieben? Was hat diesen Moment für euch besonders gemacht?
- Gab es etwas, das euch überrascht, irritiert oder vielleicht auch verwirrt hat? Was genau?
- Welche Stimmung hat der Film bei euch hinterlassen? War er für euch eher lustig, leicht und frei oder auch nachdenklich und melancholisch?
- Was denkt ihr über die Freundschaft der vier Jugendlichen? Was verbindet die Freunde miteinander und wie wirkt ihre Beziehung auf euch?
- Im Film geht es immer wieder um Erinnerungen. Was konntet ihr im Film zum Thema Erinnerung beobachten? Warum erinnern sich verschiedene Menschen unterschiedlich an ein gemeinsames Erlebnis? Woran könnte das liegen?
- Wenn ihr die Augen schließt: Welches Bild aus dem Film seht ihr als Erstes vor euch? Warum könnte gerade dieses Bild bei euch hängen geblieben sein?

Impulsfragen zum Film und zur Filmhandlung

- Warum fahren Émile, Paul, Hascoët und Léo gerade nach Barcelona? Was erhoffen sie sich von ihrer Reise?
- Wie würdet ihr die vier Freunde beschreiben? Was unterscheidet sie voneinander und was verbindet sie?
- Was erleben die vier Freunde während ihrer Reise? Welche Erlebnisse sind für die Handlung besonders wichtig?
- Welche Rolle spielt das Skateboardfahren für die vier Jugendlichen? Ist es nur ein Hobby oder bedeutet es ihnen noch etwas anderes?
- Wie verändert sich die Stimmung der Reise im Laufe des Films? Gibt es Momente, in denen sich etwas zwischen den Freunden verändert?
- Zehn Jahre später erinnern sich die Freunde gemeinsam an ihre Reise. Warum wollen sie diese Reise noch einmal „durchleben“ bzw. sich gemeinsam daran erinnern?
- Erinnern sich die vier Freunde immer gleich an die Ereignisse? Was passiert, wenn ihre Erinnerungen voneinander abweichen? Wie wird das im Film gezeigt?
- Welche Bedeutung haben die Aufnahmen und Bilder aus Barcelona für die Freunde? Warum ist es wichtig, diese Momente festzuhalten?
- Was erfahren wir durch den Wechsel zwischen der Zeit der Reise und der Zeit zehn Jahre später über die Figuren? Wie haben sie sich verändert?

APRÈS LA PROJECTION EN SALLE DE CINÉMA

QUESTIONS DE RÉFLEXION

Recueillir des impressions spontanées sur l'expérience cinématographique

- Est-ce que vous avez aimé BARÇA ZOU ? Quelles sont vos premières impressions ?
- Quelle scène ou quel moment vous a particulièrement impressionné ? Pourquoi ?
- Est-ce que quelque chose vous a surpris, dérangé ou étonné ? Quoi ?
- Qu'avez-vous ressenti après avoir vu le film ? Le film était-il plutôt drôle, léger, triste ou mélancolique ?
- Que pensez-vous de l'amitié entre les quatre adolescents ? Qu'est-ce qui les unit ? Qu'est-ce qu'est leur relation ?
- Qu'avez-vous remarqué dans le film sur les souvenirs ? Pourquoi est-ce que différentes personnes peuvent se souvenir différemment d'un même événement ? Pourquoi ?
- Si vous fermez les yeux : quelle image du film voyez-vous en premier ? Pourquoi vous souvenez-vous de cette image ?

Réflexion sur le film et le scénario

- Pourquoi Émile, Paul, Hascoët et Léo vont-ils à Barcelone ?
- Qu'attendent-ils de ce voyage ?
- Comment décririez-vous les quatre amis ? Qu'est-ce qui les différencie ? Qu'est-ce qui les unit ?
- Que vivent les quatre amis pendant leur voyage ? Quels moments sont importants pour l'histoire du film ?
- Quelle importance le skateboard a-t-il pour les quatre adolescents ? Est-ce seulement un loisir ?
- Comment l'ambiance du voyage change-t-elle au cours du film ? Est-ce que quelque chose change entre les amis ?
- Dix ans plus tard, les amis se souviennent de leur voyage. Pourquoi veulent-ils revivre ce voyage ?
- Les quatre amis ont-ils les mêmes souvenirs ? Que se passe-t-il quand leurs souvenirs sont différents ?
- Quelle importance ont les vidéos et les photos de Barcelone pour les amis ?
- Pourquoi veulent-ils garder ces souvenirs ?
- Que découvrons-nous sur les personnages dix ans plus tard ? Comment ont-ils changé tous les quatre ?

NACH DEM FILM

NACHBEREITUNG | IM KLASSENZIMMER

Aufgabe 1: Was haben wir erwartet? Was haben wir erlebt?

Vor der Filmsichtung habt ihr anhand des Filmplakats und des Titels „BARÇA ZOU“ Vermutungen über die Geschichte, die Figuren und die Themen des Films angestellt. Nun könnt ihr eure Erwartungen mit dem tatsächlich gesehenen Film vergleichen.

- a) Schaut euch eure Antworten und Vermutungen von vor der Filmsichtung noch einmal an. Welche eurer Erwartungen haben sich bestätigt? Welche waren anders oder überraschend? Notiert jeweils ein Beispiel.
- b) Vor dem Film habt ihr überlegt, wer die vier Personen auf dem Plakat sein könnten und was sie miteinander verbindet. Wie würdet ihr die Beziehung der vier Freunde nach der Filmsichtung beschreiben? Was verbindet sie – und was unterscheidet sie?
- c) Welche Themen spielen eine wichtige Rolle im Film. (Beispiele können sein: Freundschaft, Freiheit, Unterwegssein, Erinnerungen). Findet zu mindestens zwei Themen eine konkrete Szene oder einen Moment aus dem Film.
- e) Wählt eine eurer ursprünglichen Vermutungen aus und vervollständigt den nachstehenden Satz. Begründet eure Antwort mit einem konkreten Moment aus dem Film.

„Vor dem Film dachte ich ... – jetzt, nachdem ich den Film gesehen habe, denke ich ...“

Exercice 1: Qu'est-ce que nous avons imaginé et qu'est-ce que vous avez vu ?

Avant le film, vous avez regardé l'affiche et le titre « BARÇA ZOU ». Vous avez imaginé l'histoire, les personnages et les sujets du film. Maintenant, vous pouvez comparer vos idées avec le film.

- a) Regardez encore une fois vos réponses et vos idées d'avant le visionnage du film. Quelles idées étaient correctes ? Qu'est-ce qui était différent ou surprenant ? Donnez un exemple pour chaque réponse.
- b) Avant le film, vous avez réfléchi aux quatre personnes sur l'affiche et à leur relation. Comment décririez-vous leur amitié après avoir vu le film ? Qu'est-ce qui les unit ? Qu'est-ce qui les différencie ?
- c) Quels thèmes sont importants dans le film ?
Par exemple : l'amitié, la liberté, le voyage, les souvenirs.
Trouvez une scène ou un moment du film pour au moins deux thèmes.
- e) Choisissez une de vos idées d'avant le film et complétez la phrase suivante. Expliquez votre réponse avec un exemple du film. « Avant le film, je pensais que ... maintenant que je l'ai vu, je pense... »

Aufgabe 2: Dokumentarfilm oder Spielfilm?

Was ist echt – und was ist inszeniert?

BARÇA ZOU erzählt von einer Reise, die auf Erinnerungen des Regisseurs und seiner Freunde basiert. Im Film spielen die erwachsenen Freunde sich selbst und gleichzeitig wird die Geschichte von jungen Schauspielern gespielt und filmisch inszeniert.

- Arbeitet in Kleingruppen. Sammelt zunächst Merkmale, die ihr mit einem Dokumentarfilm verbindet, und Merkmale, die typisch für einen Spielfilm sind. Nutzt dazu auch die Infokästen.
- Denkt anschließend an BARÇA ZOU zurück. Sammelt konkrete Beispiele aus dem Film und ordnet sie einer der beiden Seiten zu:

Wirkt eher dokumentarisch	Wirkt eher wie ein Spielfilm

- Überlegt: Wo seid ihr euch nicht sicher, ob etwas dokumentarisch oder inszeniert ist? Wählt eine Szene aus und begründet eure Einschätzung.
- Diskutiert anschließend: Ist BARÇA ZOU für euch eher ein Dokumentarfilm oder ein Spielfilm? Oder lässt er sich nicht eindeutig zuordnen? Begründet eure Meinung mit mindestens zwei konkreten Beispielen aus dem Film.
- Was verändert sich für euch an der Wirkung des Films, wenn ihr wisst, dass die Geschichte auf Erinnerungen und realen Erfahrungen des Regisseurs und seiner Freunde beruht?

Infokasten Dokumentarfilm:

Ein Dokumentarfilm beschäftigt sich mit der wirklichen Welt und tatsächlichen Ereignissen. Er arbeitet mit realen Personen, Orten oder Situationen und versucht, Wirklichkeit filmisch festzuhalten und zu betrachten. Dabei ist ein Dokumentarfilm trotzdem immer gestaltet: Auswahl, Kamera, Montage und Ton beeinflussen, wie wir die Wirklichkeit sehen. Typisch können sein:

- reale Personen, die als sie selbst vor der Kamera auftreten
- reale Ereignisse, Handlungen oder Phänomene
- Beobachtungen von Situationen, die tatsächlich stattfinden
- Interviews und Gespräche
- historische Aufnahmen, Fotos oder andere Dokumente
- die Rekonstruktion vergangener Ereignisse

Der oder die Filmemacher:in ist dabei nicht einfach eine neutrale Beobachter:in. Er oder sie wählt aus, was gezeigt wird, stellt Fragen, nimmt eine bestimmte Perspektive ein und gestaltet das Material durch Kamera, Ton und Montage. Dokumentarfilme können deshalb Wirklichkeit nicht einfach unverändert abbilden.

Weiterführender Eintrag zum Dokumentarfilm (Filmlexikon): <https://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/d:dokumentarfilm-127>

Infokasten Spielfilm:

Ein Spielfilm ist ein fiktionaler, erzählender Film. Er erzählt eine Geschichte, in der Figuren handeln und miteinander in Beziehung stehen. Die Handlung wird in der Regel inszeniert und basiert meist auf einem Drehbuch, das vor den Dreharbeiten den Ablauf der Ereignisse und die Dialoge festlegt.

Typisch können sein:

- eine fiktionale Geschichte
- Figuren, die von Schauspieler:innen dargestellt werden
- ein Drehbuch mit geplanten Handlungen und Dialogen
- inszenierte Szenen
- eine Handlung, die häufig aus einzelnen Szenen aufgebaut ist
- eine dramaturgische Gestaltung, durch die Spannung, Konflikte und Entwicklungen entstehen

Auch Filme, die sich mit **realen Ereignissen oder Personen** beschäftigen, können zunehmend mit den Mitteln des Spielfilms arbeiten. Zu diesen Mitteln gehören beispielsweise:

- eine stärker **dramaturgisch aufgebaute Handlung**
- die Konzentration auf einzelne **Protagonist:innen**
- die Darstellung von **Konflikten**
- inszenierte oder nachgestellte Szenen

Diese Entwicklung wird in der Filmwissenschaft unter anderem als „Verspielfilmung“ des Dokumentarfilms bezeichnet. Der Begriff beschreibt also, dass dokumentarische Formen zunehmend Gestaltungsmittel verwenden, die man aus Spielfilmen kennt. Dazu gehören beispielsweise Docu-Dramas oder andere Mischformen zwischen Dokumentarischem und Fiktionalem. Ein Spielfilm muss nicht vollständig erfunden sein. Auch reale Ereignisse, Personen oder Erinnerungen können die Grundlage eines Spielfilms bilden. Entscheidend ist, wie diese Wirklichkeit filmisch dargestellt wird.

Spielfilm: <https://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/s:spielfilm-341>

„Verspielfilmung“: <https://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/v:verspielfilmung-7632>

Autofiktion: <https://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/a:autofiktion-9172>

SCHLÜSSELTHEMEN ERSCHLIESSEN

Aufgabe 1: Erinnerungen – ein Film, vier Wahrheiten

Thema: Erinnerung, Wahrheit und Perspektive

Im Film erinnern sich die Freunde zehn Jahre später gemeinsam an ihre Reise nach Barcelona. Dabei wird deutlich, dass Erinnerungen nicht immer übereinstimmen. Bildet Kleingruppen und beantwortet die nachstehenden Fragen:

- a) Stellt euch vor, ihr seid die vier Freunde und sollt gemeinsam einen Film über eure Reise drehen.
 1. Wählt eine Szene oder ein Erlebnis aus BARÇA ZOU, an das sich die Figuren unterschiedlich erinnern.
 2. Notiert: Was ist passiert? Welche unterschiedlichen Erinnerungen gibt es?
 3. Überlegt: Wer hat „recht“? Oder kann es mehrere Wahrheiten geben?
- b) Formuliert anschließend einen kurzen Satz zu eurer eigenen Position: „Eine Erinnerung ist für mich wahr, wenn ...“
- c) Diskutiert anschließend eure Sätze in der Klasse. Überlegt dabei auch gemeinsam: Wenn sich niemand mehr genau daran erinnern kann, wie etwas wirklich passiert ist – ist es dann trotzdem eine wahre Erinnerung?

Aufgabe 2: Das Archiv der Jugend

Thema: Medien, Skateboardkultur und Nostalgie

Im Film spielen Aufnahmen der Videokamera von Paul eine Rolle. Sie sollen Erlebnisse festhalten – können Erinnerungen aber niemals vollständig bewahren. Stellt euch vor, ihr findet zehn Jahre nach einem besonderen Erlebnis eine alte Aufnahme auf eurem Handy. Bildet Kleingruppen und entwickelt ein kleines „Archiv der vergangenen Zeit“:

- a) Jede:r von euch wählt ein Gegenstand aus, der eine bestimmte Zeit eures Lebens festhalten könnte:
 Ein Foto – ein Video – eine Sprachnachricht – ein persönlicher Gegenstand – ein Lied – ein Chatverlauf – ein Ort – ein Kleidungsstück – ein Geruch oder Geschmack – ein persönlicher Gegenstand

 Ordne deinem Gegenstand einen Satz zu:
 „Wenn ich das zehn Jahre später sehe/höre, erinnert es mich an ...“
- b) Tauscht euch anschließend aus: Kann ein Foto oder Video wirklich zeigen, wie sich ein Moment angefühlt hat?

- c) Schaut euch anschließend noch einmal die Rolle der Kamera und der Aufnahmen in BARÇA ZOU an und überlegt:
- Warum filmt Paul die Reise?
 - Was können seine Aufnahmen festhalten? Was können sie nicht festhalten?
 - Welche Bedeutung bekommt es, dass die Kamera bzw. die Aufnahmen verloren gehen?
 - Warum könnte gerade das Fehlen dieser Aufnahmen die Erinnerung noch wichtiger machen?
- d) Diskutiert gemeinsam: Was ist stärker: eine Erinnerung, die man aufbewahrt, oder eine Erinnerung, die man nur im Kopf trägt?

Aufgabe 3: Erwachsenwerden – Wie wird das Leben später?

Thema: Erwachsenwerden, Erwartungen und Lebensentwürfe

In BARÇA ZOU treffen zwei Lebensphasen aufeinander: die vier Freunde als 18-Jährige während ihrer Reise und dieselben Freunde zehn Jahre später. Der Film zeigt dabei, dass das Leben nicht unbedingt so verläuft, wie man es sich als junger Mensch vorstellt.

- a) Stelle dir vor, du bist 18 Jahre alt und hast gerade einen besonderen Sommer mit deinen Freund:innen erlebt. Was erwartest du von deinem Leben in zehn Jahren?

Vervollständige spontan mindestens drei dieser Sätze:

- In zehn Jahren möchte ich ...
- Ich hoffe, dass ...
- Ich möchte auf keinen Fall ...
- Meine Freundschaften werden ...
- Ich werde wahrscheinlich ...
- Ich möchte dann noch ...
- Ich glaube, dass sich ... verändern wird.
- Wenn ich mich in zehn Jahren an meine Jugend erinnere, möchte ich ...

- b) Schaut anschließend gemeinsam auf die vier Freunde in BARÇA ZOU:

Was glaubt ihr, was die 18-Jährigen von ihrem zukünftigen Leben erwartet haben? Welche Vorstellungen von ihrem Leben hatten sie möglicherweise?

- c) Vergleicht diese Vorstellungen mit dem, was ihr zehn Jahre später von den Figuren erfährt. Welche Erwartungen haben sich erfüllt? Welche vielleicht nicht? Und was ist anders gekommen?

- d) Diskutiert anschließend gemeinsam:

- Muss Erwachsenwerden bedeuten, dass man sich verändert und bestimmte Dinge aus der Jugend zurücklässt?
- Was bedeutet „erwachsen sein“ eigentlich – und wer entscheidet, wie ein erwachsenes Leben aussehen soll?

WEITERFÜHRENDE LINKS UND EMPFEHLUNGEN

Englisch- und Französischsprachige Quellen:

- BARÇA ZOU - Zusammenfassung, Hintergrund – (Englisch): <https://deadline.com/2026/04/celluloid-dreams-cannes-acid-rewind-barcelona-1236875677>
- Mission Statement ACID – Unabhängiges Kino (Französisch): <https://www.lacid.org/fr/l-association> und <https://www.lacid.org/fr/l-association/presentation>
- ENTRETIEN FILMÉ | BARÇA ZOU – ACID Cannes (Französisch) : <https://www.youtube.com/watch?v=oD73WFGCI9o>
- Interview (Französisch): Rencontre avec Paul Nouhet pour le magnifique Barça Zou : “Ce film est un prétexte pour être ensemble” : <https://www.surimpressions.be/post/rencontre-avec-paul-nouhet-pour-le-magnifique-bar%C3%A7a-zou-ce-film-est-un-pr%C3%A9texte-pour-%C3%AAtre-ensembl>
- Groupement National des Cinémas de Recherche – Entretien avec Paul Nouhet (Französisch) : <https://www.gncr.fr/?films-soutenus=barca-zou>
- Marcel Proust – Die Madeleine-Erinnerungsstelle. Originaltext (Französisch): https://fr.wikisource.org/wiki/Page%3AProust_-_Du_c%C3%B4t%C3%A9_de_chez_Swann.djvu/64

Materialien zur Filmerschließung

- Interaktives Plakat zur Filmsprache: <https://nwdl.eu/filmsprache/de/index.html>
- TopShot - Die App für den interaktiven Einstieg in die Filmsprache (auch auf französisch einstellbar): <https://www.filmundschule.nrw.de/de/digital/topshot-copy-2/>
- Filmglossar: <https://www.kinofenster.de/unterrichten/filmglossar>
- Le petit lexique du cinéma : https://cinefete.de/assets/uploads/Download/Begleitmaterial/2017/cinefete18_petit-lexique.pdf
- Initiation au vocabulaire de l'analyse filmique : <https://upopi.ciclic.fr/vocabulaire/fr>

Glossare zu filmsprachlichen Begriffen

- Filmisch. Filmbildungsportal von VISION KINO mit Seiten für Schüler*innen und für Lehrkräfte, u. a. mit einem filmsprachlichen Glossar: <https://filmisch.online/schuelerinnen/filmsprache-a-z>
- Desweiteren bieten Neue Wege des Lernens e. V. eine interaktive Webseite zu filmsprachlichen Begriffen: <https://nwdl.eu/filmsprache/> oder eine kostenlose App: <https://www.neue-wege-des-lernens.de/apps/>
- Zudem können Sie auf das filmsprachliche Glossar von kinofenster.de <https://www.kinofenster.de/lehrmaterial/glossar/> oder auf <https://filmwissen.online/> zurückgreifen

Impressum

Herausgabe:

Filmtage Tübingen e.V.
Französische Filmtage Tübingen | Stuttgart
Hintere Grabenstraße 20
72070 Tübingen
info@filmtage-tuebingen.de
www.franzoesische.filmtage-tuebingen.de

Bildnachweise: Filmbilder © 2026 Celluloid Dreams

Autor: Peter Haueis
Lektorat: Französische Filmtage Tübingen