

JUGENDWETTBEWERB JUGEND CREATIV

BEGLEITHEFT FÜR PÄDAGOGEN

MIT UNTERRICHTSIDEEN FÜR DIE WETTBEWERBSKATEGORIEN
BILDGESTALTUNG UND KURZFILM

56. Internationaler
Jugendwettbewerb
jugend  creativ

Volksbanken
Raiffeisenbanken 



ZEICHNEN
FILMEN
RÄTSELN
GEWINNEN

In Zusammenarbeit mit:

DEIN SPIEGEL

FRIEDRICH
TV

BJF
JUNGE FILMSZENE

WETTBEWERBSSTART

1. OKTOBER 2025

Inhalt

Die wichtigsten Termine

1. Oktober 2025
Wettbewerbsstart

12. Februar 2026
Teilnahmeschluss

Februar bis Mai 2026
Jury s tagen auf Orts-,
Landes- und Bundesebene

Juni/Juli 2026
Internationale Jurierung
und Preisverleihung

August 2026
Bundespreisträgerakademie

 www.jugendcreativ.de
 www.jugendcreativ-video.de
 [instagram.com/jugendcreativ](https://www.instagram.com/jugendcreativ)
 [facebook.com/jugendcreativ](https://www.facebook.com/jugendcreativ)
 [youtube.com/@jugendcreativ](https://www.youtube.com/@jugendcreativ)
[#jugendcreativ](#)
[#jcMeer](#)

Grußworte

- 3 Veranstalter des Wettbewerbs: Grußwort Präsidentin Marija Kolak, Bundesverband der Deutschen Volksbanken und Raiffeisenbanken
- 4 Schirmherr Arved Fuchs, Expeditionsleiter und Polarforscher
- 5 Prominente Unterstützende: Klara Nölle, Finn Busse, Anh Tú Nguyen
- 6 Partner: Bundesverband Jugend und Film e. V. (BJV), „Dein SPIEGEL“, Friedrich Verlag GmbH

Informationen zum Wettbewerb

- 8 So funktioniert der Wettbewerb
- 10 Teilnahmebedingungen
- 11 Bewertungskriterien
- 12 Prämierung
- 13 Bundespreisträgerakademie/Pädagogische Leitung
- 14 Aufgabenstellungen

Unterrichtsideen Bildgestaltung

- 15 Einführung in das Thema Meere und Bildgestaltung
- 17 Anregungen für den Unterricht

Unterrichtsideen Kurzfilm

- 30 Einführung in das Thema Meere und Kurzfilm
- 32 Anregungen für den Unterricht

Wettbewerbsportale

- 45 Videoportal
- 46 Online: Webseiten und Materialien
- 47 Impressum

Liebe Pädagoginnen, liebe Pädagogen,
liebe Mitwirkende am Internationalen
Jugendwettbewerb jugend creativ,

für den im Herbst 2025 startenden Wettbewerb haben wir uns für ein Thema entschieden, das die Fantasie ebenso beflügelt, wie es Wissbegierde und Forschergeist anspricht – und zudem von elementarer Bedeutung für das Leben auf der Erde ist. Meere und Ozeane faszinieren, sie lösen Emotionen wie Glück und Freude, Sehnsucht, Demut oder sogar Angst aus. Hier zeigt sich das ambivalente Verhältnis der Menschen zur Natur, zwischen Naturverbundenheit und dem Wunsch der Naturbeherrschung.

Wie in jeden Winkel der Erde dringt der Mensch auch immer weiter in die Ozeane vor. Und wie jeder Fortschritt und jede Entdeckung hatte und hat dies gravierende Folgen. Einige davon sind hinreichend bekannt wie Überfischung, Ölkatastrophen oder Mikroplastik im Meer. Den Lebensraum Ozean mit seinem Artenreichtum zu bewahren ist eine Herausforderung, auch für die nächste Generation.

Es wird spannend zu sehen, wie Jugendliche das Verhältnis von Mensch und Meer betrachten, welche Vorstellungen sie auf das Meer projizieren. Den jüngeren Kindern wünsche ich vor allem, dass das Thema sie ermuntert, ihrer Fantasie völlig freien Lauf zu lassen, sodass sie uns Erwachsene mit ihrem Blick auf den Lebensraum Ozean überraschen.

Ich freue mich sehr, dass Arved Fuchs die Schirmherrschaft der aktuellen Wettbewerbsrunde übernommen hat. Und dass auch dieses Jahr wieder kreative und engagierte junge Persönlichkeiten den Teilnehmenden inspirierende Botschaften mit auf den Weg geben.

An dieser Stelle möchte ich unseren Kooperationspartnern für die langjährige Unterstützung von jugend creativ danken: dem Friedrich Verlag, dem Nachrichtenmagazin für Kinder „Dein SPIEGEL“ und der Jungen Filmszene im Bundesverband Jugend und Film (BJF). Ebenso sei allen Mitwirkenden sowie Kolleginnen und Kollegen für die Umsetzung des Wettbewerbs gedankt. Zusammen mit Ihnen freue ich mich auf die eingehenden Beiträge. Allen, die mitmachen, wünsche ich viel Freude und Erfolg!

Ihre Marija Kolak

Präsidentin des Bundesverbandes der Deutschen
Volksbanken und Raiffeisenbanken (BVR)



Marija Kolak

Es wird spannend zu sehen,
wie Kinder und Jugendliche
das Verhältnis von Mensch
und Meer betrachten, welche
Vorstellungen sie auf das
Meer projizieren.

GRUSSWORT VON
PRÄSIDENTIN MARIJA KOLAK
ZUM 56. INTERNATIONALEN
JUGENDWETTBEWERB UNTER
DEM MOTTO „MEER ENTDECKEN“



Arved Fuchs

Im Wettbewerb jugend creativ
habt ihr nun die Chance, mit
eurer Kreativität neue
Horizonte zu entdecken.

GRUSSWORT VON
SCHIRMHERR ARVED FUCHS
ZUM 56. INTERNATIONALEN
JUGENDWETTBEWERB UNTER DEM MOTTO
„MEER ENTDECKEN“

„wo Himmel und Horizont sich treffen“, da wollte ich als Kind schon immer hin. Abenteuer, Mut und das Streben nach Freiheit sind Werte, die mich schon mein ganzes Leben lang begleitet haben. Was mein Vater mir bereits in frühen Jahren mitgab, haben meine Expeditionen in die entlegensten Regionen unseres Planeten bestätigen können: Wer Neues entdecken will, muss bereit sein, über den Tellerrand hinauszublicken und bekannte Wege zu verlassen.

Seit vielen Jahren bin ich nun schon als Expeditionsleiter und Polarforscher in den entlegensten Regionen der Welt unterwegs. Ich habe dabei viel gesehen: Wunderschönes, aber auch Erschreckendes. Gletscher, die schmelzen. Meere, die sich verändern.

Das diesjährige Motto des Jugendwettbewerbs „Meer entdecken“ berührt genau diesen Kern: Die Ozeane sind mehr als nur faszinierende Lebensräume. In den Tiefen des Meeres finden sich zahlreiche Geheimnisse, die es zu bewahren gilt. Sie sind das Herz unseres globalen Klimasystems und Spiegel unserer sich stetig verändernden Welt. Ihr Schutz ist entscheidend für die Zukunft kommender Generationen.

Im Wettbewerb jugend creativ habt ihr nun die Chance, mit eurer Kreativität neue Horizonte zu entdecken. Das diesjährige Motto ist eine Einladung, euch mit den unerforschten Welten der Ozeane auseinanderzusetzen und mit Bildern, Fotos und Filmen eure eigenen Visionen zu entwickeln. Taucht einmal so richtig ab und schaut etwas genauer hin, stellt Fragen und wagt neue Perspektiven.

Die Kunst ist hier ein hilfreicher Anker. Sie ist ein Prozess und lebt durch ihre Authentizität. Sie muss nicht perfekt starten, wichtig ist einfach anzufangen.

Ich freue mich sehr, die Schirmherrschaft für diesen besonderen Wettbewerb zu übernehmen und die vielen jungen Talente zu ermutigen, ihren Ideen und Visionen freien Lauf zu lassen. Lasst euch von der Faszination des Meeres inspirieren und entdeckt, wie viel mehr es zu bieten hat, als es auf den ersten Blick vermuten lässt.

Ich wünsche euch viel Freude beim Mitmachen. Lasst euch treiben von Neugier, Ideen und dem Mut, auch mal gegen den Strom zu schwimmen.

Herzliche Grüße von dem Expeditionsschiff „Dagmar Aaen“,

Euer Arved Fuchs
Expeditionsleiter und Polarforscher

KLARA NÖLLE

FÜR MICH HABEN DIE SCHAUSPIELEREI UND OZEANE ETWAS GEMEINSAM

Hey, ich bin Klara und 14 Jahre alt. Als Schauspielerin darf ich vor der Kamera kreativ sein und ich liebe es, in andere Rollen zu schlüpfen und einfach mal jemand anderes sein zu können. Für mich haben die Schauspielerei und Ozeane etwas gemeinsam. Die Meere sind riesig und es gibt noch immer so viel zu entdecken, zum Beispiel werden immer wieder neue Lebewesen gefunden. Genauso ist es bei mir in der Schauspielwelt. Jedes Casting und jede neue Rolle sind wieder anders, ich entdecke neue Stärken und

Schwächen und sammle jedes Mal viele neue Erfahrungen. Manchmal, wenn ich am Set bin und vor der Kamera stehe, fühlt es sich so an, als würde ich in den Ozean tauchen und spannende, aufregende neue Sachen entdecken. Bei jeder neuen Rolle versetze ich mich wieder in eine andere Person und deren Gefühle. Jeder denkt und fühlt anders. Darum bin ich auch schon sehr gespannt, mir eure Werke anzuschauen und eure Gedanken und Fantasien zum Thema Ozean und Meere durch eure kreativen Werke kennenzulernen.



Klara Nölle spielte unter anderem 2024 die Rolle der Laura in „Max und die wilde 7“

FINN BUSSE

DAS MEER GIBT UNS LEBEN – WIR MÜSSEN ES SCHÜTZEN

Das Meer ist für mich der Inbegriff von Freiheit und Unabhängigkeit. Es ist nicht nur ein Ort der Ruhe, sondern auch eine lebenswichtige Ressource für unseren Planeten. Immer wenn ich an das Meer denke, spüre ich sofort eine tiefe Verbundenheit. Als Segler verbringe ich viel Zeit auf dem Wasser und sehe täglich, wie wunderschön, aber auch verletzlich unsere Ozeane sind. Verschmutzung, Überfischung und der Klimawandel bedrohen dieses wertvolle Ökosystem. Deshalb ist es so wichtig, dass wir Verantwortung dafür

übernehmen, denn jeder von uns kann dazu beitragen, dass es auch in Zukunft noch intakt bleibt. Mit Mission Ozean zeigen wir Kindern und Erwachsenen, warum der Schutz der Meere für unsere Umwelt und unser Klima so entscheidend ist. Nur wenn wir gemeinsam handeln und die Meere verstehen, können wir eine nachhaltige Zukunft schaffen. Jeder kleine Schritt zählt! Und deswegen ist es gut, dass der Wettbewerb dieses Thema aufgreift, damit man sich damit aktiv auseinandersetzt.



Finn Busse ist Botschafter für Mission Ozean und den Schutz der Meere

ANH TÚ NGUYEN

IN DEN UNERFORSCHTEN TIEFEN UNSERER OZEANE SCHLUMMERN NOCH VIELE SCHÄTZE

Wenn ich ans Meer denke, sehe ich einen blauen Streifen am Horizont, Füße und Schlösser im Sand, Muscheln und Schnecken mit magischen Mustern, kleine Fischerboote und riesige Wale. Ich rieche die frische salzige Luft und lausche dem beruhigenden Rauschen der Wellen. Ganz besonders liebe ich es, im Wasser zu schwimmen und zu tauchen. Dabei begegnet man häufig besonderen Lebewesen, die einem Gesellschaft leisten. Einige von ihnen sind bunt, flink, durchsichtig und glitschig. Andere können

ihre Farbe ändern oder sich aufblasen, zwicken dich sogar in den Fuß oder bespritzen dich mit Tinte, wenn du Pech hast. In den unerforschten Tiefen unserer Ozeane schlummern noch viele Schätze, aber auch gefährliche Geheimnisse, die ihr mit Stift, Pinsel, Papier oder Kamera ans Licht bringen könnt. Ich freue mich auf eure ganz persönlichen Gedanken, Bilder und Kurzfilme zu diesem spannenden Wettbewerbsthema und wünsche euch viel Spaß beim Gestalten!



Anh Tú Nguyen ist Künstler, Designer und Trickfilmregisseur sowie Bundespreisträger jugend creativ

Von unseren Meeren sind ca. 5% von Menschen erkundet. Die anderen 95% regen unsere Vorstellungskraft an.

Philipp Aibel (Junge Filmszene im Bundesverband Jugend und Film e. V.)

Ca. 71% der Erdoberfläche sind vom Meer bedeckt, das sind rund 360 Millionen Quadratkilometer. Von unseren Meeren sind ca. 5% von Menschen erkundet. Die anderen 95% regen unsere Vorstellungskraft an: Was kann dort alles passieren? Was für Lebewesen leben dort? Wie groß wird eigentlich ein Riesenkalmar? Ist es dort immer dunkel? Film ist das ideale Medium, um diese Fragen auf fantasievolle Art und Weise zu beantworten.



Auf der anderen Seite haben wir schon Antworten und Klarheiten: Die Meere erwärmen sich rapide, Mikroplastik kann in der Tiefsee gefunden werden und die Korallenbleiche zerstört das Great Barrier Reef in Australien. Film kann auf die Bedrohungen aufmerksam machen und zeigen, wie wir unsere Meere retten können.

Philipp Aibel

Das wettbewerbseigene Material liefert wertvolle Hinweise für die

Umsetzung des Themas im Kurzfilmbereich. Ebenso findet man unter www.jungefilmszene.de hilfreiche Tipps und Informationen rund ums Filmemachen. Gerne berät das Team der Jungen Filmszene über den nachhaltigen Einsatz digitaler Tools bei der Filmproduktion.

Der Film ist ein wichtiges Medium, um sich künstlerisch auszudrücken. Die Junge Filmszene im Bundesverband Jugend und Film e. V. fördert junge Menschen, die sich mit dem Filmen beschäftigen, und findet in jugend creativ den idealen Partner, Kinder und Jugendliche für die aktive Filmarbeit zu begeistern.

Ich freue mich auf viele spannende Einreichungen auf dem Videoportal zum Thema „Meer entdecken“!

Meer entdecken – klingt nach einem Abenteuer, nach der Erforschung unbekannter Welten.

Bettina Stiebel, Redaktionsleitung „Dein SPIEGEL“

Meer entdecken – klingt nach einem Abenteuer, nach der Erforschung unbekannter Welten. Unter Wasser kann der Mensch ohne Sauerstoffgerät zwar nicht atmen, aber die Ozeane, die rund 70% der Erdoberfläche bedecken, sind für das Leben auf dem blauen Planeten ebenso unerlässlich wie die Erdatmosphäre. Mit ihrer immensen Artenvielfalt tragen sie jedoch nicht nur dazu bei, das Gleichgewicht in der Natur zu bewahren, sondern regen auch unsere Fantasie an. Die Auseinandersetzung mit dem Leben unter Wasser und dessen Bedeutung für die Erde, zu der jugend creativ in diesem Jahr anregt, kann helfen, das komplexe System unseres Planeten zu verstehen, und auf diese Weise motivieren, sich für den Schutz der Meere und Ozeane zu engagieren.

Im übertragenen Sinn animiert das diesjährige Wettbewerbsmotto dazu, sich auf etwas Unbekanntes einzulassen, in eine neue Welt einzutauchen und Dinge aus der Tiefe ans Tageslicht zu holen. Dabei besteht für die jungen Teilnehmerinnen und Teilnehmer die Chance, unerwartete Schätze zu finden – zum Beispiel mehr über ihr eigenes kreatives Potenzial zu erfahren und neue Interessen zu entdecken.

Wir sind uns sicher, dass dies für alle Beteiligten eine besondere Übung in kreativem Denken wird. Und wir sind gespannt, welche Verbindungslinien die künstlerischen Beiträge zwischen Land und Meer, Menschen und Meeresbewohnern zeichnen. Wie in jedem Jahr werden wir auch im Sommer 2026 wieder einige Wettbewerbs-ergebnisse im Heft präsentieren. Darauf freuen wir uns!



Bettina Stiebel

Das Meer inspiriert uns durch seine Wellen, Farben und Formen.

Tim Schönemann, Verlagsleiter Friedrich Verlag



Tim Schönemann

Das Meer ist faszinierend und vielfältig. Es ist Lebensraum voller Schönheit und Geheimnisse, endlos erscheinende Energie-Ressource, Erdteile verbindende Reiseroute und fesselnder Forschungsgegenstand. Es steht für beruhigende Weite und Ausgeglichenheit sowie für Fernweh, Abenteuer und unberechenbare Gefahr. Das Meer inspiriert uns durch seine Wellen, Farben und Formen. Gleichzeitig erinnert es uns daran, wie

wichtig ein verantwortungsbewusster Umgang mit unserer Umwelt ist.

Das Team vom Friedrich Verlag mit den Redaktionen der Zeitschriften Grundschule Musik, Kunst + Unterricht sowie Kunst 5-10 freut sich, auch in diesem Jahr den 56. Internationalen Jugendwettbewerb jugend creativ unter dem Motto „Meer entdecken“ unterstützen zu dürfen. Dieser Wettbewerb bietet seit über 50 Jahren eine einzigartige Plattform für junge Menschen, um ihre Gedanken, Träume und Visionen kreativ zum Ausdruck zu bringen.

Die kreative und persönliche Entwicklung junger Menschen ist essenzieller Bestandteil der Bildung. Ich bin überzeugt, dass die künstlerische Auseinandersetzung mit dem im wörtlichen Sinne weltumspannenden Thema des diesjährigen Wettbewerbs nicht nur das kreative Potenzial unserer Schülerinnen und Schüler fördert, sondern auch ihre kritische Reflexion und ihr Verständnis für die Welt, in der sie leben. jugend creativ ist dabei ein Forum für diese Auseinandersetzung und unterstützt Lehrkräfte in einzigartiger Weise bei ihrer pädagogischen Arbeit.

Mit besten Grüßen und Wünschen für einen inspirierenden und erfolgreichen Wettbewerb.



Der **Bundesverband Jugend und Film e. V. (BJF)** stellt umfassende Informationen über die Aktivitäten und Angebote der deutschen Filmkulturszene zur Verfügung und kümmert sich um Fortbildungsangebote. In der Zusammenarbeit mit jugend creativ gibt er Tipps zum Filmemachen, stiftet Themenfilme für die Sonderpreisvergabe und stellt ein Mitglied in der Bundesjury der Kategorie Kurzfilm.



„**Dein SPIEGEL**“ ist das erste Nachrichtenmagazin für Kinder und Jugendliche. Es ruft zum Mitmachen bei jugend creativ auf, präsentiert die Siegerbilder auf Bundesebene und stellt Jahresabonnements als Sonderpreise zur Verfügung. Ein Mitglied der Redaktion unterstützt darüber hinaus die Bundesjury der Kategorie Bildgestaltung.



Der **Friedrich Verlag** ist ein Verlag für Bildung. Das Unternehmen

der Klett Gruppe verlegt pädagogische Fachzeitschriften und hilft damit Lehrkräften, guten Unterricht zu gestalten. In der Zusammenarbeit unterstützt der Verlag jugend creativ mit seinen Expertisen und stellt ein Bundesjury-Mitglied der Kategorie Bildgestaltung.

Literaturtipps mit thematisch passenden Artikeln aus „Dein SPIEGEL“ sowie Filmtipps der Jungen Filmszene zur Verwendung in Ihrem Unterricht können Sie über die E-Mail-Adresse jugendcreativ@bvr.de anfragen.

So funktioniert der Wettbewerb

Der Internationale Jugendwettbewerb jugend creativ ist ein internationales Förderprojekt von Genossenschaftsbanken in Deutschland, Frankreich, Italien (Südtirol), Luxemburg, Österreich und der Schweiz. Mehr als 90 Millionen internationale Wettbewerbsbeiträge haben Kinder und Jugendliche seit dem Start des Wettbewerbs im Jahr 1970 eingereicht. Volksbanken und Raiffeisenbanken loben seitdem den Wettbewerb nach gemeinsamen Spielregeln in drei Wettbewerbskategorien aus. Wie es genau funktioniert, erklären wir hier.

Wettbewerbsstart

1. OKTOBER 2025

1

Teilnahmeschluss

12. FEBRUAR 2026

2

3

A

B

C

Jurierungen

FEBRUAR BIS JUNI/JULI 2026

Nach Teilnahmeschluss erfolgt die Bewertung der Wettbewerbsbeiträge durch fachkundige Jurys aus erfahrenen Kunstpädagoginnen und -pädagogen, Filmexpertinnen und -experten, Künstlern und Künstlerinnen sowie Preisträgerinnen und Preisträgern aus den Vorjahren – zunächst auf Ortsebene, dann auf Landes- und Bundesebene. Im Bereich Bildgestaltung werden sogar internationale Preisträgerinnen und Preisträger gekürt.



Die teilnehmenden Genossenschaftsbanken stellen die für die Umsetzung benötigten Wettbewerbsunterlagen (z. B. das Pädagenmagazin und die Teilnahmehefte) sowie die Teilnahme-Gewinne für alle drei Wettbewerbskategorien bereit.



Für Lehrkräfte gibt es das Pädagenmagazin mit Unterrichtsempfehlungen für die Kategorien Bildgestaltung und Kurzfilm zur Unterstützung beim Einbinden des Wettbewerbs in den Unterricht sowie weiterführende Online-Materialien.



Bilder werden zusammen mit dem vollständig ausgefüllten und unterschriebenen Teilnahmechein bei der teilnehmenden Volksbank oder Raiffeisenbank eingereicht.



Kurzfilme werden für die Wettbewerbsteilnahme auf dem Videoportal www.jugendcreativ-video.de hochgeladen.



Quizscheine aus den Teilnahmeheften werden – vollständig ausgefüllt und unterschrieben – bei der teilnehmenden Volksbank oder Raiffeisenbank abgegeben.

Drei Kategorien

-  Bildgestaltung
-  Kurzfilm
-  Quiz

Teilnehmende Genossenschaftsbank

Die teilnehmende Volksbank oder Raiffeisenbank lobt jugend creativ eigenständig aus. Damit will die Bank einen Beitrag zur Persönlichkeitsentwicklung und Kulturförderung junger Menschen anbieten sowie die Schulen in ihrem pädagogischen Auftrag unterstützen.

Teilnehmende Schulen

Der Jugendwettbewerb erreicht seine Qualität und Breitenwirkung erst durch das Engagement von Pädagoginnen und Pädagogen mit der Umsetzung des Wettbewerbs im Schulunterricht.

Bundespreisträgerakademie

AUGUST 2026

Hauptgewinn: Die Bundessiegerinnen und -sieger des Wettbewerbs nehmen an der einwöchigen Bundespreisträgerakademie teil. Eindrücke davon finden Sie in diesem Magazin auf den Seiten 12 und 13.

4

5

Internationale Preisverleihung

JUNI/JULI 2026

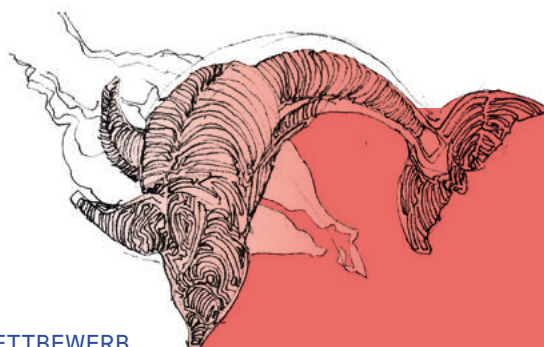
Die am internationalen Wettbewerb beteiligten Genossenschaftsbanken in Deutschland, Frankreich, Italien (Südtirol), Luxemburg, Österreich und der Schweiz wechseln sich in der Durchführung der internationalen Preisverleihung und Preisträgerreise ab.

D

E

- A Ortsjurysitzungen Februar bis März 2026
- B Landesjurysitzungen März bis April 2026
- C Voting Publikumspreis Kurzfilm Februar bis April 2026
- D Bundesjurysitzungen Mai 2026
- E Internationale Jurysitzung Juni/Juli 2026

 Nächste Wettbewerbsrunde
Oktober 2026



Teilnahmebedingungen und Bewertungskriterien

Teilnahmeberechtigung: Schülerinnen und Schüler der Klassen 1 bis 13 sowie Jugendliche bis einschließlich 20 Jahre, die nicht mehr zur Schule gehen, können einen Beitrag in Form eines DIN-A3-Papierbildes einreichen, einen Quizschein abgeben und einen Kurzfilm hochladen. Die Teilnahme ist in einer, zwei oder allen drei Wettbewerbskategorien gleichzeitig möglich.

Teilnahmeschluss: Beiträge aller Wettbewerbskategorien können bis spätestens 12. Februar 2026 eingereicht/hochgeladen werden.

Spielregeln: Die ausführlichen Teilnahmebedingungen finden Sie unter www.jugendcreativ.de/Mitmachen/Spielregeln und www.jugendcreativ-video.de/Mitmachen/Teilnahmebedingungen.

KATEGORIE BILDGESTALTUNG

Ihre Schülerinnen und Schüler können Darstellungsformen und Techniken frei wählen – von Malereien, Zeichnungen, Computer- und Druckgrafiken über Collagen und Fotos bis hin zu Mixed-Media-Arbeiten oder digital erstellten Bildern ist alles erlaubt. Die Nutzung von **KI** ist **unzulässig**. Der Beitrag ist als zweidimensionales Original im **DIN-A3-Format** und ohne Passepartout **ungefaltet** einzureichen. Auch **digitale Bilder** müssen ausgedruckt eingereicht werden – dazu Fragebogen zur **Prozessdokumentation** auf dem Teilnahmeschein beachten. Als Bildbeitrag dürfen nur **Einzelarbeiten auf Papier** eingereicht werden. Dreidimensionale Arbeiten müssen einzeln fotografiert und als DIN-A3-Ausdruck (Foto oder Computerausdruck auf festem Papier) eingereicht werden. Das Bild darf nicht abgemalt werden, muss also ohne fremde Hilfe oder Vorlage gestaltet worden sein. Bei Verwendung von Fotos, beispielsweise für Collagen, müssen die Bildrechte vorliegen. Gruppenarbeiten sind nicht erlaubt, pro Person kann nur eine Arbeit eingereicht werden. Leinwände sind nicht zugelassen. **Jeder Bildbeitrag muss rückseitig mit dem ausgefüllten und unterschriebenen Teilnahmeschein versehen sein.**

KATEGORIE KURZFILM

Dokumentation, Reportage, Stop-Motion – Ihre Schülerinnen und Schüler können sich das Genre und die Technik aussuchen. **Einzel- oder Gruppenprojekte** sind erlaubt. Die Verwendung von **KI** ist **nicht erlaubt**. Die Filmlänge von **mindestens 60 Sekunden und maximal zehn Minuten** darf nicht unter- bzw. überschritten werden; die Datei sollte **nicht größer als 500 MB und im MP4-Format** sein. Die Filmidee muss von den Schülerinnen und Schülern stammen und selbstständig umgesetzt worden sein. Zum Wettbewerb zugelassen sind Filme nur, wenn die Schülerinnen und Schüler über alle Rechte am eingereichten Videomaterial verfügen und das Video frei von Rechten Dritter ist. Beiträge der Kategorie Kurzfilm können **ausschließlich auf dem Videoportal www.jugendcreativ-video.de** hochgeladen werden.

KATEGORIE QUIZ

In den Teilnahmeheften finden Sie für Ihre Schülerinnen und Schüler eine Quizaufgabe entsprechend der jeweiligen Altersgruppe. Der ausgefüllte und unterschriebene **Quizschein** ist bei der teilnehmenden Volksbank oder Raiffeisenbank abzugeben oder per Post an die örtliche **teilnehmende** Volksbank oder Raiffeisenbank zu schicken. Unter allen richtigen Einsendungen entscheidet das Los.

MITARBEITER-KINDER

Bild- und Filmbeiträge von Kindern der Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter der Genossenschaftsbanken nehmen an den örtlichen Jurierungen der Volksbanken Raiffeisenbanken teil, jedoch jeweils in einer abweichenden Jury als in der Filiale des Elternteils. Quizbeiträge von Kindern der Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter der Genossenschaftsbanken werden zur gesonderten Gewinnauslosung zentral eingereicht.

DATENSCHUTZ UND FOTORECHTE

Informationen zum Datenschutz finden Sie unter www.jugendcreativ.de/Datenschutz. Hinweise zu den Fotorechten finden Sie unter www.jugendcreativ.de/Mitmachen.

BEWERTUNG IN DER KATEGORIE BILDGESTALTUNG

Die Einsendungen in der Kategorie Bildgestaltung werden in Deutschland in folgenden Altersgruppen bewertet:

- Altersgruppe I: Klasse 1 und 2
- Altersgruppe II: Klasse 3 und 4
- Altersgruppe III: Klasse 5 und 6
- Altersgruppe IV: Klasse 7 bis 9
- Altersgruppe V: Klasse 10 bis 13

Bei ihrer Bewertung in den unterschiedlichen Altersgruppen orientieren sich die Jürs an folgenden Kriterien:



KRITERIEN BILDGESTALTUNG

Inhalt

- Wurde die Aufgabe mittels neuer, eigener Ideen und in origineller und individueller Gestaltungsweise bearbeitet?

Gestaltung

- Wie wurde das Thema ins Werk gesetzt?
- Sind beispielsweise verschiedene gestalterische und technische Möglichkeiten ausprobiert worden?
- Ist das Werk überzeugend durchgearbeitet?
- Sind Farbgebung und Komposition stimmig?

Originalität

- Ermöglicht die Arbeit einen ausgefallenen Blick auf das Thema?
- Regt sie zum Nachdenken an?
- Kommen im Bild Fantasie und Experimentierfreude zum Ausdruck?
- Zeigt das Bild Hintergründigkeit und/oder Witz?

EIGENSTÄNDIGKEIT

- Sind stilbildende Elemente sichtbar?
- Ist eine eigene Handschrift zu erkennen?
- Kopierte oder abgemalte Bilder werden vom Wettbewerb ausgeschlossen

HINWEIS: Der „Kriterienkatalog Digitale Bildgestaltung“ sowie „Ergänzungen zum Kriterienkatalog: Hinweise zu Digitalgraphiken und deren Bewertung“ stehen für Sie auf www.jugendcreativ.de/Pädagogen zur Verfügung – auch zum Download.

KRITERIEN KURZFILM

Die Filmbeiträge werden in einer Altersgruppe von Klasse 1 bis 13 bewertet. Das Alter der Kinder und Jugendlichen fließt jedoch in das Juryurteil ein.

Inhalt

- Wie wurde die Aufgabenstellung umgesetzt?

Gestaltung

- In welcher Art und Weise wurden die Gestaltungsmittel des Films eingesetzt?
- Wie wurde der Plot bearbeitet und welche Auflösung erfuhr er am Schluss des Films?
- Haben die Schülerinnen und Schüler die ihnen zur Verfügung stehenden Mittel genutzt?
- Falls Spielhandlungen vorkommen: Überzeugt die schauspielerische Leistung?
- Wurde die musikalische Gestaltung eigenständig vorgenommen und sind Licht, Ton und Kamera aufeinander abgestimmt?

Originalität

- Ist ein kreativer Umgang mit dem Medium Film zu erkennen?
- Zeigt der Film Improvisationstalent?

Prämierung und Preise

Auf Orts-, Landes- und Bundesebene werden in den Kategorien Bildgestaltung und Kurzfilm jeweils Siegerinnen und Sieger ausgezeichnet.

Der Hauptgewinn: Die Bundessiegerinnen und -sieger des Wettbewerbs nehmen im August 2026 an der Bundespreisträgerakademie jugend creativ teil – siehe Seite 13.

Die erstplatzierten Bundessiegerinnen und -sieger in der Kategorie Bildgestaltung haben darüber hinaus die Chance auf eine internationale Auszeichnung. Ihre Arbeiten messen sich mit den besten Bildern aus Frankreich, Italien (Südtirol), Luxemburg, Österreich und der Schweiz. Die internationalen Siegerinnen und Sieger werden während einer feierlichen internationalen Abschlussveranstaltung im Juni/Juli 2026 gekürt.

Die Gewinnerin oder der Gewinner des Publikumspreises in der Kategorie Kurzfilm erhält einen Gutschein für Videotechnik im Wert von 300 Euro.

Zusätzlich gibt es auf Bundesebene viele weitere Sonder- und Förderpreise für die am Wettbewerb Teilnehmenden wie etwa Jahresabonnements des Wettbewerbspartners „Dein SPIEGEL“ oder Filmpakete des Kooperationspartners Bundesverband Jugend und Film e. V. (BJF).

Auch bei richtigen Quizlösungen gibt es tolle Preise von den teilnehmenden Volksbanken und Raiffeisenbanken auf Ortsebene (in Bayern sogar auf Landesebene) zu gewinnen.

Kreativ werden und Spaß haben: nationale Gewinnerinnen und Gewinner aus den sechs Teilnehmerländern bei der internationalen Preisverleihung von jugend creativ



Internationales Miteinander

Seit seiner ersten Auflage ist der Internationale Jugendwettbewerb jugend creativ eine Gemeinschaftsinitiative von Genossenschaftsbanken weltweit. Heute findet der Wettbewerb in Deutschland, Frankreich, Italien (Südtirol), Luxemburg, Österreich und der Schweiz statt. Die am Wettbewerb beteiligten Genossenschaftsbanken wechseln sich in der Durchführung der internationalen Preisträgererehrung ab. In einer gemeinsamen Jury wählen Vertreterinnen und Vertreter der sechs Länder die internationalen Siegerinnen und Sieger des Wettbewerbs in der Kategorie Bildgestal-

tung. In feierlichem Rahmen werden bei der internationalen Preisverleihung die Siegerinnen und Sieger auf internationaler Ebene gekürt. Außerdem werden die Spitzenarbeiten aller Preisträgerinnen und Preisträger in einer Ausstellung präsentiert. Darüber hinaus verbringt die internationale Preisträgergruppe – als Teil ihres Hauptgewinns – gemeinsam einen mehrtägigen Aufenthalt in der jeweiligen Stadt des Gastgeberlandes mit attraktivem Rahmenprogramm: unter anderem mit Stadtrundgängen, Street-Art-Workshops und Abendveranstaltungen wie Theater- und Konzertbesuchen.

Der Hauptgewinn: Einladung zur Bundespreisträgerakademie

Der Höhepunkt auf nationaler Wettbewerbsebene ist der Hauptgewinn für die besten Nachwuchskünstler und -künstlerinnen Deutschlands: die Bundespreisträgerakademie jugend creativ. In der Akademie können die Bundessiegerinnen und Bundessieger der Wettbewerbskategorien Bildgestaltung und Kurzfilm ihre künstlerischen Fähigkeiten weiterentwickeln und neue entdecken – eine exklusive Talentschmiede, die ausschließlich für die jugend creativ-Bundessiegerinnen und -Bundessieger konzipiert wurde.

In der Bundespreisträgerakademie arbeiten die jungen Kreativen in altersspezifischen Werkstätten in

verschiedenen schöpferischen Disziplinen, beispielsweise Bild- und Objektgestaltung sowie Spielfilmdreh und Stop-Motion-Film. Medien- und Kunstpädagogen und -pädagoginnen sowie Filmemacher und Filmemacherinnen leiten die Kinder und Jugendlichen in den Werkstätten professionell an und geben den verschiedenen Kunstformen intermodular einen Raum.

Zum Ende der Akademiewoche werden alle kreativen Arbeiten in den jeweiligen Werkstätten in Ausstellungen vorgestellt. Diese Präsentationen sind jedes Jahr aufs Neue für die Talente ein abschließender Höhepunkt der Akademie.

Die Ziele der Bundespreisträgerakademie:

- Erlernen verschiedener Kunst-Techniken
- individuelle Förderung der Kreativität durch Expertinnen und Experten
- Beitrag zur Persönlichkeitsentwicklung junger Mitmenschen
- Erfahrung einer gemeinsamen Arbeitsatmosphäre
- Austausch mit anderen Kunstinteressierten
- Förderung eines kreativen Entwicklungssprungs durch eine intensive Werkstattzeit

Weitere Impressionen und Informationen über die Bundespreisträgerakademie jugend creativ finden Sie auf www.jugendcreativ.de.



PROF. DR. ANJA MOHR: PÄDAGOGISCHE LEITUNG DES INTERNATIONALEN JUGENDWETTBEWERBS JUGEND CREATIV

Die pädagogische Leitung des Internationalen Jugendwettbewerbs jugend creativ auf Bundesebene hat seit Oktober 2021 Prof. Dr. Anja Mohr übernommen. Sie ist Professorin für Bildende Kunst und ihre Didaktik und Leiterin des Instituts für Kunstpädagogik an der Ludwig-Maximilians-Universität in München. Anja Mohr arbeitet an der Schnittstelle von Kunstpädagogik und Informatik im Bereich der Einbindung von digitalen Medien in Bildungsprozesse. In künstlerischer Hinsicht bewegt sie sich im Spannungsfeld von experimenteller und digitaler Fotografie. Im Rahmen des Internationalen Jugend-

wettbewerbs ist Prof. Dr. Mohr Bundesjuryvorsitzende in den Wettbewerbskategorien Bildgestaltung und Kurzfilm, erarbeitet maßgeblich die didaktischen Inhalte des Pädagogenmagazins und lenkt die Entwicklung der pädagogischen Ausrichtung künftiger Wettbewerbsperioden. Darüber hinaus leitet Anja Mohr die einwöchige Bundespreisträgerakademie jugend creativ in der Evangelischen Jugendbildungsstätte Neukirchen bei Coburg, die jährlich für die deutschlandweit besten Bild- und Kurzfilmgestalterinnen und -gestalter als Hauptgewinn und Wettbewerbshighlight exklusiv ausgerichtet wird.

Meer erleben – Die Aufgaben für den Wettbewerb 2025/26

Die Aufgaben sind auf die Altersgruppen Ihrer Schülerinnen und Schüler abgestimmt.
Mehr Informationen dazu finden Sie unter www.jugendcreativ.de/mitmachen.

Wie stellst du dir das Leben im Meer vor?

○ KLASSEN: 1 bis 4

Die Unterwasserwelt ist voller spannender Geheimnisse und Lebewesen. Dort leben bunte Fische, riesige Wale und faszinierende Quallen. Warst du schon mal am Meer? Vielleicht hast du am Strand Muscheln gesammelt oder durch die Taucherbrille kleine Fische beobachtet? Überlege dir, wie das Leben unter Wasser aussieht. Welche Tiere und Pflanzen gibt es in den farbenfrohen Korallenriffen? Was passiert in der Dunkelheit der Tiefsee?

Zeig uns, wie du dir das Leben unter Wasser vorstellst! Male oder zeichne ein Bild, bastle deine eigene Unterwasserwelt-Collage, fotografiere oder drehe einen Kurzfilm. Nutze Stifte, Pinsel oder auch digitale Werkzeuge.

Was macht unsere Ozeane besonders?

○ KLASSEN: 5 bis 9

Unsere Ozeane und Meere bieten ein Zuhause für schillernde Fische, majestätische Wale, bunte Korallen und geheimnisvolle Tiefsee-Wesen. Gleichzeitig ist diese vielfältige Unterwasserwelt auch bedroht. Und wir wissen noch so wenig von ihr: Die Tiefsee ist weniger gut erforscht als der Mond. Was begeistert dich an Ozeanen und Meeren? Welche Geheimnisse können wir dort noch entdecken? Welche Farben und Formen gibt es dort? Und wie können wir dazu beitragen, diese faszinierende Welt zu bewahren?

Was macht unsere Ozeane und Meere so besonders? Zeig es uns mit deiner kreativen Idee! Du kannst dabei verschiedene künstlerische Mittel benutzen, ob analog oder digital: Zeichnung, Malerei, Fotografie und Kurzfilm. Auch Mischtechniken sind möglich.

Welche Rolle spielen die Ozeane in unserem Leben?

○ KLASSEN: 10 bis 13

Die Ozeane und Meere bieten nicht nur eine faszinierende und vielfältige Unterwasserwelt, sondern sind auch lebenswichtige Ökosysteme. Sie spielen eine zentrale Rolle in der Funktionsweise unseres Planeten: Sie produzieren Sauerstoff, regulieren das Klima und beherbergen unzählige Lebensformen, die das Gleichgewicht der Natur bewahren. Gleichzeitig berühren uns Ozeane und Meere auf einer emotionalen Ebene – ihre Weite, Tiefe und Geheimnisse faszinieren uns und laden dazu ein, in andere Welten abzutauchen. Wie beeinflussen Ozeane unsere Erde und damit unser Leben? Wie siehst du die Beziehung zwischen Mensch und Meer und welche Emotionen verbindest du mit den Ozeanen?

Zeig uns, welche Rolle Ozeane in deinem und unser aller Leben spielen! Du kannst dafür alle gestalterischen Mittel nutzen, die dir zur Verfügung stehen – ob analoge oder digitale Zeichnung oder Malerei, Fotografie, Collagen oder Kurzfilm.

Ozeane und Meere: Eintauchen in spannende Themenfelder

Ozeane und Meere stellen das größte zusammenhängende Ökosystem dar und bedecken ca. 71% der Erde. Trotzdem ist nur ein marginaler Teil dieses Lebensraums erforscht. Die Dunkelheit, der hohe Druck und die riesigen Dimensionen der Wasserwelten sind nur mit höchst technisierten Ausrüstungen und Maschinen zu erkunden, die immense Kosten verursachen. Bei bisherigen Forschungen konnten trotzdem schon viele marine Rekorde aufgestellt werden. Diese werden jedoch von der Öffentlichkeit kaum wahrgenommen, da sie eher zu den „leisen Rekorden“ gehören. So wurde in einer Thermalquelle in 3.000 Metern Tiefe im äquatorialen Atlantik die unglaubliche Temperatur von 407 Grad Celsius gemessen. Meeresforscher fanden in Wasserproben aus einer Eruptionsspalte in 1.500 Metern Tiefe in nur einem Liter Wasser eine ungeahnte Vielfalt von mehr als 20.000 Arten verschiedener Bakterien. Und vor der Küste New Jerseys entdeckten Wissenschaftler mithilfe von Echoloten den wohl größten Heringsschwarm von acht Millionen Tieren (s. Podbregar, 2014, S. 19 – 21).

Leider schützen diese Rekorde die Ozeane nicht vor den Gefahren, die vom Menschen ausgehen. Wissenschaftler auf der ganzen Welt erforschen u. a. die Auswirkungen der Erderwärmung auf die Ozeane. Immer wieder wird dabei

das Wetterphänomen El Niño genannt, das in unregelmäßigen Abständen von durchschnittlich vier Jahren im Pazifik auftritt. Dabei werden Luft- und Meeresströmungen derart verändert, dass es an Land auf der einen Seite zu großflächigen Bränden und Dürren und auf der anderen Seite zu starken Niederschlägen und großen Überschwemmungen kommt – mit verheerenden Folgen für viele Regionen der Welt. Wie Ozeane und das Wetter globalen Einfluss auf die Weltwirtschaft ausüben können, zeigt das Beispiel des Containerschiffs „Ever Given“, das 2021 im Suezkanal quer stecken blieb. Der 400 Meter lange Frachter verkeilte sich bei starkem Wind schräg in der Schifffahrtsrinne und blockierte den Kanal über sechs Tage, woraufhin sich Hunderte Schiffe in beide Richtungen stauten. Dadurch kam es zu langen Verzögerungen in den Lieferketten und riesigen finanziellen Verlusten für Reedereien.

In der Kunst sind die Meere und die von ihnen ausgehenden Naturgewalten häufig Gegenstand der Malerei. Sandro Botticellis „Die Geburt der Venus“ (ca. 1485/86), Théodore Géricaults „Das Floß der Medusa“ (1819) oder C. D. Friedrichs „Das Eismeer“ (1823/1824) sind längst in unserem kulturellen Gedächtnis verankert. Vor allem in der Romantik diente das Meer ebenso als bildliche

Metapher für den oft einsamen Lebensweg des Menschen, wie es für das Scheitern und für die Hoffnungslosigkeit stehen konnte.

Ein ganz anderes Gefühl vermittelte die Band The Beach Boys mit ihrem 1963 veröffentlichten Album „Surfin' USA“. Das populäre Cover, auf dem ein einsamer Surfer auf einer meterhohen Welle reitet, wurde mit der Vorstellung eines sorgenfreien Lebens in Freiheit verbunden. Surfen, schwimmen, Spaß haben und sich mit gut aussehenden Menschen an sonnigen Stränden treffen, das war für eine ganze Teenagergeneration eine spannende Fantasie und ein Symbol für ein neues Lebensgefühl der 1960er-Jahre. Dass das Surfen aber auch eine monotone Angelegenheit unter grauem Himmel sein kann, ist Thema der „Surfer-Serie“ von Catherine Opie (* 1961). Die



Patrick Siegl: Ägypten 49 vor Christus



Cristina Mittermeier, Fotografie

Künstlerin konterkariert die typischen Erwartungen, indem sie die Surfer auf ihren Brettern liegend abbildet – in Gemeinschaft auf die nächste hohe Welle wartend.

Die Freiheit, die häufig mit dem Meer in Verbindung gebracht wird, ist heute leider eher mit dem Thema der Migration verbunden. Für viele Menschen ist die Flucht auf einem Boot ein todbringender Weg und führt nicht in die Freiheit. Das syrische Flüchtlingskind, das 2015 an der türkischen Mittelmeerküste tot aufgefunden wurde, dürfte als eines der traurigsten Bilder einer Fluchttragödie gelten. Die Veröffentlichung des Fotos warf weltweit Fragen nach moralischer und ethischer Verantwortung und Positionierung der Presse auf.

Steven Spielbergs Film „Der weiße Hai“ (1975), von vielen Kritikern als einer der nervenzerreißendsten Thriller eingestuft, ruft auch heute noch bei vielen Menschen Urängste vor der Tiefe der Ozeane und dem hier lauernden Unbekannten hervor. Und obwohl wissenschaftlich belegt ist, dass Haiattacken sehr selten sind, hält sich die Angst, beim Baden einem Hai zu begegnen, bei vielen Menschen hartnäckig. Die Künstlerin Jana Euler (* 1982) widmet sich

in ihrer Serie „Great White Fear“ (2019) diesen Urängsten. Hier schießen die Haie mit voller Wucht senkrecht nach oben aus dem Wasser und zeigen dadurch ihre enorme Kraft und Stärke. Gleichwohl zeigt Euler die Furcht einflößenden Tiere bisweilen mit menschlichen Zügen. Aus ihren Gesichtern sprechen Panik, Traurigkeit und Verzweiflung. Vielleicht, weil manche ihrer Art durch Überfischung schon vom Aussterben bedroht sind?

Im Fach Kunst sind Ozeane und Meere immer wieder Gegenstand im Unterricht, da sie nicht nur faszinierende Thematiken für kreative Ausdrucksformen bieten, sondern auch wichtige wirtschaftliche, ökologische und kulturelle Aspekte auf globaler Ebene ansprechen können. Künstlerisch-kunstpädagogische Projekte, die sich mit maritimen Themen befassen, können das Bewusstsein für den Schutz der Meere schärfen und die Verbindung zwischen den Menschen und der Natur fördern. Durch Zeichnung, Malerei, Collage, Skulptur, Fotografie und Film können Schülerinnen und Schüler ihre Wahrnehmung und ihr Bild der Gewässer auf analoger wie auch digitaler Ebene erforschen und gleichzeitig ihre künstlerischen Fähigkeiten entwickeln. Der Künstler Patrick Siegl (* 1991) nähert sich dem Nil über die Technik der Kaltnadelradierung in absolut miniaturistischer Weise und betont dabei die Ausmaße des wohl längsten Flusses der Welt. Die Unterrichtseinheiten bieten zudem die Möglichkeit, fächerübergreifend zu arbeiten, indem sie Kunst mit Wissenschaft, Umweltbildung und sozialer Verantwortung verknüpfen. Die Umweltschützerin, Fotografin und Meeresbiologin Cristina Mittermeier (* 1966) zeigt in ihren Fotografien diese Verknüpfung, indem sie – ohne erhobenen Zeigefinger – die beeindruckende Welt der Meere darstellt.

Am 8. Juni eines jeden Jahres ist der „Welttag der Ozeane“. Vor allem an diesem Tag soll international auf die Bedeutung der Ozeane für das Klima, für die Ernährungssicherheit, für die Gesundheit und das Überleben von Menschen, Tieren und Pflanzen hingewiesen werden. Die vorliegende Publikation eröffnet die Möglichkeit, sich mehr als einmal im Jahr mit diesen wichtigen Themen in der Schule zu beschäftigen.

LITERATUR

- Deutschlandfunk: Tödliche Flucht übers Mittelmeer. Der Junge am Strand: deutschlandfunk.de/toedliche-flucht-uebers-mittelmeer-der-junge-am-strand-100.html
- Texte zur Kunst, Jana Euler: textezurkunst.de/de/artist-editions/great-white-fear-horizon/
- Catherine Opie, Surfers: regenprojects.com/exhibitions/catherine-opie5/selected-works?view=slider
- Cristina Mittermeier: www.cristinamittermeier.com/
- Ozeane. Die Welt der Meere: Ein Ausflug in die maritime Welt. Midas Collection; 2024, S. 124, 125, 140.
- Podbregar, N.: Heißer, tiefer, weiter..., in: Frater, H.: Im Fokus: Meereswelten: Reise in die unbekannten Tiefen der Ozeane. Springer 2014, S. 19 – 21.
- Patrick Siegl: <https://augustinum.de/atelier/patrick-siegl/>

Anregungen für den Unterricht:

Kategorie Bildgestaltung

KATEGORIE BILDGESTALTUNG

Für Menschen ist der Großteil der Meere und Ozeane unzugänglich und unbekannt. Über die Tiefsee und die Arten, die sie bewohnen und zu den ältesten des Planeten zählen, wissen wir vergleichsweise wenig. Schon deshalb fasziniert uns die Unterwasserwelt. Sie ist Imaginationsraum, sie steht für die Herkunft des Lebens, sie beglückt uns mit ihrem Arten- und Farbenreichtum. Unter dem Motto „Meer entdecken“ können Ihre Schülerinnen und Schüler in der neuen Wettbewerbsrunde 2025/2026 kreativ werden.

UNTERRICHTSIMPULSE UND EMPFEHLUNGEN

Für die verschiedenen Altersgruppen der Wettbewerbsteilnehmer ermöglicht das Thema „Ozeane und Meere“ unterschiedliche Herangehensweisen. Sie finden auf den folgenden Seiten zwölf Unterrichtseinheiten zu den vielfältigen Facetten des Themas und erhalten Vorschläge für die didaktische Vermittlung. Die Unterrichtsanregungen sind mit Empfehlungen für die Klassen markiert. Sie unterstützen Sie bei der Integration des Wettbewerbs und seines Themas in Ihrem Unterricht. Weitere Unterrichtsideen, Zusatzmaterial zum Download sowie Film- und Literaturempfehlungen unserer Partner Junge Filmszene im BfJ und „Dein SPIEGEL“ finden Sie auf der Website www.jugendcreativ.de.

ALTERSEMPFEHLUNGEN

 **KLASSEN: 1 bis 4**

 **KLASSEN: 5 bis 9**

 **KLASSEN: 10 bis 13**



Janina Arlt



Prof. Dr. Anja Mohr

Diese Unterrichtsmaterialien wurden ausgewählt und zusammengestellt von **Janina Arlt** und **Prof. Dr. Anja Mohr**. **Janina Arlt** ist Oberstudienrätin für Kunst und Deutsch in Hamburg, Kulturbefragte am Gymnasium Eppendorf und Künstlerin. Prof. Dr. Anja Mohr ist Professorin für Bildende Kunst und ihre Didaktik an der Ludwig-Maximilians-Universität München und arbeitet dort an der Schnittstelle von Kunstpädagogik und Informatik.



1 Ansichten vom Meer – Seestücke – Sehstücke



Gerhard Richter: #244, Seestück (See-see), 1970,
Öl auf Leinwand, 200 cm x 200 cm

Als „Seestücke“ werden in der Kunst Darstellungen von Meereslandschaften oder Szenen bezeichnet, die das Meer, den Ozean und oft auch das Leben am Wasser thematisieren. Diese Werke können verschiedene Aspekte des Meeres zeigen wie stürmische Wellen, ruhige Küsten, Schiffe oder maritime Aktivitäten. Sie spiegeln nicht nur die natürliche Schönheit des Meeres wider, sondern auch die damit verbundenen symbolischen oder emotionalen Bedeutungen wie Freiheit, Unendlichkeit, aber auch Gefahr.

Gerhard Richters (* 1932) „Seestücke“ sind Auseinandersetzungen an der Grenze zwischen Fotografie und Malerei, zwischen Realität und Illusion. Das hier gezeigte Werk zeigt eine ruhige, aber düstere Meereslandschaft unter einem dramatisch bewölkten Himmel. Auf den ersten Blick könnte man das Bild für eine Fotografie halten – die detailreiche Darstellung des Wassers und des Himmels suggerieren zum Teil fotografische Präzision. Doch tatsächlich handelt es sich um ein Gemälde, das diese Illusion bewusst erzeugt und dabei unsere Wahrnehmung hinterfragt. Es ist eine Art Kippbild. Was ist oben und was ist unten?

Hiroshi Sugimotos (* 1948) Fotografien „Seascapes“ fangen ruhige, fast abstrakt wirkende Meereslandschaften ein, die durch den Einsatz von Fotografie eine mystische Atmosphäre erhalten. Die horizontale Trennung von Himmel und Wasser wird von einer sanften Unschärfe durchzogen, die Unendlichkeit des Meeres scheint thematisiert zu sein. Sugimotos Verwendung von Langzeitbelichtungen verstärkt das Gefühl von Ewigkeit.

LITERATUR:

Kölle, B. (Hg.): Vija Celmins | Gerhard Richter. Double Vision. Köln, 2023
Techniken des Hamburger Malers Jochen Hein (* 1960):
Jochen Hein, Reflexion, 2020 Jochen Hein: www.youtube.com/watch?v=GSrWeNV0qCg

GESTALTUNGSANREGUNGEN

KLASSEN: 1 bis 4

Mein Meer – Farben, Wellen und mehr: Schaut euch gemeinsam Bilder oder Videos vom Meer an. Welche Farben und Formen entdeckst du? Wie sieht das Meer bei Sturm, bei Sonnenuntergang oder in der Nacht aus? Male mit Wasserfarben einen Himmel und ein Meer. Verwende einen Schwamm oder eine Zahnbürste, um Wellenstrukturen zu erzeugen. Ergänze ggf. Boote, Fische oder andere Details mit Stiften oder collagiere mit Papieren oder Fotos.

KLASSEN: 5 bis 9

Das Meer in Bewegung – Atmosphäre gestalten: Betrachtet gemeinsam Seestücke der Kunstgeschichte, z. B. von William Turner oder Caspar David Friedrich. Erarbeitet: Wie wird das Meer dargestellt? Welche Gefühle löst diese Art von Gestaltung aus? Welche Farben und Techniken wurden verwendet? Experimentiere mit verschiedenen Techniken: Nutze einen Papierspachtel oder dicke Pinsel für wilde Wellen oder arbeite mit Kohle oder Kreide für eine neblige, geheimnisvolle Atmosphäre, indem du Übergänge verwischst.

KLASSEN: 10 bis 13

Das Meer als Metapher – Abstrakte und konzeptionelle Annäherung: Überlegt gemeinsam, welche Bedeutung das Meer haben kann. Erarbeitet anhand von Bildbeispielen der Kunstgeschichte Aspekte wie Freiheit, Gefahr, Weite, Unendlichkeit, Sehnsucht. Schaut euch Werke von Künstlerinnen und Künstlern an, die das Meer auf abstrakte oder metaphorische Weise darstellten, z. B. Vija Celmins, Gerhard Richter, Anselm Kiefer, Hiroshi Sugimoto. Entscheide, ob du das Meer figurativ, abstrakt oder experimentell darstellen willst. Nutze Materialien bewusst: Sand, Stoff oder Spachtelmasse für Strukturen, arbeite mit verschiedenen Schichten und Techniken, um Tiefe zu erzeugen. Setze Farbe und Komposition gezielt für Atmosphäre und Wirkung ein. Kombiniere verschiedene Medien wie Fotografie und Malerei, analog wie digital, um eine persönliche Interpretation zu schaffen.

Arbeitsbereiche: analoge und digitale Fotografie, Zeichnung, Malerei, Collage; Assemblage, Mixed Media

2 Meere und Sand

Die Redewendung „wie Sand am Meer“ wird eigentlich gebraucht, wenn etwas in Hülle und Fülle vorhanden ist. Den Rohstoff Sand allerdings gibt es, zumindest als Baumaterial, längst nicht mehr im Überfluss. In den letzten Jahrzehnten wurde er mehr und mehr zu einem knappen Gut. Um die stetig wachsende Baubranche mit Sand zu versorgen, wird vielerorts im Meer nach Sand gebaggert. Der maritime Aushub hat jedoch verheerende Auswirkungen auf das Ökosystem. Während der Abbau deshalb in Deutschland kontrolliert wird, wird in manchen Entwicklungsländern regelrechter Raubbau betrieben und so wurden „ganze Strände“ bereits „gestohlen“ (DLF 2020) und damit komplette Landschaftsverläufe verändert. In den Arbeiten „Wie Sand am Meer“ von Stefanie Zoche (* 1965) und „Sun and Sea“ von Rugilė Barzdžiukaitė (* 1983), Vaiva Grainytė (* 1984) und Lina Lapelytė (* 1984) machen die Künstlerinnen in Verbindung mit dem Material Sand auf ganz unterschiedliche Weise auf die Themen Ökosystem und Klimawandel aufmerksam. Zoches „Tetrapode“ spielt auf die zum Küstenschutz eingesetzten Wellenbrecher an. Die künstlich angelegten Barrikaden sind heute umstritten, da sie die natürliche Bewegung des Sandes vehement stören. In der einstündigen Performance-Oper „Sun and Sea“ singen 28 gelangweilt wirkende Personen auf einem aufgeschütteten Sandstrand indirekt subtil von der Klimakrise. Sie singen u. a. von langen Flugreisen und verschwindenden Korallenriffen und zeigen damit die Absurdität ihres eigenen Handelns.



Links: **Stefanie Zoche: Tetrapode**, 2015, Sand, Epoxidharz, 2,20 m x 2,20 m x 2,20 m

Rugilė Barzdžiukaitė, Vaiva Grainytė, Lina Lapelytė: Sun & Sea (Marina), 2019, Opéra-performance



GESTALTUNGSANREGUNGEN

KLASSEN: 1 bis 4

Ein Tag am Meer, ein Tag am See oder am Fluss. Was nimmst du mit? Mit welchen Freunden gestaltest du den Tag? Male auf Papier oder am Computer verschiedene Situationen, z. B. welche Spiele ihr im oder am Wasser spielt. Bestimmt macht so ein Tag viel Spaß. Bedenke dabei aber auch, dass ihr die Natur nicht nachhaltig stört und eure Sachen wieder mit nach Hause nehmt.

KLASSEN: 5 bis 9

In der sogenannten „Sand Art“ wird Sand als Gestaltungsmittel für Motive verwendet. Male oder zeichne Ozeane mit Wasser- oder Aquarellfarben und gestalte die Ufer mit Sand, indem du diesen aufträgst und festklebst. Vielleicht kannst du sogar kleine Sandburgen bauen? Gehe dabei sorgsam und materialschonend mit dem Sand und Klebematerial um. Fotografiere anschließend dein Sandbild. Recherchiere, wie du echten Sand mit „Zaubersand“ aus Mehl und Öl ersetzen kannst.

KLASSEN: 10 bis 13

Wird im Meer auf der einen Seite Sand weggebaggert, wird Sand auf der anderen Seite für neue Inseln aufgeschüttet, z. B. in Dubai. Recherchiert gemeinsam, welche geopolitischen und klimatischen Auswirkungen dies haben kann, und diskutiert in der Gruppe die Chancen und Grenzen solcher Veränderungen. Entwirf neue Sandwelten auf Papier oder am Computer und entwickle hierzu einen nachhaltigen Bebauungsplan.

Arbeitsbereiche: analoge und digitale Zeichnung, Malerei, Collage, Architekturentwurf; Sand Art

LITERATUR:

K+U, Nr. 473/474, 2023, Materialteil, S. 77, Ressource Sand – Stefanie Zoche
Host, Sun and Sea, in: Grundschule Kunst, Nr. 76, 2019, S. 35
Beitrag im Deutschlandfunk:
www.deutschlandfunk.de/sand-ein-nur-scheinbar-unendlicher-rohstoff-100.html

3 Meeresfrüchte – Meer und Speisen



Arcimboldo:
Das Wasser, 1566,
Öl auf Lindenholz,
67 x 52 cm

Das Werk von Arcimboldo (1526–1593) „Das Wasser“ (1566) zeigt verschiedene Wasserelemente wie Fische, Wasserpflanzen und Meereslebewesen, um ein klassisches Porträt einer Person zu bilden, das die Form eines Kopfes bildet. Besonders auffällig ist ein Rochen, der die Wange darstellt. Das Ohr scheint aus einer Muschel geformt zu sein und ist geschmückt mit einem Perlenohrring. Arcimboldo zeigt die Vielfalt des Meeres und spielt mit der Idee, dass die Elemente nicht nur lebensspendend, sondern auch chaotisch und bedrohlich sein können, wenn wir uns die Gesichtsausdrücke der Lebewesen anschauen.

Stephanie Pechs (*1968) Werk „Drei Grazien“ (1999) zeigt drei oktopusartige Kreaturen, die auf einer rosafarbenen Fläche neben einem zurückgelassenen Bikinioberteil am Rand eines Pools hocken. Die humorvolle und zugleich skurrile Szene spielt mit Erwartungen, indem sie die klassische Darstellung der drei nackten Grazien in eine bizarre, fast karikaturhafte Form überträgt. Das Werk reflektiert spielerisch über Körper, Schönheit und Transformation. Wer ist hier die Meeresfrucht? Wo ist die

Trägerin des Bikinis geblieben? Sie scheint abgetaucht zu sein.

LITERATUR:

Raap, J.: Fische, Meeresfrüchte, in Kunstforum International: Essen und Trinken II, Bd. 160, Köln 2002, S. 166–170

Stephanie Pech: Drei Grazien, 1999, Öl auf Nesselwand, 200 cm x 250 cm



GESTALTUNGSANREGUNGEN

KLASSEN: 1 bis 4

Mein Fantasie-Meeresfrüchteteller: Welche Speisen gibt es aus dem Meer? Sind es Fische, Muscheln, Algen, Krabben? Welche echten und ausgedachten Meeresfrüchte könnten auf einem Teller liegen? Male einen Teller auf ein Blatt Papier oder schneide ihn aus Papier aus. Zeichne oder schneide aus farbigem Papier oder Zeitschriften fantasievolle Meeresspeisen und klebe sie auf den Teller. Ergänze Zutaten wie Gewürze oder zusätzliche Gestaltungsweisen wie Muster oder andere Dekorationen mit Buntstiften oder Farben.

KLASSEN: 5 bis 9

Stilleben – Meeresfrüchte als Kunstobjekt: Betrachtet gemeinsam das Stilleben mit Meeresfrüchten, z. B. von Willem Claesz. Heda (1594–1680) oder Francisco de Goya (1746–1828). Analysiert die Gestaltungsmittel: Welche Farben sind wie eingesetzt worden? Wie sieht die Komposition aus? Zeichne, male oder fotografiere eine Schale oder einen Tisch mit Meeresfrüchten, die sehr kostbar erscheinen sollen. Experimentiere mit Licht und Schatten, um bestimmte Bereiche des Bildes zu betonen. Bei Goya sehen die Tiere nicht immer appetitlich aus. Indem du die Farben und die Darstellungsart veränderst, kannst du auch irritieren und dein Gegenüber zum Nachdenken über den Umgang mit Meeresfrüchten anregen.

KLASSEN: 10 bis 13

Meer, Speisen und Symbolik – ein kritischer Blick: Recherchiert gemeinsam: Welche Bedeutung haben Meeresfrüchte in verschiedenen Kulturen? Stehen sie für Luxus, Überleben, Verschwendung? Welche Rolle spielt die Überfischung der Meere? Entwickle eine künstlerische Strategie: Ist dein Werk eine Hommage an das Meer oder eine Kritik am Konsum? Ein Aspekt könnte die Gegenüberstellung sein von Schönheit vs. Zerstörung, Natürlichkeit vs. Künstlichkeit. Die Arbeit kann eine analoge oder digitale Malerei, Collage oder Fotografie sein. Du kannst auch mit Fundstücken arbeiten.

Arbeitsbereiche: analoge und digitale Zeichnung, Malerei, Fotografie, Collage; Assemblage

Sigalit Landau:
Tutu, 2017, Stoff,
Salzkristalle

4 Meeresschätze – Salz und Gold

„Meeresschätze“ bezeichnen in der Regel wertvolle oder seltene Objekte, die aus dem Meer geborgen werden. Diese können aus verschiedenen Quellen stammen wie Schiffswracks, versunkenen Städten oder alten Handelsrouten. Dazu gehören zum Beispiel Gold, Silber, Edelsteine, historische Artefakte oder auch Kunstwerke, die über Jahrhunderte im Wasser gelagert und durch den Einfluss von Salzwasser, Druck und Zeit oft mystische oder einzigartige Eigenschaften erhalten. In vielen Kulturen sind Meeresschätze ein Symbol für Reichtum und Abenteuer und ihre Suche hat im Laufe der Geschichte zu vielen Expeditionen und Entdeckungen geführt.

Die Arbeit von Sigalit Landau (* 1969) „Tutu“ zeigt ein Ballettkostüm, das aus Stoff mit Salzkristallen bedeckt besteht, was die Zerbrechlichkeit des Materials und die Schönheit des Prozesses der Kristallisation widerspiegelt. Landau taucht immer wieder verschiedene alltägliche Objekte – vom kostbaren Cello bis zur einfachen Holzleiter – monatelang in das salzigste Meer der Welt, das Tote Meer, bis diese von Millionen Salzkristallen bedeckt sind. Das Salzkristall, das im Laufe der Zeit wächst, soll die Idee der Veränderung und den Einfluss von Zeit und Natur auf den Menschen und die Kultur symbolisieren. Das Tutu als Symbol für Eleganz und Bewegung wird durch die Salzkristalle, die mit einer gewissen Schroffheit und Unbeständigkeit assoziiert werden, in einen Kontrast gesetzt, der die Spannungen zwischen Kunst, Vergänglichkeit und der Natur selbst verdeutlicht.

Damien Hirsts (* 1965) „Kopf der Sphinx“ aus der Ausstellung „Treasures from the Wreck of the Unbelievable“ kombiniert klassische Antikenreferenzen mit Hirsts charakteristischer Auseinandersetzung mit Tod, Vergänglichkeit und dem Übernatürlichen. Der Sphinxkopf, der mit Silber überzogen ist, wirkt wie ein Artefakt aus einer verlorenen Zivilisation, das in einem imaginären, mythologischen Kontext existiert. Hirsts Arbeit ist eine Reflexion über die menschliche Neugier, das Sammeln von Schätzen und den Drang, vergangene Epochen zu rekonstruieren oder zu idealisieren. Die Skulptur stellt eine Mischung aus Fiktion und Geschichte dar, die in der Ausstellung als Teil eines imaginären „Wrack des Unglaublichen“ präsentiert wurde.

LITERATUR:

Zu Sigalit Landaus Arbeit: <https://artcollector-magazin.de/tipp-der-redaktion-wund-und-wunderschoen/>

Trailer zum inszenierten Dokumentarfilm „Treasures from the Wreck of the Unbelievable“ von Hirst: www.imdb.com/de/title/tt6980988/
Ausstellungsheft Hirst: www.pinaultcollection.com/palazzograssi/media/dl/guida_damien_hirst_eng.pdf



GESTALTUNGSANREGUNGEN

KLASSEN: 1 bis 4

Gibt es einen ganz großen Schatz, den du geborgen hast, den alle sehen sollen? Bemale ein T-Shirt oder eine Tasche, die deinen „Meeresschatz“ widerspiegelt. Du kannst Goldfolie verwenden, um Gold darzustellen, und Muscheln oder salzige Wellen mit Glitzer oder Wasserfarben. Oder baue aus Fundstücken wie Kartons oder Verpackungen deinen „Schatz“. Male deine „Meeresschatz-Skulptur“ mit Wandfarbe an oder beklebe sie mit Stoffresten oder Geschenkpapier.

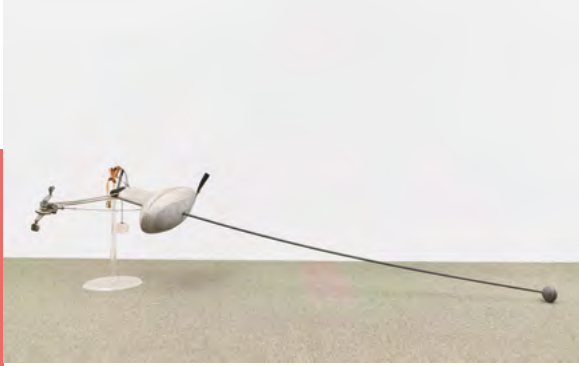
KLASSEN: 5 bis 9

Skizziere ein Outfit, das von „Meeresschätzen“ inspiriert ist. Dein Design sollte Elemente wie Salz, Gold, Muscheln oder andere Schätze des Meeres verdeutlichen. Welche Stoffe oder Farben könntest du verwenden? Denke an die Texturen von Salz und das Glänzen von Gold. Veranstatte eine Modenschau und fotografiere eure Outfits.

KLASSEN: 10 bis 13

Erstelle ein Kunstobjekt, das die Symbolik von Salz und Gold im Kontext des Meeres zeigt. Nutze dafür Materialien wie Ton, Draht oder Holz. Deine Skulptur kann abstrakt in der Form gestaltet sein und sollte eine tiefere Bedeutung haben – das Objekt sollte z. B. den Reichtum und die Entdeckung des Meeres darstellen, oder die Kostbarkeit von Salz und Gold in der Geschichte.

Arbeitsbereiche: analoge und digitale Zeichnung, Malerei; Grafikdesign, Modedesign, Objektkunst



Panamarenko:
Noordzee-pedalo,
1994, Installation

5 Ozeane und Meere überqueren

Ozeane und Meere kann man mit verschiedenen Arten von Fortbewegungsmitteln überqueren, je nach Zweck und Entfernung. Zu den gängigsten gehören Schiffe. Sie reichen von kleinen Fähren für kürzere Strecken bis zu großen Passagierschiffen und Frachtschiffen für Langstreckenreisen. Historisch gesehen wurden Segelboote als Erstes für die Überquerung von Ozeanen genutzt. Sie setzen auf Windkraft und sind heute sowohl für Freizeitsegler als auch für sportliche Überquerungen beliebt.

Panamarenkos (1940 – 2019) „Noordzee-pedalo“ ist eine skulpturale Konstruktion, die sich an der Schnittstelle zwischen Kunst, Technik und Utopie bewegt. Das Werk erinnert an eine experimentelle Flug- oder Wasserfahrmaschine, die trotz ihrer filigranen, fast provisorischen Erscheinung funktional sein könnte. Die Kombination aus industriellen Materialien, mechanischen Elementen und einer fast poetischen Leichtigkeit verweist spielerisch auf menschliche Innovationskraft, das Verhältnis von Natur und Technik sowie die Grenzen des technisch Machbaren.

Frank Bölter (* 1969) ist bekannt für seine großformatigen Papierfaltarbeiten. Auf dem Bild ist er auf bzw. in einem seiner Papierschiffe zu sehen, das an ein gefaltetes Origami-Boot erinnert, jedoch in lebensgroßer, befahrbarer Form umgesetzt ist. Natürlich konnte das Papierboot nicht unendlich lange auf dem Wasser bestehen und sank. Diese

Werke von Bölter spielen mit den Themen Vergänglichkeit, Träumen und der kindlichen Faszination für einfache, aber symbolträchtige Formen. Indem Bölter seine Papierboote tatsächlich zu Wasser lässt, hinterfragt er die Grenzen zwischen Kunst, Funktionalität und menschlicher Sehnsucht nach Abenteuer und Freiheit.



Der Papierfaltkünstler **Frank Bölter** auf einem seiner Boote

LITERATUR:

Zu Panamarenko: www.tinguely.ch/de/ausstellungen/ausstellungen/2000/panamarenko.html

Zu Frank Bölters Papierbooten: www.kunstmuseum-bonn.de/de/ausstellungen/frank-boelter-ultra-all-inclusive/

GESTALTUNGSANREGUNGEN

KLASSEN: 1 bis 4

Mit dem Schiff über das weite Meer: Welche Fahrzeuge nutzen Menschen, um es zu überqueren (Segelschiffe, Boote, Dampfer ...)? Warum reisen Menschen über das Meer (Abenteuer, Entdeckungen, Flucht, Urlaub ...)? Zeig es zeichnerisch: Wer oder was ist auf deinem Schiff wohin unterwegs? Schreib deine Geschichte auf einem separaten Blatt auf. Oder entwickle aus Fundstücken aus Draht, Karton, Schrauben ein Objekt ähnlich wie Panamarenko, fotografiere es, drucke das Foto aus und beschrifte die Einzelteile: Welche Funktionen haben sie?

KLASSEN: 5 bis 9

Das schwimmende Schiff – ein Boot aus Fundstücken: Sammelt Materialien und baut ein kleines Boot (z. B. aus Korken, Ästen oder Pappe). Gestaltet Segel aus Stoff oder Papier. Stellt eure Boote auf eine blaue Stofffläche oder in ein Planschbecken. Erzählt gemeinsam eine Geschichte: Wohin reisen die Boote? Wer ist an Bord? Bewegt die Schiffe und macht nach jeder Veränderung ein Foto vom gleichen Standpunkt. Anschließend könnt ihr die Fotos animieren, sodass sich die Boote wegbewegen. Als Wettbewerbsbeitrag druckt ihr die Bilder im Sinne einer Fotostory aus, die ihr auch beschriften könnt.

KLASSEN: 10 bis 13

Das unsichtbare Meer – eine symbolische Überquerung: Welche historischen und aktuellen Meeresüberquerungen sind bedeutend? Welche Emotionen sind damit verbunden (Hoffnung, Angst, Neuanfang, Gefahr ...)? Installiert im Raum ein leeres Boot, z. B. aus einem Umzugskarton gefertigt. Entwickelt eine Rauminstallation, bei der das Publikum Teil der Reise wird, z. B. Zuschauer*innen barfuß über einen „Sandstrand“ laufen und sich entscheiden, ob sie in das Boot steigen. Eine Stimme erzählt Geschichten über reale Meeresüberquerungen, während Darstellende die Bewegungen der Wellen nachahmen. Entsprechende Beleuchtung und Geräusche von Wasser können die Atmosphäre verstärken. Dokumentiert die Aktion mit Bild und Text.

Arbeitsbereiche: analoge und digitale Zeichnung, Malerei, Bildergeschichte, Fotoserie, Objekt-, Aktionskunst/Rauminstallation



Eva Schlegel: o.T., 2024, Lithographie, 67 cm x 90 cm

6 (Un-)Sichere Brücken und zerstörerische Wellen

Brücken sind Bauwerke, die ein sicheres Überqueren von Hindernissen garantieren sollen. Als technische Meisterleistung gilt die 1937 eröffnete, 2.737 Meter lange Hängebrücke Golden Gate Bridge, die über der Meerenge zwischen der Bucht von San Francisco und dem Pazifik steht. Der Siegener Künstler Thomas Kellner (* 1966) zeigt diese Brücke jedoch nicht als sicheren Transferweg. Durch die vielen horizontal zusammengesetzten Einzelaufnahmen, die zuvor aus leicht verschobener Perspektive aufgenommen wurden, scheint die Brücke vielmehr hin- und herzutänzeln. Durch seine fotografische Methode der Fragmentierung und Rekonstruktion wird beides gleichzeitig sichtbar: einerseits die Leichtigkeit der Konstruktion und andererseits die Gefahr des Einsturzes ins Meer.

Die österreichische Künstlerin Eva Schlegel (* 1960) macht in ihrer Arbeit „All day I hear the noise of waters“ auf eine andere Gefahr des Meeres aufmerksam. Mit ihrem Werk erinnert sie aus der eigenen Erfahrung heraus an den Tsunami von 2004, der bisher als der zerstörerischste Tsunami überhaupt gilt. Ihre inneren Bilder werden in den stürmischen und krachenden Wellen der Lithografien sichtbar. Indem Schlegel dunkles Pulver mit wellenartigen großen Bewegungen über die nassen Steinplatten reibt, erzeugt sie eine „Ganzkörperperformance“, wie ihre Gestaltungsform in einem Radiobeitrag des ORF auch bezeichnet wurde. Schlegels Wellen erscheinen als äußerst gefährliche und archaische Kraft, die sich plötzlich und unerwartet formieren kann.

LITERATUR:

Fritzsche, M.: Fragmentierung und Rekonstruktion. In kunst:art 09./10.2024, Titelseite

Kellner, T. (Hrsg.): Flucticulus. Seltmann Publishers; 2018

Steininger, F./ Hoffer, A. (Hrsg.): Spaces: Eva Schlegel. Revolver Publishing; 2018

Wissensbausteine zu Wetterphänomenen: planet-schule.de/mm/die-erde/Barrierefrei/pages/Wellen_und_Monsterwellen.html

GESTALTUNGSANREGUNGEN

KLASSEN: 1 bis 4

Brücken werden häufig über Schluchten und Flüsse gebaut. Stell dir vor, du kannst eine Brücke über den Ozean bauen und ganze Kontinente verbinden. Male oder zeichne auf Papier oder digital eine solche Brücke. Schau dir hierzu die verschiedenen Weltmeere auf einer Karte oder dem Globus an. Du kannst die Brücke auch aus Papier, mit Hölzern, Draht oder Korken bauen und sie auf Papier stellen, auf das du Ozeane und Kontinente gemalt hast. Fotografiere diese Brückenkonstruktion im Anschluss.

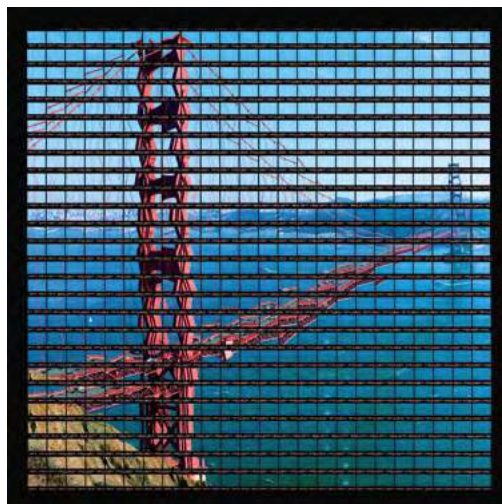
KLASSEN: 5 bis 9

Fotografiere eine Weltkarte ab und überlege dir, welche Länder du gerne mit einer Brücke verbinden würdest. Recherchiere, welche verschiedenen Brückenkonstruktionen es gibt, zeichne die Brücken am Computer ein und ergänze deine eigenen.

KLASSEN: 10 bis 13

Recherchiere, wie Tsunamis und Monsterwellen entstehen und welche Gefahren sie bergen. Welche geopolitischen und städtebaulichen Auswirkungen können diese Phänomene nach sich ziehen (z. B. beim Tsunami in Fukushima 2011)? Verdeutliche deine Ergebnisse der Beschäftigung/der Recherche mit dem Thema materiell auf Papier oder digital am Computer.

Arbeitsbereiche: analoge und digitale Zeichnung, Malerei, Fotografie; Objektkunst



Thomas Kellner: 42#15 San Francisco, Golden Gate Bridge, 2004, C-Print, 91,0 cm x 90,0 cm

7 Seltsame Unterwasserwesen und Meerespflanzen



Ilna Ewers-Wunderwald:
Wassermann
1910 - 1914, Feder
und Gouache auf
Papier, Privatbesitz

Ewers-Wunderwalds (1875 - 1957) mystisch gestaltete Wesen einer Traumwelt zu entspringen. Die lange Zeit in Vergessenheit geratene Jugendstilkünstlerin war ein viel und weit gereistes Allroundtalent, spielte neben der Malerei auch Theater, übersetzte französische Literatur, gestaltete Buchcover und entwarf Kleidung und schneiderte diese selbst. Ihre häufig mit Feder und Tusche gezeichneten Motive tragen oft märchenhafte, magische Züge. Manche Pflanzen und Lebewesen gibt es wirklich, andere sind rein fantastische Wesen.



Anna Atkins:
Das Fotogramm
einer Alge ist Teil
ihres Buchs „Photo-
graphs of British
Algae: Cyanotype
Impressions“ (1843)

Die englische Botanikerin, Grafikerin und Illustratorin Anna Atkins (1799 - 1871) gilt als Pionierin des Cyanotypieverfahrens. Hierbei handelt es sich um ein Negativverfahren, bei dem eine lichtempfindliche fotochemische Lösung auf Papier o. Ä. aufgetragen und bei Sonne belichtet wird. Nach Auswaschung mit Wasser erscheinen die aufgelegten Objekte in unterschiedlich intensiv blauen Farbtönen. Anna Atkins ging es dabei nicht nur um die künstlerische Darstellung, sondern auch um die wissenschaftliche Auseinandersetzung mit der Natur. Um möglichst realistische Abbildungen von wissenschaftlichen Proben zu gewinnen, verfeinerte Anna Atkins das Cyanotypieverfahren derart, dass sie selbst feinste Strukturen detailreich umsetzen konnte. Ihr 1843 erschienenes Buch „Photographs of British Algae: Cyanotype Impressions“ gilt als erstes Buch, das ausschließlich mithilfe von fotografischen Verfahren illustriert wurde.

Im Gegensatz zu Atkins' wissenschaftlich fundierten Darstellungen scheinen Ilna

GESTALTUNGSANREGUNGEN

KLASSEN: 1 bis 4

Male oder zeichne märchenhafte Unterwasserwesen und überlege dir, ob sie sich nur im Wasser oder vielleicht auch außerhalb des Wassers aufhalten können wie z. B. die kleine Meerjungfrau. Gibt es mehrere von ihnen oder nur eines? Umfahre die Konturen der Wesen und Gegenstände mit Finelinern und gestalte die Binnenzeichnungen mit Mustern und Ornamenten. Du kannst hierzu analog oder digital gestalten. Schreibe zu deinen Figuren dein eigenes Märchen.

KLASSEN: 5 bis 9

Suche in Zeitungen und Zeitschriften nach Motiven, mit denen du mystische Unterwasserwesen zu einer Collage montieren kannst. Klebe die Figuren anschließend auf Papier oder auf einen Computerausdruck, auf dem du den passenden Hintergrund gemalt hast.

KLASSEN: 10 bis 13

Wohnt ihr in der Nähe eines Meeres, Flusses oder Sees? Recherchiert gemeinsam, welche Pflanzen und andere Substanzen wie z. B. Gesteine dort typischerweise im Wasser, am Strand oder Ufer vorkommen. Fotografiere sie oder fertige Zeichnungen analog oder digital davon an. Recherchiere, wie Cyanotypien entstehen, und gestalte diese mit deinen Materialien oder Zeichnungen. Obacht: Beim Auswaschen von Cyanotypien braucht man Wasser. Gehe sorgsam damit um.

Arbeitsbereiche: analoge und digitale Zeichnung, Malerei; Collage, Cyanotypie, Geschichten erfinden

LITERATUR:

Alraune des Jugendstils – Ilna Ewers-Wunderwald. Zagava Books; 2019
Anna Atkins: Blue Prints. Klinkhardt & Biermann; 2021
Grundschule Kunst 76/2029, Materialpaket. Ozeane. Die Welt der Meere: Ein Ausflug in die maritime Welt. Midas Collection; 2024, S. 258



Katie Paterson: Vatnajökull (the sound of) 2007–08

8 Walgesänge und andere Unterwassergeräusche

Als der Biologe Roger Payne 1970 ein Album mit Gesängen von Buckelwalen herausbrachte, war ihm noch nicht klar, welchen Hype er damit auslöste. Mit dem Album konnte er auf die sinkende Population der riesigen Meereswesen aufmerksam machen und löste damit eine globale Bewegung zum Schutz der Tiere aus. Auch die Künstlerin Katie Paterson (* 1981) beschäftigte sich in ihrer Arbeit „Vatnajökull (the sound of)“ (2007–2008) mit Unterwassergeräuschen – allerdings nicht mit den von Tieren produzierten Tönen. Ihre Arbeit machte das klimatisch äußerst bedenkliche Schmelzen von Gletschern hörbar, indem sie ein Mikrofon in einer isländischen Gletscherlagune unter Wasser installierte. Das Mikrofon war über eine Telefonnummer erreichbar, sodass Menschen auf der ganzen Welt die Geräusche hören konnten. Über diese Klanginstallation vermochte Katie Paterson, das Schmelzen der Gletscher zu einer einmaligen Erfahrung zu machen, die tiefer geht und persönlich berührt.

Eine andere Art und Weise, wie das Leben unter Wasser an die Oberfläche und hier zur künstlerischen Umsetzung kommen kann, zeigen die Arbeiten der Malerin Else Bostelmann (1882–1961). Die sehr an der Natur interessierte Künstlerin begleitete von 1930 bis 1934 den Forscher William Beebe bei seinen Tiefseeexkursionen, bei denen er in einer Tauchkugel bis zu 932 Meter abtauchen konnte. In der sogenannten Bathysphäre hatte Beebe eine Kabeltelefonverbindung, über die er seine Wahrnehmungen direkt an ein Schiff melden konnte, auf dem sich Else Bostelmann befand. Die Telefonnotizen dienten Bostelmann daraufhin als Grundlage für mehr als 300 Illustrationen, die faszinierende Meeres-tiere darstellen.

LITERATUR:

Grundschule Kunst 76/2029, Materialpaket, Nr. 4 Katie Paterson.

Berger, L.: Melting Landscapes: ludwigberger.com/index.php/01/melting-landscapes/

Ozeane. Die Welt der Meere: Ein Ausflug in die maritime Welt. Midas Collection; 2024, S. 74 und 169

GESTALTUNGSANREGUNGEN

KLASSEN: 1 bis 4

Schaut euch im Internet gemeinsam Bilder von Else Bostelmann an. Da sie die Bilder nach Notizen von William Beebe malte, ist nicht ganz klar, ob die Fische genau so aussahen. Erfinde und male auf schwarzem Karton mit Acrylfarben leuchtende Unterwasserwesen und beschreibe sie den anderen. Das ist gar nicht so einfach. Oder?

KLASSEN: 5 bis 9

Recherchiert, welche Wale zu welcher Zeit singen. Hört euch Walgesänge auf YouTube aufmerksam an und lasst euch von den Tönen beim Malen oder Zeichnen der Meerestiere leiten. Könnt ihr Unterschiede hören und diese auch zeichnerisch darstellen?

KLASSEN: 10 bis 13

Wenn Gletscher schmelzen, steigt der Meeresspiegel, das ist wissenschaftlicher Konsens. Recherchiert und diskutiert den Zusammenhang und setzt die Folgen steigender Meeresspiegel gestalterisch um. Hört euch hierbei die Soundcollagen des Schweizer Künstlers Ludwig Berger (* 1986) an, der das Gletscherschmelzen ebenso wie Katie Paterson hörbar gemacht hat. Ihr könnt auch versuchen, das Schmelzen grafisch oder malerisch darzustellen.

Arbeitsbereiche: analoge und digitale Zeichnung, Malerei; Soundcollage



Else Bostelmann: Ein säbelzähniger Viperfisch (*Chauliodus sloani*) jagt eine Mondfischlarve (*Mola mola*), 1934, Aquarell auf Papier, 47 cm x 62,2 cm



Cy Twombly: Lepanto X, 2001, Acryl, Wachsstift und Grafit auf Leinwand, 215,9 cm x 334 cm

9 Mythen – Seereisen erzählen und illustrieren

Cy Twomblys (1928 – 2011) „Lepanto X“ ist Teil eines großformatigen Zyklus, der die historische Seeschlacht von Lepanto (1571) abstrakt interpretiert. Das Gemälde zeigt expressive Farbflecken in Rot und Gelb auf einem hellen türkisen Hintergrund, die durch tropfende und verlaufende Linien dynamisch wirken. Die Komposition vermittelt ein Gefühl von Bewegung und Chaos, das die Gewalt und Dramatik der Schlacht widerspiegelt. Twomblys charakteristische gestische Malweise und spontane Linienführung erinnern an Handschrift und verleihen dem Werk eine emotionale, fast poetische Qualität.

Anselm Kiefers (* 1945) „Naglfar (Die Argonauten)“ verbindet mythologische und historische Erzählungen in einer kraftvollen, skulpturalen Installation. Der Titel verweist auf das Schiff „Naglfar“ aus der nordischen Mythologie. Die Skulptur besteht aus übereinander geschichteten, verkohlten Holzplatten, die an eine archaische, zerfallene Struktur erinnern und Vergänglichkeit thematisieren. Auf der Spitze sind kleine Figuren mit rechteckigen Tafeln zu sehen, die an Wissenssuchende oder Seefahrer erinnern und eine Verbindung zu Mythen, Geschichte und Erinnerung schaffen. Kiefers Werk reflektiert die Fragilität von Kultur und Zivilisation, indem er Materialien wie verbranntes Holz nutzt, die Zerstörung und Transformation symbolisieren.

LITERATUR:

Zu Cy Twomblys „Lepanto“-Zyklus mit kunstpädagogischen Anregungen: www.museum-brandhorst.de/factory/kunstwerke/lepanto-zyklus/#
Krämer, F., Faass, M., Gassner, H. (Hrsg.): Seestücke – Von Max Beckmann bis Gerhard Richter. Katalogbuch zur Ausstellung in Hamburg, Hamburger Kunsthalle, 8.6.2007 – 16.9.2007. München 2007, S. 119 – 131

GESTALTUNGSANREGUNGEN

KLASSEN: 1 bis 4

Fantastische Seereisen – mein eigenes Abenteuerschiff. Über Mythen sprechen: Erzählt euch von bekannten Geschichten wie Odysseus, den Argonauten oder der Arche Noah. Was passiert auf diesen Reisen? Sucht euch aus der Geschichte eine Szene und zeichnet sie im Sinne einer Bebilderung (Illustration) oder malt die Szene expressiv mit aller Kraft wie Cy Twombly. Ihr könnt einen festen Karton mit Farbe bewerfen. Im Anschluss könnt ihr auch wichtige Begriffe in das Bild hineinschreiben.

KLASSEN: 5 bis 9

Mythische Seefahrt – Bildcollage einer stürmischen Reise: Welche mythischen Seereisen gibt es? Lest über Odysseus, Sindbad oder die Entdeckung Amerikas. Besprecht gemeinsam, warum das Meer oft als gefährlicher oder geheimnisvoller Ort dargestellt wird. Wähle eine Szene aus, z. B. eine stürmische Fahrt oder eine Begegnung mit Seeungeheuern. Überlege, welche Farben und Materialien du verwenden möchtest. Kombiniere gemalte Elemente mit ausgeschnittenen Bildern aus Zeitschriften. Schichte Papiere übereinander, um eine Tiefe im Bild zu erzeugen, oder füge Fundstücke ein.

KLASSEN: 10 bis 13

Symbolische Seereisen – Malerei oder Skulptur als Ausdruck von Konflikten. Welche Seereisen in Mythen oder der Geschichte stehen für Kampf, Entdeckung oder Flucht? Welche aktuellen Themen lassen sich mit einer Reise über das Meer verbinden? Entwickle ein Konzept in Anlehnung an die Gestaltungsweise von Cy Twombly oder Anselm Kiefer, das eine mythologische oder gesellschaftliche Bedeutung transportiert, und setze es um.

Arbeitsbereiche: analoge und digitale Zeichnung, Malerei, Illustration, Collage; Assemblage



Tadashi Kawamata: Monumentale Installation aus Plastik im Meer, Museum für Kunst, Architektur und Technologie in Lissabon

10 Entdeckung und Verdreckung der Meere

Der Wunsch des Menschen, sich trockenen Fußes in der Tiefe des Meeres bewegen zu können, ist Jahrhunderte alt. Die sogenannte „Turtle“ (Schildkröte) des amerikanischen Erfinders David Bushnell (1740 – 1824) gilt als das erste U-Boot, mit dem tatsächlich ein Tauchgang möglich war. Das nur zweieinhalb Meter lange und für eine Person konzipierte Wasserfahrzeug wurde 1776 zu Kriegszwecken entwickelt und eingesetzt. Es unterschied sich von seinen Vorläufern dahingehend, dass als Antrieb nicht Segel oder Ruderer benötigt wurden, sondern zwei über Handkurbel betriebene Schrauben den Antrieb steuerten. Auch wenn aus dieser Zeit keine Unterwasseraufnahmen existieren, die einen Blick vom Inneren des U-Bootes aus ins Meer zeigen, dürfte eines feststehen: Das Meer war zu jener Zeit noch nicht mit Plastikmüll übersät – einem der größten Probleme unserer Ozeane.

Der Künstler Tadashi Kawamata (* 1953) machte 2018 in seiner Ausstellung „Over Flow“ in der MAAT Gallery eindringlich auf diese Verschmutzung aufmerksam. Für die immersive Installation konnte der Künstler auf eine Strandreinigungskampagne von Freiwilligen zurückgreifen, bei der Tausende Plastikteile und sogar verlassene Boote an den Ufern in Portugal zusammengetragen wurden. Auch die Illustratorin Tan Zi Xi (* 1985) entwickelte eine begehbare Rauminstallation mit mehr als 20.000 Elementen aus Plastikmüll. Wie eine Welle hat die Künstlerin die einzelnen Plastikstücke von der Decke hängend arrangiert. Das Licht ist bläulich leuchtend, um den Eindruck von Wasser noch zu verstärken. Es muss ein äußerst bedrückendes Gefühl sein, sich in Installationen zu bewegen, die eine ökologische Katastrophe derart vor Augen führen.

LITERATUR:

Zu David Bushnells Entwicklung eines U-Bootes: connecticuthistory.org/david-bushnell-and-his-revolutionary-submarine/

Zu Tan Zi Xis künstlerischen Arbeiten: artshelp.com/singapore-based-artist-tan-zi-xi-brings-awareness-to-ocean-pollution-through-her-illustrations-and-one-of-a-kind-sculptures/

GESTALTUNGSANREGUNGEN

KLASSEN: 1 bis 4

Entwirf mit dunklem Stift ein Unterwasserfahrzeug, mit dem du die Ozeane entdecken kannst. Schaue dir hierzu im Internet verschiedene U-Boote an. Male mit Wasserfarben oder am Computer, was du im Meer siehst. Gefällt dir alles, was du dort entdeckst?

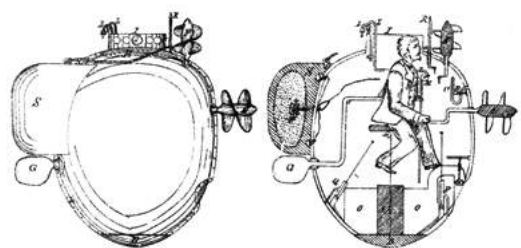
KLASSEN: 5 bis 9

Wie könnte eine Welt unter Wasser aussehen, in der wir Menschen leben können? Recherchiere die Bedingungen wie Luft, Druck, Licht und entwickle mit analogen oder digitalen Medien eine Unterwasserwelt. Wenn du möchtest, kannst du deine recherchierten Daten einfügen.

KLASSEN: 10 bis 13

Was, wenn die Welt aufgrund von Verschmutzung und Klimawandel tatsächlich unbewohnbar wird? Der Tech-Milliardär Elon Musk hat bereits ein Programm gestartet, das den Mars kolonialisieren will. Aber sollten wir nicht besser mit unserer Erde pfleglicher umgehen, um hier eine menschenwürdige Zukunft zu haben? Recherchiere, welche unterschiedlichen Maßnahmen hierzu notwendig sind, und entwickle eine Zukunftsvision für die Ozeane auf Papier oder am Computer. Du kannst auch mit bereits gebrauchten Hölzern, Karton oder Korken ein U-Boot konstruieren, das den Plastikmüll entsorgen oder wiederverwerten kann.

Arbeitsbereiche: analoge und digitale Zeichnung, Malerei; Objektkunst



David Bushnell: A diagram of Bushnell's American Turtle

11 Do It Yourself – Heute noch in See stechen?



Roy Lichtenstein:
Shipboard Girl, 1965,
Farboffset auf Velin,
69 cm x 51,5 cm

Der Ausdruck „in See stechen“ bedeutet, vom Hafen aufs offene Meer hinauszuschippern, und bezieht sich auf die ursprüngliche Bedeutung, sich mit einer Ruderstange vom Anlegeplatz oder Ufer abzustoßen.

Ein Segeltörn ist eine Reise oder ein Ausflug auf einem Segelschiff, bei dem die Fortbewegung durch Windkraft mit Segeln erfolgt. Eine Kreuzfahrt ist dagegen eine organisierte Reise auf einem großen Passagierschiff, das verschiedene Küstenstädte oder Inseln anfährt. Kreuzfahrten sind in der Regel komfortabel und luxuriös, mit vielen Annehmlichkeiten wie Restaurants, Unterhaltung und Freizeitangeboten an Bord. Sie dauern oft mehrere Tage oder Wochen und das Schiff dient als schwimmendes Hotel,

während die Reisenden die Gelegenheit haben, verschiedene Reiseziele zu besuchen. Die Auswirkungen auf die Umwelt hängen von verschiedenen Faktoren ab wie etwa der Größe des Schiffs, den eingesetzten Technologien und den Maßnahmen zur Nachhaltigkeit. Viele Kreuzfahrten führen zu deutlicher Luftverschmutzung. So betreiben Kreuzfahrtschiffe oft riesige Dieselmotoren, die große Mengen an CO₂, Stickoxiden und Schwefeloxiden in die Atmosphäre abgeben. Diese Emissionen tragen zur globalen Erwärmung und Luftverschmutzung bei, insbesondere in Küstennähe, wo viele Kreuzfahrtschiffe anlegen. Zudem produzieren Kreuzfahrtschiffe enorme Mengen an Abwasser, Abfall und Chemikalien, die oft nicht ausreichend behandelt oder ordnungsgemäß entsorgt werden. Der Lärm von Kreuzfahrtschiffen kann Meereslebewesen wie Wale und Delfine stören, die auf Echoortung angewiesen sind. Dies kann ihr Verhalten und ihre Fortpflanzung negativ beeinflussen.

Andy Warhols (1928–1987) „Do It Yourself (Sailboat)“ zeigt eine einfache Illustration eines Segelbootes, das im Sinne des „Malen nach Zahlen“ selbst ausgemalt werden kann unter der Vorgabe von Farben, denen Ziffern zusortiert sind. Der Einsatz von kräftigen Farben und die reduzierte Darstellung sprechen die Ästhetik der Massenwerbung an und kritisieren zugleich, wie Selbstgenügsamkeit und Individualität in einer konsumorientierten Gesellschaft vermarktet werden.

Roy Lichtensteins (1923–1997) „Shipboard Girl“ zeigt eine junge Frau, die mit einem melancholischen Ausdruck in die Ferne blickt. Die Verwendung von kräftigen Farben und der markante Konturstrich verstärken den dramatischen Charakter der Szene.

LITERATUR:

Krämer, F., Faass, M., Gassner, H. (Hrsg.): Seestücke – Von Max Beckmann bis Gerhard Richter. Katalogbuch zur Ausstellung in Hamburg, Hamburger Kunsthalle, 8.6.2007–16.9.2007. München 2007, S. 94–107

GESTALTUNGSANREGUNGEN

KLASSEN: 1 bis 4

Mein Reiseplakat: Entwirf ein Plakat für deinen Urlaub am Meer. Wohin möchtest du reisen? Welche Farben, Lebewesen gibt es dort? Besprecht gemeinsam, welche Dinge typisch für eine Reise sind (z. B. Koffer, Verkehrsmittel). Male ein großes Bild deines Ortes am Meer. Nutze farbiges Papier, Wasserfarben, Wachskreiden, Zeitschriftenausschnitte, Schere, Klebstoff. Hängt eure Plakate in der Klasse auf und macht eine kleine „Reisemesse“. Erzählt euch gegenseitig, warum die anderen euer Reiseziel besuchen sollten.

KLASSEN: 5 bis 9

Reisen ans Meer – damals, heute, morgen: Entwickle ein Plakat, das Reisen über das Meer aus einer historischen, aktuellen oder zukünftigen Perspektive darstellt. Diskutiert gemeinsam: Wie wurde früher über das Meer gereist? Wie reisen wir heute? Wie könnte es in der Zukunft aussehen? Entscheidet euch für eine Perspektive: Vergangenheit (z. B. Segelschiffe, Entdecker), Gegenwart (z. B. Kreuzfahrten, Flüchtlingsboote), Zukunft (z. B. nachhaltige Schiffe, Raumfahrt über Ozeane). Wählt für die Plakatgestaltung ein prägnantes Bildmotiv als Mittelpunkt. Fügt einen Slogan oder einen erklärenden Text hinzu, z. B. „Damals: Reisen 1850“ oder „Unsere Zukunft: umweltbewusstes Reisen“ etc.

KLASSEN: 10 bis 13

Plakatkunst – das Meer als Sehnsuchtsort oder Bedrohung? Setzt euch kritisch mit den Themen Reisen, Tourismus, Migration oder Umweltproblemen auseinander und entwerft ein aussagekräftiges Plakat. Mögliche Themen können sein: Tourismus und Umweltzerstörung, Flucht und Migration, Klimawandel und steigende Meeresspiegel. Wählt eine prägnante Botschaft, z. B. „Das Meer ist keine Grenze!“, „Tourismus tötet Korallen!“ etc. Arbeite auf festem Papier mit Acrylfarben, Fotocollagen, Schablonen oder digital. Stellt die Plakate in der Schule oder im öffentlichen Raum aus. Diskutiert auch mit anderen: Wie beeinflusst das Reisen unsere Welt?

Arbeitsbereiche: analoge und digitale Zeichnung, Malerei, Schrift, Collage, Plakatkunst



Dana Schutz: Mid-Day, 2019, Öl auf Leinwand,
2,20 m x 2,20 m



Christoph Büchel: Barca Nostra,
Fischerboot 22,5 Meter lang

12 Flucht und Geflüchtete

Viel zu viel los ist auf dem kleinen Boot. Viel zu hoch türmen sich die Figuren. Eine lasziv räkelnde weibliche Figur ist im Vordergrund des hölzernen Bootes zu sehen, dahinter zeigen sich eigentümliche und in unterschiedliche Richtungen schauende Vogelköpfe. Eingekesselt von diesen nicht näher zu identifizierenden Figuren ist in der Mitte der Kopf der Jungfrau Maria zu sehen, die ganz offensichtlich die Augen geschlossen hält. Scheinbar ist niemand da, der das Boot lenkt. Möchte die Künstlerin Dana Schutz (* 1976) mit diesem voll beladenen Boot ihre Version der Arche Noah darstellen? Zeigt es Flüchtlinge auf der Suche nach einer neuen Heimat? Die Malerin gibt keine Antwort auf diese oder ähnliche Fragen. Nur so viel steht fest: Es ist eine sehr gefährliche Seereise, denn das Meer entpuppt sich bei genauerer Betrachtung als ein wahres Hai-fischbecken, in dem die offenen Fischmäuler nur auf die kleinste falsche Bewegung dieses überladenen Schiffes warten.

Das auf der Biennale in Venedig 2019 ausgestellte Werk „Barca Nostra“ dagegen ist menschenleer. Auch droht dem Schiff keine Gefahr unterzugehen, denn es steht fest auf einem Gerüst an Land. Es scheint sich also auf den ersten Blick um ein einfaches Schiffswrack zu handeln, das in dem ehemaligen Werftgelände abgestellt wurde. Kaum ein Werk jedoch hat bei der Biennale so viel Kritik auf sich gezogen wie das Werk des Schweizer Künstlers Christoph Büchel (*1966). Das ausgestellte Boot riss 2015 auf dem Höhepunkt der Flüchtlingskrise über 800 Menschen vor der Küste Italiens in den Tod, weil sie bei einer Kollision mit einem Frachter im Schiffsinnen feststeckten. Mit dem Werk wollte der Künstler nicht nur auf diese Migranten, sondern auf das Schicksal vieler Flüchtlinge verweisen, die in Europa auf ein besseres Leben hoffen.

LITERATUR:

Dana Schutz: Jupiter's Lottery, David Zwirner; 2025

Ozeane. Die Welt der Meere: Ein Ausflug in die maritime Welt, Midas Collection; 2024, S. 121.

Infografik: Flucht über das Mittelmeer: aktion-deutschland-hilft.de/de/mediathek/infografiken/infografik-fluchtrouten-nach-europa/

GESTALTUNGSANREGUNGEN

Da sich in allen Klassenstufen Fluchterfahrene befinden können, muss dieses Thema hochsensibel und besonders wertschätzend diskutiert und umgesetzt werden.

KLASSEN: 1 bis 4 5 bis 9

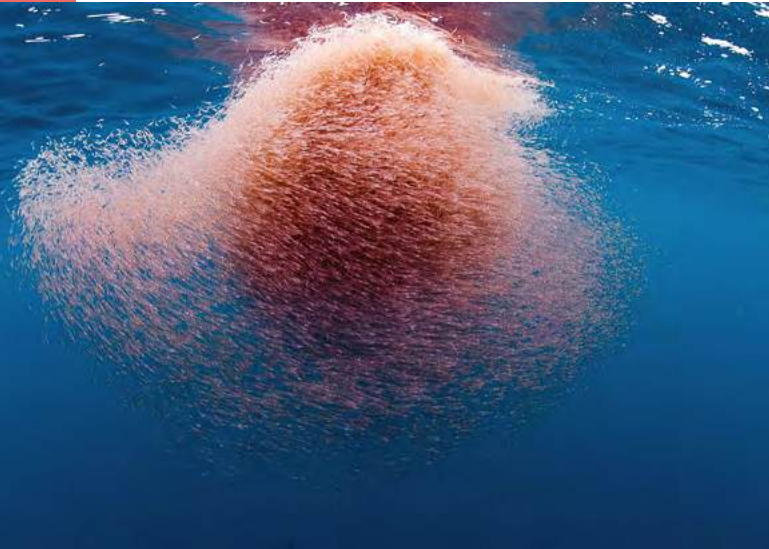
Stell dir vor, du müsstest wie in der Geschichte der Arche Noah vor einer Katastrophe flüchten. Wie sieht dein Boot aus? Wen und was nimmst du alles mit? Wohin flüchtest du? Male dein Rettungsschiff auf Papier oder am Computer oder schneide aus Zeitungen und Zeitschriften die passenden Elemente für eine Collage aus. Das Meer kann dabei sowohl Rettung bedeuten als auch große Gefahren bergen. Wie verläuft deine Überfahrt?

KLASSEN: 10 bis 13

Migration ist nicht nur in Deutschland ein hochsensibles und politisch aufgeladenes Thema. Recherchiert und diskutiert die verschiedenen politischen Standpunkte. Erstellt am Computer eine Infografik mit statistischen Werten der Migration wie Anzahl der Flüchtenden, Routen, Länder, die Flüchtende aufnehmen usw. Vergleicht den Ansatz von Christoph Büchel mit dem eher illustrativen Ansatz von Ai Weiwei (bitte recherchieren) und nehmt Stellung zu der jeweiligen Art der Darstellung.

Arbeitsbereiche: analoge und digitale Zeichnung, Malerei, Infografik; Collage

Das Meer im Film – Handlungsort, Figur und Symbol



Die Schönheit der Meere in **Unsere Ozeane** (Jacques Perrin und Jacques Cluzaud, Frankreich 2009)

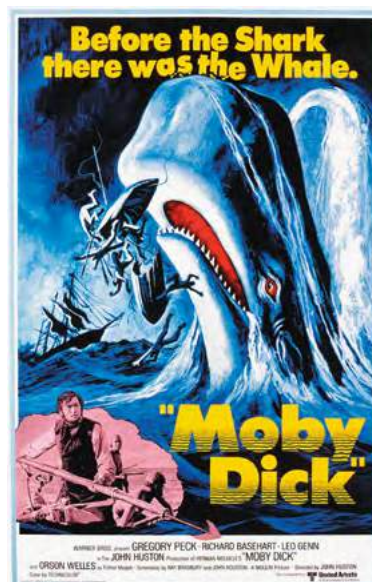
Der Dokumentarfilm „Unsere Ozeane“ beginnt spektakulär mit einem Sturm vor einer Küste. Der Lärm des Windes und der Wellen, die sich an schroffen Felsen brechen, ist ohrenbetäubend. Dann sinkt die Kamera unter die Wasseroberfläche und alles wird still. Strahlendes Azurblau leuchtet von der Leinwand, die Bilder schärfen das Bewusstsein für die Bedeutung und Schönheit des größten Ökosystems der Welt.

Dokumentarfilm mit seinem Ziel der Beschreibung von Wirklichkeit ist das klassische Genre, an das man beim diesjährigen Wettbewerbsthema denkt: „Meer entdecken“ fordert auf, über Klimawandel, Verschmutzung oder Migration nachzudenken. Das Element Wasser ist im Bereich Film aber auch Motivgeber und eigenständig handelnde Figur. Die gewählten Beispiele zeigen auf, wie Meer, Schiff oder Insel als Raum genutzt wird, in dem Fragen und Konflikte in einer isolierten Welt stattfinden. Das Meer als Ort ist naturgemäß nicht für Menschen geschaffen, doch wollen sie ihn erobern, begegnen ihm im Abenteuerfilm oder befragen ihn auf der Sinnsuche.

Seit jeher übt das Meer eine besondere Faszination auf den Menschen aus. Ob als Ort der Sehnsucht oder als unberechenbare Naturgewalt. Bevor es mit der Erfindung der Unterwasserkamera möglich war, die reale Farbenpracht und das Lichtspiel in der Tiefe zu zeigen, gab es für alles

Unerklärbares nur fantastische Geschichten. In Legenden, Sagen und Märchen wird dem Naturgeschehen, dem der Mensch schutzlos ausgeliefert war, Gestalt gegeben: Ungeheuer, Meeresgötter und Riesenkraken beherrschen die Meere, wohnen in Palästen am Meeresgrund und verteidigen ihr Reich. Nixen und Meerjungfrauen verführen Seeleute, wollen sie in die Tiefe ziehen und kennen furchtbare Rache, wenn dies nicht gelingt. In modernen Erzählungen werden Sirenen, die einst Odysseus in der Meerenge prüften, zu singenden Popstars und die kleine Meerjungfrau findet sich in einer divers besetzten Coming-of-Age-Verfilmung wieder.

Während mythische Meereswesen zeitlos und unsterblich weiterschwimmen, wurden ganz reale Monster wie „Moby Dick“ oder „Der weiße Hai“ aus der klassischen Literatur als das personifizierte Böse dramatisch inszeniert, lange vor den Möglichkeiten der Digitalisierung. Steven Spielbergs Umsetzung beeinflusste in Folge nicht nur die gesamtgesellschaftliche Wahrnehmung von Haien als gefährliche Kreaturen, sondern sogar Forschungsarbeiten in der Wissenschaft. In Subgenres des Abenteuerfilms – Science-Fiction, Unterwasser- oder Taucherfilme – wird das Meer als geheimnisvoller, herausfordernder Raum dargestellt, während Katastrophenfilme die Zerstörungskraft des Meeres zeigen und der Kampf ums Überleben mit ikonografischen Bildern und dramatischen Scores verstärkt wird.



Der Filmklassiker **Moby Dick** von John Huston wurde 1976 neu aufgelegt, um an den Erfolg von **Der weiße Hai** anzuknüpfen, der im Jahr zuvor in die Kinos gekommen war: „Vor dem Hai gab es den Wal“!



Sie befreit ihren Papa aus den Händen von Piraten:
Pippi in Taka-Tuka-Land (Olle Hellbom, Schweden 1970)

Auch Feriengeschichten spielen oft auf Inseln außerhalb der gewohnten Welt in einer besonderen Zeit. Fern des Alltags erleben die Protagonisten den einen Sommer, den man als Coming-of-Age und den Beginn der Adoleszenz bezeichnet. Leicht und oft humorvoll erzählt ist ihr Inselaufenthalt keine existenzielle Ausnahmesituation, doch auch sie werden sich grundlegend verändern. Alle Inselbesucher kehren gestärkt in ihr altes neues Leben zurück.

Die folgenden Aufgaben stellen das Meer mit seinen drei Zonen – Küste, offene See und Unterwasserwelt – als Handlungsort, Akteur, Stimmungsträger und Symbol vor. Bei den kreativen Ideen erörtert man soziale und politische Themen und begreift das Meer selbst als Symbol für den Zustand der Menschheit. Dafür werden in unterschiedlichen Genres grundlegende Fragen über das Leben und die Bedürfnisse der Umwelt gestellt und im Bereich Kamera, Licht, Musik und Postproduktion Aspekte des Filmhandwerks geübt.

Ein weiteres populäres Genre sind Piratenfilme, die das Meer als Schauplatz von Freiheit und Unordnung zeigen. Die positive Deutung des kriminellen Berufs sieht man bis heute als beliebtes Faschingskostüm und am Erfolg der Antihelden an der Kinokasse wie Captain Jack Sparrow aus der „Fluch der Karibik“-Reihe, Hollywoods berühmtester Pirat „mit einem Herz aus Gold und dem Geist des Unfugs“. Jeder Filmenthusiast kennt Bilder von Kampfszenen in exotischer Umgebung, weiß vom Actiongefühl durch die Handkamera und vom Weitwinkel beim Panoramashot bis zum Horizont. Piraten bevölkern Komödien, Animations- und Kinderfilme: In „Pippi in Taka-Tuka-Land“ freut sich Pippi, dass ihr Papa kommt, um sie auf die Taka-Tuka-Insel mitzunehmen. Durch eine Flaschenpost erfährt sie allerdings, dass die „Hoppetosse“ von Messer-Jocke und Blut-Svente gekapert und Kapitän Efraim Langstrumpf gefangen genommen wurde.

Die in sich abgeschlossene Welt einer Insel ist der Ort für Robinsonaden, benannt nach Daniel Defoes „Robinson Crusoe“, in denen der Held mit nichts als seinem Leben in unfreiwillige Isolation gerät. Er muss sich bewähren und ums Überleben kämpfen.

Literatur und Links:

Das Meer im Film (Hg. R. Mauer, et+k Verlag, München 2010)

Element unendlicher Möglichkeiten: Das Meer im Film (B. Scharmann, Feature, Kino-Zeit 6/2022)

Meeresatlas – 12 kurze Lektionen über das Meer (Heinrich-Böll-Stiftung Meeresatlas 2017)

Der Topos der Insel (Angela Gutzeit, Radiofeature, Deutschlandfunk 7/2010)

Götter, Geister, Nixen und Nymphen (Elmar Schenkel, Politik & Kultur, Zeitung des deutschen Kulturrates, 3/2023)

FÜR FILMSPRACHLICHE BEGRIFFE UND FILMISCHES ARBEITEN SIND FOLGENDE SEITEN HILFREICH:

<https://filmisch.online/schuelerinnen>

<https://nwdl.eu/filmsprache/> (auch als App)

www.kinofenster.de/lehrmaterial/glossar/

www.planet-schule.de/thema/unterricht-film-drehen-126.pdf

ZUR SUCHE NACH FILMEN GEHT'S HIER LANG:

www.kinofenster.de/filme/filmsuche.html

FILME KOSTENFREI ALS STREAMING-ANGEBOT

www.bpb.de/mediathek/

MIT DEM BIBLIOTHEKSAUSWEIS

voebb.filmfriend.de/de/pages/home

MEER

entdecken



Anregungen für den Unterricht:

🎬 Kategorie Kurzfilm

Die folgenden zwölf Aufgabenstellungen beleuchten, wie Genrefilme das Meer als magischen, aber auch bedrohlichen Raum inszenieren und wie die symbolischen, kulturellen und emotionalen Dimensionen, die durch das Meer als Film- und Erzählraum aktiviert werden, funktionieren. Die Schülerinnen und Schüler lernen, das Element Wasser filmisch selber zu begreifen, geben dem Meer eine Stimme oder untersuchen, wie die unterschiedlichen Welten des Meeres, ob Küste, Schiff, Insel oder unter Wasser, als Handlungsort, als eigenständige Figur und als Stimmung im Film genutzt werden. Ziel der Aufgaben ist es, das Meer in seiner physischen und metaphorischen Komplexität zu diskutieren und den Zusammenhang zwischen Naturraum und Gesellschaft zu begreifen. Sie sind auch als Aufruf gedacht, für das Meer als gemeinsames Erbe der Menschheit zu kämpfen.



Eva-Maria Schneider-Reuter hat Germanistik und Schauspiel studiert und war anschließend 15 Jahre an deutschen Theatern engagiert. Das Spiel auf der Bühne ist Grundlage für ihr heutiges Arbeitsfeld als freischaffende Filmvermittlerin und Moderatorin vorwiegend für Kinder- und Jugendfilme auf Festivals und im Bereich Schule und Kino. Sie ist Kuratorin, Autorin, Mitbegründerin der FBW-Jugendfilmjurs und leitet partizipative Projekte und Workshops.

ALTERSEMPFEHLUNGEN

🟡 **KLASSEN: 1 bis 4**

🟠 **KLASSEN: 5 bis 9**

🟢 **KLASSEN: 10 bis 13**

Mehr Materialien finden Sie unter: www.jugendcreativ.de

1 Wem gehört das Meer?

Der kleine Junge in „Maly Cousteau“ (Jakub Kouřil, Tschechien 2014) will seinen Helden treffen: Jacques Cousteau. Der Tauchpionier und Filmemacher zeigte in seinen Dokumentarfilmen, wie schön und einzigartig das Meer dort ist, wo nur wenig Menschen hinkommen: in der Tiefsee. Immer im Bild des kurzen Animationsfilms für Kinder zu sehen ist die rote Wollmütze, das Markenzeichen des berühmten Meeresforschers. Wenn er selbst unter Wasser ist, sieht man sie beim Krebs oder auf dem Kopf des kleinen Jungen.

Der Regisseur zeigt mit seiner kindgerecht erzählten Hommage, wie sehr ein Vorbild inspiriert und Ansporn sein kann, sich selbst mit einem wichtigen Thema zu befassen – egal wie alt man ist. Die Botschaft wird klar: Der Mensch braucht das Meer, das Meer aber nicht den Menschen.

Für ein Drittel der Weltbevölkerung ist Fisch der wichtigste Protein-spende in der Nahrung, das Klima auf der Erde wird im Wesentlichen von der Wechselwirkung zwischen Atmosphäre und Ozean bestimmt und ein Kilo Algen kann zwei Kilo CO₂ aufnehmen. Ohne das Meer können wir also auf diesem Planeten nicht überleben. Doch wem gehört es?

Information: Der „World Ocean Review“ gibt jährliche Berichte heraus über den Zustand unserer Meere und den aktuellen Stand der Wissenschaft. Der WOR1 erklärt u. a. das internationale Seerecht.

Maly Cousteau (Tschechien 2014)



GESTALTUNGSANREGUNGEN

KLASSEN: 1 bis 4

Wem gehören Fische, Pflanzen und die Bodenschätze? Wer kümmert sich um Frieden auf den Weltmeeren und um Schutz vor Umweltzerstörung? Was wäre die Meinung der Meere und Ozeane zu diesen Fragen? Erfinde eine Geschichte, in der die Meeresbewohner und die Menschen beste Freunde werden. Male ein Filmplakat und überlege dir einen passenden Filmtitel.

KLASSEN: 5 bis 9

Welche Rechte wünscht sich das Meer selbst? Dreht in Kleingruppen einen Kurzfilm, in dem Fische, Pflanzen, Bodenschätze oder Wassertropfen als Vertreter der Meere ihre eigenen Interessen formulieren und einem Menschen ein Interview geben.

KLASSEN: 10 bis 13

Die Vereinten Nationen definieren die Meere als „gemeinsames Erbe der Menschheit“. Ein Vertrag regelt seit 1994, was auf, in und unter den Meeren erlaubt oder verboten ist. Dreht in Kleingruppen einen Kurzfilm über die eurer Meinung nach beste Lösung, damit Meer und Mensch miteinander leben können. Achtet darauf, dass immer etwas „Menschliches“ im Bild zu sehen ist, was die Existenz der Menschen nicht verheimlicht, aber auch nichts (zer-)stört.

2 Die Welt unter Wasser

Als im Januar 1960 Jacques Piccard (zusammen mit Don Walsh) als erster Mensch bis auf den Grund des Marianengrabs im Pazifik tauchte, war der Tiefseepionier, U-Boot-Konstrukteur, Ozeanograf und Umweltschützer seiner Zeit weit voraus. Mit dem Weltrekord bewies er, dass es auch fast 11.000 Meter unter dem Meeresspiegel Leben gibt.

Die Geschichtenerzähler wussten das schon immer. Ähnlich wie beim Weltall hat die Unterwasserwelt seit jeher die menschliche Fantasie angeregt. Hier gibt es verborgene Schätze, versunkene Städte, Meeresgötter, Seeungeheuer und Meerjungfrauen.

In der französischen Studentenproduktion „The Legend of the Crabe-Phare“ (2014) werden wissenschaftlich korrekte Tatsachen vom Leben unter Wasser in einen fiktiven Mythos verwebt, der vom Leben und Wirken der legendären Leuchtturmkrabbe erzählt. Die alte Krabbe ist eine leidenschaftliche Sammlerin von Schiffen. Für ihr Museum am Meeresgrund zieht sie die schönsten Exemplare sämtlicher Schiffstypen zu sich hinab, reinigt sie und sucht sorgfältig einen Platz für sie aus. Aber es wird immer schwieriger, ihre Sammlung aufzubauen. Die Schiffe werden stärker und sie immer schwächer. Zum Glück hat sie einen Enkel.

The Legend of the Crabe-Phare (Gaëtan Borde, Benjamin Lebourgeois, Alexandre Veaux, Mengjing Yang, Frankreich 2014), Streaming-Angebot: www.filmfreund.de

GESTALTUNGSANREGUNGEN

KLASSEN: 1 bis 4

Bastele aus einem Schuhkarton deine eigene Unterwasserwelt, in der wundersame Geisterfische und fantastische Zauberwesen leben. Spiele mit den Figuren und erfinde dabei eine Geschichte. Mache fünf Fotos deiner Geschichte und setze sie zu einem Storyboard zusammen.

Information:

www.koeglmayr.com/rb-cms-aquarium-basteln-karton

KLASSEN: 5 bis 9

Wie ist ein Leben in so unvorstellbarer Tiefe möglich? Recherchiere und wähle eine Tierart aus. Stelle sie und ihre Fähigkeiten in einem kurzen Filmclip vor. Vermische dabei wissenschaftliche Fakten mit deiner eigenen Fantasie.

KLASSEN: 10 bis 13

Wie geht es dem Taucher, der von der Wasseroberfläche nach unten hinabsinkt? Wem begegnet er? Ab welcher Tiefe beginnt die Vermischung von Realität und fantastischem Vorstellungsvermögen? Stelle die einzelnen Stufen aus der Perspektive des Tauchers in einer Graphic Novel oder einem Animationsfilm dar.





Sammys Abenteuer (Ben Stassen, Belgien 2009)

3 Von der Quelle bis zum Ozean

Es gibt zahlreiche Filme, in denen sich ein Meeresbewohner als Hauptfigur auf Reisen begibt, um seine Lebenswelt zu erkunden. Die bekanntesten sind sicher Nemo (in „Findet Nemo“, USA 2003), Ben (in „Happy Fish“, USA 2006) oder Sammy, der durch das Buch „Reise um die Erde in 80 Tagen“ von Jules Verne erfährt, dass man durch eine geheime Passage um die Welt reisen kann (in „Sammys Abenteuer 1 & 2“, Belgien 2009).

Sammy ist eine Meeresschildkröte, die am Anfang nur den Weg von der Eiablage zum offenen Meer schaffen will. Durch ein Unglück wird er dabei von Shelley, seiner ersten Jugendliebe, getrennt. Auf der Suche nach ihr trifft er Menschen und andere Tiere, die ihm helfen, ihn beschützen oder in Gefahr bringen. Bis er selbst am Schluss des Films seinen Enkeln wiederum beim Schlüpfen am Strand zusieht, reist er wie einst Odysseus zehn Jahre durch alle Weltmeere und erfährt und versteht den Zusammenhang aller Wasser.

Und tatsächlich: Durch eine Kombination von Meeresströmungen, die vier der fünf Ozeane miteinander verbinden, wird ein globaler Wasserkreislauf gebildet. Dort fließt alles Wasser hin, das irgendwo von einem Bach, einem Fluss oder einem See mit Zufluss aus seinen Weg begann. Eine Reise mit einem Anfang, aber keinem Ende.

GESTALTUNGSANREGUNGEN

KLASSEN: 1 bis 4

Jeder Film besteht aus vielen Einzelbildern. Bastele ein Daumenkino, in dem du von der Reise eines Fisches vom Gewässer an eurem Wohnort bis zum großen Ozean erzählst.

Tipp: Wenn du die erste Zeichnung gegen eine helle Fensterscheibe legst, kannst du sie für die zweite Seite besser abpausen. Du musst dein Motiv nur ein kleines bisschen verändern. So animierst du Stück für Stück dein Daumenkino.

KLASSEN: 5 bis 9

Recherchiert in Gruppen den Weg eures Heimatwassers von der Quelle bis zum Ozean, in den es mündet. Erzählt von den wichtigsten Stationen in einem Foto- oder Filmprojekt.

KLASSEN: 10 bis 13

Wasser hat keine Balken, sagt der Volksmund. Was macht für euch die Unsicherheit und Grenzenlosigkeit aus, die das Meer so faszinierend macht? Stellt einen kleinen Reisefilm her, der von der Endlosigkeit der Gewässer erzählt.

4 Abfälle und Plastikverschmutzung

Im Norwegenurlaub findet der Dresdner Dokumentarfilmer Steffen Krones eine deutsche Bierflasche angeschwemmt auf einer zu Fuß unerreichen Insel der Lofoten im Nordpolarmeer. Wo kam sie her? Wieder zu Hause entwickelt er mit Ingenieuren und Forschern GPS-Bojen, setzt sie in der Elbe aus und verfolgt mit der Kamera in „The North Drift“, wie der Müll es über die Nordsee bis zum Polarkreis schafft.

Als Film ist das Thema aus der dokumentarischen Form längst im Spiel- und Animationsbereich angekommen. Dass sich Mikroplastikpartikel inzwischen an allen Orten und in den Mägen vieler Lebewesen dieser Erde befinden, wird selbst sehr jungen Zuschauern nahegebracht: In „Chiripajas“ (Russland/Spanien 2017) zeigen Olga Poliektova und Jaume Quiles spielerisch, was eine große Menge an Plastikmüll für eine kleine Schildkröte bedeutet, die gerade geschlüpft ist und auf dem Weg ins rettende Wasser von einem „Abfallmonster“ angegriffen wird.

Filmtipp zum Thema Plastikmüll:

ab 14 Jahren: **Plastic Planet** (Werner Boote, Österreich 2010),

Streaming-Angebot in der bpb-Mediathek + Material

ab 8 Jahren: **Freddy und die Geisternetze** („Stark – jetzt erzähle ich!“, ZDF Kika 2023), Streaming-Angebot in der ZDF Mediathek

ab 5 Jahren: **Plastikmüll im Meer** (Folge der „Sendung mit der Maus“, ARD 2021), Streaming Angebot in der ARD Mediathek



GESTALTUNGSANREGUNGEN

KLASSEN: 1 bis 4

Eine kleine Schildkröte ist am Strand geschlüpft. Wo kommt sie her, wo will sie hin? Was passiert auf dem Weg zwischen dem Ort der Eiablage am Strand und dem Meer, wo sie ihr Leben verbringen will? Versucht in Gruppen, eine Schildkröte aus Steinen im Stop-Motion-Trickverfahren zum Laufen zu bringen.

Chiripajas – Begleitmaterial als PDF:

www.filmeineinewelt.ch/deutsch

KLASSEN: 5 bis 9

Können Abfälle reisen? Überlege, wie ein Teil des alltäglichen Mülls von deinem Wohnort bis ins Meer gelangen könnte. Fertige für deine Geschichte zunächst ein Storyboard mit maximal neun Skizzen an und verfilme sie anschließend im Stop-Motion-Trickverfahren.

KLASSEN: 10 bis 13

Bringe ein Stück Plastikmüll aus deinem Alltag mit. Auf welche Art und Weise kann man es wiederverwenden? Fertigt für eure Upcycling-Idee zunächst eine Skizze an und dokumentiert anschließend jeden Schritt im Stop-Motion-Trickverfahren.

Das Stop-Motion-Trickverfahren:

Ein Bild wird aufgenommen. Danach wird ein Detail im Bild verändert (verschoben oder ausgetauscht). Ein zweites Bild wird aus der gleichen Einstellung heraus wie das erste aufgenommen. Beim Abspielen aller Einzelbilder als Film werden 24 Bilder pro Sekunde gezeigt. Das menschliche Auge ist zu träge, um jedes einzelne Bild zu erkennen, es fügt sie zu einer fließenden Bewegung zusammen.

Kostenloses Unterrichtsmaterial:

www.bildungsserver.de/elixier/

Suchbegriff: „Plastik (Material)“

Oben: Chiripajas

(O. Poliektova, J. Quiles, Russland/Spanien 2017)

Unten: The North Drift – Plastik in Strömen

(Steffen Krones, Deutschland 2022)

5 Der Sound des Meeres

Im Internet findet man stundenlange Aufnahmen von Wellengeräuschen und Walgesängen, als Looping perfekt geeignet zum Meditieren oder Einschlafen. Das Meer kann akustisch „eine Hängematte für die Seele“ sein, kann beruhigen und entspannen. Gerade unter Wasser gab es eine „Silent World“, wie sie im gleichnamigen Dokumentarfilm 1956 von Jacques Cousteau und Louis Malle vorgestellt wird.

60 Jahre später ist die Unterwasserwelt längst nicht mehr still, wie es zum Beispiel der Dokumentarfilm „Sonic Sea“ (2017) eindrucksvoll aufzeigt. In der Dunkelheit der Ozeane haben Klänge und Geräusche eine existenzielle Bedeutung für Wale und andere Meereslebewesen. Nur so finden sie Nahrung, können sie sich orientieren, ihre Partner finden, den Nachwuchs aufziehen oder sich gegenseitig warnen. Der Film zeigt hörbar nicht nur die natürliche Soundkulisse der Ozeane mit ihren unterseeischen Vulkanen, Seebeben und brodelnden Hydrothermalschloten in der Tiefsee, den Wellen und dem prasselnden Regen an der Meeresoberfläche, den kalbenden Gletschern und knackenden Eisschollen in den Polargebieten – sondern auch die zunehmende Lärmverschmutzung durch den Menschen mit seinen Schiffsmotoren, Schallkanonen und Sonaren.

Wie klingt die Welt des Wassers in euren Ohren?

Sonic Sea (Michelle Dougherty, Daniel Hinerfeld, USA 2017)



GESTALTUNGSANREGUNGEN

KLASSEN: 1 bis 4

Jeder stellt sich ein eigenes Wasserinstrument her und probiert aus, welche Töne und Klänge man damit machen kann. Erfindet gemeinsam eine Geschichte und spielt als „Wassermusik-Orchester“ dazu. Zeichnet das Konzert mit einer Kamera auf.

Tipp: www.kindergartenelfe.com/post/wasserinstrumente

KLASSEN: 5 bis 9

Schreibe ein Wassergedicht und überlege dir, welche Geräusche und Klänge dazu passen würden. Entwickle aus dem Text und den Tönen einen Kurzfilm.

Tipp: Meeresrauschen selbst gemacht: Nimm zwei Bürsten und ein Kissen. Wenn du die beiden Bürsten gleichmäßig über das Kissen streichst und dabei darauf achtest, dass die Streichbewegungen nicht plötzlich unterbrochen werden, rauscht das Meer.

KLASSEN: 10 bis 13

Welche Musik passt zu welchem Aggregatzustand? Bildet Kleingruppen, filmt Wasserbewegungen bzw. Zustände und sucht dazu einen passenden Sound. Spielt damit, die Bewegungen des Wassers mit der Bewegung in der Musik entweder synchron oder gegenläufig zu zeigen.

Tipp: GEMA-freie Musik ist zu finden unter: www.mp3.com, www.freemusicarchive.org, www.ccmixer.org, www.jamendo.com

Infos zum Film: www.nrdc.org/sonicsea

6 Migration übers Meer

In „Styx“ segelt die Notärztin Rike allein von Gibraltar nach Ascension, einer Insel im Südatlantik. Hier haben Charles Darwin und J. D. Hooker im 19. Jahrhundert dichte Nebelwälder anlegen lassen, um die karge Insel wieder nachhaltig fruchtbar zu machen und mit Trinkwasser zu versorgen. Das künstlich angelegte, mittlerweile sich selbst erhaltende und reproduzierende Ökosystem der Insel ist das Ziel der Reise, für das Rike mit ihrer 40-Fuß-Segeljacht die Meerenge vor der Küste Afrikas passiert. Und das bedeutet heutzutage, dass sie, bevor sie das Paradies erreicht, eine der tödlichsten Fluchtrouten der Welt queren muss. Nach einem starken Sturm stößt sie auf ein manövrierunfähiges Fischerboot, auf dem Dutzende Flüchtlinge festsitzen.

Eine der Hauptfiguren des Films ist der Drehort selbst: die Mittelmeerpassage, die für Migranten aus dem globalen Süden oft der einzige Weg nach Europa ist. Der Filmtitel ist in der griechischen Mythologie zum einen der Name einer Tochter des Gottes Okeanos, zum anderen der Fluss, der die Grenze zwischen der Welt der Menschen und der Unterwelt bildet. Neunmal umfließt der Styx den Hades, sein Name bedeutet: Wasser des Grauens.



GESTALTUNGSANREGUNGEN

KLASSEN: 1 bis 4

Wie sieht für dich ein Meer aus, das eine Grenze zwischen zwei Ländern, Kontinenten oder gar Welten bildet? Ist es leicht oder schwer, sie zu überqueren? Male diesen Ort und füge einzelne Elemente dreidimensional ins Bild, z. B. eine glatte oder gekräuselte Plastikfolie als Wasser. Fotografiere dein Bild aus unterschiedlichen Perspektiven und finde einen passenden Titel.

KLASSEN: 5 bis 9

Das Meer kann ein Tor in eine andere Welt sein, die man erreichen möchte. Wer bewacht das Tor? Was passiert, wenn man es erreicht? Wie denkst du dir den Übertritt in die andere Welt und wie sieht es dahinter aus? Ist diese Grenzüberquerung lustig oder dramatisch? Zeichne ein Storyboard (Bilderfolge), das die einzelnen Stationen darstellt.

KLASSEN: 10 bis 13

Die europäische Kolonialgeschichte begann mit Reisen übers Meer. Die Menschen haben dabei Grenzen gezogen und sind an Grenzen gestoßen. Heute nehmen Hunderttausende den Weg übers Meer auf sich, um in Europa Zuflucht zu finden, und erleben das Mittelmeer als einen existenziellen Ort und konkreten Raum für Grenzerfahrung. Wie sieht für dich der Ort auf dem Meer aus, an dem in einem dramatischen Moment die Frage nach Leben und Tod gestellt wird? Stelle ein kurzes filmisches Essay über deine Gedanken her.

Styx (Wolfgang Fischer, Deutschland 2018)



Jonja (Anika Mätzke, Deutschland 2023)

7 „Das Meer betrachten heißt das Leben betrachten“ (Marguerite Duras)

In der Kunst steht das Meer für den Beginn des Lebens, es ist Zeichen für Chaos oder Stabilität. Während im Mittelalter das Meer ein Symbol für Gott und die Unendlichkeit war, wurde es in der Romantik zum Spiegel für die eigene Seele, das unendliche Selbst.

Dieses Verständnis wird im Film genutzt: Wenn die Hauptfigur verliebt ist, betrachtet sie beseelt einen glühenden Sonnenuntergang. Ist sie wütend und verzweifelt, steht sie am Wassersaum und schreit die wogenden Wellen an. Erblickt sie im Roadmovie nach einer aufregenden äußeren und inneren Reise am Meeresufer endlich den Horizont, schaut sie gleichzeitig nach innen und fragt sich: Wo war ich bisher? Wie geht es weiter?

In „Jonja“ ist die gleichnamige Hauptfigur mit ihrem besten Kumpel und dessen Familie an die See gefahren. Ihre eigene Familie macht nie Urlaub. Bevor dann doch alles wieder kompliziert und chaotisch wird, genießt die 13-Jährige die Ferientage, die Ausflüge, Gespräche und Spiele mit Paul. Die Welt versinkt im leichtfüßigen, unbeschwerten Sommergefühl. Das Meer ist grün wie in der Südsee, die Sonne glitzert wie Diamanten und das Wasser trägt die beiden schwerelos, als ob sie schweben könnten. Bloß nicht atmen, sonst geht die Zeit vorüber. Man scheint die Hitze zu spüren, den Wind, das Wasser, den Schweiß, die Lethargie, die flirrende Stimmung. Jedes einzelne Bild des Meeres zeigt mit seiner Bewegung und Farbigkeit auch die innere Befindlichkeit der Figuren.

GESTALTUNGSANREGUNGEN

KLASSEN: 1 bis 4

Menschen sind mal lustig, mal traurig, mal wütend, mal sanft. Auch Wasser verändert sich ständig. Es kann dampfen, in hohen Wellen schnell dahinfließen oder zufrieren. Welche Zustände kennst du noch? Beschreibe mit einem Adjektiv, wie es dem Wasser dabei geht. Male ein Bild oder drehe einen Kurzfilm, auf dem ein Mensch und das Meer den gleichen Zustand haben.

KLASSEN: 5 bis 9

Denk dir eine Figur, die am Meeresufer steht und sich in einer besonders emotionalen Situation befindet. Wie kann die Darstellung des Meeres das Gefühl dieser Figur bildlich unterstützen? Stelle eine Collage aus gefundenem Bildmaterial her und finde einen passenden Titel.

KLASSEN: 10 bis 13

Fotografiere Wasser mit oder ohne Figur und versuche, über die Schärfe, Körnigkeit, Farbempfindlichkeit, Belichtung, Filter und Nachbearbeitung das Bild so zu verwandeln, dass es atmosphärisch verdichtet zum Empfindungsraum, zum Ausdruck eines emotionalen Zustandes wird. Schreibe dazu einen Text, der als Audiospur aufgenommen über das Bild gelegt wird.



Die Melodie des Meeres (Tomm Moore, Irland 2014),
Filmbeginn sehen: www.vimeo.com/181485003

8 Meerjungfrauen und Wassergeister

Jeder Geschichtenerzähler in Deutschland kennt sie: Loreley und Undine, Ekke Nekkepenn und den Klabautermann. Es gibt aber auch Wila in Osteuropa, Urisk bei den Schotten oder Kappa in Japan. All die mythologischen Wasserwesen überall auf der Welt, deren Legenden auch im Film weitererzählt werden.

Im oscarnominierten Animationsfilm „Die Melodie des Meeres“ lebt Ben mit seinem Vater und seiner Schwester Saoirse auf einer Leuchtturminsel vor der irischen Küste. Es könnte ein schöner Ort sein, aber seit Bens Mutter direkt nach der Geburt der Schwester verschwunden ist, liegt in der Familie eine tiefe Traurigkeit. Und auch mit Saoirse scheint etwas nicht zu stimmen: Nachts schleicht sie sich aus dem Haus und schwimmt mit den Robben im Meer. Saoirse ist eine Selkie, halb Mensch und halb Fabelwesen, und sie hat die Fähigkeit, durch ihren Gesang ein ganzes Heer versteinelter Feenwesen wieder zum Leben zu erwecken. In diesem zauberhaften Film schaffen vor allem die handgezeichneten Bilder eine anmutige, märchenhafte und filigrane Stimmung – wie ein fließendes Bilderbuch, manchmal bis zum Bildrand verziert mit sich ständig bewegenden Ornamenten, Symbolen und mythischen Zeichen.

GESTALTUNGSANREGUNGEN

KLASSEN: 1 bis 4

Jeder bastelt ein fantasievolles Wasserwesen als Stabfigur. Welche Fähigkeit und Eigenschaft hat es? Bildet Kleingruppen, malt einen möglichst märchenhaften Ort unter Wasser, in dem sich eure Wesen begegnen, und dreht einen Kurzfilm.

Tipp: Bildausschnitt so einstellen, dass dieser genau dem gemalten Hintergrund entspricht.

KLASSEN: 5 bis 9

Denkt euch in Kleingruppen eine Unterwasserwelt aus. Welche Bewohner leben dort, welche Eigenschaften und Aufgaben haben sie? Konzipiert ein Fest, bei dem alle Bewohner zusammen feiern. Produziert dafür eine Video-Einladung, die bereits die geplante Stimmung des Festes ankündigt!

KLASSEN: 10 bis 13

Recherchiere Zwitterwesen, die halb Mensch, halb Tier sind. Warum leben sie in zwei verschiedenen Zuständen? Was sind die Vorteile, was die Schwierigkeiten? Erfinde ein Fabelwesen, das im Meer und an Land leben kann, und denke dir eine Legende dazu aus. Produziere einen Kurzfilm und spiele dabei mit Symbolen und Zeichen.



Zwölf Meter ohne Kopf (Sven Taddicken, Deutschland 2009)

9 Abenteuergeschichten und Piratenfilme

Das Meer ist filmisch eine Herausforderung, erzählerisch jedoch ein traumhafter Charakter: ständig in Bewegung, lockend und beängstigend zugleich, eine nicht beherrschbare Naturgewalt und damit ein selbstständig agierender Protagonist. Kein Wunder, dass das Genre Abenteuerfilm auf dem Meer zahlreiche Unterkategorien aufzählt: Science-Fiction, historische Melodramen, Unterwasserfilme, Katastrophenfilme, Taucherfilme, Piratenfilme. Die (meist männlichen) Helden kämpfen um Leben und Tod, bestehen Gefahren, sinnen auf Rache und pflegen eine gewisse Überheblichkeit.

Die Piraten unter ihnen sind, mal komödiantisch und verliebt, mal bärbeißig mit Augenklappe und Holzbein, meist zum Klischee geworden. Von Captain Vallo, der als „Der Rote Korsar“ auf den sieben Weltmeeren reiche Beute machte, bis zu Störtebeker, der in der Nordsee die Schiffe der Hanse überfiel und der Legende nach von seinem Henker die Abmachung angeboten bekam, dass nach seiner Enthauptung so vielen seiner Crew das Leben geschenkt werden solle, wie er sie ohne Kopf gehend passieren konnte: Das Genre lebt von ereignisreicher Handlung, schnell wechselnden, manchmal exotischen Schauplätzen und einem opulenten Soundtrack mit großer Orchestrierung.

Achtung! Es sollte darauf geachtet werden, allzu stereotype Bilder von Piraten nicht zu reproduzieren, sondern zu hinterfragen.

GESTALTUNGSANREGUNGEN

KLASSEN: 1 bis 4

Wie sieht jemand aus, der mit seinem Schiff bei Sturm und Wind über die Wellen jagt, um gegen Meeresungeheuer oder Feinde zu kämpfen, ein bestimmtes Ziel erreichen muss oder als Pirat gefürchtet wird? Male eine Figurine mit Frisur, Kostüm und Gegenständen. Gib ihr einen Namen und erzähle vor der Kamera von ihrem größten Abenteuer.

KLASSEN: 5 bis 9 10 bis 13

Piraten werden im Film meist als sympathische Antihelden, romantisch, charmant und edel gezeigt, während sie in Wirklichkeit oft viel brutaler und skrupelloser sind. Wie würdest du einen Piraten filmisch darstellen? Überlege Maske und Kostüm, Körperlichkeit und Stimme und gib ihm/ihr einen Auftritt vor der Kamera. Finde eine passende Auftrittsmusik, die zum Charakter deiner Figur passt.

ZUSATZ FÜR KLASSEN: 10 bis 13

Entwickelt in Gruppen eine Piratengeschichte. Welche Gestaltungselemente im visuellen Konzept wären für euch wichtig? Erstellt eine Liste, in der ihr den gezielten Einsatz von Licht, Schatten, Farben, Bewegung, Tempo, Kameraperspektiven usw. in der Bildsprache plant. Versucht, ein paar Effekte selbst zu filmen.

Infos für filmische Gestaltung:

www.filmisch.online/schuelerinnen



View (Odveig Klyve, Norwegen 2021), Streaming-Angebot auf YouTube

10 Urlaubsort Meer

Langsam schiebt sich ein Riese ins Bild. Durch die Kamera sieht es aus, als ob die Kreuzfahrtschiffe die kleinen Holzhäuser zu zermalmen drohen. Der kurze Dokumentarfilm „View“ von Odveig Klyve zeigt die Situation, in der Touristen den Ort genießen, die Anwohner ihre Aussicht aber komplett verlieren. Die Regisseurin braucht keinen Kommentar dazu, die Bilder und der ruhige atmosphärische Sound erzählen die Geschichte allein. Am Schluss beim Abspann, wenn das Filmteam namentlich genannt wird, hört man ein Schiffshorn, lang und tief tönend wie ein klagender Ruf.

So wie in der norwegischen Hafenstadt Stavanger geht es überall auf der Welt zu. Jeden Sommer werden die Küstenstädte von großen Giganten überfallen. In Venedig gab es schon vor 300 Jahren Tourismus, doch damals besuchten nur wenige vornehme Reisende die berühmte Stadt. Heute hat die Stadt zwar nur 50.000 Einwohner, aber 30 Millionen Reisende pro Jahr. Die Lagune von Venedig wird täglich von einem Dutzend Kreuzfahrtschiffen angelaufen, die direkt am Markusplatz vorbeifahren und deren Passagiere für den Tagesbesuch an Land neuerdings 10 Euro Eintritt zahlen müssen.

Information: Bei Nutzung von Foto-, Film- und Musikmaterial auf das Urheberrecht achten. Regeln unter: www.wer-hat-urheberrecht.de

GESTALTUNGSANREGUNGEN

KLASSEN: 1 bis 4

Bildet Kleingruppen und stellt mit Tüchern und Requisiten einen schönen ruhigen, idyllischen Ort am Meer dar. Macht ein Foto. Dann kommen Touristen und feiern dort eine Party. Wie sieht der Ort nach der Party aus? Macht ein Foto. Ihr könnt auch einen Kurzfilm drehen, wie der Ort sich allmählich verändert und am Schluss nicht mehr so aussieht wie zu Beginn.

KLASSEN: 5 bis 9 10 bis 13

Wann ist der moderne Mensch eine Bereicherung für das Meer? Wann ist er eine Gefahr? Denkt euch in Kleingruppen eine Situation aus, in der in einem idyllischen Motiv am Meer eine Irritation auftritt, die man entweder sieht oder hört. Stellt die Situation mit gefundenem oder selbst gestaltetem Fotomaterial dar und spielt dabei mit den Perspektiven. Sucht einen Sound, durch den die Atmosphäre eures Bildes verstärkt wird.

11 Inselgeschichten

Jeder kennt die Frage: „Wen oder was würdest du auf eine einsame Insel mitnehmen?“ Sie kann existenziell gemeint sein und sie fragt nach dem Wesentlichen. Die berühmteste Inselgeschichte der Weltliteratur, „Robinson Crusoe“ von Daniel Defoe von 1719, begründet den Ort als Experimentierfeld und kreiert eine Laborsituation, in der sich der Mensch beweisen muss und mit Prüfung, Erkenntnis, Wandlung und abschließender Bewährung eine klassische Heldenreise durchläuft.

Bis in den Kinderfilm hinein gilt eine „Robinsonade“ mittlerweile als eigenes Genre: die Insel als ein abgeschirmter Ort, an dem der Mensch sich selbst ausgeliefert ist und einer Einsamkeit begegnet, die entweder als erholsamer Sehnsuchtsmoment oder als bedrohliche Ausgesetztheit erzählt wird.

Auch Sam in „Meine wunderbar seltsame Woche mit Tess“ will beim Familienurlaub auf Terschelling, einer niederländischen Insel, eigentlich das Alleinsein üben. Statt Sandburgen zu bauen, buddelt er sich ein Grab, um zu schauen, wie sich das anfühlt. Erst als er Tess kennenlernt, die auf der Insel lebt und seine Hilfe für die Lösung ihres Problems braucht, lernt er Familie und Freunde zu schätzen und versteht: Das Leben findet jetzt statt und man sollte es genießen.

Meine wunderbar seltsame Woche mit Tess

(Steven Wouterlood, Niederlande/Deutschland 2019)



GESTALTUNGSANREGUNGEN

KLASSEN: 1 bis 4

Denkt euch zu zweit eine Figur aus, die auf einer einsamen Insel strandet. Dort begegnet sie einer anderen Figur, die schon lange auf der Insel lebt. Was passiert, wenn sie sich treffen? Spielt eure Geschichte mit Spielzeugfiguren nach und erzählt dabei. Lasst eine Kamera mitlaufen.

KLASSEN: 5 bis 9

Bildet Paare und interviewt euch gegenseitig vor der Kamera: Wie sieht eure Trauminsel aus? Welche Farben haben die Insel und das Meer? Wie stellt ihr euch das Leben dort vor? Wenn ihr ein einziges Mal die Insel besuchen dürft: Beschreibt, wie es euch vor, während und nach dem Inselbesuch geht. Was würde sich bei euch verändern?

KLASSEN: 10 bis 13

Informiert euch über den Roman von Daniel Defoe. Bildet Kleingruppen und erfindet eine moderne Robinsonade, in der zwei Figuren auf einer einsamen Insel aufeinandertreffen. Diese Begegnung kann utopisch oder dystopisch enden. Dreht einen Kurzfilm mit der Szene, in dem sie sich das erste Mal begegnen.

Achtung! Vermeidet jeglichen kolonialistischen Blick auf die fremde Lebenswelt.

12 Mikrokosmos Ozeandampfer

Im Alten Testament, dem ersten Teil der christlichen Bibel, wird eine Geschichte erzählt, in der Gott die Menschen strafen wollte, da er nicht zufrieden war mit ihnen. Er bereute es, sie überhaupt erschaffen zu haben, und schickte eine große Sintflut, um sie zu vernichten. Nur die Tiere sollten überleben. Noah baute ihnen ein großes Schiff und auf dieser Arche mussten nun die Maus mit dem Elefanten und die Ameise mit dem Faultier auskommen, zusammengepfercht auf allerengstem Raum.

Ob Landtiere in der Arche, eine Familie im Hausboot, Flüchtlinge auf einem kleinen Schlauchboot oder Passagiere eines Ozeandampfers – für alle ist das Meer an sich kein natürlicher Lebensraum, auf einem so isolierten Ort wie einem Schiff kann man zudem noch nicht einmal fliehen. Je größer man den Handlungsort wählt, desto umfassender lässt sich dort ein sozialer Mikrokosmos auffächern und dramatische oder komödiantische Konstellationen innen wie außen können erzählt werden. Das geschlossene, ausweglose System eines großen Kreuzfahrtschiffes versammelt auf hoher See verschiedenste Schichten und Gesinnungen, die einander im Vorfeld nicht kennen, hier aber aufeinandertreffen.

Eine der berühmtesten Schiffskatastrophen war der Untergang der „Titanic“ am 14. April 1912. Bereits fünf Verfilmungen zeugen von einer anhaltenden Faszination für die schreckliche Katastrophe an sich und für die Möglichkeiten auf der Bühne eines Luxusdampfers.

Titanic (Herbert Selpin und Werner Klingler, Deutschland 1943)

GESTALTUNGSANREGUNGEN

KLASSEN: 1 bis 4

Erzählt euch die Geschichte der Arche Noah. Malt in Kleingruppen ein großes Schiff und darin die Tiere. Wer wohnt wo? Was passiert, wenn sie sich auf dem Schiff begegnen? Auch als Stop-Motion-Film mit einzelnen Episoden gut erzählbar.

KLASSEN: 5 bis 9

Entwickelt in Kleingruppen je fünf Figuren, die in sozialem Status und Charakter sehr unterschiedlich sind. Erfindet eine Situation im Ausnahmezustand, die dort ansetzt, wo Schiffskatastrophenfilme enden: Sie teilen sich ein Rettungsboot. Entwerft kurze szenische Momente und improvisiert selbst mögliche Situationen. Lasst eine Kamera mitlaufen.

KLASSEN: 10 bis 13

Zeichne einen Ozeandampfer in seiner vertikalen Raumordnung. Bestimme eine Handlungszeit, in der er unterwegs ist, und bilde unter den Gästen die soziale Hierarchie so ab, dass man Kennzeichen von politischen und ideologischen Ansichten erkennt. Nimm eine kleine Kamerafahrt über deine Zeichnung auf und lege ein Audio an.



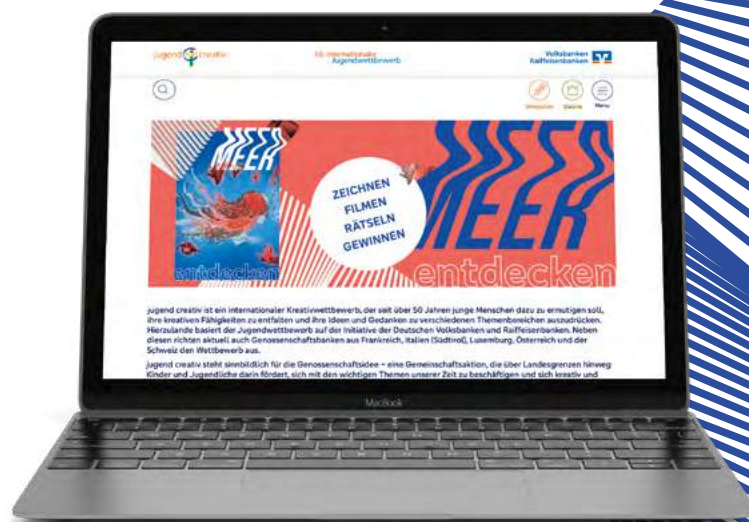
Videoportal für die Kategorie Kurzfilm www.jugendcreativ-video.de

Die Kurzfilme müssen für die Wettbewerbsteilnahme auf dem Videoportal www.jugendcreativ-video.de hochgeladen werden. Alle hochgeladenen Filme werden von einem Redaktionsteam auf Einhaltung der Vorgaben überprüft (z. B. mindestens 60 Sekunden, maximal zehn Minuten Filmlänge, nicht größer als 500 MB, MP4-Format, Musik- und Bildrechte, Altersfreigabe) und anschließend freigegeben. Bei Nichteinhaltung der Vorgaben werden die Teilnehmerinnen und Teilnehmer zur Nachbearbeitung aufgefordert.

Die Bewertung aller freigegebenen Kurzfilme erfolgt durch fachkundige Juries, die sich aus erfahrenen Medienpädagoginnen und -pädagogen sowie Filmexperten und -expertinnen zusammensetzen – zunächst auf Ortsebene, dann auf Landes- und Bundesebene. Die Mitglieder der Bundesjury finden Sie unter:
www.jugendcreativ.de/Bundesjury

Die Filmbeiträge werden in einer Altersgruppe von Klasse 1 bis 13 bewertet. Das Alter der Kinder und Jugendlichen fließt jedoch in das Juryurteil ein. Die Expertinnen und Experten der Bundesjury wählen aus den regionalen Siegerfilmen sechs Preisträgerfilme aus. Alle von der Bundesjury prämierten Filme werden anschließend auf dem Kurzfilmportal in der Gewinnergalerie veröffentlicht. Die Bundessiegerinnen und -sieger gewinnen die Teilnahme an der Bundespreisträgerakademie.

Bei der Filmproduktion kommt es auf viele Kleinigkeiten an, nicht nur beim Drehen, sondern auch in der Vor- und Nachproduktion. Auf dem Videoportal finden Ihre Schülerinnen und Schüler nützliche Tipps zum Videodreh sowie zu Filmtechniken und -produktion: www.jugendcreativ-video.de



Publikumspreis

Alle Besucherinnen und Besucher des Videoportals können sich registrieren und dann in der Zeit vom 16. Februar 2026 bis 17. April 2026 online für ihre Lieblingsfilme abstimmen. Am 20. April 2026 wird der Gewinnerfilm des Publikumspreises auf dem Videoportal bekannt gegeben und mit einem Gutschein in Höhe von 300 Euro für Videotechnik belohnt.

Online: Webseiten und Materialien

Auf unserer Wettbewerbswebseite finden Sie weitere spannende Unterrichtsempfehlungen und Literaturhinweise sowie interessante Internetlinks, die Ihnen Anregungen für Ihren Unterricht und für weitere Recherche geben sollen.

www.jugendcreativ.de

- alle Informationen zum Wettbewerb, Literaturtipps unseres Medienpartners „Dein SPIEGEL“ mit Artikeln zum Thema, Filmtipps für Kinder und Jugendliche zum Wettbewerbsthema von unserem Partner Junge Filmszene im BfF, Linktipps rund um das Thema „Meer entdecken“, Zusatzmaterial zum Pädagogemagazin



www.jugendcreativ-video.de

- viele Tipps rund um die Filmherstellung, Informationen speziell zu dieser Wettbewerbskategorie und das Portal, um den Wettbewerbsfilm zur Teilnahme hochzuladen

www.facebook.com/jugendcreativ
www.instagram.de/jugendcreativ
www.youtube.com/@jugendcreativ

- aktuelle Informationen in den jeweiligen Wettbewerbsphasen

#jugendcreativ #jcMeer

- Social-Media-Beiträge zum Internationalen Jugendwettbewerb, gesammelt auf unserer Social Wall

ONLINE-ARCHIV MIT BUNDESPREISTRÄGERWERKEN

Die Siegerbilder und -filme der vergangenen Wettbewerbe der Kategorien Bildgestaltung und Kurzfilm finden Sie in der großen Online-Galerie unter www.jugendcreativ.de.



Impressum

www.jugendcreativ.de
www.jugendcreativ-video.de
www.facebook.com/jugendcreativ
www.instagram.de/jugendcreativ
www.youtube.com/@jugendcreativ

REDAKTION UND GESTALTUNG

Neu Deutsch GmbH
Fettstraße 7a, 20357 Hamburg
www.neu-deutsch.de

IN ZUSAMMENARBEIT MIT

Prof. Dr. Anja Mohr, Professorin für Bildende Kunst und ihre Didaktik an der Ludwig-Maximilian-Universität München (Anregungen für den Unterricht BILDGESTALTUNG)

Janina Arlt, Künstlerin, Oberstudienrätin für Kunst und Deutsch in Hamburg, Kulturbefragte am Gymnasium Eppendorf (Anregungen für den Unterricht BILDGESTALTUNG)

Eva-Maria Schneider-Reuter, Filmvermittlerin, Moderatorin, Kuratorin, Autorin und Mitbegründerin der FBW-Jugendfilmjurs (Anregungen für den Unterricht KURZFILM)

HINWEISE

Wir erklären mit Blick auf die genannten Internetlinks, dass wir keinerlei Einfluss auf die Gestaltung und die Inhalte der Seiten haben und uns ihre Inhalte nicht zu eigen machen.

Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird auf die gleichzeitige Verwendung der Sprachformen männlich und weiblich teilweise verzichtet.

Sämtliche Personenbezeichnungen gelten im Sinne der Gleichbehandlung grundsätzlich für alle Geschlechter. Die verkürzte Sprachform hat nur redaktionelle Gründe und beinhaltet keine Wertung.

Das Manuskript ist mit äußerster Sorgfalt bearbeitet worden. Eine Gewähr auf die Richtigkeit kann jedoch nicht übernommen werden.



HERAUSGEBER

Bundesverband der Deutschen Volksbanken und Raiffeisenbanken e. V. (BVR)
Abteilung Kommunikation und Öffentlichkeitsarbeit
Schellingstraße 4, 10785 Berlin
Verantwortliche Abteilungsleiterin:
Melanie Schmergal
Projektleitung jugend creativ:
Christiane Dörken

BILDNACHWEISE

Seite 3: Foto: BVR; **Seite 4:** Foto: Arved Fuchs Expeditionen; **Seite 5:** Klara Nölle (Foto: Marion Koell); Finn Busse (Foto: privat), Anh Tú Nguyen (Foto: Jens Mader); **Seite 6:** Philipp Aubel (Foto: BJF), Bettina Stiebel (Foto: Der SPIEGEL); **Seite 7:** Foto: Friedrich Verlag; **Seite 12:** Internationale Schlussveranstaltung (Foto: Romain Murer); **Seite 13:** Bundespreisträgerakademie (Foto: BVR); **Seite 15:** Foto: Augustinum; **Seite 16:** Foto: Cristina Mittermeier/SeaLegacy; **Seite 17:** Janina Arlt (Foto: privat), Prof. Dr. Anja Mohr (Foto: Stephan Schaar); **Seite 18:** © Gerhard Richter; **Seite 19:** Tetrapode (© Stefanie Zochel); Sun & Sea (Rugilė Barzdžiukaitė, Vaiva Grainytė, Lina Lapelytė); **Seite 20:** Arcimboldo (Foto: Ausstellungskatalog des Kunsthistorischen Museums Wien 2008), Drei Grazien (Foto: Alfons Lenßen); **Seite 21:** © Sigalit Landau; **Seite 22:** Noordzee-pedalo (© Collection Mu.ZEE Ostend, Foto: Cedric Verhelst), Bis zum Ende der Welt (Foto: Alexander Battrell); **Seite 23:** o.T. (Courtesy Galerie Krinzinger und Studio Eva Schlegel, Foto: Carmen Alber), San Francisco, Afternoon at Golden Gate Bridge (© Thomas Kellner Siegen und VG Bild-Kunst Bonn: 42#16); **Seite 24:** Wassermann (© Ilma Ewers-Wunderwald), The photograph of Algae (© Anna Atkins); **Seite 25:** Vatnajökull (the sound of) (© Katie Paterson), Saber-toothed viper fish (© Wildlife Conservation Society); **Seite 26:** © Cy Twombly Foundation, Foto: Haydar Koyupinar; **Seite 27:** © Science History Images / Alamy Stock Photo; Photo: Alexandre Rotenberg / Alamy Stock Photo; **Seite 28:** © National Gallery of Art © Estate of Roy Lichtenstein; **Seite 29:** Mid-Day (© Courtesy Contemporary Fine Arts), Barca Nostra (Foto: Andrea Avezzi Courtesy Archivio Storico della Biennale di Venezia, ASAC), Foto: Jason Mandella; **Seite 30:** Unsere Ozeane (Foto: Jacques Perrin und Jacques Cluzaud), Plakat Moby Dick (© picture alliance / Collection Christophel); **Seite 31:** © AB Svensk Filmdistributi, Foto: Bo-Erik Gyberg; **Seite 32:** Eva-Maria Schneider-Reuter (Foto: Daniela Schleich); **Seite 33:** © Jakub Kouřil; **Seite 34:** © Autour de Minuit; **Seite 35:** © Image from Sammy's Adventures, The Secret Passage © with the courtesy of nWave Pictures; **Seite 36:** Chiripajas (© CHIRIPAJAS), The North Drift (© ravir film); **Seite 37:** © Sonic Sea (www.sonicsea.org); **Seite 38:** © Schiwago Film; **Seite 39:** © kurhaus production; **Seite 40:** © Song of the Sea; **Seite 41:** © 2009 Warner Bros.; **Seite 42:** © interfilm, Foto: Nils Petter Devold Midtun; **Seite 43:** Foto: Bert Nijman; **Seite 44:** © Friedrich-Wilhelm-Murnau-Stiftung

MEER

DIE WICHTIGSTEN TERMINE

1. Oktober 2025	Wettbewerbsstart
12. Februar 2026	Teilnahmeschluss
Februar bis Mai 2026	Jurys tagen auf Orts-, Landes- und Bundesebene
Juni/Juli 2026	Internationale Jurierung und Preisverleihung
August 2026	Bundespreisträgerakademie jugend creativ



JUGEND CREATIV – EIN WETTBEWERB MIT WIRKUNG

- gemeinsames internationales Förderprojekt der Genossenschaftsbanken aus Deutschland, Frankreich, Italien (Südtirol), Luxemburg, Österreich und der Schweiz
- weltweit größter Jugendwettbewerb seiner Art
- nichtwerbliches Engagement der Volksbanken und Raiffeisenbanken
- über 90 Millionen internationale Wettbewerbsbeiträge seit 1970
- nachhaltige Kreativförderung und Persönlichkeitsentwicklung
- Qualität und Breitenwirkung durch Engagement von Pädagogen
- Jahr für Jahr kreatives Experimentierfeld zu aktuellen Wettbewerbsthemen

entdecken

www.jugendcreativ.de

jugend  creativ