

Anregungen für den Unterricht:

🎬 Kategorie Kurzfilm

Die folgenden zwölf Aufgabenstellungen beleuchten verschiedene Facetten des Themas im Bereich Kurzfilm.

Film **ist** visualisierte Fantasie und entsteht somit erst durch die Fantasie der Filmemacherinnen und Filmemacher. Daher greifen die Unterrichtsaufgaben möglichst breit gefächert Aspekte und Momente der Entstehung eines Films auf: Geschichten erfinden als erzählerisches Gestalten wie in einem Drehbuch, Fantasie gestalten mithilfe visueller Konzepte für alle Gewerke, szenisches Gestalten durch die Inszenierung und das Spiel beim Dreh sowie schließlich die Nutzung ästhetischer und technischer Möglichkeiten in der Postproduktion.

UNTERRICHTSIMPULSE UND EMPFEHLUNGEN

Die Schülerinnen und Schüler beschäftigen sich mit Traumwelten und deren Figuren sowie mit den Abgründen und Gegenentwürfen im Albtraum. Sie untersuchen, wie Fantasie in Ton und Bild übersetzt werden kann, und lernen, mit Imagination und dem Nicht-Darstellbaren filmisch zu erzählen.

Ermöglichen Sie es Ihren Schülerinnen und Schülern, die eigene Fantasie zu erspüren und in einen kreativen Prozess zu überführen. Das Ergebnis sollte anfangs nicht das Wichtigste sein. Schon mündliche und/oder bildliche Erzählungen sind Arbeit mit der eigenen Fantasie, und der Raum dafür muss erst einmal geschaffen werden, um sie zu entdecken und zu aktivieren.

Ziel der Aufgaben ist es, eine Sprache für die eigene Fantasie zu finden, die Grundlage für die Darstellung gesellschaftlich relevanter Themen und ihrer Diskurse sein kann, und anhand der Wahrnehmung durch Zuschauer im Kinosaal Bedeutung erlangt.

ALTERSEMPFEHLUNGEN

🟪 **KLASSEN: 1 bis 4**

🟩 **KLASSEN: 5 bis 9**

🟨 **KLASSEN: 10 bis 13**



Eva-Maria Schneider-Reuter

Eva-Maria Schneider-Reuter hat Germanistik und Schauspiel studiert und war anschließend 15 Jahre an deutschen Theatern engagiert. Das Spiel auf der Bühne ist die 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 bundesweiten BJF-Jugend-Filmjurs und leitet partizipative Projekte und Workshops. 2025 hat sie den Bundesverband für freie Filmvermittlung mitgegründet ([ag-vermittlung.de](https://www.ag-vermittlung.de)).

1 Fantasie als Ausdruck innerer Realität

Frida ist sehr krank. In ihrer Vorstellung liegt ihr schwaches Herz im Gras und wird von ihren eigenen Tränen begossen. Ein kleines Mädchen, das genauso aussieht wie sie selbst, hütet und pflegt es, damit es wieder gesund wird – inmitten eines poetischen Ortes, an dem Blumen und Pflanzen üppig wachsen, das Licht warm schimmert und der Tränenregen reichhaltige Nahrung ist.

In diesem farbenfrohen Animationsfilm über die Kindheit der mexikanischen Künstlerin Frida Kahlo liegt die Hauptfigur nicht nur gelähmt und isoliert im Krankenbett, sondern spaziert als gesundes, starkes zweites Ich durch den Garten ihrer Gefühle, und schafft es, Schmerz und Krankheit in kreative, farbenfrohe Bilder umzuwandeln. An Kahlos späteren berühmten Gemälden sieht man, dass die Künstlerin Fantasie und Imagination als Ort der inneren Reflexion begreift.

INFO:

Anleitung zu „Traumsequenzen selbst drehen“
beim Vermittlungs-Onlineportal unter:

www.filmmuseum.at



Hola Frida, Regie: Karine Vézina und André Kadi,
Frankreich/Kanada 2024 © eksystemt Filmverleih
Frida geht im Garten ihrer Gefühle spazieren.

LITERATUR:

- Große Kunstgeschichten. Frida Kahlo
(DK Verlag – Kids (Hrsg.))
- Little People, Big Dreams: Frida Kahlo
(Insel Verlag GmbH, María Isabel Sánchez Vegara)
- Frida Kahlo und ihre Tiere
(Nord-Süd Verlag, Monica Brown, John Parra)

GESTALTUNGSANREGUNGEN

KLASSEN: 1 bis 4

Die berühmte Malerin Frida Kahlo aus Mexiko erkrankte als Kind vermutlich an Kinderlähmung und musste viele Monate isoliert im Krankenzimmer verbringen. Aber sie war nicht allein: Eine imaginäre Freundin, die genauso aussah wie sie, begegnete ihr im Traum und half ihr, mit der Krankheit umzugehen und ihr selbst Kraft und Mut zuzusprechen. Wie könnte deine imaginäre Freundin/dein imaginärer Freund aussehen? Male ein Bild, in dem ihr zu zweit seid. Welche Elemente und Dinge, Farben und Muster dürften an diesem Ort nicht fehlen, an dem ihr euch begegnet? Wenn du eine solche Szene filmst, wie würdest du die nicht reale Person darstellen, sodass der Zuschauer sie erkennt?

KLASSEN: 5 bis 9

Für Frida Kahlo war der Übergang zwischen Kunst und Leben ein fließender. Sie hat ihre eigene Kreativität immer als Ausdrucksmittel ihrer inneren Realität verstanden. In ihren Bildern sind alle Gedanken, Wünsche und Ängste gleichberechtigt und konkret verbildlicht, eingebettet in eine real dargestellte Situation. Wie würdest du diese zwei Welten, die innere wie die äußere, filmisch gestalten? Dreht als Gruppenarbeit eine kurze Szene, in der in einer realen Situation etwas Ungewöhnliches, Imaginäres, Irreales passiert. Damit man es als Traum erkennt, sollten sich alle Figuren so verhalten, als wäre alles völlig normal – nur wir Zuschauer erkennen, dass wir uns in einem Traum befinden.

KLASSEN: 10 bis 13

Wenn im Film eine Figur anfängt zu träumen, kann der Film die seltsamsten Dinge zeigen und so Wunschgedanken, Ängste oder Problemlösungen sichtbar machen. Diese Traumsequenzen haben den Vorteil, dass sie sich nicht an die Regeln der Realität halten müssen. Die einzige Grenze ist die Vorstellungskraft der Filmschaffenden. Gestalte selbst eine Traumszene! Überlege genau, wie Ort, Zeit, Figuren und Dinge in einem Traum dargestellt werden. Experimentiere mit besonderer Musik, seltsamen Farben oder ungewöhnlichem Kamerawinkel.



Lippels Traum, Regie: Lars Büchel, Deutschland 2009

© collina filmproduktion GmbH

Im echten Leben ist Lippel schüchtern und ängstlich, in seinem eigenen Märchen aus 1001 Nacht ist er stark und mutig.

2 In einem anderen Leben, in einer anderen Welt

Lippel hat große Angst vor der Dunkelheit, wird in der Schule geärgert, und jetzt passt auch noch Frau Jakob auf ihn auf, weil sein Vater für eine Woche auf Geschäftsreise muss. Sie ist schrecklich streng und konfisziert sogar das Buch, das ihm sein Vater zum Abschied geschenkt hat: *Geschichten aus 1001 Nacht*. So träumt sich Lippel im Schlaf in die orientalische Märchenwelt, in der sein Vater ein großzügiger, aber entscheidungsschwacher König ist, dessen hinterlistige Schwägerin alias Frau Jakob den Thron selbst besteigen möchte und in der Lippel selbst mutig und tapfer ist. Wenn's denn so einfach wäre: Wie wird man Heldin oder Held in beiden Welten?

In *Lippels Traum* werden die reale und die märchenhafte Welt audiovisuell ganz unterschiedlich dargestellt und gleichzeitig sind sie miteinander verwoben: Alle Figuren gibt es hier wie dort, sie wandeln in beiden Welten. In der parallelen Märchenwelt findet Lippel kreative Auswege aus seinen Problemen und überträgt letztlich das im Traum geglückte Handlungsmuster auf die Realität.

INFO:

Am Computer wird in der Nachbereitung eines Green-Screen-Bildes nicht nur der grüne Hintergrund, sondern jede grüne Farbe vom Foto entfernt. Das heißt, die Kleidung sollte keine grünen Farben enthalten, außer der Effekt ist gewollt.

Empfehlung: App Green Screen by Do Ink

GESTALTUNGSANREGUNGEN

KLASSEN: 1 bis 4

In welcher früheren Zeit hättet ihr gerne gelebt? Recherchiert, wie die Menschen in jener Zeit gelebt haben, z.B. bei den Pharaonen im alten Ägypten, auf einer Ritterburg oder als es noch keine Autos gab. Überlegt euch eine Situation zu jener Zeit, in der ihr selbst auftaucht. Hängt im Klassenzimmer ein grünes Tuch auf und fotografiert bzw. filmt euch vor diesem Green Screen. Im Computer löscht ihr den grünen Hintergrund im Bild und setzt ein gemaltes Bild oder einen selbstgedrehten Clip ein: Schon reitet ihr auf einem T-Rex, sitzt auf einem Königsthron oder genießt das Leben im Eukalyptusbaum wie ein Koala. Denkt euch eine Irritation aus: Tragt Fußballschuhe im Urwald, fliegt durchs All oder lest ein Buch am Grunde des Meeres.

KLASSEN: 5 bis 9

Denkt euch eine Alltagswelt und eine Traumwelt aus. Erfindet eine Figur, die in beiden Welten dieselbe Kleidung trägt und die gleichen Gegenstände bei sich hat. Was unterscheidet das Leben in beiden Welten? Was ist gleich? Überlegt euch die Darstellung der beiden Welten, experimentiert mit Perspektiven und Farben! Fotografiert die Figur vor einem Green Screen und bearbeitet anschließend das Foto im Computer.

KLASSEN: 10 bis 13

Welche Stadt würdet ihr gerne mal besuchen, welches Bauwerk fasziniert euch? Fotografiert euch als Guide, Wissenschaftler oder neugieriger Außerirdischer vor einem Green Screen. Sammelt Bilder oder Filmmaterial der Orte, von denen ihr erzählen wollt, und montiert sie anschließend am Computer zu einem Erklärfilm.

3 Imaginäre Begleiter

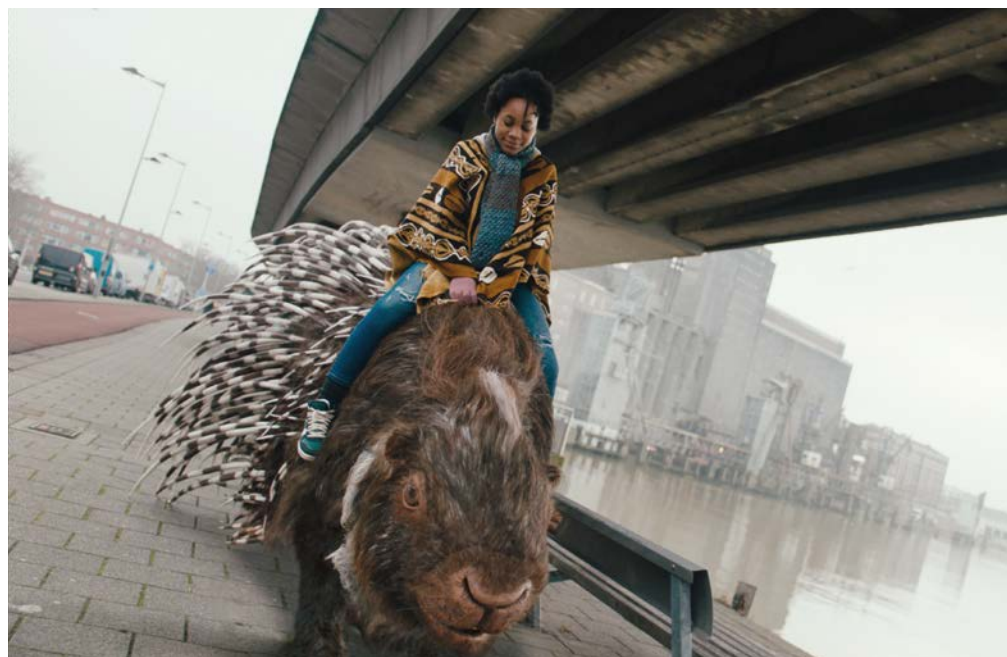
Auch wenn sich Ama wie eine Niederländerin fühlt, ist sie es vor dem Gesetz nicht, weil der Asylantrag der Eltern abgelehnt wurde. Als die Polizei vor der Tür der maroden Wohnung der Familie steht, weil ein Rohrbruch gemeldet wurde, ist der Vater gerade arbeiten, die Mutter und der kleine Bruder aber werden sofort mitgenommen. Nur Ama kann fliehen. Allein streift sie durch die Stadt auf der Suche nach ihrem Vater und nach einer Lösung für die drohende Abschiebung. Dabei hilft ihr bester Freund Thijs und – ein riesiges Stachelschwein!

Es ist ihr Totemtier. Mit dem Tier, das zunächst nur Ama sehen kann, erzählt Regisseur Sander Burger von senegalesischen Traditionen, in denen bei einigen ethnischen Gruppen Schutztiere bzw. Totemtiere eine wichtige Rolle spielen.

Für Ama ist es ein Stachelschwein. Die plötzliche Erscheinung des Totems im Film öffnet auf einer zweiten Erzählebene auch einen metaphorischen Raum. Mit seinen Stacheln wehrt es sich gegen das gesellschaftliche Außenseiterdasein von Ama; es beschützt sie, wo niemand da ist. Mit seinem sanften Blick und dem tiefen Grunzen tröstet es sie und gewinnt die Herzen der Zuschauer.

INFO:

Für den Film wurde das Stachelschwein nicht nachträglich am Computer als CGI eingesetzt, sondern als Animatronic gebaut. Die mechanisch, pneumatisch oder elektronisch gesteuerten Figuren, oft in Tiergestalt, findet man in Freizeitparks, auf Jahrmärkten und als Special Effects im Film. Die oft sehr aufwendig gestalteten physischen Modelle sind kompliziert zu bedienen. In Amas Totem wurden insgesamt 48 Motoren im Kopf des Tieres verbaut, und ein Puppenspieler steuerte die Bewegungen.



GESTALTUNGSANREGUNGEN

KLASSEN: 1 bis 4

Welches Totemtier bzw. Kraftspender-Tier wacht über dich? Bleibt es immer bei dir? Kann es altern? Wann verabschiedet es sich? Informiere dich über die Fähigkeiten des von dir gewählten Tieres, seinen Lebensraum und sein Fressverhalten. Suche einen Gegenstand oder ein Kuscheltier als Symbol für das von dir gewählte Tier. Denke dir eine Geschichte aus, in der der Kraftspender dich beschützt. Fotografiere dich zusammen mit ihm oder male ein Bild. Zeige das Ergebnis in der Klasse und erzähle dabei die Geschichte. Alternativ könnt ihr als Gruppenarbeit eine der Geschichten verfilmen!

KLASSEN: 5 bis 9

KLASSEN: 10 bis 13

Wenn du gut schwimmen kannst, kann es vielleicht auch dein Totemtier. Welchen Kraftspender hast du an deiner Seite? Warum passt er zu dir? Denke dir eine realistische Situation aus, der eine Figur zunächst machtlos ausgeliefert ist. Erst das Erscheinen eines Kraftspenders hilft der Figur und macht sie stark und mutig. Alles geht gut aus, weil er an ihrer Seite ist. Erzählt die Geschichten in einer Kleingruppe und entscheidet euch für eine. Dreht in der Kleingruppe einen magischen und zugleich realistischen Kurzfilm. Wie Amas Stachelschwein oben im Bild kann ein kleines Tier im Film überdimensional wirken – probiert es aus!

*Mein Totemtier und ich,
Regie: Sander Burger,
Niederlande/Luxemburg/
Deutschland 2023
© farbfilm verleih
Wer sagt, dass Stachel-
schweine nicht großartige
Beschützer sein können?*

4 Mit Tricks zur Superkraft

Die todkranke Jo möchte gerne unsterblich sein, und wenn sie sich selbst eine Superkraft aussuchen könnte, würde sie gerne fliegen können! In ihren Träumen kommt sie dem Fliegen ganz nah. Während ihre Mutter Jos Kräfte schonen will, erkennt die Schwester, dass kleine Tricks – wie ein Salzstreuer, der wie von Zauberhand über den Tisch wandert – oder größere fantastische Kräfte – Jos Lebensfreude wieder zum Blühen bringen. Als schließlich die Menschen auf dem Dorfplatz in ihren Bewegungen erstarren, nur weil Jo laut „Stopp!“ ruft, könnte ihr Traum doch möglich sein. In ihren letzten Tagen dreht das ganze Dorf einen Film, in dem Jo fliegen kann.

Das Kino hat die Zauberfähigkeit, aus dem Spiel zwischen Fiktion und Realität Kraft zu schöpfen. Beim Zusammenwirken von Fantasiewelt und Wirklichkeitsebenen entfaltet sich seine Magie und Illusionskraft: Es darf gelacht und geweint, getrauert und geträumt werden. Die eigentliche Superkraft von Jo liegt darin, an die Ewigkeit der Fantasie glauben zu können und an ihre Macht, der kein Tod jemals etwas anhaben kann.

INFO:

Eine Szenenanalyse aus dem Film *Supa Modo* zum Thema „Fantasie und Wirklichkeit“ findet ihr auf kinofenster.de. Den ganzen Film könnt ihr auf voebb.filmfreund.de sehen, dem kostenlosen Streamingdienst der Bibliotheken.

Probiert's mal aus:

Pixilation ist eine Stop-Motion-Filmtechnik, bei der Schauspieler und Objekte durch Einzelbilder animiert werden, um surreal wirkende Bewegungen wie Schweben oder Teleportieren zu erzeugen. Statt einer kontinuierlichen Aufzeichnung werden viele einzelne Fotos aufgenommen, wobei Personen oder Gegenstände zwischen den Aufnahmen minimal verschoben werden. Der Effekt ist ein leicht ruckartiger, zappeliger Bewegungsablauf („pixilated“, engl. für skurril, exzentrisch).

Tutorial-Video vom DFF:

<https://www.youtube.com/watch?v=UA6D0LJBAnA>

Supa Modo,
Regie: Likarion Wainaina, Kenia/
Deutschland 2018 © One Fine
Day Films/Ginger Ink Films –
mit freundlicher Genehmigung
des Sächsischen Kinder- und
Jugendfilmdienst e.V.
Jo will eine Superheldin sein.
Die leben schließlich für immer
und müssen nicht sterben.



GESTALTUNGSANREGUNGEN

KLASSEN: 1 bis 4

Welche Superheldinnen und Superhelden kennst du? Was macht für dich eine Superheldengeschichte aus? Welche Eigenschaften hat eine Superheldin oder ein Superheld? Male dich als Heldin oder Held. Achte dabei auf Farbe und Form der Maske und des Kostüms sowie auf die Haltung deiner Figur. Beschrifte – wie auf einem Steckbrief – alle wichtigen Merkmale: die besonderen Fähigkeiten deiner Figur und wofür sie diese einsetzt. Stellt eure Superheldinnen und Superhelden der Klasse vor. Wo könntet ihr euch treffen und gemeinsam eine Superheldengeschichte erleben? Entwerft ein Filmplakat für einen Film, in dem ihr alle mitspielt.

KLASSEN: 5 bis 9

Wie werden Special Effects produziert? Recherchiere, wie eine Figur mit einfachen Mitteln fliegen kann, plötzlich in einem anderen Raum erscheint oder die Welt anhält, um etwas in Ruhe zu tun. Nehmt eine Kamera und versucht in einer Kleingruppe, einen dieser Tricks umzusetzen.

KLASSEN: 10 bis 13

Auch dieser erste Superheldenfilm aus Kenia hatte kein Geld für teure Spezialeffekte. Das Team, alles junge Filmschaffende, hat sich einfach umsetzbare Effekte ausgedacht und direkt losgedreht. Baut in der Klasse eine Green-Screen-Box und experimentiert mit der Kamera. Dreht in Kleingruppen einen kurzen Werbetrailer für die Superkraft eines ganz normalen Menschen.

5 Das perfekte Ideal

Mithilfe eines magischen Spiegels erschaffen sich Frido und sein Freund Emil Doppelgänger. Die übernehmen alle unangenehmen Aufgaben: gehen zur Schule, üben Geige oder wehren sich gegen größere Kinder, von denen sie geärgert werden. Eigentlich perfekt. Aber dann werden die Klone zu selbstständig, sind nicht mehr bloß Spiegelbild, sondern schicken die (unperfekten) Originale ins Abseits – so, als wollten sie ihnen ihr Leben wegnehmen! Regisseur Markus Rosenmüller hat bei der Entwicklung der Geschichte mit seinem Team tief in die analoge und digitale Filmtrickkiste gegriffen: Überblendungen, Splitscreen, Doppelbesetzungen und die Kunst der Montage!



Unheimlich perfekte Freunde, Regie: Markus H. Rosenmüller, Deutschland 2018 © ViaFilm/Vuelta Germany GmbH, Foto: Marc Reimann

So ein Doppelgänger ist praktisch, solange klar ist, wer das Original ist.

INFO:

Film als kreative Kunstform hat von Beginn an mit Perspektiven, Schnitt und Bildelementen experimentiert. Visuelle Tricks wie Stopptrick, Mehrfachbelichtung, Stop-Motion, Rückprojektion, Matte Painting oder Green Screen wurden fortlaufend erweitert und erreichten durch Computer Generated Imagery (CGI) neue Dimensionen. Legendäre Erfinder wie Georges Méliès, Ray Harryhausen, George Lucas oder James Cameron perfektionierten diese Techniken immer weiter.

TIPP:

Interaktives Lernen mit der App TopShot der Initiative FILM+SCHULE NRW.
Empfehlung: Kapitel Schnitt&Montage.
Empfohlenes Schnitt-Tool: DaVinci Resolve (kostenlos über Blackmagic Design)

GESTALTUNGSANREGUNGEN

KLASSEN: 1 bis 4

Wisst ihr, was ein Spiegelkabinett ist? Macht eine Übung: Stellt euch hin und schaut in einen (imaginären) Spiegel. Werdet lang und dünn, klein und breit, mit ganz kurzen Beinen und riesigem Oberkörper, mit ganz langen Beinen und kurzem Oberkörper, mit einem riesigen Kopf oder einem winzigen Kopf. Fällt euch noch mehr ein? Wie fühlt es sich an, plötzlich ganz anders zu sein als sonst? Fotografiert euch zunächst wie gewohnt und anschließend als Gegenfigur oder Doppelgänger. Experimentiert dabei mit Körperhaltung, Gestik und Mimik – erkennbar bleiben sollt ihr trotzdem. Ihr könnt die Idee auch als Film umsetzen: Spielt zuerst eine Szene als „echtes Ich“ und anschließend im selben Setting als Doppelgänger. Durch Schnitt und Montage können später beide Figuren gleichzeitig in einer Szene erscheinen.

KLASSEN: 5 bis 9

Dreht euren eigenen Doppelgänger-Film! So geht's:

1 Entwicklung der Szene: Entwickelt als Kleingruppe eine kurze Geschichte über zwei Versionen derselben Person – eine perfekte und eine unperfekte. Die beiden geraten in einer Alltagssituation in einen Konflikt. Überlegt euch dabei auch überraschende Wendungen sowie einen klaren Anfang und ein passendes Ende. **2 Storyboard:** Übertrag eure Geschichte in ein Storyboard und legt dort die Schlüsselmomente fest. Legt die Reihenfolge der Bilder fest und überlegt, wie die visuelle Gestaltung aussehen soll. Nutzt hierfür verschiedene filmische Gestaltungsmittel, damit ihr später bei der Montage mehr Möglichkeiten habt. **3 Fotografieren:** Jetzt wird eure Story fotografiert! **4 Montage:** Legt die Fotos aus und überprüft die Reihenfolge. Experimentiert mit verschiedenen Anordnungen. Überlegt, welche Wirkung die Reihenfolge auf die Geschichte hat und wie die Handlung davon beeinflusst wird. **5 Präsentation:** Stellt eure montierte Fotogeschichte der Klasse vor. **6 Verfilmung:** Die beste Geschichte wird verfilmt!

KLASSEN: 10 bis 13

„Perfekt gibt es nicht“, sagt Frido am Ende des Films. Jeder Mensch ist einzigartig mit eigenen Stärken, Interessen und Besonderheiten. Was macht dich aus? Wie wäre es, einer völlig anderen Version von dir selbst zu begegnen? Würdest du überrascht, irritiert oder vielleicht sogar beeindruckt reagieren? Würden andere Menschen euch unterschiedlich wahrnehmen? Fotografiere dich oder filme eine kurze Szene in unterschiedlichen Outfits, Haltungen oder Perspektiven. Zeige die Ergebnisse ausgewählten Personen und filme ihre Reaktionen. Montiere die Aufnahmen anschließend zu einer kurzen Sequenz und experimentiere dabei mit unterschiedlichen Reihenfolgen und Schnitten.



*Die Nibelungen: Siegfried (Teil 1),
Regie: Fritz Lang, Deutschland 1924.
Quelle: Deutsche Kinemathek,
Foto: Horst von Harbou*

6 Heldin oder Held oder doch lieber Bösewicht?

Fantasy als Filmgenre entführt nicht nur in magische Welten, sondern spielt vor allem mit fantastischen Elementen, übernatürlichen Wesen und mythologischen Motiven. Es erforscht Themen wie Gut und Böse, Freundschaft, Mut und Selbstentdeckung. Die Figuren leben in der Extreme, werden im Zerrspiegel der Fantasie überhöht inszeniert und bedienen sich im Rollenspiel des Klischees.

Der Mythos der Heldin oder des Helden und ihrer Gegenspielerin oder ihres Gegenspielers geht bis auf die Antike zurück. Achilles, Herakles und Odysseus, die um Ruhm und Ehre kämpften und (meistens) unbesiegbar sind, gelten als Vorbilder für alle jene Heldinnen und Helden, die in ihrer Funktionalität bis heute faszinieren: Sie überwinden für uns Zuschauerinnen und Zuschauer religiöse, kulturelle, geschlechtliche, gesellschaftliche oder altersbedingte Grenzen. Obwohl die Heldendarstellung stark von kulturellen Werten und der jeweiligen Zeit geprägt ist, kämpfen sie doch immer gegen das Böse, gegen eine Bedrohung der jeweils zu schützenden Welt.

Was wärt ihr gerne? Siegfried, Wonder Woman, Spider-Man, Katniss Everdeen, Black Panther oder Hermione Granger? Oder lieber Darth Vader, Harley Quinn, Joker oder Loki?

INFO:

Das klassische archetypische Grundgerüst, auf dem (fast) alle Geschichten basieren, nennt man „Heldenreise“: Die Heldin oder der Held (die Protagonistin oder der Protagonist) verlässt seine gewohnte Welt, besteht Abenteuer, trifft Mentorinnen und Mentoren und Feindinnen und Feinde und kehrt verwandelt zurück. Der Gegenspieler (Antagonistin oder Antagonist) will die Heldin oder den Helden besiegen. Bösewichte sind essenziell für die Spannung, ohne sie kann das Gute im klassischen Kampf nicht siegen. Ob mit Schwert oder Superkraft, mit körperlicher oder geistiger Intelligenz, immer läuft die Geschichte auf die konkrete Begegnung der beiden Gegenspielerinnen oder Gegenspieler hinaus.

TIPP:

Eine Superheldin oder ein Superheld hat im Grunde nur eine Aufgabe: den Gegenspieler mit Stärke, Kraft und Besonnenheit daran zu hindern, seine Pläne umzusetzen, also die Welt zu retten, damit sie so bleibt, wie sie ist. Bösewichte hingegen überraschen mit ihren Ideen und Intrigen, sie sind viel kreativer, vielleicht auch deswegen verlockend.

GESTALTUNGSANREGUNGEN

KLASSEN: 1 bis 4

Ihr kennt sicher alle das Kostüm von Superman und Wonder Woman, oder? Wie würdet ihr eine Heldin oder einen Helden einkleiden? Wie sieht euer Traum-Bösewicht aus? Malt Bilder mit allen Details und Fähigkeiten. Wählt eine der beiden Figuren und verkleidet euch möglichst ähnlich. Anschließend macht ein Foto oder dreht einen kurzen Clip in einer typischen Pose.

KLASSEN: 5 bis 9

Man sagt: „Ein Held würde dich opfern, um die Welt zu retten. Ein Bösewicht würde die Welt opfern, um dich zu retten.“ Warum ist jemand böse? Warum will man lieber die oder der Gute sein? Was symbolisieren für dich das Gute und das Böse? Tauscht euch in der Kleingruppe aus, versucht, eure Gedanken in Bilder zu fassen und dreht einen Kurzfilm über typische Merkmale dieser Rollen. Vermeidet dabei Klischees oder erkennt und hinterfragt sie bewusst.

KLASSEN: 10 bis 13

Was wärst du lieber? Heldin oder Held oder Bösewicht? Was machen diese Rollen für dich aus? Wozu dienen Gegenentwürfe wie eine Antiheldin oder ein Antiheld oder ein missverständlicher Bösewicht? Bildet Kleingruppen, geht auf die Suche nach Darstellungen im Fiktionalen und in der Realität und dreht eine filmische Reflexion darüber. Ähneln sich Merkmale, Form und Motiv? Wo wird bewusst mit der fantasievollen Ergänzung durch die Betrachterin oder den Betrachter oder mit dem gelernten Rollenbild gespielt? Gibt es Individualität oder nur das Klischee im jeweiligen Rollenfach?

LITERATUR:

- Andreas Friedrich/Andreas Rauscher (Hrsg.), Superhelden zwischen Comic und Film, Sonderheft „Superhelden“ der „edition text + kritik“, München 2007.

7 Fantastische Welten

In einem Antiquariat findet Bastian ein Buch, das ihn sofort in seinen Bann zieht: *Die unendliche Geschichte*. Er ist so gefesselt, dass er mit Atreju, dem Helden des Buches, in das Land Phantasien eintaucht, um es vor der Bedrohung einer unbekannten Macht zu retten.

Phantasien ist eine fiktive Welt, die mithilfe von Licht, Farben, Texturen und viel Platz eine Projektionsfläche bietet, in der sich die Geschichte entfalten kann.



Die unendliche Geschichte, Regie: Wolfgang Petersen,
Deutschland/USA 1984 © Constantin Film Distribution GmbH

Das ist die Aufgabe der Set-Designerin oder des Set-Designers: Sie oder er setzt die gewünschte Welt so in Szene, dass sie in einer eigenen, in sich schlüssigen, für die Figuren und ihrer Geschichte stimmigen Logik in eine andere Realität entführt und absolut glaubwürdig erscheint. Selbst wenn der fantastische Raum mit maßstabsgetreuen Modellen monumental abgefilmt wird, mit CGI digital erweitert, dabei oft stilisiert und mit fantastischen Elementen kombiniert wird – die Grundlage bleibt immer ein physischer realer Raum, der atmet. Um seine Geschichte zu finden, muss man das Eigenleben des Raumes erkennen und ihm zuhören. Viele ikonische Schauplätze existieren tatsächlich: Die üppigen Regenwälder Hawaiis waren Kulisse für *Jurassic Park*, das saftig-grüne Auenland der Hobbits liegt in Neuseeland und der Hogwarts-Express windet sich durch die schottischen Highlands. Kennst du Orte, die dich in eine andere Welt entführen?

INFO:

Ein Moodboard für einen Film ist der visuelle Entwurf der Stimmung, um das gesamte Kreativteam aus Regie, Design und Kamera vor Produktionsbeginn auf einen gemeinsamen Stil und eine gemeinsame Bildsprache festzulegen.

NSA Spy Tower,
Teufelsberg, Berlin
© Nnamdi David
Ekwegba/Shutterstock
Beispiel für einen Lost
Place: Abhörstation auf
dem Teufelsberg, Berlin

GESTALTUNGSANREGUNGEN

KLASSEN: 1 bis 4

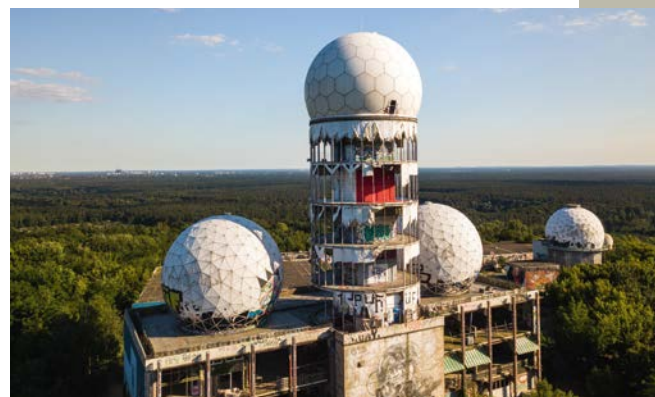
Welcher Ort in deiner Schule könnte die Kulisse für eine fantastische Geschichte sein? Bildet eine Kleingruppe und sucht ihn. Welche Atmosphäre hat dieser Ort? Ist er gemütlich oder kalt? Bietet er Weitblick oder wirkt er eher klein und eng? Ist er dunkel oder gleißend hell? Erfindet gemeinsam eine Geschichte, die genau dort spielen muss. Macht ein oder mehrere Fotos oder filmt eine kurze Szene an diesem Ort. Zeigt eure Ergebnisse der Klasse und erzählt dabei eure Geschichte.

KLASSEN: 5 bis 9

Welcher Ort in deiner Umgebung lässt dich eine Geschichte erträumen, in der du von einer fantastischen Figur in ihr Abenteuer gezogen wirst? Zeig diesen Ort einer Kleingruppe und versucht ihn mit einer Filmkamera so festzuhalten, dass er mystisch, bedrohlich oder zart wirkt und eine Atmosphäre erzeugt, die zu eurem Abenteuer passt. Vielleicht muss man ihn im frühen Morgenlicht aufnehmen oder in der Postproduktion Nebelschwaden einfügen?

KLASSEN: 10 bis 13

Spannende Orte wie die ehemalige NSA-Abhörstation auf dem Teufelsberg in Berlin findet ihr auch bei euch. Bildet Kleingruppen und sucht einen Lost Place an eurem Wohnort. Wie wirkt er auf euch? Welche Elemente gehören weg, welche müssten im Bild betont werden, um diesen Eindruck zu verstärken? Wie können Licht, Farbe und Textur dabei helfen? Welche Figuren oder Kreaturen könnten ihn bevölkern? Erstellt ein Moodboard, um euer Projektkonzept zu visualisieren.



8 Der Weg in eine andere Welt

Um auf die andere Seite der Realität zu gelangen, braucht es eine Pforte, eine Tür, eine Brücke oder einen Kleiderschrank. Solche Übergänge finden sich vor allem in Animes, aber auch in westlichen Erzählklassikern – etwa in *Alice im Wunderland* (z. B. Tim Burton, USA 2010) nach dem Kinderbuch von Lewis Carroll, in *Der Zauberer von Oz* (z. B. Victor Fleming, USA 1939), in dem eine Tür von der sepiafarbenen Realität in eine bunte Parallelwelt führt, oder in *Hinter der blauen Tür* (Mariusz Palej, Polen 2016), in dem der traumatisierte Lukasz nach dem tragischen Autounfall seiner Mutter eine alternative Realität entdeckt.

Die Durchgänge markieren den Übergang von der gegenwärtigen Welt in eine spirituelle Sphäre. Es muss nicht unbedingt das Reich der Toten sein; in der Welt dahinter können alle Zeiten gleichzeitig existieren, aber auch Ängste und Traumata personifiziert fortbestehen, denen die Figuren sich stellen müssen. In den meisten Fällen finden sie wieder den Weg zurück in die richtige Welt.



Suzume, Regie: Makoto Shinkai, Japan 2022

© Wild Bunch Germany GmbH

Hinter der Tür lebt ein riesiger, zerstörerischer Wurm.
Er schlüpft hindurch und bringt Erdbeben und Tsunamis
in die Realität, wenn die Tür offen steht.

GESTALTUNGSANREGUNGEN

KLASSEN: 1 bis 4

Wie sieht für dich der Übergang aus, durch den man in eine andere Welt gelangen kann? Was muss man tun, um durchzugehen? Was erwartet dich dahinter? Bildet Kleingruppen, baut euch einen solchen Übergang szenisch auf und bespielt ihn. Nehmt eine Kamera und filmt, wie ihr auf den Übergang zugeht, die Schwelle betretet, vielleicht zurückblickt, schließlich hindurchgeht. Gibt es auch einen Rückweg?

KLASSEN: 5 bis 9

Bildet Kleingruppen und fotografiert in eurer Umgebung Orte, die in einem Film Durchgänge in eine andere Welt bilden könnten. Versucht, die Atmosphäre einzufangen und zu zeigen, warum gerade dieser Ort das für euch abbildet. Was findet ihr auf dem Weg, was vielleicht schon darauf hindeuten könnte? Wie wird die Schwelle überschritten? Wie sieht der Blick dahinter aus? Erfindet eine Fotostory und erzählt die Geschichte.

KLASSEN: 10 bis 13

Türen im Film gibt es aus verschiedensten Materialien und Größen: offensichtliche und verborgene Falltüren, Hotelzimmertüren, Türen vor Mäuselöchern. Sie sind Abgrenzung von innen und außen, zwischen Gefahr und Sicherheit, Vergangenheit und Zukunft oder Figuren, die sich mögen oder hassen. Eine Tür zu öffnen kann kompliziert sein, man muss klingeln, drücken, schieben, schreien, kombinieren, klettern oder kriechen. Türen können eine Metapher für ein philosophisches Konzept oder ein Symbol für abgespaltene Welten in uns sein. Sie locken immer, machen Angst oder lösen Erleichterung aus. Wichtige Momente können auf der Schwelle stattfinden, ein Streit, ein Kuss, ein Mord. Und was kann erst alles dahinterstecken! Sammelt in Kleingruppen eure Assoziationen. Sucht im Internet Bildmaterial und baut alles zu einem Found-Footage-Filmessay „Über Türen und Türportale“ zusammen.



Peter und der Wolf, Regie: Suzie Templeton,
Großbritannien 2006 © Breakthru Productions
Das musikalische Märchen für jüngere Kinder ist
in dieser Version eine gruselig-düstere Erzählung,
in der Peter und der Wolf zwei Außenseiter sind.

9 Schattenseiten

Im weltberühmten musikalischen Märchen *Peter und der Wolf* hat Sergei Prokofjew allen handelnden Figuren, Menschen wie Tieren, ein Instrument bzw. eine Instrumentengruppe zugeordnet. Ein Erzählertext führt durch die Geschichte, in der sich Peter seinem Großvater widersetzt und heimlich die Gartentür öffnet, die in den Wald führt. Dort lebt der Wolf, den er mit Hilfe seiner beiden gefiederten Freunde schließlich fängt und triumphierend in den Zoo der Stadt bringt.

Der Oscar-prämierte Kurzfilm von Suzie Templeton erzählt eine neue Version als Puppenanimation. Ohne die Erzählerstimme und Dialoge schält sie das Albtraumhafte des Märchens heraus, betont das Heruntergekommene, zeigt das Gebrochene. Die Regisseurin nutzt dafür abstrakte, verzerrte Kulissen, ein überzeichnetes Make-up ihrer Figuren und spielt vor allem mit Licht und Schatten. Anfangs hört man nur den Wind und das Schreien der Tiere; selbst die Ente und der kleine Vogel, sonst fröhlich schnatternde und pfeifende Begleiter von Peter, sind eher düstere Gesellen, verletzt und beunruhigend, der Teich ist zugefroren, die Stadt ist grau und feindselig, fast surreal. Die ganze Spannung der Geschichte findet man vor allem im intensiven, stechend blauen Blick des Jungen, dessen Heldentat am Schluss keine Erlösung bringt: Er gibt dem Wolf die Freiheit wieder; statt im Zoo lebt dieser nach wie vor in den Wäldern. Beide wissen, wie es ist, als Außenseiter zu leben.

GESTALTUNGSANREGUNGEN

KLASSEN: 1 bis 4

Zu zweit erzählt einer dem anderen ein bekanntes Märchen nach. Dann erzählt ihr es noch einmal und verändert dabei ein paar Fakten ins Gegenteil: Statt dass die Sonne scheint, regnet es, aus der Großmutter wird ein Baby, aus süßen Erdbeeren saure Gurken. Traut euch zu übertreiben, es krachen zu lassen und die wildesten Sachen zu erfinden. Wählt eine der beiden Gegenteilgeschichten aus und performt sie zu zweit vor der Klasse. Wer möchte, kann es mit der Kamera aufnehmen. Errät einer der Zuschauer, welches Märchen es ursprünglich war?

KLASSEN: 5 bis 9

Ändert ein Märchen, das ihr gut kennt, durch Rollentausch, umgedrehte Charaktere oder veränderte Handlungsabläufe so ab, dass es neu und kreativ einen ganz anderen Blick auf die Geschichte wirft: Der Wolf isst nur vegetarisch, die böse Stiefmutter will nur das Beste oder der Frosch verwandelt sich in einen nervigen Typen! Ihr könnt es auch modernisieren und Ort und Zeit verändern: Frau Holle im Weltraum oder die sieben Zwerge in New York. Versteht man die Motivation der bösen Figuren besser, wenn man aus ihrer Perspektive die Geschichte erzählt, z. B. aus der Sicht des Rumpelstilzchens oder der bösen Hexe? Dreht einen kleinen Stop-Motion-Clip über eure Version!

KLASSEN: 10 bis 13

Jedes Märchen erzählt eine Moral, die man umdrehen kann: Zum Beispiel kann der ehrliche Finder bestraft werden und der Lügner belohnt! Wählt ein Märchen und untersucht, ob sich die Geschichte auch mit umgekehrter Moral erzählen lässt. Sucht das Licht im Dunkeln, die Schönheit im Hässlichen, das Leise im Chaos. Produziert einen Animationsfilm im Stop-Motion-Verfahren und erzählt die Geschichte neu. Probiert, einen anderen Fokus zu setzen und damit die Moral neu zu definieren.

10 Lichtzauberei

Vielleicht erinnert ihr euch an euren ersten Kinomoment, als das Licht ausging und ein einziger gerader Lichtstrahl eine Illusion auf die Leinwand zauberte? Im stockdunklen Kinosaal kann man das Licht verstehen lernen und erfahren, wie daraus Geschichten erschaffen und aus Geschichten Träume werden.

So wie Samay. Obwohl sein Vater nichts vom Kino hält, stiehlt sich der Neunjährige so oft wie möglich in das einzige Lichtspielhaus der Gegend. Seit er das erste Mal dort war, will er sich ganz dem Zauber der Leinwand hingeben. Der Filmvorführer Fazal wird sein bester Freund, der ihn umsonst Filme sehen lässt und ihm die technischen Geheimnisse des Mediums erklärt, solange Samay ihm dafür ein leckeres Essen seiner Mutter mitbringt. Fortan experimentiert der Junge mit jeder Glasscherbe, studiert die Lichteffekte und versucht, Lichtstrahlen mit seinen Händen einzufangen. In einem abgedunkelten Zugabteil findet er zufällig heraus, wie eine Camera obscura funktioniert; und seinen ersten eigenen Film zeigt er mithilfe einer Nähmaschine als Projektor.

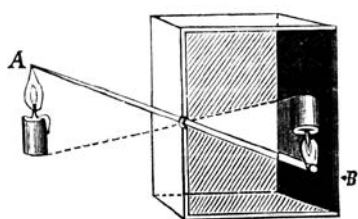


Abbildung einer Camera obscura, Kupferstich, 1752. Quelle: Wellcome Collection, London



Das Licht, aus dem die Träume sind, Regie: Pan Nalin, Indien/Frankreich 2021 © Neue Visionen Filmverleih GmbH

Das Prinzip der dunklen Kammer (Camera obscura):

Eine einfache Dose, die lichtdicht schließbar sein muss, reicht aus: Den Innenraum mit Sprühlack schwärzen, in den Deckel mittig ein 1 mm breites Loch bohren. Ein Stück Fotopapier mit einem Klebestreifen auf den Deckel kleben – fertig! Die Belichtungszeit kann zwischen Millisekunden oder mehreren Minuten dauern, je nach Lichtverhältnissen. Die Größe des Loches bestimmt die Menge des einfallenden Lichtes (Prinzip der Blende). Die Lichtempfindlichkeit des Fotopapiers bestimmt, wie lange das Papier belichtet werden muss. Der Abstand zwischen dem Loch und dem Papier, auf das das Licht fällt, beeinflusst die Bildgröße und die Belichtungszeit; die Schärfe hängt außerdem von der Größe des Lochs ab.

INFO:

- Bastelanleitung für Rollkino, Lebensrad und Wundertrommel auf Geolino: <https://www.geo.de/geolino/basteln/10200-rtkl-basteltipp-kino-wundertrommel-rollkino-und-lebensrad>
- Erklärvideo zur Camera obscura (Filmmuseum Düsseldorf): https://www.youtube.com/watch?v=V0_CMrfZsD0
- Vom Daumenkino zum Trickfilm mit der App „Stop Motion Studio“: <https://www.schule.at/tools-apps/details/stop-motion-studio>

GESTALTUNGSANREGUNGEN

KLASSEN: 1 bis 4

Kino ist ein Spiel mit dem Licht. Es gibt eine eigene Kunstform im Film und im Theater, die mit Licht und Schatten arbeitet. Silhouettenfilm bzw. Schattentheater. Verdunkelt das Klassenzimmer und richtet eine starke, helle Lampe auf eine weiße Wand. Mit Händen und Gegenständen könnt ihr eine Geschichte erzählen und sie mit eurer eigenen Stimme, mit Geräuschen oder Musik vertonen. Erkennt ihr das Prinzip der Schärfe? Malt z. B. eine Blume auf ein Blatt Papier und schneidet sie aus. Wie groß kann sie als Silhouette auf der Wand erscheinen? Wie kann der Schatten bunt werden? Nehmt ein Video von euren Experimenten auf.

KLASSEN: 5 bis 9

Wie kann man Licht einfangen? Was ist eine Camera obscura, eine Laterna magica oder ein Praxinoskop? Informiert euch über Phänomene und Entdeckungen, die zeigen, dass das menschliche Auge Einzelbilder ab etwa 16 Bildern pro Sekunden als fließende Bewegung wahrnimmt. Dreht einen Kurzfilm über optische Phänomene und ihre Wirkung auf den Betrachter.

KLASSEN: 10 bis 13

Ist Samays Enthusiasmus in einer digitalen Welt noch denkbar? Probiert es aus! Baut für ein Sommerfest oder eine andere gemeinschaftliche Gelegenheit eine begehbare Camera obscura. Wenn die Besucherinnen und Besucher aus dem dunklen Raum wieder nach draußen kommen, befragt sie, was sie gesehen haben. Nehmt die Interviews auf und montiert sie zu einer filmischen Reflexion über *Das Licht, aus dem die Träume sind*.

11 Was siehst du, wenn du hörst?

Ist das eine Geschichte oder nur Chaos? Tropfen von schwarzer Tinte bewegen sich auf weißem Hintergrund. Auf der Tonspur hören wir die Ouvertüre der Oper *Der Alchymist* von Louis Spohr. Die Tinte scheint der Musik zu folgen, sie gleitet, springt, fließt, schwillt an oder schrumpft, sie ist mal neugierig, mal erfreut, zornig oder bedrängt. Das Zusammenspiel von Bewegung und Musik bringt uns dazu, Dinge, Ereignisse, vielleicht sogar ein aufregendes Drama in dem zu sehen, was eigentlich nur abstrakte Formen auf einer weißen Fläche sind. Der Film spielt sich auf der Leinwand vor uns ab und wird gleichzeitig in unserem Kopf erzeugt. Der Zuschauer fantasiert, kreierte und erschafft zusammen mit dem Film eine Geschichte – seine eigene Geschichte. Jeder sieht sie anders.

INFO:

Den Film kann man im Webshop stellmach.com der Filmemacher finden.



Virtuos Virtuell,

Regie: Thomas Stellmach, Maja Oschmann,
Deutschland 2013 © Thomas Stellmach
Der experimentelle Animationsfilm erzählt
keine Geschichte. Oder doch?

GESTALTUNGSANREGUNGEN

KLASSEN: 1 bis 4

Wählt ein instrumentales Musikstück aus und tanzt dazu. Welche Bewegungen passen zur Musik, welche gar nicht? Tanzt im Rhythmus oder viel schneller oder langsamer, als es in der Musik zu hören ist. Seid groß, wenn sie laut ist, oder gerade dann extra klein. Bewegt euch wild, wenn sie viel Bewegung hat, oder bleibt ruhig stehen – probiert euch aus! Dann experimentiert jeder mit Wasserfarben oder Tinte: Hört wieder dieselbe Musik, während ihr mit einem Pinsel, Stift oder einer Zahnbürste malt oder die Farben mit einem Strohhalm aufs Papier tropfen lasst. Was erkennt man auf dem Klecksbild? Vielleicht ein Tier oder eine Pflanze? Male die fehlenden Teile dazu, vielleicht Beine oder Ohren? Hänge dein Bild in der Klasse auf und erzähle, was du darin gesehen hast.

KLASSEN: 5 bis 9

Wählt ein Musikstück ohne Lyrics und zeichnet, während ihr zuhört. Wenn ihr ein Smartboard habt: Vielleicht traut sich jemand, direkt sichtbar für alle, zur Musik zu malen? In Kleingruppen wird ein Stop-Motion-Film gedreht. Zu hören ist nur ein Instrumentalstück, zu sehen sind nur abstrakte Formen, Figuren oder Gegenstände. Lasst sie sich bewegen, auftauchen, wieder verschwinden. Wechselt die Hintergründe sehr plötzlich, spielt mit der Perspektive, lasst eure Formen sehr groß oder sehr klein erscheinen! Vor allem: Lasst euch von der Dynamik der Musik, vom Rhythmus und vom Tempo leiten.

KLASSEN: 10 bis 13

Stellt eine bewegende Musik-Visualisierung zu einem instrumentalen Musikstück her (z. B. aus der Klassik). Ob analog im Stop-Motion-Verfahren oder digital am Computer: Abstrakte Figuren und Formen sollen die Charakteristika und Stimmungen der Musik aufnehmen und, einer geheimen Choreografie folgend, eine Geschichte erzählen, die für euch in der Musik angelegt ist. Mal zögerlich, mal dynamisch, mal eine Begegnung, mal eine Verfolgung, mal tänzerisch leicht oder konfrontativ streitend.

12 Kinoerzähler mit Stimme und Musik

Der klassische Stummfilm hat keine Farbe und keinen Ton. Es können keine allzu komplexen Beziehungen zwischen Figuren gezeigt werden, weil es sonst sehr viele Zwischentitel braucht, um alles zu erklären. Die Kunst von Charlie Chaplin, Buster Keaton oder Harold Lloyd, drei der größten Komiker des Stummfilms, bestand darin, allein durch Gestik und Mimik ihre Geschichten zu erzählen. Auch in den Werken von Friedrich Wilhelm Murnau, Josef von Sternberg, Fritz Lang oder Ernst Lubitsch gibt es viel Platz für die Fantasie des Zuschauers.

Doch waren die Kinovorführungen in dieser Zeit nicht stumm. Die Filme wurden auf einem Klavier, einer Kinoorgel oder sogar von großen Orchestern begleitet, um das Publikum in die gewünschte Stimmung zu bringen. In einigen Kinos wurde die Handlung von Filmerzählern begleitet. In einigen afrikanischen Ländern ist das bis heute ein Beruf: der Videojockey. Er erzählt alles, was seine Zuschauer aufgrund der fremdsprachigen, nicht in die jeweilige Landessprache synchronisierten Filme vielleicht nicht verstehen.



Supa Modo, Regie: Likarion Wainaina, Kenia/Deutschland 2018
© One Fine Day Films/Ginger Ink Films – mit freundlicher Genehmigung des Sächsischen Kinder- und Jugendfilmdienst e. V.
Videojockey oder Kinoerzähler

Das Aufeinandertreffen von audiovisueller und mündlicher Erzählkunst ist auch unter Kinofans beliebt: Total Recall ist das internationale Festival des nacherzählten Films mit einem Wettbewerb, bei dem Teilnehmer in zehn Minuten einen Film ihrer Wahl mündlich und ohne Hilfsmittel nacherzählen.

INFO:

- Erklärvideo „Wie funktioniert eine Kinoorgel?“ vom Filmmuseum Düsseldorf:
<https://www.youtube.com/watch?v=S-frJ1W2SdA&list=PLRqoYTWk1yVBUnDLO1UxT3zdvcCX4lpX&index=3>
- VJ-Erzähler in Uganda:
<https://www.ozebap.org/text/uganda-vj-eng.htm>

GESTALTUNGSANREGUNGEN

KLASSEN: 1 bis 4

Erzähle einem Partner deinen Lieblingsfilm: Wie sieht das allererste Bild aus? Wann taucht zum ersten Mal die Hauptfigur auf? Was ist die lustigste, was die traurigste Stelle? Wie endet die Geschichte? Beim zweiten Durchgang beschreibe auch, wie es dir beim Zuschauen ging: Mit wem hast du den Film gesehen? Warst du vielleicht müde oder eher aufgeregt? Wie war die Atmosphäre im Kino? Wann hast du gelacht? Beim dritten Durchgang nimmst du noch eine Anekdote dazu, du kannst auch eine erfinden: Vielleicht gab es ein Fenster im Kinosaal? Oder die Dinos sind von der Leinwand herabgestiegen? Vor der Klasse erzählt dann jeder jeweils die Geschichte des anderen, während der Partner den Auftritt filmt! Ob es wieder eine andere Version wird?

KLASSEN: 5 bis 9

KLASSEN: 10 bis 13

Welchen Film hast du zuletzt gesehen? Wie würdet ihr von ihm erzählen? Welche Musik, Geräusche, Tempowechsel oder Stimmwechsel helfen dabei, seine Atmosphäre zu transportieren? Veranstaltet einen klasseninternen Wettbewerb für den besten „Nacherzählten Film“! Der beste Filmerzähler gewinnt einen Preis. Hier geht's zu den Regeln von Total Recall:

<http://www.total-recall.org/regeln/>

Kinoorgel im
Kino Babylon, Berlin
© Kino Babylon,
Berlin

