

TRAUM WELTEN



In Zusammenarbeit mit:

 **DEIN SPIEGEL**

FRIEDRICH


 **B.J.F.**
JUNGE FILMSZENE

WETTBEWERBSSTART
1. OKTOBER 2026

Inhalt

Die wichtigsten Termine

1. Oktober 2026
Wettbewerbsstart

18. Februar 2027
Teilnahmeschluss

Februar bis Mai 2027
Jury s tagen auf Orts-,
Landes- und Bundesebene

Juni /Juli 2027
Internationale Jurierung
und Preisverleihung

August 2027
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
#jcTraumwelten

Grußworte

- 3 Veranstalter des Wettbewerbs: Grußwort Präsidentin Marija Kolak, Bundesverband der Deutschen Volksbanken und Raiffeisenbanken
- 4 Schirmherrin Katja Riemann, Schauspielerin und Autorin
- 5 Prominente Unterstützende:
Jette Pfeifer, Emil Ackermann, Roya Husseini, bac
- 6 Partner: Friedrich Verlag GmbH, DEIN SPIEGEL,
Bundesverband Jugend und Film e. V. (BJV)

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 Traumwelten und Bildgestaltung
- 17 Anregungen für den Unterricht

Unterrichtsideen Kurzfilm

- 30 Einführung in das Thema Traumwelten 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,**

unsere Gesellschaft befindet sich im dynamischen Wandel. Globale Krisen, technologische Entwicklungen und soziale Veränderungen stellen uns vor neue Fragen und fordern neue Denkweisen. In diesem Kontext gewinnt Fantasie eine besondere Bedeutung: Sie ermöglicht, über das Gegebene hinauszudenken, neue Wege zu erkunden und die Zukunft aktiv mitzugestalten, ermöglicht kreatives Denken und innovative Lösungen, fördert die persönliche Entwicklung und ist damit ein entscheidender Baustein für gesellschaftlichen Fortschritt.

Für junge Menschen ist sie besonders wertvoll: Sie hilft, die eigene Identität zu formen, Gefühle auszudrücken und sich mit der Welt auseinanderzusetzen. Traumwelten können inspirieren, Orientierung geben und eigene Ideen sichtbar machen.

Der Internationale Jugendwettbewerb jugend creativ greift diese Kraft auf und bietet Kindern und Jugendlichen bewusst Raum für kreative Auseinandersetzung. Sie sind eingeladen, Gedanken, Gefühle und Zukunftsbilder in Bildern und Filmen zu gestalten und so ihre ganz eigenen, lebendigen Traumwelten zu erschaffen.

Mit Katja Riemann als Schirmherrin erhält diese Runde eine starke Stimme, die Fantasie und Kreativität sichtbar macht. Ergänzt wird diese durch Jungbotschafterinnen und Jungbotschafter, die ebenfalls ihre ganz eigenen Perspektiven und Impulse einbringen. Ein herzlicher Dank gilt zudem unseren Partnern DEIN SPIEGEL, dem Bundesverband Jugend und Film sowie dem Friedrich Verlag für ihre kontinuierliche Unterstützung von jugend creativ.

Mein Dank richtet sich ebenso an alle Kolleginnen und Kollegen, die mit ihrem Engagement im Hintergrund dazu beitragen, dass dieser Wettbewerb Jahr für Jahr stattfinden kann. jugend creativ eröffnet jungen Menschen Räume, in denen Fantasie zur Gestaltungskraft wird und damit wertvolle Impulse für persönliche Entwicklung und eine gemeinsame Zukunft setzt.

Ihre Marija Kolak
Präsidentin des Bundesverbandes der Deutschen
Volksbanken und Raiffeisenbanken (BVR)



Marija Kolak

**jugend creativ eröffnet
jungen Menschen Räume,
in denen Fantasie zur
Gestaltungskraft wird und
damit wertvolle Impulse
für persönliche Entwicklung
und eine gemeinsame
Zukunft setzt.**

GRUSSWORT VON
PRÄSIDENTIN MARIJA KOLAK
ZUM 57. INTERNATIONALEN
JUGENDWETTBEWERB UNTER
DEM MOTTO „TRAUMWELTEN“



Katja Riemann

Die Imagination, sie kann euch und uns unter Umständen beschützen, sie ist immer da, verfügbar und – umsonst!

GRUSSWORT VON
SCHIRMHERRIN KATJA RIEMANN
ZUM 57. INTERNATIONALEN
JUGENDWETTBEWERB UNTER DEM
MOTTO „TRAUMWELTEN“

Liebe Träumende und Denkende,

ich habe mich immer danach gesehnt, dass es ein Schulfach gäbe, das „Imagination“ hieße. Vorstellungskraft. Oder so eines: „Miteinander-Sprechen“. Aber das ist natürlich Quatsch. Wir brauchen in der Gesellschaft Geschäftsleute, Akademiker und Mindestlohnverdienende, wir müssen in der vor uns liegenden Zukunft und Welt, von der wir keine Ahnung haben, funktionieren, teilnehmen, das Wachstum anheizen und irgendwie überleben.

Bilden wir unsere Kinder für diese Welt aus, so wie sie sich heute im 21. Jahrhundert darstellt und im Innersten zusammenhält? In der Vorstellung dessen, was sein könnte, entdecken wir unser Bedürfnis nach ... Wir sind selbstbefugt, frei in der Entscheidung, müssen nicht um Erlaubnis fragen, ob etwas richtig, falsch, mainstream oder erfolgreich sei. In der Imagination liegt Freiheit, dort ist der Raum sicher und nicht limitiert von zumeist unfreien, aber mächtigen Personen, deren Vorstellungskraft nicht weiterreicht als ihr Kontostand.

Die Imagination, sie kann uns retten. Wir müssen sie üben. Und vielleicht auch den einen oder anderen Text auswendig lernen, für Zeiten der Not, wenn kein Mobiltelefon und kein Buch mehr zur Verfügung stehen, sondern wir uns die Welt in der Vorstellungskraft neu erfinden. Und die imaginierte Welt – glänzt sie mit der Abwesenheit von Krieg?

Die Imagination, sie kann euch und uns unter Umständen beschützen, sie ist immer da, verfügbar und – umsonst! Sie kann auch ein leeres Blatt sein. Andererseits kann euch ein leeres Blatt ins Gefängnis bringen. Also ist Imagination auch gefährlich. Darum sind es zumeist Künstler:innen, die als Erste in einem unterdrückerischen Regime weggesperrt oder Schlimmeres werden.

Es macht mich glücklich zu sehen, wenn kleine und große Kinder, Teenagerkinder oder erwachsene Kinder die Kraft der und den Sinn für die Imagination nicht verloren haben. Lasst uns also ein Schulfach namens Imagination erfinden und einführen. Und das Fach „Miteinander-Sprechen“ käme als Bonus damit einher. Lasst uns das in kapitalistischen und werblichen Kreisen viel zu oft verwendete Wort „kreativ“ an den Ursprung zurückführen, um nicht zu vergessen oder zu verlernen zu träumen.

Denn am Ende bedeutet träumen oder imaginieren nichts anderes als denken, nicht wahr? Und das soll man ja anscheinend lernen, das Denken. Oder nicht?

Katja Riemann
SchauspielerIn und Autorin

JETTE PFEIFER

AUSPROBIEREN HILFT SICH SELBST ZU FINDEN

Hi, ich bin Jette. Seit neun Jahren bin ich bei den Buchkindern Leipzig. Dort dürfen Kinder eigene Geschichten schreiben und malen. In der Coronazeit ist mein Buch „Denn sie war anders“ erschienen. Darin geht es um ein Mädchen, das in einer grauen, fantasielosen Welt den Menschen ihre Fantasie vermitteln und sie zum Anderssein ermutigen will. Das Mädchen hat Ähnlichkeit mit mir, da ich gern

andere ermutige, kreativ gegen den Strom zu schwimmen. Ich mache z.B. Fursuits – große Kostüme, die menschenähnliche Tiere darstellen. Denn fantastische Figuren und Welten auszuprobieren hilft, sich selbst zu finden. Viele finden uns Furrys weird oder cringe, aber das Hobby ist fantasievoll und definitiv „anders“. Ich hoffe, ich konnte euch inspirieren, kreativ zu werden und Neues zu wagen!



Jette Pfeifer hat beim Buchkinder Leipzig e. V. zehn eigene Bücher gestaltet.

EMIL ACKERMANN

MICH MOTIVIEREN MEINE IDEEN

Ich mache leidenschaftlich gern spannende Hörspiele. Am meisten Spaß habe ich beim Einsprechen, Aufnehmen, Schneiden und Zusammenfügen der Sounds. Mich motiviert besonders die Vorstellung, wie meine Ideen am Ende klingen könnten. Meine Ohren habe ich überall und nehme die Welt sehr aufmerksam wahr. Am liebsten ziehe ich mich zurück und arbeite ganz konzentriert an meinen Projekten. Schon immer wusste

ich, wie man mit der Stimme spielt und mit Gegenständen Geräusche macht. Ich spiele Schlagzeug und summe vor mich hin, deshalb weiß man eigentlich immer, wenn ich in der Nähe bin. Neben Musik und Ton zeichne ich gern Geschichten und programmiere am Computer kleine Spiele. Ich wünsche allen viel Spaß in ihrer Fantasiewelt und viel Erfolg für den Wettbewerb!



Emil Ackermanns Hörspiel „Käfer Kevin“ hat schon ein kleines Publikum gefunden.

ROYA HUSSEINI

FANTASIE BEGINNT DORT, WO REGELN ENDEN

In meiner Fantasiewelt gibt es kein Mein und Dein, kein „Ich war zuerst hier“ oder „Ich brauche mehr“. Sie ist ein neues Öffnen der Augen in eine friedvolle Welt ohne Unterschiede. Das ist keine Flucht vor der Realität, sondern ein Weg nach innen. Fantasie bedeutet, wenn ein grauer Himmel ein Gefühl wird, ein Fenster Hoffnung und ein Weg Zukunft. Ich sehe die Angst, die Ungerechtigkeit, die

Unterschiede, entfliehe ihnen aber nicht. Ich gebe ihnen eine Form, die ich aushalten kann und suche das Licht darin. Fantasie beginnt dort, wo Regeln enden. Wo Kreativität, Schönheit und Ruhe in uns lebendig bleiben. Vielleicht habt ihr es schon einmal gespürt, in einem Traum, in einem Moment. Lasst euch auf die Fantasie ein. Vielleicht verändert sie nicht die Welt, aber euren Blick auf sie.



Roya Hussein hat am Filmprojekt „Meine Wunderkammern“ mitgewirkt.

BAC

JEDE IDEE KANN EIN ANFANG SEIN

Songs zu schreiben ist für mich wie das Entdecken neuer Welten. Inspiration kann überall entstehen, sobald man beginnt, anders zu denken und Gefühle zuzulassen. In meinen Liedern versuche ich, Momente, Emotionen und Zwischenmenschliches festzuhalten – keinen physischen Ort, sondern einen Zustand. Jede Idee kann

ein Anfang sein, egal wie klein oder verrückt sie scheint. Habt Mut, euren eigenen Weg zu finden, zu scheitern, neu anzufangen und weiterzugehen. Genau daraus entstehen die stärksten Werke: ehrlich, einzigartig und voller Leben. Vielleicht beginnt eure Traumwelt genau mit der Idee, die ihr heute habt.



Der Indie-Pop-Newcomer **bac** veröffentlichte Ende 2025 sein erstes Album „Halbzeit“.

Fantasie ist keine Flucht aus der Wirklichkeit, sondern eine Grundlage dafür, sie zu verstehen und kreativ mitzugestalten.

Thomas Spahn, Verlegerischer Geschäftsführer
Friedrich Verlag

Fantasie ist eine besondere Kraft. Sie eröffnet Räume, in denen Neues entstehen kann – jenseits von Vorgaben, Grenzen und Erwartungen. Gerade in einer Zeit, in der digitale Systeme immer mehr können und künstliche Intelligenz scheinbar mühelos Bilder erzeugt, wird deutlich: Fantasie lässt sich nicht berechnen. Sie entsteht dort, wo eure eigenen Gedanken, Gefühle und Erfahrungen sichtbar werden.

Dieser Wettbewerb lädt euch ein, genau diesen Raum zu betreten. Eure Fantasiewelten dürfen träumen, spielen, hinterfragen und überraschen. Dabei gibt es kein Richtig oder Falsch. Kreativität bedeutet, den Mut zu haben, der eigenen Vorstellung zu folgen und ihr Ausdruck zu verleihen.



Thomas Spahn

Als ehemaliger Lehrer und Schulleiter weiß ich, wie wichtig solche Freiräume für junge Menschen sind. Fantasie ist keine Flucht aus der Wirklichkeit, sondern eine Grundlage dafür, sie zu verstehen und kreativ mitzugestalten – auch und ich meine: gerade im digitalen Zeitalter.

Das Team vom Friedrich Verlag mit den Redaktionen der Zeitschriften Grundschule Musik, Kunst + Unterricht sowie Kunst 5–10 freut sich sehr, den Inter-

nationalen Jugendwettbewerb jugend creativ auch in diesem Jahr unterstützen zu dürfen. Seit über 50 Jahren bietet der Wettbewerb jungen Menschen eine einzigartige Plattform, um ihre Gedanken, Träume und Visionen kreativ zum Ausdruck zu bringen – und unterstützt Lehrkräfte in besonderer Weise bei ihrer pädagogischen Arbeit.

Ich wünsche euch viel Freude beim Gestalten, Experimentieren und Entdecken eurer Fantasie.

Fantasie ist eine der wichtigsten Grundlagen für Kreativität und Innovation. Sie ermöglicht, über das Sichtbare hinauszudenken.

Bettina Stiebel, Redaktionsleitung
DEIN SPIEGEL

Traumwelten entstehen im Kopf. Sie öffnen Räume für Ideen, Bilder und Geschichten und führen direkt zu dem, was sie möglich macht: zur Fantasie.

Fantasie ist eine der wichtigsten Grundlagen für Kreativität und Innovation. Sie ermöglicht, über das Sichtbare hinauszudenken, Zusammenhänge besser zu verstehen und neue Ideen zu entwickeln, die es zuvor noch nicht gab. Gerade für Kinder und Jugendliche ist Fantasie ein wertvoller Raum, in dem sie experimentieren, Gefühle ausdrücken und ihre eigene Sicht auf die Welt entdecken können.



Bettina Stiebel

Auch bei der journalistischen Recherche für eine DEIN SPIEGEL-Geschichte überlegen wir von Anfang an, wie wir schwierige Inhalte für junge Leserinnen und Leser zugänglich machen können, indem wir sie mit Fotos, Infografiken oder Illustrationen ergänzen. Das erfordert Kreativität und Vorstellungskraft. So verstanden, ist fantasievolles Arbeiten in einem Nachrichten-Magazin für Kinder und Jugendliche kein Gegensatz zur Realität, sondern eine Ergänzung. Unsere Geschichten, Reportagen, Interviews, Meldungen und Rätsel eröffnen neue Perspektiven, regen zum Nachdenken an und machen es möglich, sich mit der Welt kritisch, neugierig und kreativ auseinanderzusetzen.

Allen teilnehmenden Kindern und Jugendlichen des 57. Kreativwettbewerbs jugend creativ wünschen wir viel Freude beim Gestalten, Mut für eigene Ideen und Erfolg dabei, ihre ganz persönlichen Traumwelten zum Ausdruck zu bringen.

Menschliche Traumwelten erfinden neue Regeln und machen ein Fenster in eine andere Wirklichkeit auf oder sind Spiegel unseres Inneren.

Philipp Aubel, Junge Filmszene im Bundesverband Jugend und Film e.V.

In unseren Träumen können wir Superheldinnen sein, wie Prinzen in einem Märchen leben oder als Profifußballerinnen eine Weltmeisterschaft gewinnen. Die menschliche Fantasie ermöglicht, dass wir in verschiedene Rollen schlüpfen, uns absurde und unrealistische Situationen vorstellen oder kreative Lösungen und Ideen für reale Probleme entwickeln können.

Film ist das audiovisuelle Medium, um fantasievolle und fantastische Träume auf die Leinwand zu bringen und andere an der eigenen Gedankenwelt teilhaben zu lassen. Film kann uns auch zum Träumen anregen, wenn wir uns mit Freund*innen nach dem Besuch eines Sci-Fi-Films in einem Kino über das Gesehene austauschen oder es im Schlaf verarbeiten.

Menschliche Traumwelten erfinden neue Regeln und machen ein Fenster in eine andere Wirklichkeit auf oder sind Spiegel unseres Inneren. So ist auch der Film: Ein Fenster in eine unbekannte Welt oder ein Spiegel von Innenwelten der Filmschaffenden.

Manche filmische (und literarische) Welten werden zuweilen Realität: Georges Méliès verfilmte 1902 u. a. den Roman „Von der Erde zum Mond“ von Jules Verne. Über 65 Jahre später betraten schließlich die ersten Menschen den Mond. Es bietet sich an, alte Filmklassiker wieder zu entdecken, um sich Inspiration für die diesjährige Wettbewerbsrunde zu holen, denn Kreativität und Fantasie brauchen Input von außen.



Philipp Aubel

Traumwelten eröffnen eine Spielwiese für Ideen und zum Experimentieren. Auch wenn nicht jede Filmidee funktioniert, man lernt aus den Versuchen und macht die Erfahrung, dass man Träume wenigstens etwas in der filmischen Realität wahr werden lassen kann.

Ich freue mich auf viele spannende und inspirierende Einreichungen beim 57. Internationalen Jugendwettbewerb jugend creativ zum Motto Traumwelten!



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 2026

1

Teilnahmeschluss

18. FEBRUAR 2027

2

3

A

B

C

Jurierungen

FEBRUAR BIS JUNI/JULI 2027

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 Pädagogenmagazin und die Teilnahmehefte) sowie die Gewinne für alle drei Wettbewerbskategorien bereit.



Für Lehrkräfte gibt es das Pädagogenmagazin 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 kreativ 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 2027

Hauptgewinn: Die Bundessiegerinnen und Bundessieger des Wettbewerbs nehmen an der einwöchigen Bundespreisträgerakademie teil. Eindrücke davon finden Sie in diesem Magazin auf Seite 13.

4

5

Internationale Preisverleihung

JUNI/JULI 2027

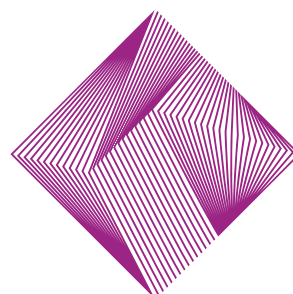
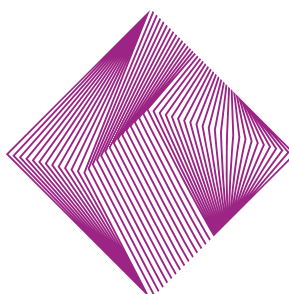
Die am internationalen Wettbewerb beteiligten Genossenschaftsbanken in Deutschland, Frankreich, Italien (Südtirol), Luxemburg, Österreich und der Schweiz wechseln sich in der Durchführung der internationalen Preisverleihung und der Preisträgerreise ab.

D

E

-  **A Ortsjurysitzungen** Februar bis März 2027
-  **B Landesjurysitzungen** März bis April 2027
-  **C Voting Publikumspreis Kurzfilm**
März bis April 2027
-  **D Bundesjurysitzungen** Mai 2027
-  **E Internationale Jurysitzung** Juni/Juli 2027

 **Nächste Wettbewerbsrunde**
Oktober 2027



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 Quizzeschein abgeben und einen Kurzfilm hochladen. Die Teilnahme ist in einer, zwei oder allen drei Wettbewerbskategorien gleichzeitig möglich.

Teilnahmeschluss: Beiträge aller Wettbewerbskategorien können bis spätestens 18. Februar 2027 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 den Fragebogen zur **Prozessdokumentation** auf dem Teilnahmechein 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 Teilnahmechein 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 **Quizzeschein** 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 nicht in der Filiale des Elternteils, sondern in der Jury einer anderen Filiale. 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

sowie Jugendliche bis einschließlich 20 Jahre

Bei ihrer Bewertung in den unterschiedlichen Altersgruppen orientieren sich die Jurys 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 Bundessieger des Wettbewerbs nehmen im August 2027 an der Bundespreisträgerakademie jugend creativ teil – siehe Seite 13.

Die erstplatzierten Bundessiegerinnen und Bundessieger 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 2027 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 internationalen 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 Bildgestaltung.

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 verschie-

denen 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 interdisziplinär 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 Kunsttechniken
- 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 Jugendwettbewerbs ist Prof. Dr.

Mohr Bundesjuryvorsitzende in den Wettbewerbskategorien Bildgestaltung und Kurzfilm, erarbeitet maßgeblich die didaktischen Inhalte des Pädagogemagazins 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.

Traumwelten – die Aufgaben für den Wettbewerb 2026/27

Die Aufgaben sind auf die Altersgruppen abgestimmt.

Mehr Informationen dazu unter www.jugendcreativ.de/mitmachen.

Lass deiner Fantasie zu den Traumwelten freien Lauf. Ob analog oder digital, den künstlerischen Mitteln sind dabei keine Grenzen gesetzt: **Zeichnung, Malerei, Fotografie, Collage** und **Kurzfilm**. Auch **Mischtechniken** sind möglich.

Was bedeutet Fantasie für dich?

○ KLASSEN 1 BIS 4

Fantasie ist etwas ganz Besonderes: Sie öffnet dir die Tür zu Welten, die es nur in deinem Kopf gibt. Vielleicht sind sie bunt, geheimnisvoll, fröhlich oder ganz still – jede Fantasie ist anders und einzigartig.

In deiner Traumwelt entscheidest du, wie alles aussieht und was passiert. Alles ist möglich, nichts ist verboten. Du kannst dir vorstellen, wie es sich dort anfühlt, welche Stimmungen es gibt und was dich glücklich macht.

Wo bist du in deiner Fantasie besonders gerne? Welche Dinge, Farben oder Formen umgeben dich? Was erlebst du dort, wenn du deine Augen schließt und eintauchst?

AUFGABE:

Zeig uns in deinem kreativen Wettbewerbsbeitrag deine eigene Traumwelt, in der deine Fantasie lebendig wird!

Eine Welt nur in deiner Fantasie

○ KLASSEN 5 BIS 9

Stell dir eine Welt vor, die es nur in deiner Vorstellung gibt. Sie kann so ähnlich sein wie die echte Welt – oder vollkommen anders. In deiner Fantasie bestimmst du, was möglich ist: Vielleicht gibt es besondere Orte, neue Regeln oder ganz eigene Wesen. Alles, was du dir ausdenkst, darf Teil dieser Welt sein.

Wie sieht es dort aus? Welche Stimmung herrscht, welche Ereignisse passieren? Wer oder was lebt in dieser Welt, und wie ist es, dort zu sein? Vielleicht entdeckst du Dinge, die du dir vorher nie vorgestellt hast?

AUFGABE:

Zeig uns deine Fantasie mit deiner Bildwelt, deinen Gedanken und Gefühlen, die du sichtbar werden lässt – frei und auf deine eigene Art!

Was bedeutet Fantasie für dich?

○ KLASSEN 10 BIS 13

Fantasie ist mehr als ein Traum – sie kann komplett neue Ideen entstehen lassen, uns zum Nachdenken bringen und vielleicht sogar etwas in Bewegung setzen. In deiner Vorstellung gibt es keine festen Grenzen: Alles kann sich verwandeln, Neues kann entstehen, Altes kann verschwinden. Du kannst deine innere Welt sichtbar machen und dabei Gefühle, Fragen und Gedanken ausdrücken, die im Alltag oft keinen Platz finden oder von Pflichten, Regeln und Erwartungen überdeckt werden.

Was passiert, wenn deine Fantasie plötzlich lebendig wird? Welche Veränderungen bringt das mit sich – für dich selbst, aber vielleicht auch für andere? Kann Fantasie helfen, die Welt zu bereichern, oder zeigt sie auch Probleme auf, die wir übersehen?

AUFGABE:

Zeig uns deine Fantasie, die offenlegt, was in deinem Inneren Gestalt annimmt! Alles darf einen Platz haben.



Traum- und Fantasiewelten aus kunst- und kunstpädagogischer Perspektive



Dorothea Tanning (1943): *Eine kleine Nachtmusik*.
Öl auf Leinwand, 40,7 × 61 cm. Tate Collection, London,
Foto: Tate Collection, London © VG Bild-Kunst, Bonn 2026

„Fantasie ist wichtiger als Wissen. Wissen ist begrenzt.

Fantasie umkreist die Welt.“

(Albert Einstein, *Saturday Evening Post*, 1929)

Bereits in der vor- und frühgeschichtlichen Kunst lassen sich erste Ansätze von Fantasie- und Traumwelten erkennen. So zeigen Höhlenmalereien in Lascaux oder Altamira Tierdarstellungen, Mischwesen und übersteigerte Szenen, die über die reine Abbildung der Realität hinausgehen. Diese Bilder stehen vermutlich in Zusammenhang mit rituellen, magischen oder tranceartigen Erfahrungen und spiegeln eine Welt wider, in der Traum, Mythos und Wirklichkeit nicht getrennt waren.

In der antiken Sagenwelt manifestieren sich Fantasie- und Traumwelten vor allem in der Mythologie. Götter, Heroen und Fabelwesen wie Einhörner, Drachen, Kentauren oder die vielköpfige Hydra prägten die Bildthemen. In ihrer Ausgestaltung war Fantasie erlaubt, jedoch klar an tradierte Mythen und ästhetische Normen gebunden.

Im Mittelalter verschieben sich Fantasie- und Traumwelten in einen stark religiösen Kontext. Visionen, Jenseitsdarstellungen, Engel, Dämonen und apokalyptische Szenen prägen die Bildsprache. Besonders deutlich wird dies im Werk von Hieronymus Bosch (um 1450–1516), dessen fantastische und alpträumhafte Bildwelten Himmel, Hölle und menschliche Abgründe verbinden. In seinem dreiteiligen Altargemälde

Garten der Lüste (um 1500) sind übergroße Früchte, begehbare Muscheln, transparente Kugeln oder Menschen in Blumen eingehüllt zu sehen. Besonders in der rechten Tafel (Hölle) sind Menschen grausamen Strafen ausgeliefert, ohne Möglichkeit zur Gegenwehr. Körper werden aufgeschnitten, deformiert und in Instrumente oder Objekte integriert. Die Bedrohung ist allgegenwärtig und anonym. Hier regiert der Albtraum.

Kunsthistorisch gesehen war der Surrealismus (ca. 1920–1945) eine Schlüsselphase für fantastische und traumhafte Welten.

Beeinflusst von der Psychoanalyse

Sigmund Freuds beschäftigten sich Künstler wie Salvador Dalí, Max Ernst, René Magritte und Joan Miró mit Bildwelten, in denen Gesetzmäßigkeiten außer Kraft gesetzt wurden. Fantasie galt als direkter Zugang zum Unbewussten und Unterbewussten. Kennzeichnend für surrealistische Male-reien waren irrational aufgebaute Bildräume, die Sprünge, Brüche und völlig paradoxe Situationen zeigten. Perspektiven und Größenverhältnisse waren verschoben, das Innen vermischte sich mit dem Außen. Körper, Dinge und Landschaften fingen an zu fließen. Die US-amerikanische Malerin, Bildhauerin und Schriftstellerin Dorothea Tanning (1910–2012) gilt als wichtige Vertreterin des Surrealismus. Ihr Werk war tief mit den Bereichen Traum, Fantasie und dem Unbewussten verwurzelt. Tanning versuchte in ihren Bildern, das Unheimliche und Mysteriöse hinter dem Alltäglichen auszudrücken und brachte eine speziell weibliche Perspektive in die Erforschung des Unbewussten ein. Während zentrale surrealistische Motive aus einer männlichen Perspektive entwickelt wurden und u. a. die Frau als Projektionsfläche des Unbewussten galt, stellte Tanning Frauen als handelnde, aktive und zum Teil auch widerständige Subjekte dar.

Fantasie gilt in der Kunst als die zentrale Fähigkeit, durch die künstlerische Prozesse erst ermöglicht werden. Sie dient der Entwicklung von Potenzialen, um gesellschaftlich relevante Prozesse anzustoßen, Widersprüche aufzudecken und Veränderungen einzuleiten. Fantasie macht Kunst überhaupt

erst erfahrbar, weil Kunstwerke nicht vollständig eindeutig sind, sondern Bedeutung erst im aktiven Zusammenspiel von Wahrnehmung, Vorstellung und Deutung entsteht. Fantasie ermöglicht es, Leerstellen, Andeutungen und Mehrdeutigkeiten eines Werks innerlich zu ergänzen und mit eigenen Erfahrungen emotional zu verknüpfen. Obiges Zitat Einsteins beschreibt die Wichtigkeit der Fantasie auf sozioökonomischer Ebene, denn während Faktenwissen nur den Status quo abbildet, ist Fantasie unerschöpflich. Sie fördert kreative Problemlösungen und ist der Ursprung allen menschlichen Fortschritts.



Jakob Ujvari (2021): *Ohne Titel*. Farbstift auf Büttenpapier, 37 x 55 cm © Atelier Augustinum

Fantasie erzeugt innere Bilder, Vorstellungen und Möglichkeitsräume, die dann in kreativen Prozessen verarbeitet und realisiert werden können. Um diese Prozesse in Vermittlungskontexten sinnvoll und sinnstiftend zu leiten, braucht es passende kunstdidaktische Rahmenbedingungen. Hierzu gehört laut C.P. Buschkühle einerseits eine nicht zu eng formulierte Aufgabenstellung, damit noch genügend Raum für eigene Vorstellungen bleibt und das Ergebnis nicht schon vorab festgelegt ist. Andererseits darf die Aufgabenstellung aber auch nicht zu frei formuliert werden, weil ansonsten keine Orientierung mehr möglich ist und die Fantasie – sich in zu viele verschiedene Richtungen bewegend – nicht mehr kanalisiert werden kann.

Um kreative Prozesse auszulösen, sind Traum- und Fantasiereisen in der Kunstpädagogik ein häufig eingesetztes Mittel. Beide sprachgebundenen Methoden nutzen angelei-

tete Imaginationen, um auf einer niedrigrschwelligten Ebene innere Bilder, Stimmungen oder Erinnerungen zu aktivieren und einen emotional-ästhetischen Zugang zu einem Thema zu eröffnen. Traumreisen werden dabei oft etwas poetischer und stärker symbolisch verstanden. Fantasiereisen haben eher den Charakter einer vorstellungsbasierten Geschichte oder einer Reise durch eine imaginierte Welt. Kurz gesagt: Jede Traumreise ist eine Fantasiereise, aber nicht jede Fantasiereise ist eine Traumreise.

Zu Fantasie und Traum gibt es viele Metaphern, die die Ambivalenz der Begriffe und die Notwendigkeit ihrer Kontextualisierung aufzeigen. Während „der Fantasie freien Lauf lassen“ eher positiv und auffordernd gemeint ist, hat „Da ist die Fantasie aber mit dir durchgegangen“ einen eher negativen und restriktiven Ton. Während „Ein Traum ist in Erfüllung gegangen“ eine durchaus positive Aussage ist, stellt „Träum weiter!“ die Hoffnungslosigkeit des Gedankens dar. Und wenn etwas „fantastisch“ ist, dann ist es wirklich großartig. Wenn jemand allerdings „nur rumfantasiert“, so gilt dies im Alltag oft als absurder Vorgang, der besser beendet werden sollte.

Das Bild von Jakob Ujvari (* 2000) lässt viel Raum, um der eigenen Fantasie freien Lauf zu lassen. Handelt es sich hier um eine abstrakte Landschaft mit Bergen, Hügeln, Feldern und kleinen Inseln? Sind hier verschiedene Formen und Größen von menschlichen Siedlungen angedeutet? Die überlappenden, abgerundeten Formen könnten aber auch Zellen, Mikroorganismen oder Pflanzenstrukturen darstellen. Vielleicht handelt es sich aber auch um eine Gruppe fantastischer Wesen, die miteinander agieren? Der Künstler selbst gibt keinen Anhaltspunkt, geschweige denn eine Antwort, denn sein Bild trägt keinen Titel. Der Kunstwissenschaftler und Ausstellungskurator Klaus Mecherlein beschreibt Ujvaris Werk folgendermaßen: „Auf besondere Weise scheinen uns die Bilder von Jakob Ujvari in ihrer miteinander agierenden Traumbefangenheit aus einer anderen, fernen, jenseitigen Welt zu kommen. Nahezu schwerelos fließen die Formen, umarmen einander, schließen sich zu tänzerisch-musikalischen Figuren zusammen. Beleuchtet und überhöht wird dieser Reigen durch eine subtil abgewogene Farbigkeit von leuchtenden, immer aber auch erdigen Tönen – ein Wechselspiel zwischen Traum und Wirklichkeit.“

LITERATUR

- Buschkühle, C.P. (2017), Phantasie. In: Lexikon der Kunstpädagogik. Hrsg. von Bering, K., Niehoff, R., Pauls, K. S. 393–395.
- Jakob Ujvari: <https://augustinum.de/atelier/jakob-ujvari/>
- Dorothea Tanning: <https://www.dorotheatanning.org/>
- Kunst 5–10, Heft „Fantasy“, Nr. 18/2010.
- Kunst und Unterricht, Heft „Phantasiereisen“, Nr. 287/2003.
- Kunst und Unterricht, Heft „Träume, Wünsche, Sehnsüchte“, Nr. 212/1997.

Anregungen für den Unterricht:

Kategorie Bildgestaltung

KATEGORIE BILDGESTALTUNG

Traumwelten entstehen im Kopf. Sie kennen keine festen Grenzen und keinen Alltag. In ihnen lässt sich bestimmen, wie alles aussieht, wer dort lebt und welche Geschichten erzählt werden. Sie eröffnen Räume für Gefühle, Ideen und Perspektiven, die im täglichen Leben oft keinen Platz finden. Traumwelten können zum Staunen bringen, zum Nachdenken anregen und Impulse für die reale Welt geben: Denn hier ist alles möglich!

Unter dem Motto „**Traumwelten**“ können Ihre Schülerinnen und Schüler in der neuen **Wettbewerbsrunde 2026/2027** kreativ werden.

UNTERRICHTSIMPULSE UND EMPFEHLUNGEN

Für die verschiedenen Altersgruppen der Wettbewerbsteilnehmer ermöglicht das Thema Traumwelten 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.

Diese Unterrichtsmaterialien wurden ausgewählt und zusammengestellt von **Janina Arlt** und **Prof. Dr. Anja Mohr**. Janina Arlt ist Oberstudienrätin für Kunst und Deutsch in Hamburg, Kulturbeauftragte 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.



Janina Arlt



Prof. Dr. Anja Mohr

ALTERSEMPFEHLUNGEN

 **KLASSEN: 1 bis 4**

 **KLASSEN: 5 bis 9**

 **KLASSEN: 10 bis 13**

1 Fantasy Art

Fantasy Art bezeichnet eine Kunstform, die imaginative Welten, hybride Wesen und visionäre Bildräume jenseits der realen Wirklichkeit erschafft. Schon in der antiken Mythologie und Sagenwelt finden sich fantastische Motive, auf die Künstlerinnen und Künstler zurückgriffen, wie Kentauren, Drachen, Einhörner oder die vielköpfige Hydra. Besonders an großen Kirchengebäuden der Gotik und Renaissance wurden an der Außenfassade dämonische Gestalten als Wasserspeier angebracht.

Fantasy Art ist eng mit Literatur, Film und, im digitalen Zeitalter, immer mehr auch mit Computerspielen verknüpft. Geprägt von der düsteren, psychologisch aufgeladenen Bildsprache Arnold Böcklins gestaltete der Schweizer Bildhauer und Maler HR Giger (1940–2014) eine der wohl bekanntesten und verstörendsten Fantasy-Filmfiguren: die Alien-Kreatur Xenomorph, ein parasitäres Lebewesen, das den Menschen als Wirt missbraucht und ihn tötet. Nicht ganz so düster arbeitet Julie Dillon (*1982). Die US-amerikanische Science-Fiction-Künstlerin und Illustratorin entwickelt u. a. Cover für Bücher, Zeitschriften und Musikalben. Ihre von Fantasy- und Science-Fiction-Literatur geprägte Erzählweise ist atmosphärisch, magisch und oft auch poetisch. Dillon entwickelt sowohl bekanntere Figuren wie Medusa oder Persephone aus der griechischen Mythologie als auch unspezifischere wie Vampire oder Meerjungfrauen. Immer sind es starke Charaktere, die Dillon mit ausgeklügelter Licht- und Farbkomposition in digitaler Malweise gezielt in Szene setzt.



Links: Julie Dillon: *Medusa III*. © Julie Dillon
Rechts: HR Giger (1977): *Hommage à Böcklin*.
Acryl auf Papier auf Holz © HR Giger Estate

LITERATUR:

- Julie Dillon: <https://www.juliedillonart.com/>
- Michalski, K., Außerirdische. Neukreation von Lebewesen, in: Kunst 5–10. 64/2021, S. 6–9.
- Wurth, L. H., HR Giger und Mire Lee: In: www.kunstforum.de/artikel/hr-giger-mire-lee/
- Scorzin, P. C. „Fantasiebegehren“ – Avatare mit Bauch, Beine, Po. Neue Spielformen der Nacktheit und Erotik im Metaverse und Computergame: www.kunstforum.de/artikel/fantasiebegehren-avatare-mit-bauch-beine-po/
- Kunst 5–10, 18/2010, Materialpaket, HR Giger, Alien III, Seitenansicht III, o. p.
- Templin, S., Fantastische Kunst und Fantasy. In: Kunst 5–10, 18/2010, S. 42–43.

GESTALTUNGSANREGUNGEN

KLASSEN: 1 bis 4

Sicher hast du in Märchenbüchern schon von magischen und fantastischen Wesen gelesen oder sie in Filmen gesehen. Welche kennst du bereits? Schreibe sie auf und tausche dich mit deinen Mitschülerinnen und Mitschülern über ihr typisches Äußeres, ihre Charaktereigenschaften und ihre typischen Handlungen aus. Gestalte sie mit Wasserfarben, Stiften oder am Computer und male dazu eine passende Landschaft. Du kannst dir auch neue Wesen ausdenken, die sonst noch niemand kennt.

KLASSEN: 5 bis 9

Es ist so weit. Ein neuer Fantasyroman ist erschienen und kommt in die Kinos. Gestalte ein Buchcover und ein Kinoplatat, die eine oder mehrere Hauptfiguren zeigen. Wie heißt der Film? Überlege, welche Schriftart zum Titel passt und welche Zielgruppe du ansprechen möchtest. Du kannst mit den Hauptfiguren auch eine Szene für ein neues Computerspiel gestalten. Nutze für deine Malereien und Zeichnungen analoge oder digitale Medien. Auch Mixed Media ist möglich.

KLASSEN: 10 bis 13

Häufig stellen Fantasy-Figuren Konflikte zwischen Gut und Böse, Verantwortung und Macht, Mitgefühl und Kälte dar. Allerdings liegen diese Eigenschaften nicht immer klar auf der Hand und sind nicht direkt auszumachen. Kennst du solche zwielichtigen Fantasy-Wesen? Diskutiert in der Klasse, woran man die Undurchsichtigkeit einer Figur erkennen könnte. Entwickle eine solche Figur in passender Umgebung mit malerischen oder zeichnerischen Mitteln entweder analog oder digital. Du kannst auch ein Kostüm nähen und eine Maskierung entwickeln und dich mit den dazugehörigen Symbolen in einer typischen Pose fotografieren.

Arbeitsbereiche: analoge und digitale Zeichnung, Malerei, Mixed Media, Plakatgestaltung, Typografie, Fotografie, Performance, Textildesign

2 Der Ausdruck des Unbewussten: Surrealismus



René Magritte
(1952): *Die persönlichen Werte*. Öl auf Leinwand, 80 x 100 cm, Collection SFMOMA © VG Bild-Kunst, Bonn 2026

Das Gemälde *Die persönlichen Werte* (1952) von René Magritte (1898–1967) zeigt den Innenraum eines Zimmers, in dem Alltagsgegenstände wie Kamm, Seife, Glas, Streichholz und Rasierpinsel monumentale Ausmaße annehmen und den Raum wie Lebewesen bevölkern. Der Titel *Die persönlichen Werte* verweist auf scheinbar banale Dinge des täglichen Lebens, die hier jedoch überdimensioniert erscheinen und dadurch eine neue, irritierende und besondere Bedeutung erhalten.

Im Surrealismus wird das Unbewusste nicht nur durch gestische Malweise mit Symbolsprache wie bei Joan Miró (1893–1983), sondern durch gedankliche Verschiebung sichtbar. Magritte arbeitet mit klarer, naturalistischer Maltechnik. Gerade diese sachliche Darstellung steigert die Verunsicherung: Das Vertraute wird fremd. Die Größenverhältnisse sind unlogisch, wirken jedoch innerhalb des Bildraums selbstverständlich. So entsteht eine traumähnliche Atmosphäre, typisch für den Surrealismus, der seit dem Manifest von 1924 von André Breton (1896–1966) das Unbewusste und Traumhafte erforschte.

Die Vergrößerung der Objekte kann als Symbol für innere Wertigkeiten gelesen werden: Persönliche Werte sind nicht materieller Reichtum, sondern subjektive Bedeutungszuschreibungen. Ein einfacher Kamm kann im realen Raum übermächtig werden, etwa als Zeichen von Identität, Körperlichkeit oder Schönheit. Das Schlafzimmer als privater Ort verdeutlicht den Ausdruck des Persönlichen.

Magritte hinterfragt damit die Beziehung zwischen Realität und Wahrnehmung. Die vertraute Ordnung der Dinge wird aufgehoben und offenbart, dass unsere Wirklichkeit von inneren Bildern, Erinnerungen und Bedeutungen geprägt ist. So wird das Bild *Die persönlichen Werte* zu einer poetischen Visualisierung des Unbewussten.

LITERATUR:

- Görgen-Lammers, A. (Hg.) (2025), *Rendezvous der Träume, Surrealismus und deutsche Romantik*, Hamburg.
- Schmied, W. (Hg.) (1987), René Magritte, München.
- Zentralperspektive und Surrealismus: <https://www.friedrich-verlag.de/friedrich-plus/sekundarstufe/kunst/techniken-gestaltungsmittel/zentralperspektive-surrealismus-zeichnerisch-erschliessen/>

GESTALTUNGSANREGUNGEN

KLASSEN: 1 bis 4

Male dein eigenes Zimmer oder einen vertrauten Ort. Jetzt kommt der Traumtrick: Verändere etwas. Vielleicht ist dein Stift plötzlich riesengroß oder dein Bett winzig klein. Dinge dürfen schweben oder an ungewöhnlichen Orten sein. Überlege dir, was in deinen Träumen passieren könnte. Gestalte dein Bild mit Buntstiften oder entwickle eine Collage mit ausgeschnittenen Gegenständen⁽¹⁾. Wichtig ist, dass die Größenverhältnisse ganz anders sein können als im Leben. Sie können überraschen.

KLASSEN: 5 bis 9

Verbinde zwei Dinge, die eigentlich nicht zusammenpassen. Zum Beispiel ein Tier mit einem Alltagsgegenstand oder einen Menschen mit einem Naturmotiv. Zeichne, male oder collagiere dein neues Fantasiewesen. Recherchiere, was unter *Écriture automatique* zu verstehen ist und welche Verfahren es zur Ideenaneignung gibt. Arbeite im Sinne des automatischen Schreibens, ohne nachzudenken. Zeichne oder kleckse mit Farbe auf Papier und entdecke später, was daraus entstehen könnte. Ihr könnt eure entstandenen Arbeiten auch austauschen und dann weiterbearbeiten.

KLASSEN: 10 bis 13

Entwickle ein eigenes Bild zum Thema „Traum, Erinnerung oder persönlicher Wert“. Überlege dir einen Gegenstand als Symbol, der für dich wichtig ist, und setze ihn in einen ungewohnten Zusammenhang. Spiele mit Größenverhältnissen, Perspektive oder Raum. Vielleicht wirkt etwas ganz Kleines plötzlich übermächtig. Schreibe anschließend ein kurzes Statement, welche inneren Gedanken oder unbewussten Ideen du mit deinem Werk ausdrückst.

Arbeitsbereiche: analoge und digitale Zeichnung, Malerei, Collage

(1) Hinweis:

Bei Collagen muss auf Urheberrechte geachtet werden.

3 Traum und Traumata

Die US-amerikanische Digitalkünstlerin Maggie Taylor (* 1961) kombiniert alte Fotografien mit Collage-Elementen zu digitalen Traumlandschaften. Ihre Fotomontagen erinnern an surrealistisch-traumhafte Bildwelten. Zu sehen sind schwebende Figuren, fragmentierte Körper und Maßstäbe sowie Räume, die nicht real sein können. Taylor sammelt hierzu alte Fotos



Maggie Taylor: *Burden of Dreams (Man)*. © Maggie Taylor

von Personen und Tieren aus dem 19. Jahrhundert, die sie z. B. auf Flohmärkten, in Antiquitätenläden oder über eBay findet. Ihre Werke realisiert Taylor ausschließlich digital. Mithilfe des Computers kombiniert sie eingescanntes Material in Größe und Farbe. Nur gelegentlich ergänzt sie fehlende Elemente mit dem digitalen Pinsel.

Die US-amerikanische Künstlerin Kara Walker (* 1969) nutzt Scherenschnitt-Silhouetten, Zeichnung und Installationen, um die traumatischen Folgen von Rassismus, Sklaverei und Macht sichtbar zu machen. Ihre Traumdarstellungen sind düster, grotesk und verstörend. Sie sind eher Alpträume als Wunsch-

bilder. Ihr Werk *Darkytown Rebellion* zeigt den gewaltsamen Aufstand einer Gruppe von Sklaven, die sich gegen ihre Unterdrücker zur Wehr setzen. Besucher, die die lebensgroßen Figuren auf Augenhöhe betrachten können, werden mit ihren eigenen schwarzen Schatten selbst Teil der Szenerie. Was auf den ersten Blick als idyllische Märchenszene erscheint, offenbart auf den zweiten Blick gewaltsame Aktionen. Traum fungiert hier als Metapher für das Unbewusste einer Gesellschaft, in dem verdrängte Gewalt, sexuelle Machtverhältnisse und historische Traumata weiterwirken. Die reduzierte Schwarz-Weiß-Ästhetik der Scherenschnitte, die im Biedermeier häufig persönliche und schlichte Motive zeigten, verstärkt die Projektion und Irritation.

LITERATUR:

- Kara Walker: <https://www.karawalkerstudio.com/2020>
- Maggie Taylor: <https://maggietaylor.com/>
- Maggie Taylor (2022), Internal Logic. Moth House Press.
- <https://www.mudam.com/de/kunstsammlung/kara-walker>
- <https://www.kunstforum.de/artikel/schattenrisse/>
- <https://www.deutschlandfunkkultur.de/scherenschnitte-von-der-unschoenen-seite-der-wirklichkeit-100.html>
- <https://www.kunstforum.de/artikel/hyundai-commission-kara-walker/>

Kara Walker (2001): *Darkytown Rebellion*. Cut paper und Projektion auf Wand, 457,2 × 1005,8 cm. Kara Walker (2007): *My Complement, My Enemy, My Oppressor, My Love*. Installationsansicht. Walker Art Center, Minneapolis. Foto: Dave Sweeney © Kara Walker, courtesy of Sikkema Malloy Jenkins and Sprüth Magers

GESTALTUNGSANREGUNGEN

KLASSEN: 1 bis 4

Im Bild von Maggie Taylor purzeln die Träume aus dem Kopf eines Mannes heraus. Zu sehen sind u. a. Blumen, Schmetterlinge, Fische und ein Hase. Was sie bedeuten, können wir nicht wissen, denn Träume sind sehr individuell. Wovon träumst du? Fotografiert euch gegenseitig im Porträt und druckt die Bilder aus. Collagiere entweder mit Zeitungsschnipseln oder am Computer Dinge und Wesen um dich herum, von denen du träumst.

KLASSEN: 5 bis 9

Nicht immer sind Fantasie und Träume positiv besetzt. Sicher kennst du die Metaphern „Da geht die Fantasie mit dir durch“ oder „Träume sind Schäume“. Recherchiert nach weiteren Metaphern und ihrer Bedeutung und Herkunft und diskutiert sie in der Gruppe. Setze dich malerisch, zeichnerisch oder collagierend mit einer Metapher auseinander. Natürlich kannst du auch positiv konnotierte Metaphern auswählen. Du kannst analoge oder digitale Medien nutzen.

KLASSEN: 10 bis 13

Unfälle, Kriege, Flucht oder Verfolgung können kollektive Traumata auslösen. Recherchiert und diskutiert gemeinsam über die Ursachen solcher Traumata. Entwickelt ähnlich wie Kara Walker oder der Künstler William Kentridge (* 1955) großformatige Scherenschnitte oder Filmanimationen gegen das Vergessen. Stimme dich für deine Arbeit mit der Gruppe ab und entscheide dich für eine Serie von Scherenschnitten oder Filmstills.

Arbeitsbereiche: analoge und digitale Zeichnung, Malerei, Collage, Cut-Outs, Fotografie, Stop-Motion/Filmanimation



4 Magische, verträumte Bildwelten

Werke der Fotografin Olivia Bee (*1994) haben oftmals etwas Verträumtes. Die Kombination aus weichem Licht und sanfter, pastelliger Farbästhetik scheint innere Zustände wie die Suche nach Nähe und Geborgenheit und emotionaler Verletzlichkeit offenzulegen. Bees Fotografien sind nicht an das Reale, Dokumentarische gebunden. Vielmehr versucht sie, Übergänge und Unsicherheiten einzufangen und Gefühle zwischen Nähe und Verlust zu zeigen. Olivia Bee, die schon im Teenageralter mit dem Fotografieren begonnen hat, thematisiert das Erwachsenwerden als emotionalen Schwebezustand.

In der Fotografie können traumhafte Szenarien u.a. durch Unschärfe, Bewegungsunschärfe, durch Über- oder Unterbelichtung, durch Spiegelungen, Schatten, Verzerrungen und ungewöhnliche Perspektiven entstehen. Das Traumhafte und Entrückte in Fotografien kann aber in der Rezeption auch kippen und als kitschig, romantisierend und nostalgisch verklärend wahrgenommen werden. So wird das Werk von David Hamilton

(1933–2016), der in den 1970er-Jahren als Meister der traumhaften Fotografie galt, aus heutiger Perspektive stark kritisiert. Seine erotische Perspektive auf junge Mädchen, die er häufig mit Weichzeichner, im Gegenlicht und in pastellfarbener, transparenter Kleidung ablichtete, war von einem dominierenden männlichen Blick geprägt. Demgegenüber wirken die Protagonisten in Bees Werk nicht passiv, sondern aktiv mitgestaltend.



Olivia Bee (2015): *Brooklyn Fell in Love* (Paul and Anna).

© Olivia Bee, courtesy of Candace Gelman and Associates

LITERATUR:

- museemagazine.com/features/2017/3/19/whm-olivia-bee
- Olivia Bee: www.oliviabee.com/spiegel.de/geschichte/fotograf-david-hamilton-zum-80-geburtstag-das-nackte-entsetzen-a-951098.html
- Kunst 5–10, Heft „Fotografieren“ Nr. 51/2018.
- Kunst und Unterricht, Heft „Digitale Fotografie“ Nr. 319/2008.

GESTALTUNGSANREGUNGEN

KLASSEN: 1 bis 4

Sicherlich hast du schon einmal von Tagträumen gehört. Das sind meist kurze Momente, bei denen die Gedanken abschweifen und man für kurze Zeit ganz woanders ist. Wovon träumst du am Tage? Male oder zeichne deine Träume auf Papier oder am Computer. Du kannst auch mit dem Tablet Fotos aufnehmen von Dingen, Räumen oder Landschaften, die in deinen Tagträumen vorkommen und sie dann weiterbearbeiten.

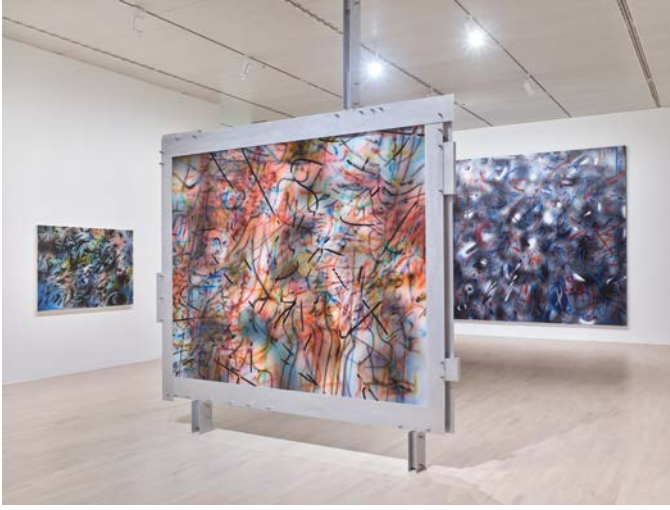
KLASSEN: 5 bis 9

Betrachtet und bespricht ausgewählte Fotografien von Olivia Bee und erarbeitet: Wie wirken Licht, Farbe und Schärfe auf euch? Welche Gefühle oder Erinnerungen werden geweckt? Was unterscheidet ihre Fotos von typischen Selfies? Fang eine Stimmung ein: Jede Gruppe erhält ein Stichwort, das zunächst gemeinsam diskutiert wird (z. B. Nähe, Einsamkeit, Geborgenheit, Unsicherheit, Erinnerung). Erstelle Fotos und verdeutliche bei der Vorstellung deiner Bilder, was es heißt, Emotionen sichtbar zu machen, ohne zu inszenieren.

KLASSEN: 10 bis 13

Vergleicht in kleinen Gruppen die Fotografien von Olivia Bee mit denen von David Hamilton. Welche fotografischen Strategien und Stilmittel könnt ihr erkennen? Welche sind ähnlich? Wo grenzen sich die Werke ab? Entwickelt in Zweiergruppen eine Szenerie, in der ihr die Stilmittel bewusst einsetzt. Probiert in der digitalen Nachbearbeitung verschiedene Filter und Effekte aus, die die Wirkung eurer Szenarien noch steigern. Wann beginnt eine Szenerie grotesk zu wirken? Wann gleitet sie ins Kitschige ab?

Arbeitsbereiche: analoge und digitale Zeichnung, Malerei, Fotografie



Julie Mehretu (2025): *KAIROS. Hauntological Variations*. Installationsansicht, K21 Kunstsammlung Nordrhein-Westfalen, Düsseldorf © Julie Mehretu, Foto: © Achim Kukulies, Düsseldorf

5 Die Rolle von Farben und Formen in Traumwelten

Die großformatigen Malereien von Julie Mehretu (* 1970) wirken wie kartografische Traumlandschaften. Linien, Pfeile, architektonische Fragmente und transparente Farbschichten überlagern sich zu einem vibrierenden Geflecht. Farbe dient hier nicht der Abbildung, sondern erzeugt emotionale Räume: Schleierhafte Töne öffnen Tiefe, während dynamische Linien Bewegung und Unruhe vermitteln. Formen lösen sich auf, verdichten sich, verschwinden wieder wie Bilder im Traum. Traum wird hier als komplexer, vielschichtiger Bewusstseinsraum erfahrbar.

Mit seriellen Wiederholungen einfacher Materialien arbeitet Tara Donovan (* 1969). In einer Zeichnung von 2002 verdichten zahllose Kugelschreiberlinien die Fläche zu pulsierenden Strukturen. Die Form entsteht aus den verdichteten Linien. In ihren Skulpturen bilden transparente, schimmernde Module eine organisch wachsende Raumstruktur. Licht und Reflexion erzeugen eine fast immaterielle Wirkung. Traumwelten entstehen hier nicht durch das Motiv, sondern durch Formrhythmus, Lichtspiel und Materialtransformation. Farbe wird atmosphärisch, Form wird zum Erlebnisraum. Das Alltägliche verwandelt sich in eine fragile, poetische Vision.

Links: Tara Donovan (2002): *Untitled*. Kugelschreibertinte auf Papier, 182,2 x 149,9 cm. Rechts: Tara Donovan (2011/2018): *Untitled* (Mylar). Mylar und Heißkleber, Installationsansicht, Maße variabel. Tara Donovan (2019): *Fieldwork*. David and Alfred Smart Museum of Art, The University of Chicago. © Tara Donovan, courtesy of The David and Alfred Smart Museum of Art, The University of Chicago, Foto: Michael Tropea



LITERATUR:

- Julie Mehretu im K21 der Kunstsammlung Nordrhein-Westfalen, Düsseldorf: https://www.youtube.com/watch?v=4nKiXZ_YOWA
- Bourgeois, C. (Hg.) (2024): JULIE MEHRETU: ENSEMBLE – VENEDIG, PALAZZO GRASSI, Venedig: Palazzo Grassi.
- Tara Donovan spricht über gefundene Materialien: https://www.youtube.com/watch?v=g6PLYs_Rx4k
- Alltagsgegenstände werden zu Kunst: <https://channel.louisiana.dk/video/tara-donovan-sculpting-everyday-materials>

GESTALTUNGSANREGUNGEN

KLASSEN: 1 bis 4

Male ein Bild mit Farben ohne erkennbare Gegenstände. Nutze Farben, um eine Traumstimmung zu zeigen (z. B. eine ruhige, aufregende oder geheimnisvolle Stimmung). Das Hören von entsprechender Musik kann dir bei der Farbauswahl für die Farbstimmungen helfen. Zeichne danach Linien, Schwünge oder Muster über deine Farbflächen. Achte darauf, wie sich die Wirkung verändert. Oder schneide aus Transparentpapier kleine Formen aus und collagiere sie zu einer schwebenden Traumlandschaft.

KLASSEN: 5 bis 9

Zeichne mit vielen kleinen Linien eine Fläche auf Transparentpapier, bis eine dichte Struktur entsteht. Lege mehrere transparente Blätter mit Zeichnungen übereinander. Experimentiere mit Verschiebungen. Oder baue aus einem einfachen Material (z. B. Papierstreifen oder Draht) eine wachsende Struktur durch Wiederholung. Beachte die Wirkung von Licht und Schatten und fotografiere dein Objekt.

KLASSEN: 10 bis 13

Entwerfe eine abstrakte Arbeit als raumbezogene Installation oder als eine großformatige abstrakte Malerei, in der Farbe als Atmosphäre und Form als Bewegungsträger eingesetzt werden. Setze sie raumplastisch um. Verarbeite serielle Zeichnungen, modulare Objekte oder arbeite mit transparenten oder halbtransparenten Schichtungen aus Transparentpapieren, Müllbeuteln etc. Erläutere, wie Material, Rhythmus und Farbwirkung traumähnliche Räume erzeugen. Fotografiere deine Inszenierung bzw. dein Objekt.

Arbeitsbereiche: Analoge und digitale Zeichnung, Malerei, Collage, Objekt, Rauminstallation, Fotografie

6 Albtraumwelten: die dunklen Seiten der Fantasie – Lustgärten?

Das Triptychon Hieronymus Boschs (1450–1516) entfaltet eine Bildwelt zwischen Paradies, Lust und Hölle. Während der linke Flügel noch die göttliche Ordnung zeigt, steigert sich die Mitteltafel zu einem überladenen Lustgarten: Nackte Figuren, fantastische Tiere und überdimensionale Früchte verschmelzen zu einer verführerischen, zugleich unheimlichen Szenerie. Im rechten Flügel kippt die große Feier in Qual und Zerstörung. Die leuchtenden Farben und detailreichen Formen ziehen unsere Blicke an – doch sie entlarven die Lust als vergängliche Versuchung. Der Garten wird zur



Hieronymus Bosch (1490–1500): *Der Garten der Lüste*. Öl auf Eichenholz, 220 x 390 cm.
© Rawpixel.com/Shutterstock

moralischen Warnung: Fantasie offenbart hier die dunkle Seite menschlicher Begierde.

Auch in *The Experiment* (2009) von Nathalie Djurberg (* 1978) und Hans Berg (* 1978) erscheint ein Gartenmotiv als verstörende Albtraumlandschaft. In Stop-Motion-animierten Figuren entfalten sich Gewalt,

Begehren und Machtspiele. Die bunten, fast kindlich wirkenden Formen kontrastieren mit brutalen Handlungen. Musik und Rauminstallation verstärken die Wirkung. Anders als bei Bosch fehlt eine klare moralische Ordnung – das Unheimliche wirkt psychologisch, nicht religiös. Beide Werke zeigen den „Lustgarten“ als trügerischen Ort: Hinter Schönheit und Fantasie verbirgt sich das Dunkle. Der Garten wird zur Bühne innerer Abgründe, eine Albtraumwelt, in der Lust und Schrecken untrennbar verbunden sind.

LITERATUR:

- HIERONYMUS BOSCH – GARTEN DER LÜSTE Trailer
<https://www.youtube.com/watch?v=TMzHRsonMtg>
- Der „Garten der Lüste“ von Hieronymus Bosch hat fünf Kunschtchaffende inspiriert, gemeinsam eine moderne, digitale Version des Gartens zu kreieren.
<https://www.ardmediathek.de/video/ard-kultur-creators/co-creation-ein-kunst-experiment/ard-kultur/Y3JpZDovL3dkci5kZS9CZWl0cmFnLTBjYjRjMWI2LW-M1Y2Q0tNDUwZi1hZTcyLTMzZTQ3M2Q3MWZiZA>
- Bianchi, P. (1999), Künstlergärtner, VOM SPEKTAKULÄREN ORT DER LAND ART ZUM GEWÖHNLICHEN ORT DER PLANT ART. In: Kunstforum International: Künstler als Gärtner, Bd. 145, Köln, S. 48–58.
- „The Experiment“, 2009 von Nathalie Djurberg (* 1978) und Hans Berg (* 1978) in der Sammlung Goetz: <https://www.sammlung-goetz.de/ausstellungen/nathalie-djurberg-hans-berg-the-experiment-online/>
- Essling, L. (Hg.) (2019): Nathalie Djurberg & Hans Berg. A Journey Through Mud and Confusion with Small Glimpses of Air, Frankfurt.

GESTALTUNGSANREGUNGEN

KLASSEN: 1 bis 4

Du gestaltest einen „Zaubergarten“. Male zuerst einen wunderschönen, farbprächtigen Garten mit leuchtenden Farben. Danach veränderst du einzelne Dinge: Eine Blume bekommt Zähne, ein Baum Augen, der Himmel wird dunkel. Überlege dir, was ein Bild gleichzeitig schön und ein bisschen unheimlich macht. Arbeite mit Deckfarben oder gestalte eine Collage.

KLASSEN: 5 bis 9

Entwirf einen „verlockenden Ort“, der auf den zweiten Blick etwas Bedrohliches zeigt. Nutze starke Farbkontraste (hell/dunkel, warm/kalt). Du kannst Mischwesen erfinden oder Naturformen verfremden. Du kannst auf einer DIN-A4-Platte oder auch aus Pappmaché und Fundstücken einen solchen Ort als Objekt entwickeln. Achte darauf, wie Details die Stimmung verändern. Erläutere, an welcher Stelle dein Bild vom Traum zum Albtraum kippt.

KLASSEN: 10 bis 13

Entwickle eine Bildidee, eine kleine Installation oder Videoarbeit zum Thema „Verführung und Abgrund“. Schau dir die Videoarbeit von Nathalie Djurberg an. Arbeite bewusst mit Symbolen (z. B. Früchte, Tiere, Masken). Setze Farbe gezielt ein: Wirkt sie verführerisch oder bedrohlich? Kombiniere ästhetische Schönheit mit irritierenden Elementen. Reflektiere schriftlich, wie dein Werk die dunklen Seiten der Fantasie sichtbar macht und welche Wirkung du beim Betrachter erzeugen willst. Wenn du deine Videoarbeit beendet hast, kannst du sie als Filmstills ausdrucken.

Arbeitsbereiche: analoge und digitale Zeichnung, Malerei, Collage, Objekt, Rauminstallation, Fotografie, Video

7 Wunschträume werden Wirklichkeit?

Die Arbeit *War Is Over! If You Want It* von Yoko Ono (*1933) und John Lennon (1940–1980) ist ein plakativer Appell. Großbuchstaben auf schlichtem Hintergrund verbreiten eine klare Botschaft für Frieden. Die Aussage ist konditional und partizipativ: Frieden wird möglich, wenn wir Menschen ihn wollen. Das Werk funktioniert gleichzeitig als politisches Statement und als utopische Wunschvorstellung. Durch die direkte Ansprache „If You Want It“ wird das Publikum aktiv einbezogen, die Idee von Wunschträumen und kollektiver Verantwortung verschmilzt. Der Einsatz von Farben und Formen ist minimalistisch, doch die Wirkung ist enorm. Die Idee wird unmittelbar verständlich und berührt.

Wish Tree lädt Betrachtende aktiv ein, ihre Wünsche auf kleine Zettel zu schreiben und in den Baum zu hängen. Der Baum wird so zum lebendigen Symbol für Hoffnung, Gemeinschaft und individuelle Visionen. Die Arbeit macht Wunschträume lesbar. Die Gedanken aller Teilnehmenden werden sichtbar, eine poetische Installation entsteht. Anders als das plakative „War Is Over!“ ist dies ein leises, partizipatives Ritual,



Wish Tree (1966) in YOKO ONO: MUSIC OF THE MIND, Gropius Bau, Berlin, Germany, 2025, Photograph © Luca Girardini (Gropius Bau), Artwork © Yoko Ono

das aktiv die Besucher einbezieht.

Beide Werke verbinden Persönliches und Politisches. Sie zeigen, dass Wunschträume Wirklichkeit werden können, wenn Menschen aktiv teilnehmen.

GESTALTUNGSANREGUNGEN

KLASSEN: 1 bis 4

Gestalte deinen eigenen Wunschbaum oder Wunschgarten. Schreibe oder male auf kleine Zettel oder Kärtchen deine Träume, Wünsche oder Ideen für die Welt. Klebe oder hänge sie an einen Baum im Klassenzimmer oder in einen Garten. Du kannst Farben, Glitzer, Stoffreste oder Naturmaterialien benutzen, um deinen Wunsch besonders sichtbar zu machen. Damit kannst du Freude am Teilen von Fantasie und Hoffnung erwecken. Oder entwickle ein im Raum hängendes Mobile mit Wunschworten. Schau dir an, wie der Hamburger Künstler Rupprecht Matthies (*1959) mit Worten und Symbolen in seinen Mobiles oder Rauminstallationen arbeitet.

KLASSEN: 5 bis 9

Entwickle ein eigenes Plakat oder eine kleine Installation zum Thema „Wenn du willst, kann es geschehen“. Experimentiere mit Mischtechniken, z. B. mit Acrylfarben, Marker, Collage oder digitaler Gestaltung. Formuliere eine Botschaft, die andere inspiriert, z. B. für Frieden, Umweltschutz oder Gemeinschaft. Du kannst auch interaktive Elemente einbauen, z. B. kleine Kärtchen, die andere beschriften oder mitnehmen können. Reflektiere anschließend, wie sich die Wirkung deiner Idee verändert, wenn andere daran teilhaben und neue Ideen hinterlassen.

KLASSEN: 10 bis 13

Gestalte eine konzeptionelle Arbeit oder partizipative Installation, in der Wunschträume sichtbar werden. Nutze Raum, Licht und Materialien wie Papier, Stoff, Holz oder digitale Medien. Du könntest z. B. einen Raum mit Wunschkarten, Projektionen oder Klanginstallationen gestalten. Lass dich auch von den Sätzen des Künstlerduos Peter Fischli (*1952) und David Weiss (1946–2012) inspirieren: „Findet mich das Glück?“ (siehe Literaturhinweise). Überlege, wie Form, Farbe und Interaktion die Idee von Hoffnung und kollektiver Aktion verstärken.

Arbeitsbereiche: analoge und digitale Zeichnung, Malerei, Collage, Objekt, Plakatkunst, Rauminstallation, Fotografie

LITERATUR:

- John Lennon und Yoko Ono · Interview („War Is Over“), 1969 [Reelin' In The Years Archive] <https://www.youtube.com/watch?v=LEAOdZee5-U>
- Dander, P. (Hg.) (2025): YOKO ONO: MUSIC OF THE MIND, Berlin.
- „Findet mich das Glück?“ von Fischli und Weiss: <https://stories.staedelmuseum.de/de/findet-mich-das-glueck-das-kunstlerbuch-von-peter-fischli-und-david-weiss-ist-unser-buchtipp-im-juli>

8 Die eigene Identität und die Elemente eigener Träume

Le Jeu Du Monde von Firelei Báez' (* 1981) verbindet figurative Elemente mit abstrakten Strukturen und schafft eine vielschichtige Traumlandschaft, in der Identität und Imagination verschmelzen. Es ist eine künstlerische Neukontextualisierung, die koloniale Weltkarten, hier spezifisch Pierre Duvals Karte, hinterfragt. Die mythologische Figur der Ciguapa (aus der dominikanischen Folklore) überdeckt zentrale Teile der Karte,



Firelei Báez (2020):
Ohne Titel
(*Le Jeu Du Monde*).
Acryl- und Ölfarbe auf
bedruckter Leinwand,
266,7 x 334,5 x 4 cm,
Foto: Dan Bradica
© VG Bild-Kunst,
Bonn 2026

die Figur wird bedeutsamer und präsenter als die Karte im Hintergrund. Auf bedruckter Leinwand baut Báez Schichten aus Acryl- und Ölfarbe auf, die fließende Formen, ornamentale Muster und fragmentierte Körper verbinden. Die Figuren erscheinen oft anonym, maskenhaft oder metamorphisch, wodurch die Grenzen zwischen dem Ich, der Rolle und der Fantasie aufgelöst werden.

Farbe und Form dienen hier als Ausdruck innerer Welten und Aneignung einer eigenen Welt. Leuchtende Töne, Überlagerungen und rhythmische Linien vermitteln emotionale Intensität. Die Komposition wirkt dynamisch, wie eine ständige Transformation. Sie spiegelt die Vielschichtigkeit individueller Identität und Herkunft wider und die Erfahrung, dass wir gleichzeitig in der Realität und in unseren Vorstellungen existieren.

Unter dem Aspekt „Die eigene Identität und die Elemente eigener Träume“ zeigt Báez, dass Identität nicht statisch ist, sondern ein Spiel aus Erinnerung, Fantasie und kulturellem Erbe bzw. kultureller Zuschreibung. Das Werk lädt die Betrachter ein, eigene innere Landschaften zu erkunden, in denen Träume, Ängste und Sehnsüchte zu Bildern werden.

LITERATUR:

- Einblicke in die Arbeitsweise von Firelei Báez:
<https://louisiana.dk/en/exhibition/firelei-baez/>
- mit Glossar: https://www.kunstmuseum.de/wp-content/uploads/2024/07/20240710_fireleibaez_booklet_de_digital.pdf
- Fowo, B. (2025), Afro-Surrealismus, Kunst des Seins und Freiheit, In: Kunstforum International: Surreale Malerei – II. Das Surreale als politische Sprache, Bd. 302, Köln, S. 120–129.

GESTALTUNGSANREGUNGEN

KLASSEN: 1 bis 4

Gestalte ein Traum-Selbstporträt. Male oder zeichne dich selbst, aber so, wie du in deinen Träumen erscheinen würdest: vielleicht mit fantastischen Haaren, Tieren, schwebenden Objekten oder magischen Mustern. Du kannst Buntstifte, Wachsmalkreiden, Wasserfarben oder Fotos von dir selbst als Collagematerial nutzen. Vielleicht gibt es auch Karten oder Bilder, die mit dir und deiner Familie zu tun haben und für dein Selbstporträt als Hintergrund dienen können.

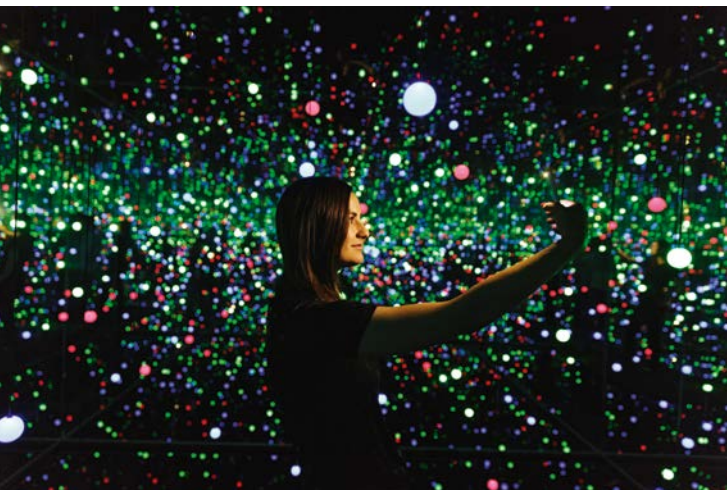
KLASSEN: 5 bis 9

Arbeite mit Schichtung und Mustern: Erstelle ein Bild, in dem du dich selbst in Verbindung mit Symbolen, Farben und Formen darstellst, die deine Träume, Wünsche oder Ängste ausdrücken. Nutze Mischtechniken wie Acrylfarben, Marker, Buntstifte oder Drucktechniken. Du kannst auch transparente Folien verwenden, um verschiedene Ebenen übereinanderzulegen. Halte schriftlich fest, welche Elemente zeigen, wer du bist und welche Elemente aus deinen Träumen oder inneren Vorstellungen stammen.

KLASSEN: 10 bis 13

Entwickle ein großformatiges Werk, in dem du die Themen Identität, Herkunft, Erinnerung und Traumwelten kombinierst. Du kannst dein Konzept als Malerei, Collage, mit digitalen Medien oder als Assemblage umsetzen. Experimentiere mit Schichten, Mustern, Ornamentik oder fragmentierten Körperformen, um Vielschichtigkeit zu zeigen. Ergänze ein kurzes Künstlerstatement, in dem du festhältst, welche Symbole oder Formen dein inneres Selbst zeigen und wie Träume, Fantasie und Realität in deinem Werk miteinander verbunden werden.

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



Yayoi Kusama (2008): *Gleaming Lights of the Souls*.

Rauminstallation. Louisiana Museum of Modern Art. Acquired with funding from The C.L. David Foundation and Collection, Foto: Ulrik Jantzen © Yayoi Kusama, courtesy of Büro Jantzen and Louisiana Museum of Modern Art

9 Kunst in Bewegung: Traumwelten erfahren

Die Rauminstallation *Gleaming Lights of the Souls* von Yayoi Kusama (* 1929) basiert auf einer Beleuchtungs-dramaturgie, die den Betrachter in eine scheinbar endlose, funkelnde Lichtlandschaft eintauchen lässt. Spiegel, LED-Lichter und räumliche Reflexionen erzeugen die Illusion unendlicher Weite und vermitteln das Gefühl, Teil eines kosmischen Traumraums zu werden. Bewegungen im Raum verändern ständig die Perspektive, sodass die Wahrnehmung des Raums dynamisch ist. Farbe und Licht werden zu emotionalen Trägern. Sie erzeugen Staunen, neue Raumerfahrung und das Gefühl von Losgelöstheit aus der alltäglichen Realität.

Die Videoinstallation von Pipilotti Rist (* 1962) *Tu mich nicht nochmals verlassen* (2015) umhüllt die Besucher, die in ein reales Bett schlüpfen können, mit fließenden, farbtintensiven Videobildern, die organische Formen, Wasser und Licht kombinieren. Bewegung, Ton und Projektion schaffen eine poetische, fast traumähnliche und surreale Atmosphäre. Die Besucher werden aktiv in die visuelle Welt hineingezogen. Die Blickrichtung, der Standort und die Bewegung beeinflussen die Wahrnehmung der Bilder.

Beide Werke nutzen Raum, Licht und Bewegung, um die Betrachtenden in eine träumerische Erfahrung oder eine ganz neue Welt zu entführen. Kusama erzeugt durch Spiegelungen, LED-Lichter und Spiegel eine endlose, leuchtende Welt, während Rist fließende Videosequenzen und Ton einsetzt, um dynamische emotionale Räume zu erschaffen.

LITERATUR:

- Yayoi Kusama: *Gleaming Lights of the Souls* | Louisiana Museum of Modern Art: <https://www.youtube.com/watch?v=7sVxo67sAd4>
- Die Breitenauschule Plön feierte am 4. April 2023 ein Kunstfest inspiriert von der Künstlerin Yayoi Kusama: <https://www.youtube.com/watch?v=U0nnr9vrFTM>
- Fink, L. (2021), Yayoi Kusama: Eine Retrospektive, A Bouquet of Love I Saw in the Universe Gropius Bau 23.04.–15.08.2021, In: Kunstforum International: Utopia, Bd. 275, Köln, S. 252–255.
- Unruh, R. (2015), Pipilotti Rist, „Du wirst sorglos sein“, Kestner Gesellschaft, Hannover, 19.06.–27.09.2015, In: Kunstforum International: Kunsturteil, Bd. 235, Köln, S. 256–257.

GESTALTUNGSANREGUNGEN

KLASSEN: 1 bis 4

Gestalte deinen eigenen Traumraum: Male oder klebe bunte Lichter und Formen auf Papier oder Pappe. Du kannst Reflexionsmaterial wie Aluminiumfolie, Glitzer oder glänzende Papiere nutzen, damit dein Bild funkelt. Baue kleine Elemente auf, die du bewegen oder drehen kannst, um verschiedene Reflexionen zu erzeugen. Ziel ist es, Spaß an Farben, Licht und Bewegung zu erleben und zu sehen, wie sich die Wirkung verändert, wenn du die Perspektive oder den Blickwinkel änderst.

KLASSEN: 5 bis 9

Experimentiere mit bewegten Bildern oder Rauminstallation. Erstelle eine kleine Animation oder Stop-Motion-Sequenz mit Papier, Knete oder Stoff, die eine Traumwelt zeigt. Du kannst LED-Lichter oder Spiegel einsetzen, um Tiefe zu erzeugen. Alternativ kannst du ein Wandbild mit überlagerten Schichten gestalten, das sich durch Bewegung der Betrachtenden verändert.

KLASSEN: 10 bis 13

Entwickle eine interaktive Arbeit, in der Betrachter aktiv die Traumwelt erfahren. Nutze Video, Projektionen, Lichtinstallationen, Spiegel oder Klang wie Kusama oder Rist, um Raum, Farbe und Bewegung zu verbinden. Du kannst modulare Elemente einsetzen, die verschoben oder bewegt werden können, sodass die Wahrnehmung ständig neu entsteht. Verfasse ein kurzes Künstlerstatement, das erklärt, wie Bewegung, Licht und Raum die Traum- und Raumwirkung erzeugen und wie Betrachter selbst Teil der Erfahrung werden.

Arbeitsbereiche: analoge und digitale Collage, Assemblage, Rauminstallation mit Licht- oder Videoinstallation

10 Traumarchitekturen. Utopie und Dystopie

Märchen-, Traum- und Fantasiewelten sind eng miteinander verknüpft. In ihnen können Wünsche, Ängste, Hoffnungen und gesellschaftliche Ideale symbolisch verarbeitet werden ohne jeglichen realen Hintergrund. Sie stellen eine alternative Wirklichkeit dar, die sich bewusst von der empirischen Realität löst. In architektonischen Entwürfen manifestieren sich die Traumwelten. Sie zeigen uns, wie wir in Zukunft wohnen wollen, wie wir arbeiten und wie wir miteinander leben wollen. Sie sind Ausdruck von sozialen und kulturellen Ordnungen und gesellschaftlichen Machtverhältnissen. Die Utopie beschreibt dabei eine ideale, wünschenswerte Gesellschaft, in der Gerechtigkeit, Frieden, Wohlstand, Gleichheit und Freiheit vorherrschen. Im Gegensatz dazu beschreibt die Dystopie eine negative, abschreckende Zukunft mit einer Gesellschaftsform, in der Unter-



Modern city on the shore
(Moderne Stadt an der Küste).
3D-Render. © Iurii/Shutterstock

drückung, Überwachung, Gewalt, Umweltzerstörung und der Verlust von Freiheit dominieren. In der Literatur zeigt Thomas Morus mit seinem Roman *Utopia* (1516) wie die Welt idealerweise sein sollte, während Georg Orwell in seinem Werk *1984* (1949) darstellt, wie sie keinesfalls werden darf.

In seinem *Verschimmelungsmanifest gegen den Rationalismus in der Architektur* (1958) fordert der Künstler und Umweltaktivist Friedensreich Hundertwasser

(1928–2000) ein radikales Umdenken: die Zulassung organischer, unregelmäßiger Bauformen, individueller Gestaltungen und eine Rückkehr zur Natur statt normierter, gerader Linien. Die moderne Architektur sei zu funktional, menschenfeindlich und seelenlos. Zeitgenössische Zukunftsentwürfe drehen sich um ökologische Städte und Smart Cities, die unsere Infrastruktur, Verwaltung und Lebensqualität mit moderner Technologie nachhaltiger, effizienter und bürgernäher gestalten möchten. Zumeist sind dort viele grüne Flächen angelegt, um dem Klimawandel zu trotzen. Während diese Entwürfe noch von einem zukünftigen lebenswerten Leben auf der Erde ausgehen, sind Entwürfe von Weltraumarchitekturen oft Zeichen einer nicht mehr bewohnbaren Erde.

LITERATUR:

- Hundertwasser, F. (1958), *Verschimmelungsmanifest gegen den Rationalismus in der Architektur*:
hundertwasser.at/deutsch/texte/philo_verschimmelungsmanifest.php
- Kunst und Unterricht, Heft „Utopien“, 443/444, 2020.
- Kunst 5–10, Heft „Utopien“, 64/2021.
- Schlawinsky, T. (2023), *Traumwelten. Eine Märchenreise in Bildern*.
- Sauer, I.; Kretschmer, C. (2011), *Kinder entdecken Architektur: Projekte für die Grundschule*.

GESTALTUNGSANREGUNGEN

KLASSEN: 1 bis 4

Schaue dir an, wie Menschen in Märchen wohnen. Da gibt es Schlösser mit goldenen Bädern, Burgen mit großen Festsälen oder Bauernhöfe mit vielen Tieren. Wie sieht dein Traumhaus aus? Wo steht es und wer lebt dort ebenfalls? Male, zeichne oder collagiere dein Traum- oder Märchenhaus auf Papier oder am Computer. Du kannst auch ein Modell bauen und es dann fotografieren. Du musst dabei keine Baugesetze einhalten. Es kann auch völlig verträumt und fantastisch aussehen.

KLASSEN: 5 bis 9

Entwickle eine Werbeanzeige für dein Traumhaus. Welche Zielgruppe spricht es an? Welchem Architekturstil kommt es nahe? Welche Lebensphilosophie wird vermittelt? Gehört es eher zu den futuristischen oder zu den realen Bauten? Du kannst das Haus mit analogen oder digitalen Mitteln entwerfen oder als Modell bauen. Suche die passende Schrift für deine Werbeanzeige.

KLASSEN: 10 bis 13

Setze dich mit vergangenen und aktuellen visionären Architekturentwürfen auseinander, wie Friedensreich Hundertwassers „Verschimmelungsmanifest“, den Smart Cities oder Elon Musks „Moon Base Alpha“ oder seiner Vision einer Kolonie auf dem Mars. Welche gesellschaftspolitischen Dimensionen und Ideologien werden hier offen oder versteckt vermittelt? Welche Gefahren, aber auch Chancen stecken in diesen Entwürfen? Entwickle selbst eine malerische oder zeichnerische Vision. Auch ein Foto eines Modellbaus oder ein Screenshot einer 3D-Animation sind möglich.

Arbeitsbereiche: analoge und digitale Zeichnung, Malerei, Mixed-Media, Werbung, Plakatgestaltung, Typografie, Fotografie, Modellbau, 3D-Animation



Tim Schlawinsky (2023):
Traumwelten. Eine Märchenreise in Bildern. Abdruck mit freundlicher Genehmigung des Autors.

Maskenparade am historischen Karneval.
Freiburg, Deutschland.
© Gyuszkó-Photo/Shutterstock



11 Fantastische Figuren im Karneval

In unserem Kulturkreis sind das Verkleiden und das Schlüpfen in andere Rollen vor allem zur Faschingszeit aktuell. Beim rheinischen Karneval sieht man während der sogenannten fünften Jahreszeit viele bunte Kostüme, die bei Umzügen und Sitzungen getragen werden. Um den Winter und böse Geister auszutreiben, geht es bei der alemannischen Fastnacht mit ihren bisweilen furcht-einflößenden hölzernen Masken dagegen meist etwas düsterer zu. Der fantasievollen Entwicklung eines Kostüms sind bei beiden Formen keine Grenzen gesetzt.

Bei Kindern und Jugendlichen sind das Maskieren und Kostümieren, das Verkehrte-Welt-Spielen und Hineinschlüpfen in andere Rollen wichtige Erfahrungsmomente. Durch das Erfinden und Definieren neuer Charaktere wird eine Traumwelt eröffnet, in der Probehandlungen und das So-tun-als-ob möglich sind. Man kann sich selbst hinter einer Maske verstecken oder aber vorgeben, jemand anderes zu sein. Sichtbares wird unsichtbar und Unsichtbares sichtbar. In der Entscheidung für eine bestimmte Maske spiegelt sich zum einen immer die eigene Persönlichkeit wider. Zum anderen sind Masken inter-

subjektiv und kulturell bedingt wahrnehmbar. Der Ausdruck einer Maske und eines Kostüms ist das Ergebnis des Zusammenspiels von Material, Form und Farbe. Nur wenn diese eine Gestaltungseinheit bilden, wird der gewünschte Wirkungsgrad erreicht und eine eigene neue Traumwelt geschaffen, in die man – zumindest für ein paar Tage – eintauchen kann.

LITERATUR:

- Lichau, K. (2000), Die offene Maske. Berlin (Logos Verlag).
- Mohr, A. (2012), Von der Computermaske zur Papiermaske. In: Kreatives Gestalten am Computer. Erprobte Stundenverläufe – einfach bedienbare Freeware (Heft Primarstufe). 2012. S. 28–31.
- Schultheater, Heft „Commedia dell'arte“, Nr. 55/2023.

GESTALTUNGSANREGUNGEN

KLASSEN: 1 bis 4

Mit welcher Maske möchtest du dich verkleiden? Gestalte sie mit Wasserfarben oder Stiften. Wenn du die Maske am Computer gestaltest und ausdruckst, kannst du sie auf eine Papiertüte kleben. Zusätzlich kannst du verschiedene Materialien anbringen, um so ihre Wirkung noch mehr zu betonen. Fotografiere sie dann.

KLASSEN: 5 bis 9

Überlege dir, in welche Rolle oder Figur du schlüpfen und welchen Charakter du ausdrücken möchtest. Eine gute Fee? Eine böse Hexe? Einen weisen Zauberer? Welche Stereotype kennst du und was steckt hinter ihren Charakteren? Versuche diese Stereotype aufzubrechen, indem du mit untypischen Symbolen, Farben und Motiven gestaltest. Du kannst hierzu sowohl analoge als auch digitale Medien nutzen. Du kannst auch Masken aus Pappmaché herstellen und diese fotografieren.

KLASSEN: 10 bis 13

Faschingskostüme können eine lange Tradition aufweisen und unterliegen einem kulturellen und gesellschaftlichen Wandel. Themen wie Identität, Rollenbilder, Macht und Status können, wenn auch unbewusst, über Masken und Kostüme ausgedrückt und zementiert werden. Entwerfe eine Figur mit passendem Kostüm und inszeniere sie in unterschiedlichen Posen und Gesten und mit unterschiedlichen Hintergründen. Wie verändert sich die Wirkung? Du kannst dabei mit analogen und digitalen Medien arbeiten im zwei- und dreidimensionalen Bereich.

Arbeitsbereiche: analoge und digitale Zeichnung, Malerei, Fotografie, Textildesign, Objekt, Performance

12 Traumhafte (Katalog)welten

In kaum einem anderen Medium dürfte das Abtauchen in Traumwelten schneller geschehen als bei Urlaubskatalogen. Traumstrände, verträumte Badebuchten, traumhaftes Wetter, verträumte kleine Dörfer sind nur einige Beschreibungen, die die Fantasie zum Träumen anregen. Dass vor Ort dann nicht alles so traumhaft ist und es sich bei den Katalogbeschreibungen zumeist um Übertreibungen handelt, wird beinahe schon stillschweigend als notwendige Werbemaßnahme angenommen. Tourismuswerbung unterliegt häufig auch geschlechtsstereotypen Darstellungen, die die klassisch verankerten Rollenbilder untermauern. So werden Frauen



oftmals in traditionellen und passiv „schönen“ Posen dargestellt, während Männer als aktive und dynamische Reisende verstanden werden, die mit technischem Equipment ihrer Entdeckerrolle nachkommen.

Dass ferne Länder nicht unvoreingenommen betrachtet werden, sondern auch hierbei geschlechtsstereotype Fantasien transportiert werden, ist kein neues Phänomen. Schon im späten 18. Jh. fingen westliche, meist männliche Künstler an, sich für orientalische Geschichten zu interessieren. Mit dem aufkommenden Kolonialismus diente der Orient verstärkt als Projektionsfläche, auf der männliche Künstler Frauen als passive und erotisierte Figuren darstellten. Es entstanden viele Bade- und Haremsszenen, die letztlich bloße Fantasieträume waren, da den Künstlern der Eintritt dorthin verwehrt war. Neben vielen berühmten Malern (u. a. Delacroix, Ingres), die wiederum viele ihrer Kollegen mit ihrem männlichen Blick zu weiteren erotischen Malereien inspirierten, gab es nur wenige Malerinnen, die sich diesem Sujet in alternativer Weise zuwandten. Als Ausnahme kann hier Henriette Browne (1829–1901) genannt werden, die auf Reisen in den Orient tatsächlich Zugang zu Haremräumen hatte. Ihre Werke zeigen keinen sexualisierten Blick. So werden die Frauen in *Die Ankunft im Harem in Konstantinopel* in einer alltäglichen Situation und in Kleidung gezeigt.

LITERATUR:

- Henriette Browne: <https://artinwords.de/henriette-browne/>
- Mulvey, L. (1975), Visual Pleasure and Narrative Cinema. Screen, 16(3), 6–18.
- Reinhardt, U. (2020), Tourismus zwischen Wirtschaft, Demografie und Kundeninteresse.
- Said, Edward W. (2003), Orientalism: Western Conceptions of the Orient.
- Der Orient als Projektion: [Kulturshaker.de/orientalismus-das-morgenland-als-projektion/](https://kulturshaker.de/orientalismus-das-morgenland-als-projektion/)

GESTALTUNGSANREGUNGEN

KLASSEN: 1 bis 4

Von welchen Orten träumst du? Wohin würdest du gerne reisen? Reiseziele müssen nicht immer weit weg sein. Auch der Campingplatz im Nachbarort kann zu spannenden und fantastischen Aktivitäten anregen. Male oder collagiere auf dem Papier oder am Computer. Welche Farben herrschen in deiner Traumwelt vor? Wie sind die Landschaft und die Stimmung der Menschen dort? Überlege aber auch, ob dieser Ort für alle Menschen ein Traumziel wäre?

Links: *Anse Lazio Beach, Praslin Island, Seychelles*
© ESB Professional/
Shutterstock

Rechts: Henriette Browne
(1861): *The Arrival into the Harem at Constantinople*. Öl auf Leinwand, 89 x 115,5 cm.
© Christie's Images/
Bridgeman Images

KLASSEN: 5 bis 9

Hast du dir schon einmal einen Urlaubsort vorgestellt und dann gemerkt, dass es dort doch anders aussah? Schau dir in verschiedenen Urlaubskatalogen Landschaften und die abgebildeten Menschen an. Welche Perspektive, Stimmung und Farbgebung werden gewählt? Male oder collagiere auf der einen Seite des Blattes eine Szene, wie sie in einem Katalog aussehen würde, und auf der anderen Seite eine ähnliche Szene, wie sie sich alternativ zutragen könnte. Ihr könnt sowohl mit analogen als auch mit digitalen Medien arbeiten.

KLASSEN: 10 bis 13

Diskutiert den von Laura Mulvey geprägten Begriff des „Male Gaze“ und untersucht aktuelle Katalogbilder und/oder historische Malereien des Orientalismus im Hinblick auf Geschlechterrollen und koloniale Machtverhältnisse. Entwickelt eine eigene künstlerische Arbeit (Fotografie, Malerei, Grafik, Installation oder digitales Medium), die die gezeigten Bildmuster kritisch hinterfragt.

Arbeitsbereiche: analoge und digitale Zeichnung, Malerei, Fotografie, Grafik, Collage, Installation

Zwischen Traum und Wirklichkeit – die Kraft der Fantasie im Film



Das Licht, aus dem die Träume sind, Regie: Pan Nalin, Indien/Frankreich 2021 © Neue Visionen Filmverleih GmbH
Samay schwänzt die Schule und verbringt seine Zeit lieber im Projektionsraum des örtlichen Kinos – für ihn ein Ort fantastischer Welten.

„Manchmal stelle ich mir schon zum Frühstück sechs unmögliche Dinge vor.“

(Zitiert nach Lewis Carroll; aufgegriffen u. a. im Film von Tim Burton)

In der Fantasie kann Udenkbares gedacht und Unsichtbares sichtbar gemacht werden. In einer Geschichte, in einem Bild ist alles möglich. Film ist das perfekte Medium, um Fantasie sichtbar und hörbar zu machen, um alle Arten von Welten und Figuren und deren Fähigkeiten entstehen zu lassen. Unrealistischen Situationen sind scheinbar keine Grenzen gesetzt. Durch die Möglichkeiten filmischer Gestaltungsmittel kann filmisches Storytelling so glaubwürdig wirken, dass der Zuschauer in die Imagination eintaucht und der filmischen Fantasie folgen kann. An der Kinokasse bekommt man die Eintrittskarte für eine Welt im Licht, aus dem die Träume sind – wie es der gleichnamige Film *Das Licht, aus dem die Träume sind* (*Last Film Show / Chhello Show*) eindrücklich erzählt. An diesem Ort ist kein Traum unmöglich.

Das fensterlose, abgedunkelte Kino lässt die Realität draußen, und alles Fantastische wird schnell lebendig, greifbar und lockt damit, jenseits des Begreifbaren hinzuschauen. In Multiversen, in Märchenwelten, im Science-Fiction- oder Heldenepos kann alles passieren. Der Animationsfilm ist so alt wie die Kinematografie: gezeichnet, als Scherenschnitt,

mit Puppen, Knet- und Flachfiguren im Stop-Motion-Verfahren, dazu die Spielarten des CGI. „In der Welt der Linienwesen ist nur das unmöglich, was man nicht zeichnen kann“, staunte Filmtheoretiker Béla Balázs bereits angesichts der ersten Zeichentrickfilme in der Filmgeschichte. Selbst mit körperlosen Figuren – zwei ungleichen geometrischen Formen, einer verlorenen Socke unterm Bett oder einem Bleistift, der von einem Radiergummi verfolgt wird – werden Konflikte und Krisen, Liebesgeschichten und abenteuerliche Verwandlungen erzählt, die der Zuschauer versteht und mit der eigenen Lebenserfahrung abgleichen kann.

Es bedarf nur einer kurzen Einführung, um auch die Allerjüngsten mit dem Stop-Motion-Verfahren bekannt zu machen, und schon können auch Kindergartenkinder rosa Elefanten fliegen lassen oder einen Tunnel auf die andere Seite der Welt buddeln. Im Kinderfilm akzeptiert und versteht das junge Publikum problemlos Traumebenen, innere Gedankenräume, Erinnerungen oder unrealistische Übertreibungen. Auf der Projektionsfläche wirkt Fantasie glaubwürdig. Doch gerade weil nichts mehr unmöglich ist, gilt es, die Fantasie zu bändigen: Weniger ist mehr.

Die Flucht in die Traumwelt gelingt durch die passende Wahl von Form und filmischen Mitteln, mit denen seit Beginn der Filmgeschichte gespielt wird. Neben dem Versuch, die Wirklichkeit abzubilden, wurde das neue Medium auch auf seine Fähigkeit als Traumwelt hin untersucht. Die visuelle Fantasie



Ein andalusischer Hund (*Un chien andalou*), Regie: Luis Buñuel, Drehbuch: Luis Buñuel und Salvador Dalí, Spanien/Frankreich 1929 © picture alliance/ Mary Evans/AF Archive | AF Archive
Der berühmteste surreale Kurzfilm der Filmgeschichte gilt als Meilenstein des Avantgarde-Kinos. Ein filmischer Versuch der beiden Studienfreunde, sich der Traumebene anzunähern. (Zu finden auf Youtube)



Everything Everywhere All at Once, Regie: Daniel Kwan und Daniel Scheinert, USA 2022 © LEONINE Studios
Das Action-Fantasy-Spektakel kreiert mit unerschöpflicher Fantasie im surrealen Filmchaos ein Multiversum als Ort neuer Wirklichkeiten, in denen man die eigene Identität neu erfinden kann.

Wenn Fantasie bedeutet, mit der Kraft der Imagination die Realität zu hinterfragen und die Wahrnehmung auf das zu lenken, was jenseits dieser zu finden ist, erzählt Film immer eine realistisch wirkende Fantasie, um das Unwirkliche sichtbar zu machen. Hinter dem Konkreten kommt die Unendlichkeit mit allem, was man sich nicht vorstellen kann. Dort, wo das Unbegreifliche beginnt, kann man jenseits des Verständnisses und des Fassbaren das wahre Wesen der Wirklichkeit erahnen – ein Gefühl vom großen Ganzen. So kann die Fantasie die Erkenntnis von Wahrheiten bieten, die sich nicht rational erklären lassen.

Im Film können die emotionalen und existenziellen Wahrheiten der Figuren offenbart werden, ihr Unterbewusstes wird verbildlicht oder eine inszenierte Illusion kann wenig später brutale Realität werden. Dann dringen Träume, Geister und Visionen in die reale Welt ein. Wir brauchen die Fantasie, um der Realität zu entfliehen, und um zu verstehen, was von subjektiver Wahrnehmung und Vorstellungskraft abhängt.

mit unlogischen Räumen, surrealen Übergängen oder Verzerrung der Zeit war eine neue Sprache und sollten die Enge von Logik und Vernunft durchbrechen. Das wohl berühmteste Beispiel dafür, *Ein andalusischer Hund* (Regie: Luis Buñuel; Drehbuch: Salvador Dalí; Spanien/Frankreich 1929), führte die Zuschauer aus der gewohnten Wahrnehmung und der Kausalität rationaler Erzählstrukturen heraus.

Genres wie Science-Fiction, Mystery oder Fantasy haben filmische Symbole und visuelle Motive geprägt, die heute zum Grundwissen filmischen Erzählens gehören. Schränke, Spiegel, Türen, Labyrinth, Wasser oder Licht führen in magische Parallelwelten. Zeitmaschinen, technische Erfindungen oder Magie ermöglichen es der Heldenfigur, ihr Abenteuer zu verfolgen und dem Zuschauer gleichzeitig so existenzielle Fragen wie „Was wäre, wenn ...?“ zu stellen. Mythische und magische Wesen sowie Fantasiefiguren prägen die Genres oder haben sie gar begründet: kein Fantasyfilm ohne Drachen, Einhörner, Feen, Kobolde, Magier, Hexen, Riesen oder Zwerge. Die Lust am Fabulieren kann vor allem im Animationsfilm unerschöpflich dargestellt werden; ästhetische Spielereien mit Material, Stift und Software sind unbegrenzt. Im digitalen KI-Zeitalter berührt schließlich die Fantasie im Film auch Themen wie Deepfakes und Virtual Reality und stellt dabei die inzwischen elementare Frage: Wie sehr hat bereits – und wird in der Zukunft – mediale Fantasie unsere Vorstellung von Wahrheit verändern?

„Der einzig wahre Realist ist der Visionär.“
(Federico Fellini)

TIPPS ZU FILMVERMITTLUNG ONLINE:

www.filmisch.online
www.filmwissen.online (auch als App)
www.filmmuseum.at

ZUR SUCHE NACH FILMEN GEHT'S HIER LANG:

www.kinofenster.de

FILME KOSTENFREI STREAMEN

www.bpb.de/mediathek

FILME KOSTENFREI STREAMEN MIT DEM BIBLIOTHEKSAUSWEIS

www.filmfreund.de

LITERATUR

- Ulf Abraham: „Fantastik in Literatur und Film“ (Erich Schmidt Verlag Berlin 2012)
- CINEMA (Filmzeitschrift) präsentiert: „Fantastische Welten – Die Geschichte des Fantasy-Films und des Science-Fiction-Genres“ (Buchausgabe Panini Verlag 2021)
- Bernd Desinger, Matthias Knop: „Fantastische Welten – Perfekte Illusionen. Visuelle Effekte im Film“ (Hrsg. Filmmuseum Düsseldorf, Belleville Verlag 2025)
- Iris Loos, Jochen Ehmann: „Das Trickfilm-Handbuch“ (Bundesverband Jugend und Film e. V. 1995)

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

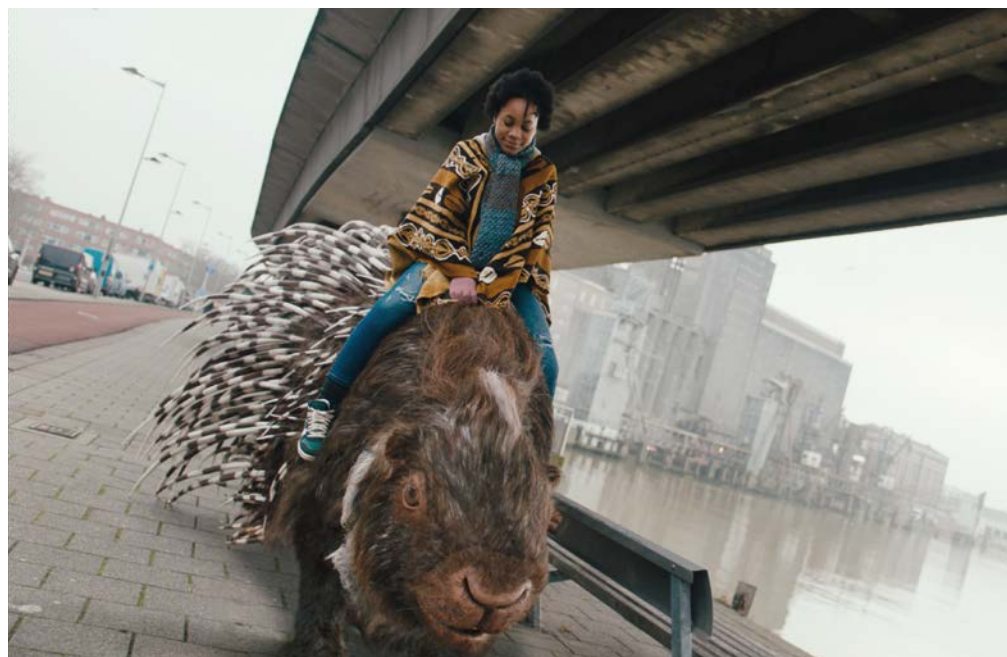
Auch wenn sich Ama wie eine Niederländerin fühlt, ist sie es vor dem Gesetz nicht, weil der Asylantrag der Eltern abgelehnt wurde. Als die Polizei vor der Tür der maroden Wohnung der Familie steht, weil ein Rohrbruch gemeldet wurde, ist der Vater gerade arbeiten, die Mutter und der kleine Bruder aber 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

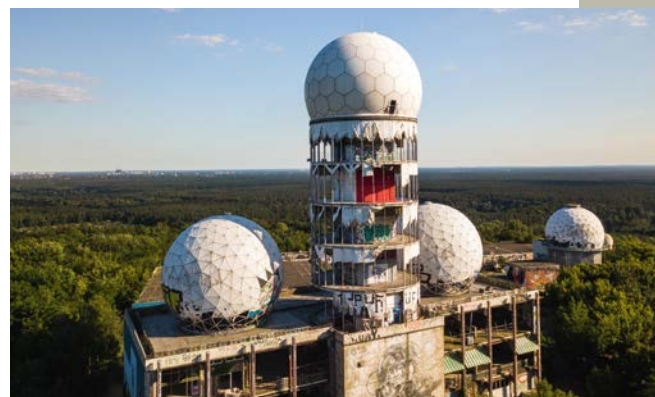
Welcher Ort in deiner Schule könnte die Kulisse für eine fantastische Geschichte sein? Bildet eine Kleingruppe und sucht ihn. Welche Atmosphäre hat dieser Ort? Ist er gemütlich oder kalt? Bietet er Weitblick oder wirkt er eher klein und eng? Ist er dunkel oder gleißend hell? Erfindet gemeinsam eine Geschichte, 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.

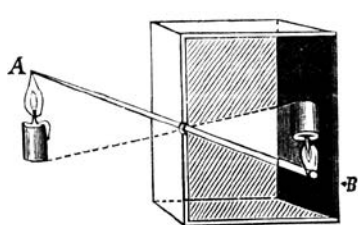


Abbildung einer Camera obscura, Kupferstich, 1752. Quelle: Wellcome Collection, London



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



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

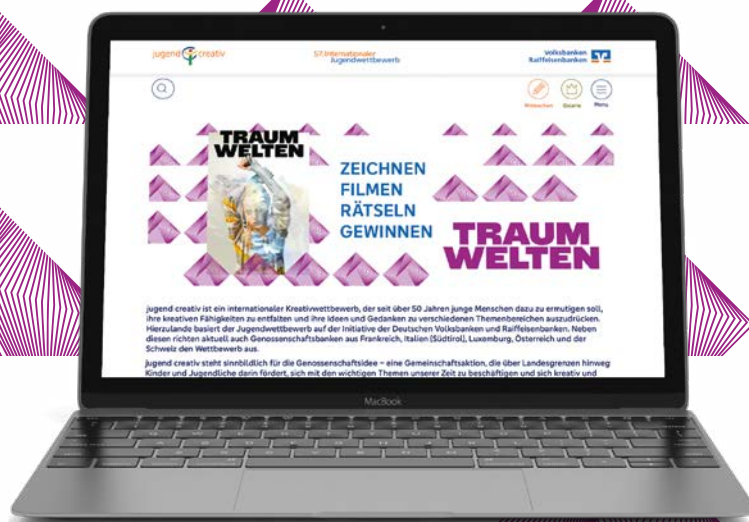
Die Kurzfilme müssen für die Wettbewerbsteilnahme auf dem Videoportal www.jugendcreativ-video.de hochgeladen werden. Alle hochgeladenen Filme werden von einem Redaktionsteam auf Einhaltung der Vorgaben überprüft (z. B. mindestens 60 Sekunden, maximal zehn Minuten Filmlänge, nicht größer als 500 MB, MP4-Format, 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 Jurys aus erfahrenen Medienpädagoginnen und -pädagogen sowie Filmexpertinnen und -experten – zunächst auf Ortsebene, dann auf Landes- und Bundesebene. Die Mitglieder der Bundesjury finden Sie unter:

www.jugendcreativ.de/Bundesjury

Die Filmbeiträge werden über alle Klassenstufen hinweg bewertet. Das Alter der Kinder und Jugendlichen fließt jedoch in das Juryurteil ein. Die Expertinnen und Experten der Bundesjury wählen aus allen Filmen sechs Siegerinnen und Sieger 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 jugend creativ.

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 zur Filmproduktion: www.jugendcreativ-video.de



Publikumspreis

Alle Besucherinnen und Besucher des Videoportals können sich registrieren und dann in der Zeit vom 1. März 2027 bis zum 15. April 2027 online für ihre Lieblingsfilme abstimmen. Am 19. April 2027 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 „Traumwelten“, Zusatzmaterial zum Pädagogenmagazin



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 #jcTraumwelten

- 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

Ghost Office
Marketing und Kommunikationsservices
Jablonskistraße 38, 10405 Berlin
www.ghostoffice-berlin.de

Betriebsbüro
Grafik
Zwiestädter Straße 3, 12055 Berlin
www.betriebsbuero.com

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, Kulturbbeauftragte 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)

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



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.

BILDNACHWEISE

Seite 3: Marija Kolak (Foto: BVR); **Seite 4:** Katja Riemann (Foto: Sabine Wiederhofer); **Seite 5:** Jette Pfeifer (Foto: privat), Emil Ackermann (Foto: privat), Roya Hussein (Foto: privat), bac (Foto: cho/we feel); **Seite 6:** Thomas Spahn (Foto: Friedrich Verlag), Bettina Stiebel (Foto: Der SPIEGEL); **Seite 7:** Philipp Aubel (Foto: BJF); **Seite 12:** Internationale Preisverleihung (Foto: Roland Rudolph, Zentrale Raiffeisen Werbung); **Seite 13:** Bundespreisträgerakademie (Foto: Stefan Obermeier, BVR); **Seite 15:** Dorothea Tanning, Eine kleine Nachtmusik, 1943. Tate Collection, London (Foto: Tate). © VG Bild-Kunst, Bonn 2026; **Seite 16:** Jakob Ujvari, Ohne Titel, 2021. © Atelier Augustinum; **Seite 17:** Janina Arlt (Foto: privat); Prof. Dr. Anja Mohr (Foto: Stephan Schaar); **Seite 18:** Julie Dillon, Medusa III. © Julie Dillon; HR Giger, Hommage à Böcklin, 1977. © HR Giger Estate; **Seite 19:** René Magritte, Die persönlichen Werte, 1952. © VG Bild-Kunst, Bonn 2026; **Seite 20:** Maggie Taylor, Burden of Dreams (Man). © Maggie Taylor; Kara Walker, Darkytown Rebellion, 2001 (Foto: Dave Sweeney). © Kara Walker, courtesy of Sikkema Malloy Jenkins und Sprüth Magers; **Seite 21:** Olivia Bee, Brooklyn Fell in Love (Paul and Anna), 2015. © Olivia Bee, courtesy of Candace Gelman and Associates; **Seite 22:** Julie Mehretu, KAIROS. Hauntological Variations, 2025, K21 Kunstsammlung Nordrhein-Westfalen, Düsseldorf (Foto: Achim Kukulies, Düsseldorf). © Julie Mehretu; Tara Donovan, Untitled, 2002. Kugelschreibertinte auf Papier. © Tara Donovan; Tara Donovan, Untitled (Mylar), 2011/2018. Mylar und Heißkleber. © Tara Donovan; Tara Donovan, Fieldwork, 2019, David and Alfred Smart Museum of Art, The University of Chicago (Foto: Michael Tropea). © Tara Donovan, courtesy of The David and Alfred Smart Museum of Art, The University of Chicago; **Seite 23:** Hieronymus Bosch, Der Garten der Lüste, 1490–1500. Öl auf Eichenholz. © Rawpixel.com/Shutterstock; **Seite 24:** Yoko Ono, Wish Tree, 1966, Gropius Bau, Berlin 2025 (Foto: Luca Girardini). © Yoko Ono; **Seite 25:** Firelei Báez, Ohne Titel (Le Jeu Du Monde), 2020 (Foto: Dan Bradica). © VG Bild-Kunst, Bonn 2026; **Seite 26:** Yayoi Kusama, Gleaming Lights of the Souls, 2008, Louisiana Museum of Modern Art (Foto: Ulrik Jantzen). © Yayoi Kusama, courtesy of Büro Jantzen und Louisiana Museum of Modern Art; **Seite 27:** Tim Schlawinsky, Traumwelten. Eine Märchenreise in Bildern, 2023. Abdruck mit freundlicher Genehmigung des Autors; Moderne Stadt an der Küste, 3D-Render. © Iurii/Shutterstock; **Seite 28:** Maskenparade am historischen Karneval, Freiburg. © Gyuszo-Photo/Shutterstock; Narrenmasken entlang der Straße. © Nacho Díaz Latorre/Unsplash; **Seite 29:** Anse Lazio Beach, Praslin Island, Seychellen. © ESB Professional/Shutterstock; Henriette Browne, The Arrival into the Harem at Constantinople, 1861. © Christie's Images/Bridgeman Images; **Seite 30:** Das Licht, aus dem die Träume sind, Regie: Pan Nalin, Indien/Frankreich 2021. © Neue Visionen Filmverleih GmbH; Ein andalusischer Hund (Un chien andalou), Regie: Luis Buñuel, Spanien/Frankreich 1929. © picture alliance/Mary Evans/AF Archive; **Seite 31:** Everything Everywhere All At Once, Regie: Daniel Kwan und Daniel Scheinert, USA 2022. © LEONINE Studios; **Seite 32:** Eva-Maria Schneider-Reuter (Foto: Daniela Schleich); **Seite 33:** Hola Frida, Regie: Karine Vézina und André Kadi, Frankreich/Kanada 2024. © eksystent Filmverleih; **Seite 34:** Lippels Traum, Regie: Lars Büchel, Deutschland 2009. © collina filmproduktion GmbH; **Seite 35:** Mein Totemtier und ich, Regie: Sander Burger, Niederlande/Luxemburg/Deutschland 2023. © farbfilm verleih; **Seite 36:** 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.; **Seite 37:** Unheimlich perfekte Freunde, Regie: Markus H. Rosenmüller, Deutschland 2018 (Foto: Marc Reimann). © ViaFilm/Vuelta Germany GmbH; **Seite 38:** Die Nibelungen: Siegfried (Teil 1), Regie: Fritz Lang, Deutschland 1924 (Foto: Horst von Harbou). Quelle: Deutsche Kinemathek; **Seite 39:** Die unendliche Geschichte, Regie: Wolfgang Petersen, Deutschland/USA 1984. © Constantin Film Distribution GmbH; NSA Spy Tower, Teufelsberg, Berlin. © Nnamdi David Ekwegba/Shutterstock; **Seite 40:** Suzume, Regie: Makoto Shinkai, Japan 2022. © Wild Bunch Germany GmbH; **Seite 41:** Peter und der Wolf, Regie: Suzie Templeton, Großbritannien 2006. © Breakthru Productions; **Seite 42:** Camera obscura, Kupferstich, 1752. © Wellcome Collection, London; Das Licht, aus dem die Träume sind, Regie: Pan Nalin, Indien/Frankreich 2021. © Neue Visionen Filmverleih GmbH; **Seite 43:** Virtuos Virtuell, Regie: Thomas Stellmach und Maja Oschmann, Deutschland 2013. © Thomas Stellmach; **Seite 44:** 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.; Kinoorgel im Kino Babylon, Berlin. © Kino Babylon, Berlin, Berlin. © Kino Babylon, Berlin

TRAUM WELTEN

DIE WICHTIGSTEN TERMINE

1. Oktober 2026	Wettbewerbsstart
18. Februar 2027	Teilnahmeschluss
Februar bis Mai 2027	Jurys tagen auf Orts-, Landes- und Bundesebene
Juni/Juli 2027	Internationale Jurierung und Preisverleihung
August 2027	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 Pädagoginnen und Pädagogen
- Jahr für Jahr kreatives Experimentierfeld zu aktuellen Wettbewerbsthemen