



CINEMATOGRAPHY

WIE EIN FILM ZU SEINEN BILDERN KOMMT

Einführung in das Filmgewerk + Unterrichtsmaterial (Cinematography / Bildgestaltung)

Bei der Kinderfilmuni Babelsberg finden Vorlesungen und Workshops zu verschiedenen Themen rund um das Filmemachen statt. Diese können mithilfe von film- und medienpädagogischen Unterrichtsmaterialien vertieft werden. Diese bestehen aus Lehr- und Lernmaterialien: Die Materialien für Lehrkräfte liefern einerseits theoretische Hintergrundinformationen zu einem Thema oder Gewerk (Filmberuf) und beinhalten andererseits praktische Übungen und Aufgaben für den Unterricht, für verschiedene Alters- und Klassenstufen. Im Material für die Schüler*innen finden sich analog zum Material für Lehrkräfte die Arbeitsblätter. Es gibt insgesamt **acht Dossiers mit Unterrichtsmaterialien**, die alle strukturell gleich aufgebaut sind. Sie umfassen:

Filmproduktion, Montage, Schauspiel, Visuelle Effekte (VFX), Stoffentwicklung, Animation, Cinematography (Bildgestaltung) und Social Media.

Das vorliegende Material gibt Einblicke in die Welt der **Cinematography / Bildgestaltung**.





01 AUFBAU UND ZIEL DIESER UNTERRICHTSMATERIALIEN

Vorwort + Einführung

Struktur + Inhalt

02 THEORIE: CINEMATOGRAPHY

Einstellungsgrößen und Kameraperspektiven

Bildgestaltung und -komposition

Technik und Ausrüstung

03 AUFGABEN FÜR DEN UNTERRICHT

Für Lehrkräfte: Aufgaben + Lösungen

04 FILMGLOSSARE

05 QUELLEN

Literatur

weiterführende Links + Tipps

06 IMPRESSUM

VORWORT

Wir von der Kinderfilmuni Babelsberg glauben an das Potential von Film und sind der Überzeugung, dass er ein wirkungsmächtiges Werkzeug zur Förderung kritischen Denkens, ein Mittel zur Selbstermächtigung und zur Stärkung des Selbstbewusstseins sein kann. Unser Ziel ist es daher, die Film- und Medienkompetenz von Kindern und Jugendlichen zu fördern und sie für dieses kreative und künstlerische Medium zu begeistern. Daneben möchten wir ihnen eine Stimme im filmischen Diskurs geben und ihnen demokratische Teilhabe ermöglichen.

Im Rahmen unserer Arbeit sind daher diese film- und medienpädagogischen Unterrichtsmaterialien entstanden. Sie sollen die Inhalte unserer Filmbildungsangebote verstetigen und eine weiterführende Auseinandersetzung mit den einzelnen Filmgewerken im inner- und außerschulischen Bereich ermöglichen. Sie bieten niedrighschwellige Ideen und Anregungen, wie das Medium Film im Unterricht und darüber hinaus praktisch eingesetzt werden kann.

Die Kinderfilmuni Babelsberg ist ein Projekt der Filmuniversität Babelsberg KONRAD WOLF und des Vereins Kinderfilmuniversität e.V. Es bietet in Kooperation mit unterschiedlichen lokalen, regionalen und europäischen Partnern vielfältige, nicht kommerzielle Filmbildungsangebote für Kinder und Jugendliche zwischen 9 und 18 Jahren an. Diese umfassen interaktive Vorträge, Workshops und Exkursionen, die Einblicke in verschiedene Filmberufe ermöglichen. Wir legen großen Wert auf eine inklusive und diversitätssensible Filmbildung, um Barrieren abzubauen und den Zugang zur Hochschulbildung zu erleichtern.

Weitere Informationen zu den Angeboten und Veranstaltungen finden Sie auf unserer Webseite unter www.kinderfilmuni.com und in unserem Newsletter. Anmeldung unter: <https://kinderfilmuni.com/newsletter/>

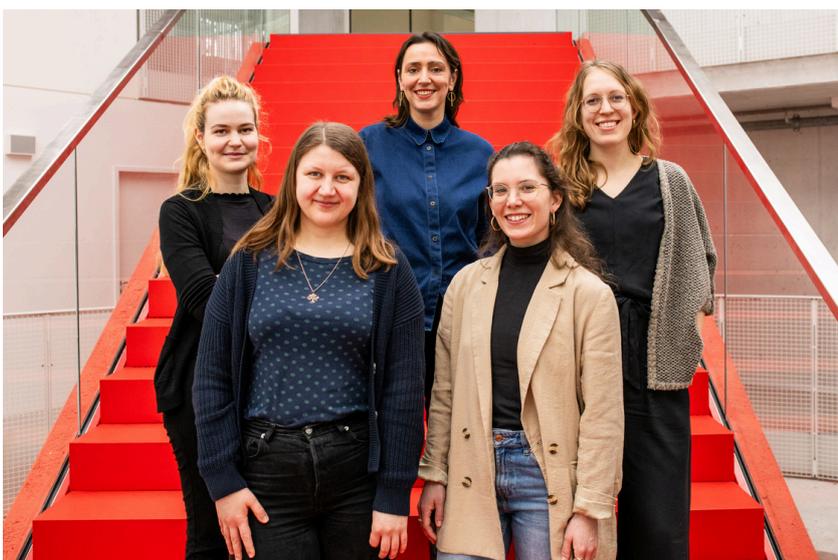


Foto: Dennis Reimann

Viel Spaß mit den film- und medienpädagogischen Unterrichtsmaterialien wünscht das Team der Kinderfilmuni!

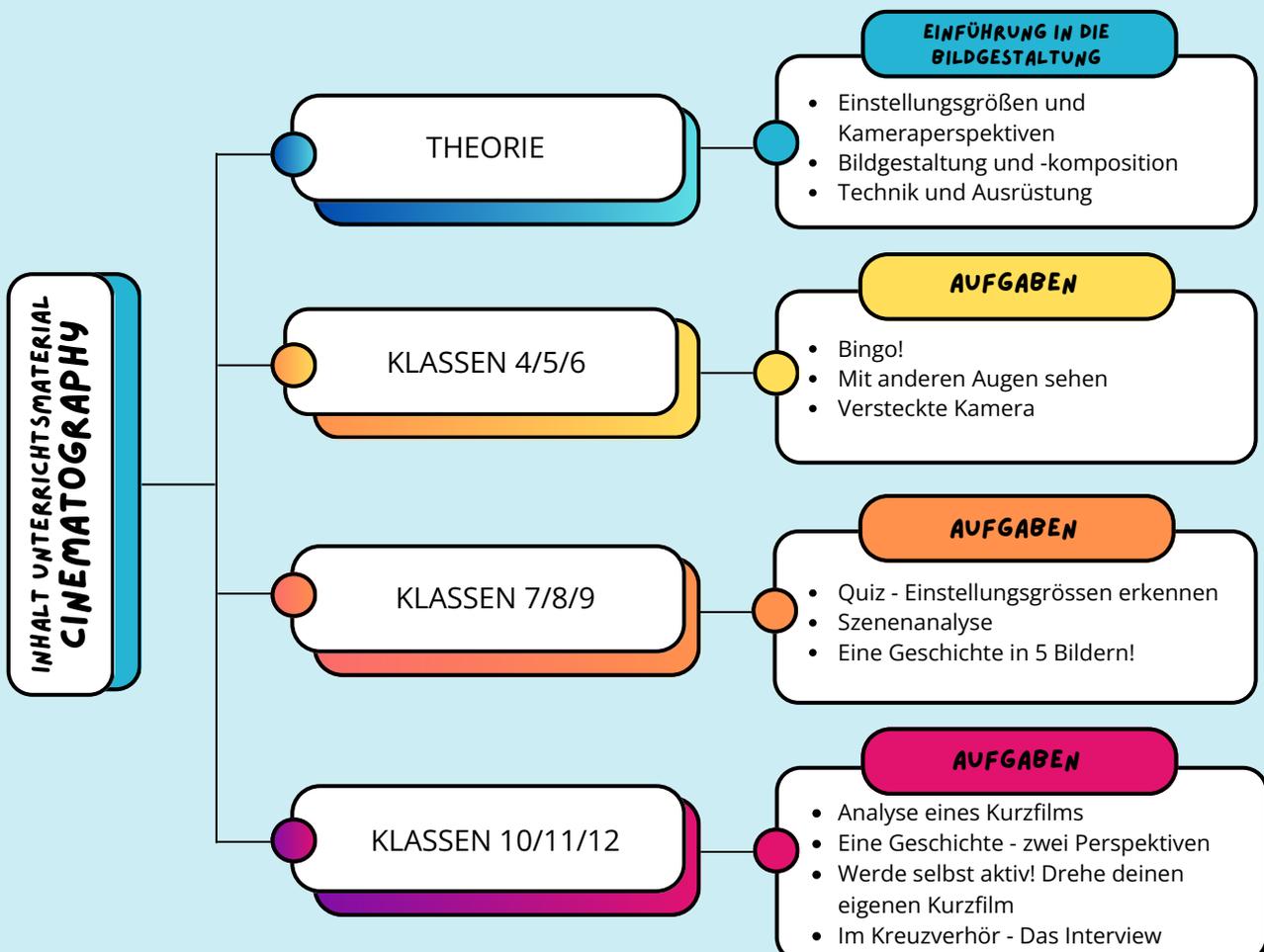
EINFÜHRUNG IN DIE UNTERRICHTSMATERIALIEN

Nach einer theoretischen Einführung in den Bereich werden verschiedene Techniken und Einsatzmöglichkeiten erläutert. Anschließend folgen Übungen und Aufgabenstellungen, die in den Unterricht integriert und von den Schüler*innen anhand praktischer Arbeitsblätter bearbeitet werden können. **Lösungsvorschläge** werden zum Teil bereitgestellt, jedoch nur in begrenztem Maße, um Raum für verschiedene Interpretationen zu lassen und die kreative Auseinandersetzung mit audiovisuellen Medien zu fördern. Die Aufgaben müssen nicht zwingend in ihrer vorgegebenen Reihenfolge oder Vollständigkeit behandelt werden. Stattdessen können sie je nach individuellem Bedarf und Zeitrahmen angepasst, gekürzt oder erweitert werden, um sie optimal in den eigenen Unterricht einzubinden. Am Ende der Unterrichtsmaterialien finden sich relevante Links zu Filmglossaren mit Erklärungen und Definitionen zu Begriffen und Konzepten sowie zu weiterführenden Themen und Artikeln.

STRUKTUR + INHALT DER ACHT UNTERRICHTSMATERIALIEN

Alle Dossiers sind strukturell gleich aufgebaut.

Nachfolgendes Material befasst sich mit dem Thema „Cinematography“, also mit der ästhetischen Gestaltung von Filmbildern. Es vermittelt einen Überblick über die Ziele und Mittel der Bildgestaltung, erläutert die Bedeutung der Kameraarbeit im Entstehungsprozess eines Filmes. Darüber hinaus werden Übungen vorgestellt, mithilfe derer die Schüler*innen die Kameraarbeit und Gestaltung von Filmbildern im Unterricht selbst erproben können.



THEORIE

Die Kunst der Bildgestaltung beim Film: Zwischen Technik und Kreativität

Wie kommt ein Film eigentlich zu seinen Bildern? Mit einer Kamera natürlich! Sie bildet eines der wichtigsten Elemente bei Film und stellt ein zentrales Werkzeug bei seiner Herstellung dar, denn mit ihr werden die einzelnen Bilder aufgenommen und später am Schneidetisch zusammengefügt. Durch das schnelle Abspielen der einzelnen Bilder entsteht - wie bei einem Daumenkino - der Eindruck von Bewegung. Eine Sekunde im Film setzt sich in der Regel aus 24 bis 30 Einzelbildern zusammen.

Um Filmbilder herzustellen, benötigen Kameraleute aber nicht nur technisches Handwerk, sondern auch ein dramaturgisches Verständnis und die künstlerische Fähigkeit, aus den Einzelbildern einen visuellen Stil - einen *Filmlook* - zu erschaffen, um eine Bedeutung zwischen den Bildern herzustellen. Außerdem müssen sie jedes einzelne Bild und was darauf zu sehen ist, sorgfältig gestalten. So ist die Kamera nicht nur ein Werkzeug um Bilder herzustellen, sondern auch Mittel der Bildgestaltung und des künstlerischen Ausdrucks von Kamerapersonen. Damit fungieren Kameraleute und Bildgestalter*innen als visuelle Geschichtenerzähler*innen, die mit jedem *Frame* - also jedem Einzelbild - Narration herstellen und eine emotionale Wirkung bei den Zuschauer*innen erzeugen.



Begriffe und ihre Bedeutung

Eine Einstellung

Eine Folge von Einzelbildern, die in der gleichen Kameraeinstellung gefilmt werden, nennt man in der Filmanalyse *Einstellung*. Sie wird begrenzt durch zwei Schnitte, einer *Aufblende* am Anfang der Einstellung und eine *Abblende* am Ende. Eine Reihe von Einstellungen, die zeitlich oder räumlich zusammenhängen, nennt man *Szene*. Und eine Folge von Szenen, die eine inhaltliche Einheit im Verlauf des Films ergeben, heißt *Sequenz*.

Einstellungsgrößen

Der Begriff *Einstellungsgröße* bezeichnet das Größenverhältnis eines abgebildeten Objekts bzw. einer Person zur gegebenen Bildfläche. Die Einstellungsgröße ist abhängig von der Distanz der Kamera zum abgebildeten Objekt / Subjekt und den Eigenschaften / Einstellungen des verwendeten Objektivs.

Zusammengefasst heißt das, die Einstellungsgröße beschreibt, wie klein bzw. groß etwas dargestellt bzw. aufgenommen wird.

Der Wechsel von verschiedenen Bildausschnitten - also Einstellungsgrößen, ist wesentlich für die Vermittlung der Handlung, weil die Zuschauer*innen dadurch unterschiedliche Sichtweisen auf das Geschehen erhalten. So bietet z.B. ein großer Bildausschnitt in der Totalen oder Halbtotale einen Überblick über die Gesamtsituation und eignet sich deshalb besonders gut für die Eröffnung einer Szene. Diesen nennt man auch *establishing shot*. Je kleiner der Bildausschnitt wird, desto näher rücken die Zuschauer*innen an das Geschehen heran. So bewirkt z.B. die Nahaufnahme einer Person, dass auch kleinste emotionale Regungen in ihrem Gesicht eingefangen und den Zuschauer*innen vermittelt werden kann.

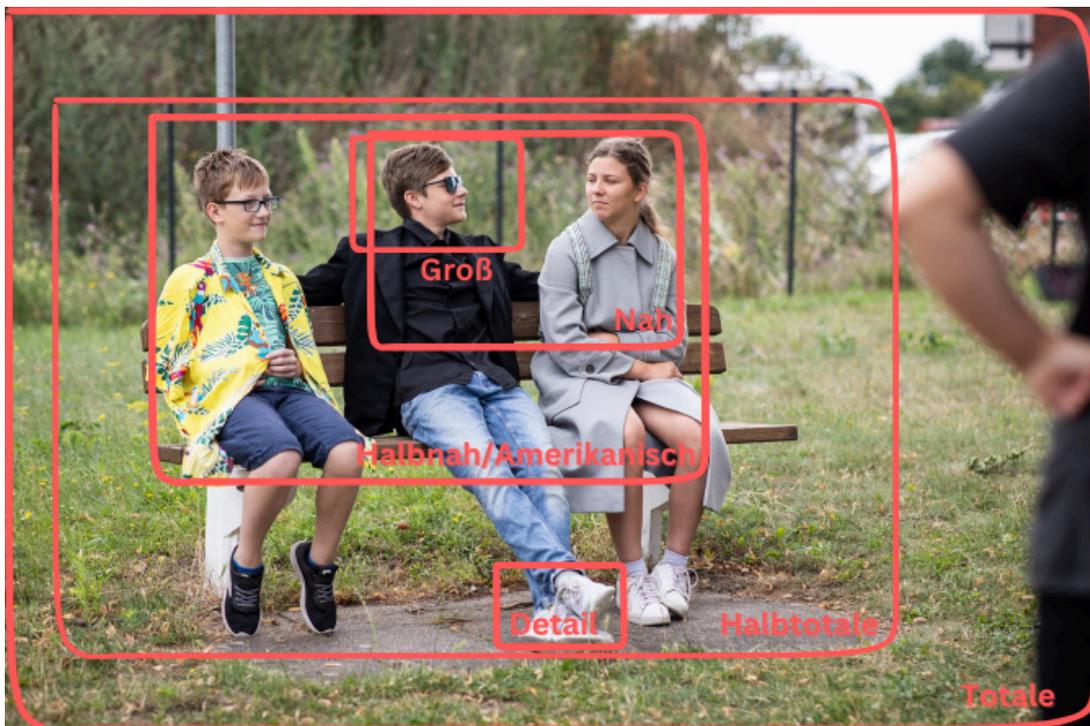


Foto: Florian Reischauer



Wie genau eine Einstellungsgröße auszusehen hat, ist nicht offiziell festgelegt. Es kann also durchaus Unterschiede in den Bezeichnungen oder Definitionen der einzelnen Größen geben.

Die gängigen Einstellungsgrößen sind:

<p>Panorama (Weit) engl.: extreme long shot, long distance shot</p>	<p>Die Supertotale, auch Panorama genannt, ist die größte (weiteste) Einstellungsgröße. Sie wird gerne als <i>Establishing Shot</i> eingesetzt.</p> <p>Diese Einstellung wird dazu verwendet, den Handlungsort in seiner weiteren Umgebung darzustellen. Deswegen zeigt die Supertotale meistens eine Landschaft, wie Berge, Wald oder auch die Silhouette einer Stadt. Menschen werden nur nebenbei und meistens sehr klein im Bild gezeigt. Die Supertotale kann Gefühle wie Unendlichkeit oder Freiheit aber auch Einsamkeit oder Isolation ausdrücken.</p>
<p>Totale engl.: long shot, wide shot, distance shot, total view, vista shot</p>	<p>Die Totale wird eingesetzt, um die handelnden Personen in ihrer Umgebung (Landschaft) zu zeigen. Dabei soll sie einen Überblick über das Geschehen geben. Deswegen wird die Totale ebenfalls gerne als <i>Establishing Shot</i> verwendet.</p>
<p>Halbtotale engl.: medium long shot, semi long shot, figure shot</p>	<p>Die Halbtotale zeigt die Darsteller*innen von Kopf bis Fuß. Dabei liegt der Fokus auf der Person und der Umgebung zugleich. Sie wird eingesetzt, um die Körpersprache und/oder die Bewegungen der Darsteller*innen zu betonen. Außerdem eignet sie sich gut, um Menschengruppen aufzunehmen.</p>
<p>Halbnah engl.: medium shot, mid shot, full shot, waist shot</p>	<p>In der Halbnahen werden die Personen vom Kopf bis zur Hüfte gezeigt. Der Fokus liegt auf der dargestellten Person, während die Umgebung ebenfalls gut erkennbar bleibt. Mimik und Gestik werden gleichermaßen betont. Die Halbnahe wird häufig in Dialogszenen eingesetzt. Da sie dem natürlichen Sehverhalten entspricht, eignet sie sich gut dafür, um die Beziehung zwischen mehreren Figuren hervorzuheben.</p>
<p>Amerikanische Einstellung engl.: medium long shot, american shot</p>	<p>Die Amerikanische Einstellung zeigt die Darsteller*innen vom Kopf bis zu den Knien. Wie bei der Halbnahen, liegt der Fokus zwar deutlicher auf der Person, jedoch ist die Umgebung ebenfalls gut erkennbar. Diese Einstellung hat ihren Ursprung im Western: Die Cowboys trugen ihre Waffen in einem Waffengurt an der Hüfte und dieser musste ebenfalls im Bild zu sehen sein.</p>

<p>Nahe engl.: medium close up, medium close shot</p>	<p>Diese Einstellung wird häufig in Dialogszenen eingesetzt, wenn es auf die Mimik der Darstellenden ankommt. Außerdem können die Zuschauer*innen so besser die Blicke und Reaktionen der Darsteller*innen nachvollziehen.</p>
<p>Großaufnahme dt.: groß / engl.: close-up, close shot, big shot</p>	<p>Die Großaufnahme zeigt das Gesicht bzw. den Kopf des Darstellenden. Oft sind Teile des Kopfes (Mützen usw.) angeschnitten. Es kann aber auch vorkommen, dass man bei der Aufnahme von Händen, Füßen usw. von Großaufnahmen spricht. Die Großaufnahme wird dazu verwendet, um die Mimik bzw. die Gefühle der dargestellten Person hervorzuheben. Dabei werden die Zuschauer*innen in eine sehr intime Nähe zu den Darsteller*innen versetzt.</p>
<p>Detail engl.: extreme close-up, tight head shot, choker close- up</p>	<p>Die Detailaufnahme zeigt nur einen bestimmten Ausschnitt des Gesamtbildes, wie zum Beispiel das Auge oder der Mund. Diese Einstellung wird eingesetzt, wenn man die Aufmerksamkeit der Zuschauer*innen auf einen kleinen Bildausschnitt lenken möchte. Da Detailaufnahmen nicht dem normalen Sehverhalten entsprechen, können sie eine sehr intensive Wirkung haben – sie können sehr interessant, aber auch sehr erschreckend/abstoßend wirken.</p>
<p>Italienisch engl.: Italian shot</p>	<p>Die italienische Einstellung ist eine besondere Art der Detailaufnahme. Dabei werden nur die Augen gezeigt. Diese Einstellung hat ihren Ursprung im Italo-Western. Das wohl bekannteste Beispiel ist der Film „Spiel mir das Lied vom Tod“ (1968) von Sergio Leone. Anmerkung: Die italienische Einstellung wird oft als Unterform der Detailaufnahme eingestuft und deswegen meistens nicht separat aufgeführt.</p>

Kameraperspektiven

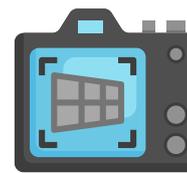
Neben der Kameraeinstellung hat auch die Kameraperspektive, also die Position der Kamera zu dem Gegenstand oder der Person, die gefilmt wird, eine Bedeutung.

Man unterscheidet drei Kameraperspektiven:

Normalsicht Die Kamera ist auf einer Höhe mit dem gefilmten Objekt und filmt aus Augenhöhe der Schauspieler*innen. Bei Filmen für Kinder und Jugendliche ist diese Normalsicht etwas tiefer angelegt als bei Filmen für Erwachsene.

Untersicht/Froschperspektive Gefilmt wird von unten nach schräg oben. Menschen und Gegenstände scheinen größer als sie tatsächlich sind. Filmbilder aus dieser Perspektive wirken beängstigend oder bedrohlich und bringen die Betrachtenden in eine untergeordnete Position.

Aufsicht/Vogelperspektive Die Perspektive geht von oben nach schräg unten. Die Zuschauer*innen bekommen durch den überlegenen Kamerastandpunkt einen besseren Überblick über das Geschehen. Personen und Gegenstände wirken kleiner und unbedeutender. Es wird ein Gefühl von Überlegenheit vermittelt.



Kamerabewegungen

Man unterscheidet je nach Art der Bewegung.

Beim **Schwenken**, **Neigen** oder **Rollen** (auch: Horizontal-, Vertikal-, Diagonalschwenk) bewegt sich die Kamera, bleibt aber an ihrem Standort.

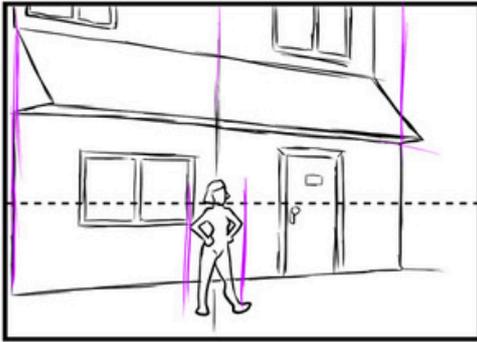
Bei der **Kamerafahrt** verlässt die Kamera ihren Standort und bewegt sich durch den Raum.

Damit die Aufnahmen möglichst wenig ruckeln und scharf sind bzw. eine gewisse filmästhetische Wirkung entfalten, kommen unterschiedliche Hilfsmittel zum Einsatz:

- **Dolly** (Kamerawagen) oder **Schienen** für Ranfahrten, Rückwärtsfahrten, freie Fahrten oder 360°-Fahrten (Kamerabewegung, die um eine Person kreist und sie somit ins Zentrum des Bildes und der Aufmerksamkeit stellt; auch Umfahrt oder Kreisfahrt genannt)
- Hebevorrichtungen für **Kranfahrten**
- **Steadycam**, eine besonders stabile Form der Handkamera, die reibungslose Kamerafahrten ermöglicht
- **Hand-/Handykamera** ohne festes Stativ suggeriert oftmals Subjektivität oder (quasi-)dokumentarische Authentizität, während eine wie schwerelos wirkende Kamerafahrt häufig den auktorialen Erzähler imitiert.
- **Drohnen** für Aufnahmen aus großer Höhe bzw. aus der Luft verstärken den Effekt bis hin zu einer "göttlichen" Perspektive ("God's eye view").

Generell gilt: Langsame Bewegungen vermitteln meist Ruhe und erhöhen den Informationsgrad, schnelle Bewegungen - wie der Reißschwenk - erhöhen die Dynamik einer Szene.

Kameraperspektiven



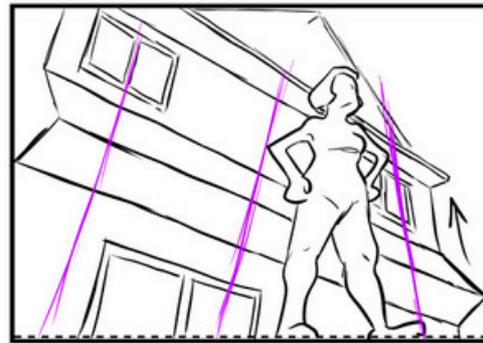
NORMALE/AUGENHÖHE



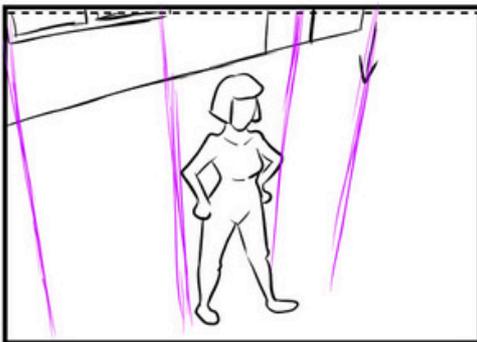
SCHRÄGSICHT



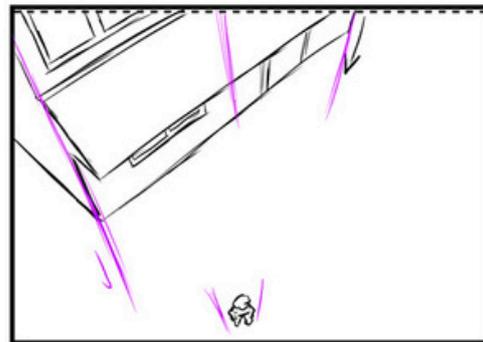
UNTERSICHT



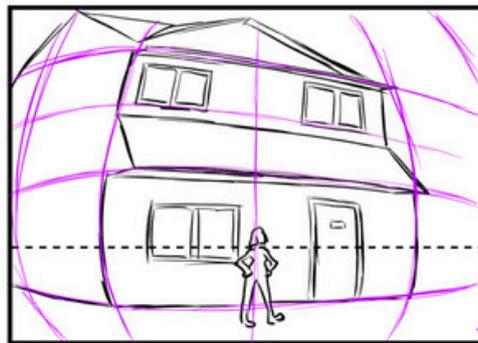
FROSCHPERSPEKTIVE



AUFSICHT



VOGELPERSPEKTIVE



FISCHAUGE

Grafik: Thekla Barck

Quelle: <http://www.temel-art.de/wordpress/2016/11/vom-plot-zum-skript-1-oder-kameraperspektive-und-einstellung/>

Bildgestaltung

In der Filmwissenschaft bezieht sich der Begriff *Bildgestaltung* auf die bewusste Anordnung und Komposition visueller Elemente innerhalb eines Filmrahmens bzw. Bildes. Dies schließt eine Vielzahl von Entscheidungen ein, die aktiv von den Filmschaffenden getroffen werden, um eine bestimmte visuelle Ästhetik zu schaffen und die beabsichtigte Wirkung beim Publikum zu erzielen. Die Bildgestaltung umfasst verschiedene Aspekte, darunter:

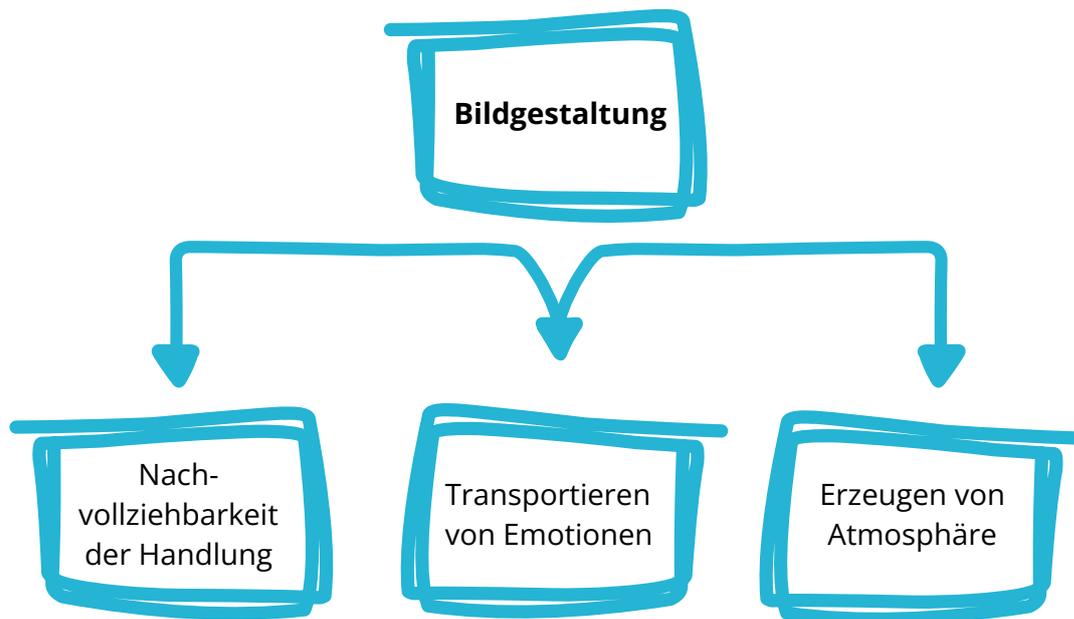


1. **Kadrierung (Kadrage) und Framing:** Dies bezieht sich auf die Auswahl und Positionierung von Figuren oder Objekten innerhalb des Bildausschnitts. Von der epischen Totalen bis zur intimen Nahaufnahme wird jeder Frame sorgfältig gestaltet: Die visuelle Anordnung ist nie zufällig, sondern wird stets so von den Filmschaffenden gewählt, dass sie eine bestimmte Botschaft oder Atmosphäre vermitteln.
2. **Raumtiefe:** Durch den Bildaufbau in Vorder-, Mittel- und Hintergrund und die Verteilung von Helligkeit/Dunkelheit und/oder Farbkontrasten wird Raumtiefe erzeugt. Scharfe Objekte im Vordergrund erfahren z.B. mehr Bedeutung, als der verschwommene Hintergrund. Die Blickrichtung der Zuschauer*innen kann hierdurch auf ein bestimmtes Element im Raum gelegt werden. Durch die Ausgestaltung der verschiedenen Ebenen wirkt ein Film realistischer und das Publikum kann sich besser in das Geschehen hineinversetzen.
3. **Beziehung zum Raum:** Sie bestimmt darüber, welche Rolle der filmische Raum in der Wahrnehmung des Publikums erfährt. Hier unterscheidet man zwischen einer offenen (Umgebung / Architektur des Raumes wird sichtbar) und einer geschlossenen Form (Bildkomposition auf Figuren und ihr Verhalten ausgerichtet, Zusammenhang zwischen Raum und Filmfigur wird weniger wichtig).
4. **Kameraperspektiven:** Die Wahl der Kameraposition und des Kamerawinkels beeinflusst die Wahrnehmung und Bedeutung einer Szene. Unterschiedliche Perspektiven wie Vogelperspektive, Froschperspektive und Augenhöhe erzeugen verschiedene emotionale Resonanzen.
5. **Bewegung und Dynamik:** Die Art und Weise, wie die Kamera bewegt wird, kann die Dynamik einer Szene verstärken. Dies schließt Schwenks, Neigungen, Dolly-Shots, Tracking-Shots und andere Kamerabewegungen ein.
6. **Beleuchtung:** Die Lichtführung in einer Szene beeinflusst die Stimmung und Atmosphäre. Die Wahl zwischen hartem und weichem Licht, natürlicher oder künstlicher Beleuchtung, kann eine subtile, romantische Atmosphäre oder eine dramatische, schattenreiche Szenerie erzeugen. Die geschickte Verwendung von Licht und Schatten betont nicht nur die visuelle Ästhetik, sondern kann auch narrative Elemente und die Handlung unterstreichen.
7. **Farbpalette / Color Grading:** Die Auswahl und Anwendung von Farben im Film tragen zu seinem Look bei. Die Farbgestaltung kann bestimmte Emotionen hervorrufen oder Themen unterstreichen.

Die Bildgestaltung hat nicht nur eine technische Komponente, sondern auch eine künstlerische, da sie die Ästhetik, Wirkung und Emotionalität der Zuschauer*innen beeinflusst. Ein erfahrener Director of Photography (Kameramann / Kamerafrau) spielt eine Schlüsselrolle bei der Umsetzung der Bildgestaltung und arbeitet eng mit der Regie und anderen Teammitgliedern zusammen, um eine kohärente visuelle Sprache zu schaffen.



Ziele der Bildgestaltung



Nachvollziehbarkeit der Handlung

Wesentliche Aufgabe der Bildgestaltung ist zunächst einmal die Nachvollziehbarkeit der Handlung: Wer tut was wann und auf welche Weise? Grundlage hierfür bildet das Drehbuch. Da später jede Einstellung einzeln gedreht werden muss, ist es wichtig, dass sich jedes Bild logisch mit dem nächsten verbindet und keine Lücke in der Verständlichkeit entsteht. Zusammen mit der Regie gilt es darüber hinaus, die Schauspieler*innen und die Drehorte bzw. das Szenenbild angemessen „in Szene zu setzen“.

Transportieren von Emotionen

Ein Film lebt von den Emotionen, die er bei den Zuschauer*innen weckt. Dafür ist es vor allem wichtig, dass zum*r Protagonist*in eine emotionale Verbindung hergestellt werden kann und dadurch sein*ihr individueller Blick auf die Welt verständlich wird. Schließlich findet durch die Identifikation der Zuschauer*innen mit den Filmfiguren (oder auch durch das Fehlen einer solchen) die Vermittlung von Werten und Moralvorstellungen statt.

Erzeugen von Atmosphäre

Die Atmosphäre, die durch die Bilder erzeugt werden soll, hängt nicht zuletzt vom Genre des Films ab, an das für gewöhnlich gewisse Konventionen geknüpft sind. So strahlen z.B. Bilder eines Science Fiction-Films meist eine gewisse Kühle und Sachlichkeit aus, während bei einem Action-Film die Vermittlung von Dynamik und Gefahr im Vordergrund steht. Darüber hinaus kann sich die Atmosphäre auch im Verlauf eines Filmes verändern, wenn z.B. unterschiedliche emotionale Verfassungen des*r Protagonist*in illustriert werden.

Der Filmlook

Der Begriff "Filmlook" bezieht sich auf die ästhetischen Merkmale, die einen Film visuell ansprechend und charakteristisch machen. Dieser Look wird durch eine Kombination von technisch-künstlerischen Aspekten wie Bildformat, Belichtung und Kameraeinstellungen sowie ästhetischen Entscheidungen wie Bildkomposition und Farbpalette erzeugt. Ein Filmlook trägt dazu bei, dem Film eine bestimmte visuelle Identität zu verleihen.

Ein besonders anschauliches Beispiel für einen unverkennbaren Filmlook sind die Werke des Regisseurs Wes Anderson, der bekannt ist für seine visuell eindrücklichen Filme. Sein Filmlook ist so charakteristisch, dass Zuschauer*innen oft sofort erkennen können, dass sie einen Wes-Anderson-Film sehen, selbst wenn sie den Regisseur nicht kennen.

Anderson nutzt oft **symmetrische Bildkompositionen**, bei denen die Elemente des Bildes auf beiden Seiten gleich angeordnet sind. Seine Filme zeichnen sich zudem durch eine lebendige und oft pastellfarbene **Farbpalette** aus, die einen artifiziellen Charakter schaffen und seine Filme wie Märchen wirken lassen. Jede Szene ist dabei sorgfältig farblich abgestimmt. Außerdem nutzt er bestimmte **Einstellungsgrößen und Kamerabewegungen** (z.B. darunter oft Schwenks und Kamerafahrten) immer wieder, um eine bestimmte visuelle Dynamik zu erzeugen.



Achsen

Eine Achse ist im Film eine nicht wirklich existierende, gedachte Linie. Sie kann unterschiedliche Dinge und Punkte verbinden. Beim Achsensprung unterscheidet man zwischen drei unterschiedlichen Arten von Achsen:

- Die **Kameraachse** bezieht sich auf den Blickwinkel der Kamera, aus der sie auf das Filmgeschehen bzw. auf das gezeigte Objekt / Subjekt blickt. Je nach Positionierung der Kamera auf dieser Achse verändert sich die Perspektive auf das Geschehen. Bei einem *Point-of-View* ist die Kameraachse beispielsweise mit der Blickachse der Person, aus deren Perspektive gedreht wird, identisch.
- Die **Blickachse** beschreibt die gedachte Linie entweder zwischen zwei Personen oder zwischen zwei Handlungspunkten (etwa einer Person und einem Gegenstand).
- Die **Handlungsachse**, auch als *180-Grad-Regel* bekannt, bezieht sich auf eine unsichtbare Linie, die zwischen den Hauptakteuren oder den Hauptobjekten einer Szene verläuft. Sie dient als Referenzpunkt für die Platzierung der Kamera und die Positionierung der Charaktere während einer Szene. Die Einhaltung der Handlungsachse ist wichtig, um räumliche Kontinuität und logische Zusammenhänge zwischen den verschiedenen Einstellungen in einer Szene zu gewährleisten. Durch die Aufrechterhaltung der Handlungsachse können die Zuschauer*innen die räumlichen Beziehungen zwischen den Charakteren besser verstehen und die Handlung kohärenter verfolgen.
- Verlässt bzw. überschreitet die Kamera sie, nennt man das einen **Achsensprung**. Lange Zeit war dies verpönt in der Filmwelt. Mittlerweile wird es jedoch oft in Filmen genutzt, um eine bestimmte Wirkung beim Publikum zu erzielen. Erfahren Sie hier mehr zum Thema Achsensprung: <https://www.youtube.com/watch?v=YwYZKzCrBEA>

AUFGABEN

Für Lehrkräfte + Lösungen

ALLGEMEINE DIDAKTISCHE HINWEISE

Dieses Kapitel hält eine breite Auswahl an Aufgaben und Übungen bereit, die vielfältige Möglichkeiten zur vertieften Auseinandersetzung mit dem Medium Film und den einzelnen Gewerken bieten. Die Aufgaben sind für verschiedene Fächer konzipiert und verfolgen die Grundsätze der Aktiven Medienarbeit und der Handlungsorientierten Medienpädagogik. Sie tragen dazu bei, die Medien-/Bildkompetenz und -kommunikation der Lernenden sowohl innerhalb als auch außerhalb des Schulunterrichts zu fördern und unterstützen die Schüler*innen in ihrem eigenverantwortlichen, selbstbestimmten und autonomen Lernen sowie in ihrer individuellen Entwicklung.

Die Aufgaben adressieren verschiedene Kompetenzbereiche gemäß des Orientierungs- und Handlungsrahmens für die Filmbildung in der Schule. Die Schüler*innen lernen filmspezifische Termini kennen und erwerben Wissen über die einzelnen Gewerke. Sie berücksichtigen unterschiedliche Lernstufen der Schüler*innen und fördern die Kompetenzbereiche Filmanalyse, Filmproduktion und Präsentation, Filmnutzung und Film in der Mediengesellschaft, sowie Kreativität und künstlerischer Ausdruck. Darüber hinaus tragen sie zur Auseinandersetzung mit Film als eine bedeutsame Kunst- und Kommunikationsform bei und helfen Schüler*innen im Prozess der Meinungsbildung und kritisch-reflexiver Auseinandersetzung mit dem Medium.

Sie eignen sich generell für die Primarstufe sowie für die Sekundarstufe I und II.

SYMBOLE

Die Symbole beziehen sich immer auf die komplette Aufgabe.



Dauer



Schwierigkeit



Material



Ziel / Kompetenz-
gewinn



Ergebnis



Info / Hinweis

LEGENDE

Einzelarbeit (EA)
Partnerarbeit (PA)
Unterrichtsgespräch (UG)
Gruppenarbeit (GA)
Plenum (PL)



Hinweis: Im Material finden sich Links zu externen Webseiten und Videoplattformen wie z.B. Youtube. Diese beinhalten u.U. Werbung. Bevor Sie den Schüler*innen die Clips zeigen, stellen Sie sicher, dass sie keine Werbung beinhalten.

KLASSEN 4/5/6

- AUFGABE 1: BINGO!
- AUFGABE 2: MIT ANDEREN AUGEN SEHEN
- AUFGABE 3: VERSTECKTE KAMERA

AUFGABE 1: BINGO!

(PL) In diesem Bingo-Spiel geht es darum, als erstes eine Reihe mit verschiedenen Begriffen aus dem Bereich Kamera und Bildgestaltung, voll zu machen. Sobald eine Reihe abgehakt ist, ruft die Person "Bingo" und gewinnt das Spiel.



45 min



einfach



- Unterrichtsmaterialien für Schüler*innen - Arbeitsblatt und Bingo Vorlage S. 2
- Stifte



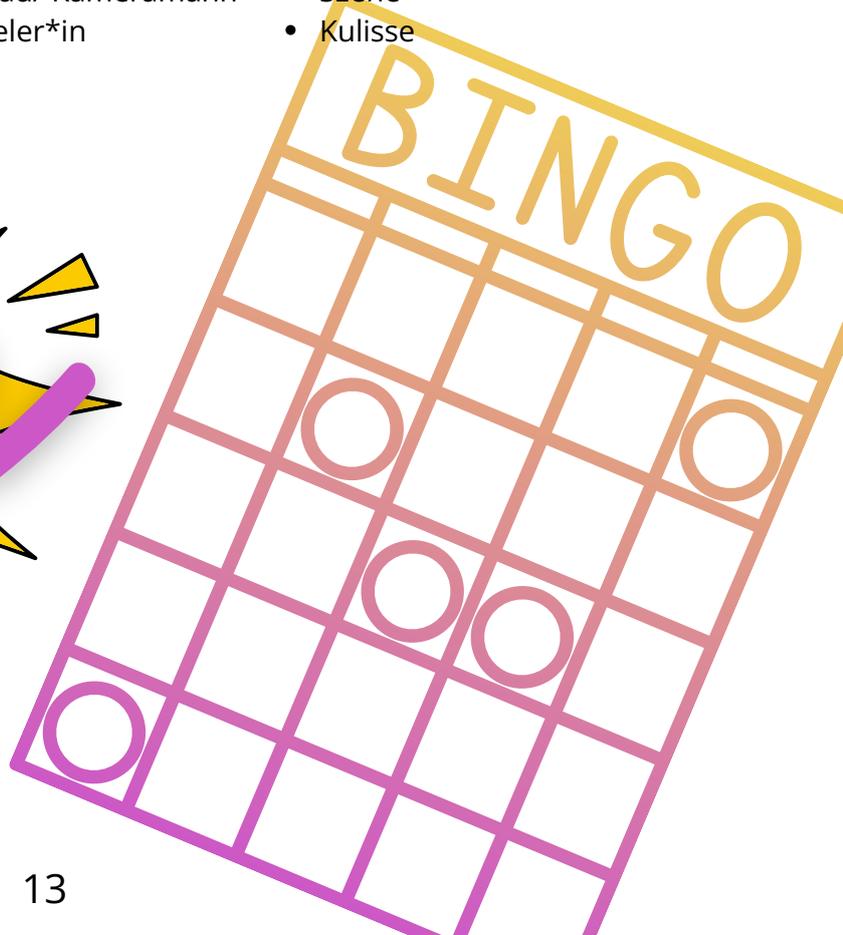
- spielerisch Filmbegriffe und ihre Bedeutung kennen lernen; Wissen über Kameratechnik und Bildgestaltung erweitern

Spielablauf

Erklären Sie den Schüler*innen bei Bedarf den Spielablauf und legen Sie ein Gewinnmuster fest (z.B. horizontal, vertikal, diagonal, mehrere).

Wählen Sie verschiedene Begriffe aus der Tabelle unten aus, die die Schüler*innen dann in zufälliger Reihenfolge in die leere Bingo Vorlage eintragen. Erklären Sie unbekannte Begriffe mithilfe der Theorie oben. Sobald die Schüler*innen alle Begriffe eingetragen haben, lesen Sie einen Begriff laut vor. Diesen können die Schüler*innen dann in ihrer Tabelle ankreuzen. Lesen Sie fortlaufend weitere Begriffe vor. Wer zuerst eine Reihe voll hat, ruft "Bingo!" und gewinnt. Wenn Sie möchten, können Sie mehrere Runden mit jeweils neuen Begriffen spielen.

- Totale
- Schrägsicht
- Kamerafahrt
- Froschperspektive
- Komposition
- Drittel-Regel
- Festbrennweite
- Fischauge
- Panorama
- Vogelperspektive
- Schwenk
- Weitwinkel-Objektiv
- Normalsicht
- Tele-Objektiv
- Schuss-Gegenschuss-Prinzip
- Amerikanisch
- Blickrichtung
- Nahe
- Halbtotale
- Top-Shot
- Großaufnahme / Close-Up
- Halbnahe
- Zoom
- Goldener Schnitt
- Detailaufnahme
- Popcorn
- Leinwand
- Blockbuster
- Kino
- Ticket
- Dokumentarfilm
- Spielfilm
- Action
- Filmklappe
- Regisseur*in
- Kamerafrau/ Kameramann
- Schauspieler*in
- O-Ton
- Green Screen
- Gruselfilm
- Stummfilm
- Szene
- Kulisse



AUFGABE 2: EINE FRAGE DER PERSPEKTIVE

(GA) In dieser Aufgabe nehmen die Schüler*innen die Rolle eines Gegenstandes oder Lebewesens ein und haben die Möglichkeit, die Welt aus einer anderen Sichtweise zu betrachten.



90 min - 135 min



mittel



- Unterrichtsmaterialien für Schüler*innen - Arbeitsblätter S. 3 - 7
- Handy/Tablet/Kamera
- Whiteboard/Beamer



- Wahrnehmung und Verständnis für Perspektiven und fotografische Komposition schulen
- filmische Gestaltungsmöglichkeiten kennenlernen

PERSPEKTIVENWECHSEL TEIL 1

(GA) Teilen Sie die Schüler*innen in kleine Gruppen ein (ca. 2 - 3 Personen pro Gruppe). Drucken Sie verschiedene Fotos aus und legen Sie sie den Schüler*innen vor. Auf den Fotos kann eine Landschaft abgebildet sein, ein Gruppe Menschen, ein Gebäude in einer Straße, eine Person zwischen Supermarktregalen etc.

Die Schüler*innen beantworten nun folgende Fragen:

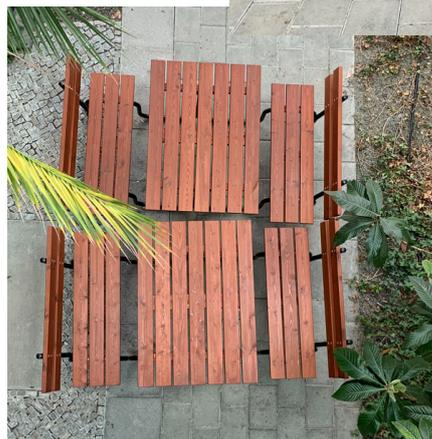
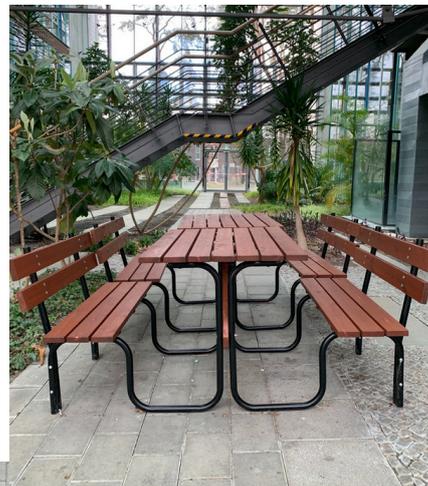
- Was ist auf dem Bild zu sehen?
- Welcher Gegenstand/ Objekt/ Person stellt den wichtigsten Teil des Bildes dar?
- Wie ist die Betrachtungsperspektive (Frosch, Normal, Vogel)?
- Wo liegen die Schärfen, wo die Unschärfen?
- Wo war die Kamera positioniert bei der Aufnahme?

Nun bitten Sie die Gruppen selbst ein Foto ihrer Wahl aus den drei verschiedenen Perspektiven (Frosch, Normal, Vogel) aufzunehmen. Dabei sollen sie sich zu folgenden Fragen Gedanken machen:

- Wie verändert sich die Bildkomposition durch den Positionswechsel der Kamera?
- Wie verändert sich die Aussage des Bildes durch den Wechsel der Perspektive?

Beispiele

Beispiel 1: Tisch



Fotos:
Lena Schlett

Beispiel 2: Tischkicker



Fotos:
Lena Schlett



Beispiel 3: Palme



Fotos:
Lena Schlett

PERSPEKTIVENWECHSEL TEIL 2

(GA) Teilen Sie die Schüler*innen in kleine Gruppen ein (ca. 2 - 3 Personen pro Gruppe). Lassen Sie sie Gegenstände oder Lebewesen aussuchen, deren Sichtweise auf die Welt sie gerne einmal einnehmen wollen. Nun filmen die Schüler*innen kleine Filmclips (ca. 15 - 30 Sekunden) aus der Sicht des jeweiligen Gegenstandes oder Lebewesens. Anschließend werden die Clips zusammen mit der Klasse angesehen und geraten, um welche oder wessen Blickwinkel auf die Welt es sich handelt.

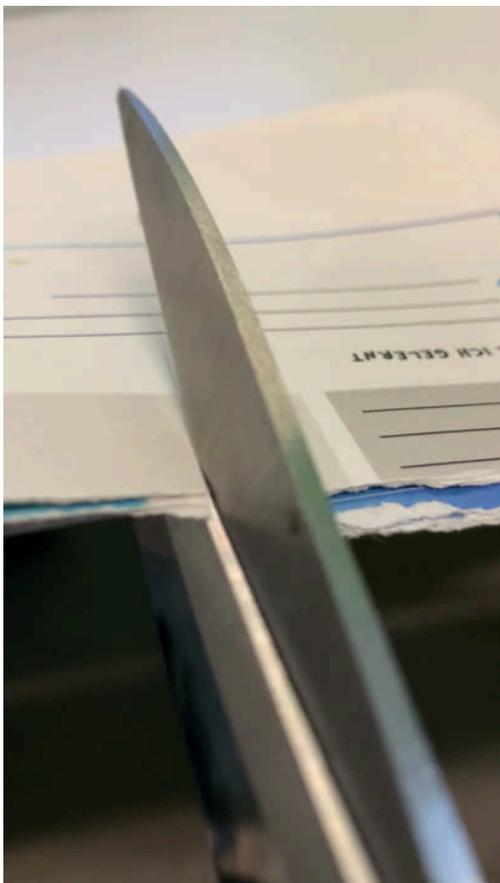


Tip: Mögliche Sichtweisen / Blickwinkel könnten sein:

- Eine Ameise, die am Boden kriecht und die Welt aus der Perspektive eines Insekts sieht.
- Ein Baum, der still steht und das Geschehen um ihn herum beobachtet.
- Ein Besen, der vom Hausmeister durch die Schule geführt wird.
- Ein Schwamm, der Kreide von der Tafel wischt.
- Ein Regentropfen, der auf ein Blatt fällt und sich auf dem Weg dorthin die Welt anschaut.
- Ein Ball, der von Kindern beim Spielen genutzt wird und dadurch verschiedene Perspektiven erlebt
- Ein Mülleimer, in den Dinge hineingeworfen werden.
- ...

Beispiel 1:

Aus der Sicht einer Schere....



Beispiel 2:

Aus der Sicht eines Mülleimers....



Videos: Lena Schlett

Clips abrufbar unter: <https://bitly.cx/XWpEr>

AUFGABE 3: VERSTECKTE KAMERA

(PL) In dieser Aufgabe wird das Klassenzimmer zum Rätselraum. Mithilfe einer Live-Übertragung lernen die Schüler*innen, wie man eine Handlung aus unzähligen Blickpunkten und Perspektiven abbilden kann. Wer errät die meisten Kamerapositionen?



45 min



einfach



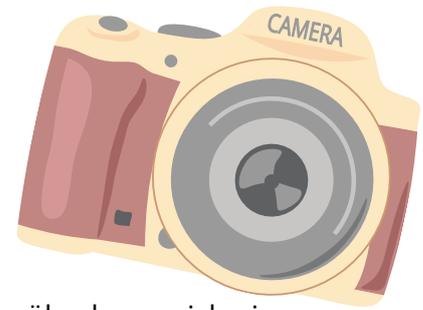
- Unterrichtsmaterialien für Schüler*innen - Arbeitsblatt S. 8
- Beamer, WLAN, Kamera (alternativ Smartphone), PC u. Streaming Software wie Airserver oder Reflector 2, Smartboard oder Leinwand



- Kameraperspektiven und Einstellungsgrößen spielerisch kennenlernen und selbst ausprobieren
- Wirkung von verschiedenen Perspektiven und Einstellungsgrößen unterscheiden lernen
- das räumliche Vorstellungsvermögen und die Beobachtungsgabe der Schüler*innen schärfen
- Teamarbeit und Kommunikation

Ablauf

Stellen Sie eine Live-Übertragung im Klassenzimmer her. Verbinden Sie dafür eine Kamera, Smartphone oder Tablet per WLAN, Bluetooth oder einer anderen Streaming-Software (AppleTV, Videocall...) mit dem Beamer oder Smartboard und projizieren Sie den Bildausschnitt an die Wand.



Nun verlässt eine Person den Raum. Die restlichen Schüler*innen überlegen sich eine Position für die Kamera und platzieren sie dort. Das kann z.B. unter einem Tisch sein, in der Ecke der Raumes, auf einem Stuhl, in der Schublade des Pults, usw....

Danach wird die Person draußen wieder in den Raum geholt und schaut sich das übertragene Bild auf der Leinwand an. Nun muss sie erraten, wo sich die Kamera im Raum befindet. Hierfür kann sie zunächst beschreiben, was auf dem Bildausschnitt zu sehen ist und ob sie im Bild Hinweise ausmachen kann. Dabei können auch die Einstellungsgröße und Begriffe wie Normalsicht, Untersicht etc. eingesetzt werden. Wenn die Person es nicht errät und Hilfe benötigt, können die anderen Schüler*innen kleine Tipps geben. Ist die Kamera gefunden, wird getauscht. Die nächste Person ist dran und verlässt den Raum. Nun wird die Position der Kamera gewechselt.

Am Ende des Rätselspiels reflektieren die Schüler*innen die unterschiedlichen Möglichkeiten, die Kamera im Raum zu positionieren und besprechen, was sie über die verschiedenen Kameraperspektiven und Einstellungsgrößen gelernt haben.



Weisen Sie die Schüler*innen darauf hin, dass sie jedes Mal einen anderen Bildausschnitt wählen und mit dem Zoom verschiedene Einstellungsgrößen herstellen können. Die Person, die dran ist, darf sich nicht im Raum umdrehen, sondern muss aus der Ansicht des Bildes den Ort bestimmen.



KLASSEN 7/8/9

- AUFGABE 1: QUIZ -
EINSTELLUNGSGRÖSSEN
ERKENNEN
- AUFGABE 2:
SZENENANALYSE
- AUFGABE 3: EINE
GESCHICHTE IN 5 BILDERN!

AUFGABE 1: QUIZ - EINSTELLUNGSGRÖSSEN ERKENNEN

(EA / PL) In dieser Aufgabe bekommen die Schüler*innen im Quiz verschiedene Filmstills gezeigt. Sie sollen herausfinden, um welche Einstellungsgröße und Perspektive es sich im jeweiligen Beispiel handelt und ihre Meinung begründen.



90 min



einfach



- Unterrichtsmaterialien für Schüler*innen - Arbeitsblatt S. 10



- das Verständnis der Schüler*innen für filmische Techniken und deren Wirkung vertiefen
- lernen, wie die Analyse verschiedener Filmstills und deren unterschiedliche Einstellungsgrößen und Perspektiven eine Erzählung lenken und die Emotionen der Zuschauer*innen beeinflussen kann
- die kritische Auseinandersetzung mit visuellen Medien fördern
- Stärkung der Fähigkeit, Beobachtungen fundiert zu artikulieren und zu begründen

Vorbereitung

Besprechen Sie mit den Schüler*innen die verschiedenen Einstellungsgrößen und Perspektiven, die beim Film eingesetzt werden. Nutzen Sie hierfür die Informationen aus dem Theorieteil oben und zeigen Sie den Schüler*innen Beispiele.

Filmsichtung

Schauen Sie gemeinsam mit der Klasse den Kurzfilm CHARLIE SURFER (2020) an und besprechen Sie ihn mit der Klasse.

Der Film kann gestreamt werden auf der Plattform "Kurzfilm im Klassenraum" unter: <https://kurzfilm-im-klassenraum.de/Filmkatalog/charlie-surfer/>

Fragen Sie die Schüler*innen:

- Um welche Art Film handelt es sich? (Dokumentarfilm, Spielfilm, Animationsfilm...)
- Worum geht es im Film?
- Was möchte Charlie erreichen und was fällt ihm schwer?
- Wie ist sein Verhältnis zu seinen Eltern und Geschwistern?
- Schafft er es am Ende seinen Wunsch umzusetzen?
- Wie wird der Blick der Zuschauer*innen mithilfe des Kameraausschnittes gelenkt?



Quiz

Nun teilen Sie das Arbeitsblatt mit dem Quiz im Unterrichtsmaterial für Schüler*innen (S. 10) aus und bitten Sie die Schüler*innen die Einstellungsgrößen richtig zuzuordnen. Das Quiz kann in Einzel- oder Partnerarbeit ausgefüllt werden. Dann werden die Ergebnisse im Plenum verglichen.

Fragen Sie die Schüler*innen nach ihren Vermutungen, welche Einstellungsgröße in den jeweiligen Filmstills genutzt wurde und bitten Sie sie ihre Meinung zu begründen. Reflektieren Sie am Ende gemeinsam mit den Schüler*innen die Wirkung der Bilder und welche Informationen die Zuschauer*innen anhand der gewählten Bildausschnitte über den Film und die darin vorkommenden Personen erhalten.

Lösung Quiz



Nahe Einstellung // Normalsicht/ frontal

Begründung / Funktion: Einstellung stellt den Hauptcharakter des Films und seine Umgebung, in der er lebt, vor > viele Infos werden schnell mithilfe der Wahl der Einstellung und Perspektive vermittelt und an die Zuschauer*innen transportiert



Amerikanisch // Normalsicht

Begründung / Funktion: Fokus und Blick werden auf die beiden Personen und ihre Beziehung zueinander gelenkt. Zuschauer*innen verstehen, dass es eine emotionale Situation für Charlie ist und Vertrauen zwischen beiden Personen herrscht, aber auch ein intimer Moment.



Top-Shot von oben // Vogelperspektive

Begründung / Funktion: Einzigartiger Blickwinkel auf Charlie > hierdurch können mehr Details sichtbar gemacht werden, wie z.B. sein Gesichtsausdruck; Visuelle Abwechslung der Bilder und kreative Darstellung der Handlung durch die Wahl der Perspektive



Detailaufnahme // Normalsicht

Begründung / Funktion: Referenz für die Größenverhältnisse
Bedeutung: Charlie hat einen beschwerlichen Weg vor sich, den er meistern muss > Wahl der Einstellungsgröße macht das deutlich



Totale / Weite // Normalsicht

Begründung / Funktion: Blick auch auf die anderen Surfer*innen möglich; Verortung im Raum; Weite des Meeres wird durch Totale sichtbar

Screenshots: *Charlie Surfer* (2020); Pia Strømme

AUFGABE 2: SZENENANALYSE

(PL) In dieser Aufgabe analysieren die Schüler*innen eine kurze Szene aus dem Film DIE SCHULE DER MAGISCHEN TIERE (2021) und arbeiten die verschiedenen Einstellungsgrößen und Perspektiven heraus.



45 min



mittel



- Unterrichtsmaterialien für Schüler*innen - Arbeitsblatt S. 11



- das Verständnis der Schüler*innen für filmische Techniken und deren Wirkung zu vertiefen
- visuelle Sprache des Films verstehen und interpretieren lernen
- lernen, die Absichten hinter den filmischen Techniken zu erkennen und kritisch zu hinterfragen
- Stärkung der Fähigkeit, Beobachtungen fundiert zu artikulieren und zu begründen

Durchführung

Zeigen Sie den Schüler*innen den Filmausschnitt (TC 00:02:50 - 00:03:58) zunächst ohne Ton. Bitten Sie sie aufmerksam zu beobachten, was in der Szene zu sehen ist und worum es gehen könnte. Bitten Sie die Schüler*innen auf die Einstellungsgrößen und Perspektiven zu achten. Welche Bedeutung könnten sie für die Erzählung haben?



vipmagazin Kino: *DIE SCHULE DER MAGISCHEN TIERE*
Quelle: <https://www.youtube.com/watch?v=O7xXXBO8oTw>

Besprechen Sie danach mit der Klasse folgende Fragen. Die Lösungsvorschläge sind unvollständig.

- **Welche Figuren sind zu sehen und wie treten sie auf?**

Ida Kronenberg, ihr magisches Tier Rabbat, Jo Wieland und seine Eltern

- **Welche Gestik und Mimik strahlen sie aus? Wie ist ihre Körperhaltung?**

Ida und Rabbat verstecken sich zunächst hinter einer Hecke; geduckte Haltung
Jos Eltern wirken aufgeregt und leicht hektisch, sie diskutieren scheinbar miteinander, Jos Vater deutet mit dem Finger auf Jo; Jo hat die Hände in der Jackentasche, er wirkt abweisend
Jo schaut sich um, als er die Jacke tauscht, will nicht gesehen werden
Jo und Ida sprechen miteinander, Ida lacht, Jo wirkt unsicher aber freut sich dann, stimmt scheinbar zu, was Ida sagt, gemeinsam laufen sie weg; Rabbat versteckt sich weiterhin hinter dem Busch, kauert aber nicht mehr so wie am Anfang.

- **Welche Einstellungsgrößen sind zu sehen und aus welcher Perspektive wurde gefilmt?**

Normalsicht, PoV Ida und Rabbat auf die Straße > Nahe Einstellung auf die Figuren, Totale auf Straße / Zoom auf Jo und seine Eltern, Kamera Position auf Höhe von Jo > Nahe Einstellung / Groß auf Ida und Rabbat, Amerikanisch auf Familien Wieland, Großaufnahme auf Idas Gesicht, wie sie Jo beim Umziehen beobachtet, PoV von Ida auf Jo (Hecke verschwommen im Vordergrund), Kamerafahrt auf Ida bevor sie vor der Hecke hervor läuft, PoV Rabbat auf Ida und Jo / Halbnahe, abwechselnd Großaufnahmen der drei Gesichter.

- **Worum könnte es - anhand der Bilder und ihrer Komposition - in der Szene gehen? (Vermutung inkl. Begründung)**

Ida und Rabbat sind auf geheimer Mission, sie beobachten die Schüler*innen auf der Straße / Jo möchte nicht in seiner blauen Steppjacke gesehen werden und zieht sich daher abseits der anderen um / Ida schlägt Jo vor gemeinsam reinzugehen / Rabbat zögert, kommt dann hinterher



Hinweis: Indem der Filmclip zunächst ohne Ton abgespielt wird, können sich die Schüler*innen allein auf die gezeigten Bilder konzentrieren und ihre eigenen Gedanken und Interpretationen zur Szene entwickeln. Diese Methode ermöglicht es den Schüler*innen, ihre Wahrnehmung für die Einstellungsgrößen und Perspektiven zu schulen.

Dann sehen Sie sich den Filmausschnitt erneut an, diesmal mit Ton.

- **Hatten die Schüler*innen Recht mit ihrer Einschätzung zuvor?**
- **Inwiefern verändert der Ton die Wahrnehmung der Bilder?**
- **Was fällt den Schüler*innen beim erneuten Sehen der Szene noch auf?**



AUFGABE 3: EINE GESCHICHTE IN 5 BILDERN!

(GA) In dieser Aufgabe lernen die Schüler*innen die 5-Shot-Technik kennen und erzählen eine kurze Geschichte in nur fünf Bildern.



60 - 90 min



einfach



- Unterrichtsmaterialien für Schüler*innen - Arbeitsblätter S. 12 - 13
- Kamera / Tablet / Smartphone pro Gruppe; ggf. Schnittsoftware /-app (z.B. iMovie)



- Die Technik der Five-Shot-Übung als Möglichkeit der filmischen Auflösung einer Handlung kennen lernen
- Ein Gefühl bekommen für die Informationen, die eine Filmeinstellung vermittelt,
- Lernen, die Fragen der Zuschauer*innen mit einer Handlung zu verknüpfen
- Einstellungsgrößen und Perspektiven nach Informationsgehalt passend wählen



- Filmclips oder Fotoreihe

Durchführung

Führen Sie die Schüler*innen in die *Five-Shot-Technik* ein. Hierbei handelt es sich um eine Methode, bei der eine kurze Geschichte oder eine knappe Handlung in nur fünf Bildern bzw. kurzen Filmaufnahmen erzählt wird. Jede Aufnahme bzw. jedes Bild beantwortet dabei einen der Aspekte: «Was?», «Wer?», «Wo?», «Wie?» und «Wow!».

Beispiel

Wo passiert etwas?

Totale /Halbtotale



Wer macht es?

Close-Up einer Person /
Figur



Was wird gemacht?

Close-Up / Nahe der Aktion
oder Aktivität



Fotos: Kinderfilmuni

Wie passiert es?

Eine Einstellung, in der die Figur und Aktion zusammen zu sehen sind



Wow-Shot

Gleiche Handlung, aber aus einer ungewöhnlichen Einstellung / mit besonderer Perspektive gefilmt (z.B. schräg, durch ein Schlüsselloch)



Fotos: Kinderfilmuni

Eigene Five-Shot-Filme erstellen

Danach werden die Schüler*innen selbst aktiv und drehen einen kurzen Film mithilfe der Five-Shot-Technik.

Bitte Sie die Schüler*innen sich zunächst eine einfache (Alltags-)Handlung oder ein Thema auszusuchen, um die es im Kurzfilm gehen soll. Das kann z.B. ein Treffer eines Basketballs in einen Korb sein, das Schachspiel zweier Freunde, der unbemerkte Verlust eines Gegenstandes oder das Essen eines Pausenbrötchens.

Umsetzung

Nachdem die Schüler*innen sich für eine Handlung entschieden haben, beantworten sie die fünf Fragen der *Five-Shot-Technik* und überlegen sich für jede Frage eine passende Einstellungsgröße und einen Bildausschnitt.

Dann wird gefilmt! Die Schüler*innen haben die Möglichkeit entweder Standbilder aufzunehmen und daraus eine Art Fotoreihe zu machen oder kleine Clips in der jeweiligen Einstellung zu filmen. Hierbei ist zu beachten, dass die Kamera pro Einstellung statisch an einem Ort stehen bleiben soll. Dies schafft später im Schnitt Kontinuität.

Schnitt & Präsentation

Sobald alle Aufnahmen im Kasten sind, können die Schüler*innen die Clips oder Fotos noch mithilfe einer Schnittsoftware auf dem Handy oder am Computer schneiden.

Am Ende präsentieren die Gruppen ihre Ergebnisse vor der Klasse und reflektieren den Arbeitsprozess.

KLASSEN 10/11/12

AUFGABE 1: ANALYSE EINES
KURZFILMS

AUFGABE 2: EINE
GESCHICHTE - ZWEI
PERSPEKTIVEN

AUFGABE 3: WERDE SELBST
AKTIV! DREHE DEINEN
EIGENEN KURZFILM

AUFGABE 4: IM KREUZVERHÖR
- DAS INTERVIEW

AUFGABE 1: ANALYSE EINES KURZFILMS

(GA) In dieser Aufgabe analysieren die Schüler*innen verschiedene Filmstills aus dem Kurzfilm CHICKEN (2020) und untersuchen sie hinsichtlich ihrer filmästhetischen Gestaltungsmittel.



90 min



mittel



- Unterrichtsmaterialien für Schüler*innen - Arbeitsblätter S. 15 - 19



- visuelle und narrative Gestaltungsmittel identifizieren lernen, mit denen filmisch bestimmte Stimmungen und Botschaften vermittelt werden
- tieferes Verständnis für einen Film lernen
- Förderung von kritischem Denken und der Fähigkeit zur genauen Beobachtung
- Entwicklung eines bewussteren und reflektierteren Medienkonsums

Über den Film

Spielfilm

Produktionsjahr: 2020

Produktionsland: Australien

Regie: Alana Hicks

Länge: 09:30 min

Darum geht's

Barbara und ihre Mutter Rita sind neu in Australien. Beim Einkaufen wurde Rita von einer rassistischen Verkäuferin schikaniert und hat viel zu viel bezahlt. Aber Barbara ist clever genug, die Situation doch noch zu ihrem Vorteil zu nutzen.

Streaming

Den kompletten Film können Sie streamen auf der Plattform "Kurzfilm im Klassenraum" unter:

www.kurzfilm-im-klassenraum.de/



Filmplakat: *Chicken* (2019); Alana Hicks

Durchführung

Schauen Sie zunächst den Film CHICKEN an.

Dann analysieren die Schüler*innen paarweise die Filmstills hinsichtlich ihrer Einstellungsgrößen und Kameraperspektiven sowie deren filmgestalterische Wirkung. Dazu kann das Arbeitsblatt im Unterrichtsmaterial für Schüler*innen auf den Seiten 17-19 genutzt werden. Sobald die Schüler*innen fertig sind, werden die Ergebnisse im Plenum zusammengetragen und verglichen.

Fragen zur Auswertung können sein:

- Um welche Einstellungsgröße handelt es sich jeweils?
- Welche Kameraperspektive wurde gewählt?
- Wie wirken die Filmstills auf euch?
- Was erfahren wir jeweils anhand des Bildausschnittes und der Positionierung über die Figuren und ihre Beziehung zueinander?
- Hättet ihr eine andere Perspektive gewählt und wenn ja, warum?

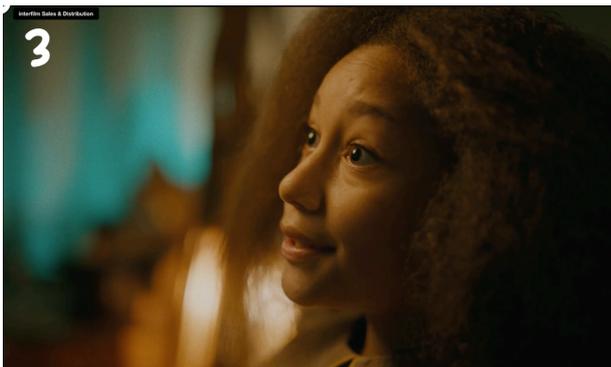
Filmstills und Lösung:



- Halbnahe
- Normalsicht / frontal
- Fokus auf Mutter Rita, die sich einen Kassenbon ansieht.
- Sie wirkt verwirrt / verwundert.
- Blick der Zuschauer*innen wird auf den Kassenbon in ihrer Hand gelenkt



- Detail
- Normalsicht / frontal
- Detailaufnahme von Fotografien und persönlichen Gegenständen von Rita und Barbara
- Zuschauer*innen erfahren Hintergrundinformationen über die beiden (Familie, Kultur)



- Großaufnahme
- leichte Aufsicht / leicht schräge Blickachse
- Fokus auf Barabars Gesicht und ihren Ausdruck, Emotionen ablesbar
- Sie verzieht das Gesicht und wirkt genervt
- Hintergrund verschwommen, um die Aufmerksamkeit auf die Figur zu lenken



- Halbnahe
- Normalsicht
- Verortung im Supermarkt durch Kulisse im Hintergrund
- Figuren unterschiedlich groß im Bildausschnitt zu sehen
- Rita im Fokus, Barbara schaut weg, Dion ist nur angeschnitten zu sehen
- Zuschauer*innen identifizieren sich mit Rita



- Nahe
- leichte Untersicht
- Gesichtsausdruck von Dion wird gezeigt
- Emotionale Distanz von der Figur wird geschaffen, indem die Kamera nicht so nahe dran ist
- Anhand des Tshirts und den Halsband erfährt man weitere Infos über die Figur und an welchem Ort sie sich befindet (Shelly's)

Screenshots: *Chicken* (2019); Alana Hicks



- Groß
- leichte Untersicht / schräg
- Zwischenbild verdeutlicht Ort, an dem sich der Film abspielt
- Zuschauer*innen erhalten weitere Infos über das Rückgabesystem von gekauften Artikeln
- Bildausschnitt zeigt Perspektive/ PoV von Barbara als sie vor der Kasse stehen



- Halbnahe
- Normalsicht / schräge Kameraachse
- Barbara und Rita stehen an der Kasse und schauen sich argwöhnisch an
- Bild zeigt Dions Blick/PoV auf Barbara und Rita
- Fluchtpunkte durch schräge Perspektive auf die beide



- Groß
- Untersicht, schräge Kameraachse
- Fokus auf Dions Gesicht
- Sie wirkt genervt und ist in dem Bildausschnitt in der übergeordneten, machtvolleren Position, daher Wahl der Untersicht
- Emotionen deutlich ablesbar durch Wahl der Einstellungsgröße



- Nahe
- Normalsicht
- Shelly ist in der Nahen zu sehen
- Reduktion auf die Figur, es passiert wenig im Hintergrund des Bildes
- Zuschauer*innen wissen noch nicht, wie Shelly reagieren wird



- Weite / Totale // Normalsicht / frontal
- Blick in die leeren Gänge des Supermarkts
- Zuschauer*innen bekommen ein Gefühl dafür, wo sich die Figuren räumlich befinden und erfahren weitere Hintergrundinformationen über den Laden (u.a. Auswahl der Produkte; keine weiteren Personen da; Zustand des Ladens anhand des abgenutzten Bodens)

Screenshots: *Chicken* (2019) ; Alana Hicks



- Amerikanisch
- Normalsicht / frontal
- Gemeinsam mit den Figuren beobachten die Zuschauer*innen das Geschehen im Hintergrund
- Reaktionen und Körperhaltung
- Ausschnitt trennt die Figuren in linken und rechten Bereich (> verdeutlicht gegensätzliche Meinungen, Standpunkte und Machtpositionen der Figuren)



- Amerikanisch
- Normalsicht/ schräge Kameraachse
- Shelly und Dion haben die gleiche Körperhaltung,
- Alle Figuren schauen auf Dion, sie muss sich nun erklären



- Totale
- Normalsicht/ frontal
- Rita und Barbara sind zurück in ihrer Wohnung und schauen gemeinsam fern
- befinden sich auf der selben Seite des Bildausschnittes, was auf eine gute Beziehung der beiden hindeutet

Screenshots: *Chicken* (2019); Alana Hicks

Erläuterungen zu Kameraperspektiven

Die Froschperspektive dramatisiert die Bildwirkung, indem sie die Zuschauer*innen klein und das Motiv groß, mächtig, überlegen und bedrohlich wirken lässt. Besonders gerne wird diese Perspektive im Horror-, Mystery- und Science-Fiction-Genre verwendet.

Die Vogelperspektive dramatisiert ebenfalls die Bildwirkung, indem sie Distanz zum Motiv schafft. Die Zuschauer*innen werden über das Motiv erhoben. Die abzubildende Person oder das Objekt wirken ungefährlich, schwach und ohnmächtig. Diese Perspektive erzeugt den Eindruck von Überlegenheit.

Die Normalperspektive befindet sich auf Augenhöhe oder der Herzenshöhe der Zuschauer*innen/ Figuren und somit auf einem neutralen Standort. Sie ist eine Perspektive ohne Wertung. Das Motiv ist mit der Kamera auf derselben Ebene. Die Perspektive verändert die Bildwirkung nicht.

AUFGABE 2: EINE GESCHICHTE – ZWEI PERSPEKTIVEN

(GA) In dieser Aufgabe geht es darum die Schüler*innen für die Bedeutung von Kameraeinstellungen und -perspektiven im Film zu sensibilisieren.



240 min



komplex



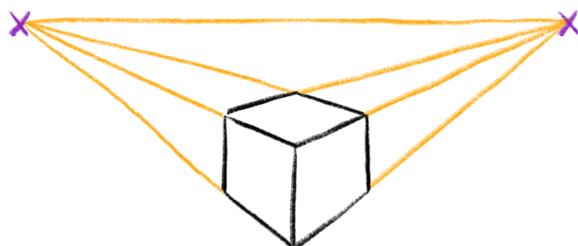
- Unterrichtsmaterialien für Schüler*innen - Arbeitsblätter S. 20
- Kamera / Handy / Tablet



- Verständnis für Wirkung und Wahrnehmung einer Szene durch Wahl der Perspektive, Einstellungsgröße und Kameraposition
- Einsatz von filmischen Mitteln kennenlernen durch praktische Umsetzung, um bestimmte Sichtweisen und Emotionen darzustellen
- fördert die Zusammenarbeit in der Gruppe und Kreativität der Schüler*innen

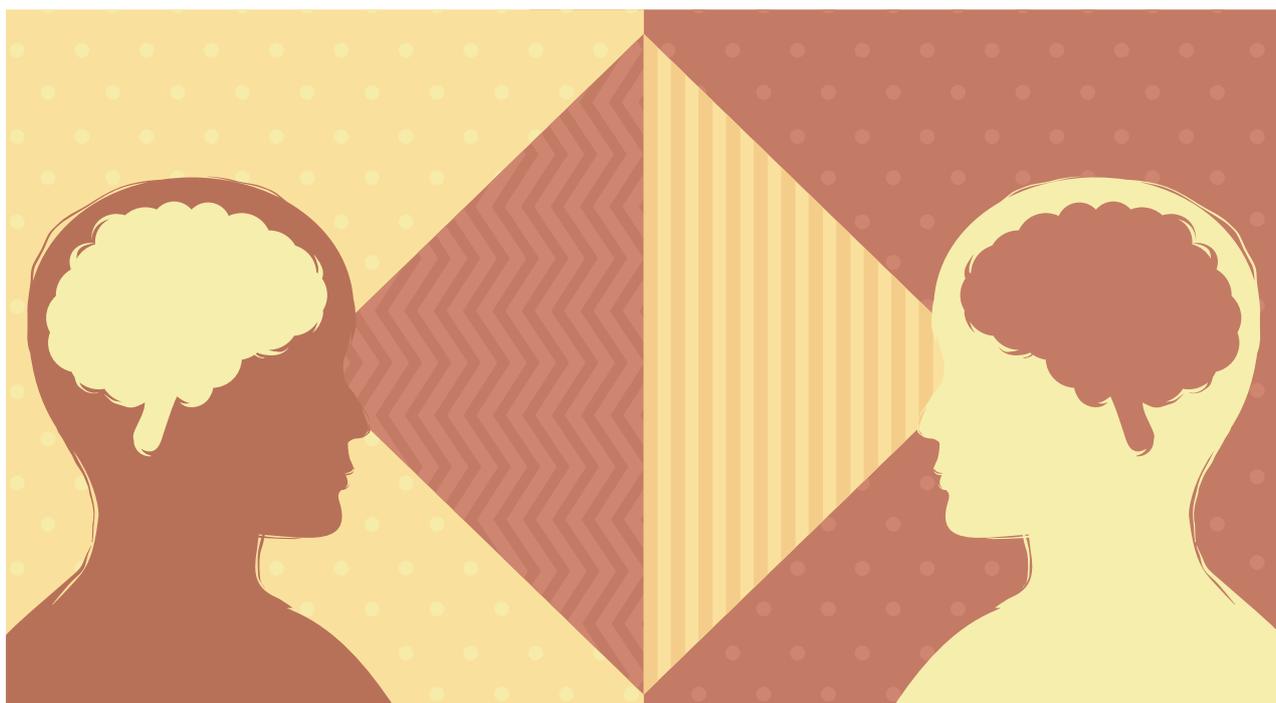
Durchführung

Teilen Sie die Klasse in kleine Gruppen ein (ca. 3 - 4 Personen pro Gruppe). Jede Gruppe erhält eine kurze Storyline für eine Szene zwischen zwei Personen (Vorschläge siehe unten). Nun soll die gleiche Geschichte zweimal gefilmt werden – einmal aus der Sicht der einen Person und einmal aus der der anderen. Jede Gruppe überlegt sich hierfür einen Dialog für die Szene und legt fest, welche Kameraeinstellungen und -perspektiven die jeweiligen Gefühle und Sichtweisen der beiden Personen besonders gut filmisch veranschaulichen. Die Schüler*innen können dabei ihrer Kreativität freien Lauf lassen und verschiedene Einstellungsgrößen (z.B. Detail, Amerikanisch), Kameraperspektiven (z.B. schräg, Froschperspektive) und Effekte (z.B. Cross-Cut, Farbkontraste) nutzen.



Präsentation

Danach stellen die Gruppen ihre Ergebnisse vor der Klasse vor und präsentieren ihre Clips. Die anderen Schüler*innen beschreiben die Unterschiede der beiden Szenen und arbeiten heraus, welche filmischen Mittel dabei jeweils genutzt wurden. Abschließend wird diskutiert, wie unterschiedliche Kameraeinstellungen und -perspektiven die Wahrnehmung einer Geschichte beeinflussen und wie Filmschaffende dies aktiv nutzen können, um eine bestimmte Sichtweise auf ein Geschehen zu erzählen.



Szenarien für Filmclips

Szenario	Inhalt
Streit auf dem Schulhof	Zwei Schüler*innen streiten sich auf dem Schulhof. Sie beschuldigen sich gegenseitig den jeweils anderen geschubst und daraufhin den Streit angefangen zu haben. Die Szene wird einmal aus der Perspektive des einen Schülers und dann aus der Perspektive des anderen Schülers gefilmt.
Das letzte Schoko-Brötchen	Am Pausenverkauf stehen mehrere Schüler*innen in der Schlange. Die Person ganz vorne freut sich, dass es noch ein Schoko-Brötchen gibt und kauft es. Die Person dahinter in der Schlange hätte auch gerne ein Schoko-Brötchen gehabt. Als sie jedoch mitbekommt, dass die Person vor ihr das letzte gekauft, schaut sie traurig und ist enttäuscht.
Die Prüfung	Die Lehrerin kündigt eine mündliche Abfrage an und bittet Tim nach vorne an die Tafel. Sie befragt ihn zum Thema der letzten Stunde und stellt eine sehr knifflige Frage. Tim kann sie nicht beantworten und sieht sich nach Hilfe suchend in der Klasse um.
Zu spät zum Unterricht	Alexandra hat die Schulklingel überhört und schlendert gemütlich über den Pausenhof. Sie bemerkt nicht, dass sie dabei von ihrem Lehrer vom Fenster aus beobachtet wird, der alles andere als glücklich ist, seine Schülerin draußen auf dem Hof zu sehen, statt bei sich im Klassenzimmer. Aufgebracht öffnet er das Fenster und ruft ihr laut zu.
Überraschung!	Marie hat Geburtstag. Als sie das Schulgebäude betritt, ignorieren sie jedoch scheinbar alle. Traurig geht sie in Richtung Klassenzimmer. Als sie die Tür öffnet, sieht sie dort ihre beste Freundin Lisa und andere Mitschüler*innen, die sie eben noch ignoriert haben. Sie rufen ganz laut "Überraschung" und stehen mit einem „Happy Birthday!“ Schild und einem selbst gebackenen Kuchen im Klassenzimmer.

AUFGABE 3: WERDE SELBST AKTIV! DREHE DEINEN EIGENEN KURZFILM

(GA) In dieser Aufgabe sollen die Schüler*innen ihren eigenen Kurzfilm drehen und dabei ihre Kreativität und ihr neu erworbenes Wissen einsetzen. Vorlagen und Hilfestellungen finden sich im Unterrichtsmaterial für Schüler*innen auf den Seiten 21 - 23.



ca. 450 - 500 min



sehr komplex



- Unterrichtsmaterialien für Schüler*innen - Arbeitsblätter S. 21 - 22
- Filmequipment: (Handy-)Kamera oder Tablet, Stativ, Tonaufnahmeggerät, Licht
- Schnittprogramm (z.B. Premiere Pro, DavinciResolve, iMovie, Filmora, etc.)
- Storyboard Vorlage (Arbeitsblatt S. 23)



- theoretische Kenntnisse praktisch anwenden und dabei ein tieferes Verständnis für die Prozesse und Herausforderungen der Bildgestaltung entwickeln
- Teamarbeit und Kommunikationsfähigkeit verbessern
- Selbstorganisation und Planungsfähigkeit schulen
- Förderung von kreativem Denken



- selbst produzierter Kurzfilm

Entwicklung

Teilen Sie die Schüler*innen in Gruppen ein (3 - 4 Personen pro Gruppe). Dann entwickeln sie eine Filmidee und visualisieren ihre Bildgestaltung mithilfe der Storyboard-Vorlage. Die Schüler*innen erhalten Zeit, ihre Story auszubauen und die Auflösung zu planen. Dann wird der Dreh vorbereitet (siehe Arbeitsblatt für Schüler*innen auf Seite 21 - 22).

Filmpraktische Umsetzung

Wenn alle Vorbereitungen getroffen und das Storyboard fertig ist, wird gedreht! Hierfür benötigen die Schüler*innen Filmequipment. Es kann aber auch einfach mit einem Handy gefilmt werden.

Präsentation

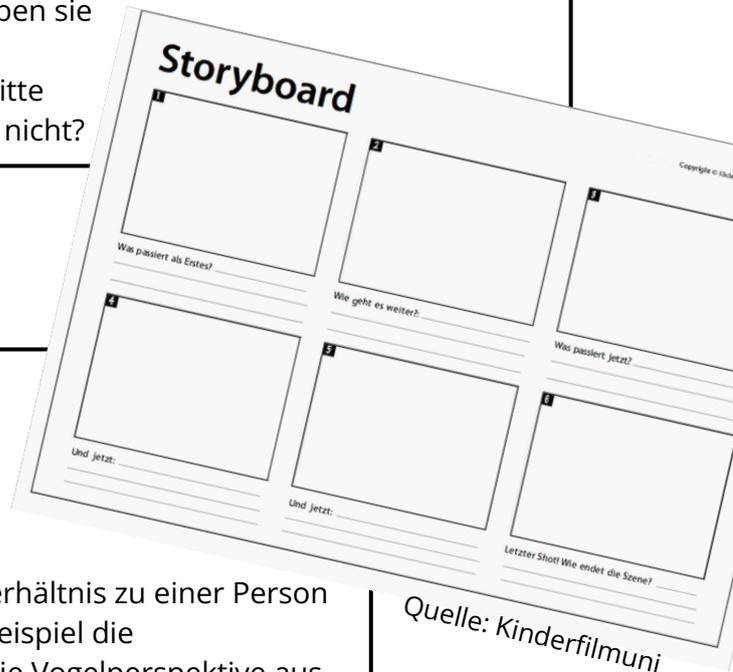
Neben der Präsentation der Ergebnisse sollen die Schüler*innen am Ende auch ihre Ideen zur Bildgestaltung vorstellen und erklären, wie sie die Auflösung und den Dreh angegangen sind. Welche Einstellungsgrößen haben sie genutzt und warum? Ist ihnen die filmpraktische Umsetzung schwer gefallen oder nicht? Wo Schritte in der Auflösung haben gut geklappt und welche nicht?



Hinweis

Wenn Sie möchten, geben Sie bestimmte Motive bzw. Szenarien vor, die gefilmt werden sollen. Hier einige Vorschläge:

1. „Macht“: Filmt eine Szene so, dass ein Machtverhältnis zu einer Person oder einem Objekt sichtbar wird: Probiert zum Beispiel die Froschperspektive, die Normalperspektive und die Vogelperspektive aus. Was für Möglichkeiten fallen dir noch ein, um Macht filmisch darzustellen?
2. „Gefühle / Angst“: Filme und montiere eine Einstellung so, dass ein bestimmtes Gefühl einer Person erkennbar wird, z. B. Angst: Setze beispielsweise Detailaufnahmen ein, um Gesichtsausdrücke, Hände oder etwas anderes hervorzuheben.
3. „Dialog“: Filme eine Szene mit Dialog. Passe die Kameraeinstellungen und Schnitt an den Dialog an.
4. „Isolation“: Filme eine Szene mit dem Thema „Isolation“. Überlege welche Mittel nötig sind, um ein Gefühl der Isolation zu erzeugen: Im Bezug auf Drehort, Kameraeinstellungen, Schnitt, usw.



Quelle: Kinderfilmuni

AUFGABE 4: IM KREUZVERHÖR - DAS INTERVIEW

(GA) Die Schüler*innen führen in dieser Aufgabe ein Interview mit einer Person durch und zeichnen dieses mit der Kamera auf. Sie lernen, wo und wie man die Kamera bei einem Interview positioniert und was es alles zu beachten gilt.



90 - 240 min



einfach / mittel



- Unterrichtsmaterialien für Schüler*innen - Arbeitsblätter S. 24 - 25
- Filmequipment: (Handy-)Kamera oder Tablet, Stativ, Tonaufnahmegerät, Licht
- Schnittprogramm (z.B. Premiere Pro, DavinciResolve, iMovie, Filmora, etc.)



- technische Fähigkeiten erlernen und praktische Kenntnisse im Bereich der Medienproduktion zu vermitteln
- soziale Kompetenzen wie Kommunikationsfähigkeit und Teamarbeit fördern
- verstehen, wie man ein Interview strukturiert, relevante Fragen stellt und auf die Antworten des*der Interviewpartner*in eingeht
- lernen, sich in die Perspektive ihres Gegenübers hineinzusetzen und respektvoll mit den Aussagen und Meinungen anderer umzugehen.
- Selbstvertrauen stärken, vor der Kamera zu sprechen



- Interviews

Vorbereitung

Besprechen Sie mit den Schüler*innen zunächst die Grundlagen und Techniken der Interviewführung. Weisen sie ggf. auch auf das "Schuss-Gegenschuss-Prinzip" und den "Achsenprung" hin. Dies wird dann relevant, falls die Schüler*innen sowohl die interviewte Person als auch den/die Interviewer*in zeigen möchten.

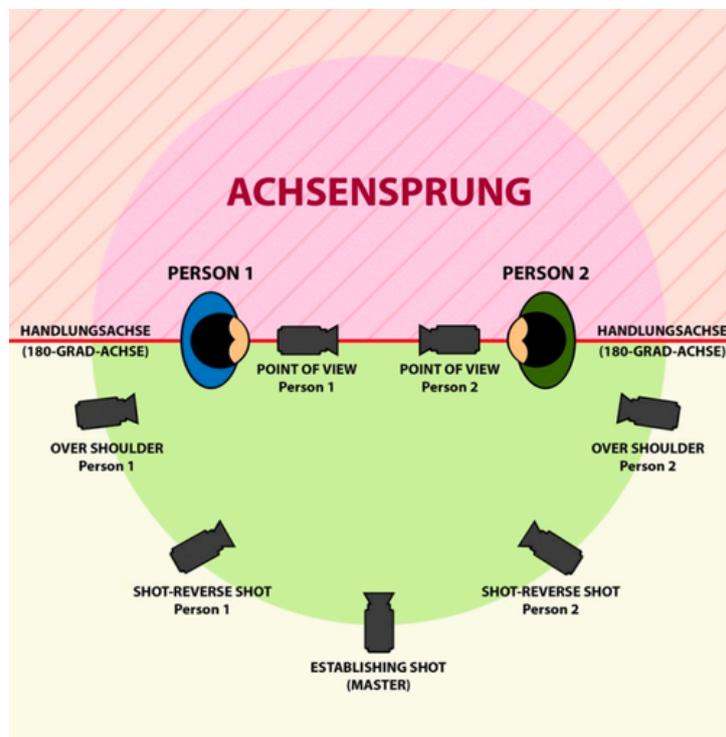
Informationen zum Schuss-Gegenschuss-Prinzip finden Sie hier: <https://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/s:schussgegenschussmontage-320>

Im Video von Filmemacher Lothar Herzog wird der Achsenprung erklärt:



Lothar Herzog Filmproduktion: *Achsenprung*

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



Grafik: Blende Fotowettbewerb: *Achsenprung*

Quelle: <https://www.blende-fotowettbewerb.de/videotipps/achsenprung-einer-der-haeufigsten-filmfehler/>

Durchführung

Bitte Sie die Schüler*innen sich in Dreier-Gruppen zusammenzufinden und festzulegen, wer die Rolle des/der Interviewer*in und der Kameraperson übernimmt (später werden die Rollen getauscht).

Die Schüler*innen beginnen damit sich zu überlegen, wen sie gerne interviewen möchten. Die Person sollte für die Schüler*innen erreichbar sein (z. B. jemand, der/die in der Schule arbeitet, ein Elternteil, ein Vereinstrainer etc.). Alternativ kann auch ein*e Mitschüler*in aus der Gruppe interviewt werden. Anschließend formulieren sie Fragen, die sie im Interview stellen wollen. Das kann z.B. zu einem bestimmten Hobby sein, oder auch zu einen konkreten Thema wie das Klima oder zum Lieblingsessen der deutschen Bevölkerung.

Nun nehmen die Schüler*innen Kontakt zu einem*einer gewünschten Interviewpartner*in auf und vereinbaren einen Ort und Zeitpunkt für das Interview.

Anschließend werden die Interviews durchgeführt und aufgezeichnet. Hier haben die Schüler*innen entweder die Möglichkeit eine Schuss-Gegenschuss-Situation aufzunehmen (Achtung: Hierfür müssen die Schüler*innen das Interview aus zwei verschiedenen Perspektiven filmen und im Nachgang schneiden) oder nur die interviewte Person wird gefilmt. Dabei ist die Stimme des/der Interviewer*in nur im Off zu hören. Ggf. ist auch eine Handkamera möglich, je nachdem, was die Schüler*innen mit ihrem Interview aussagen wollen. Wenn noch genug Zeit ist, können die Rollen getauscht werden und ein weiteres Interview aufgezeichnet werden.

Abschließend werden die Interviews vor der Klassen präsentiert. Diskutieren Sie mit den Schüler*innen den Unterschied beim Filmen von Interviews zu Spielfilmaufnahmen. Vergleichen Sie, welche Rolle die Kamera und Bildgestaltung im jeweiligen Setting spielt und inwiefern sie sich unterscheidet.



Möglicher Lösungsvorschlag:

Im Gegensatz zum Interview, bei dem die Kameraperspektive auf die interviewte Person gerichtet ist, spielt die Kamera im Spielfilm eine viel aktivere Rolle. Hier wird sie genutzt, um die Geschichte zu erzählen und die Emotionen der Charaktere zu betonen. Oft wird die Kamera bewegt oder es werden verschiedene Einstellungen genutzt, um die Spannung zu erhöhen oder die Bedeutung einer Szene hervorzuheben. Die Bildgestaltung im Spielfilm ist also viel komplexer und hat einen größeren Einfluss auf die Wahrnehmung der Zuschauer*innen als im Interview. Hier wird vor allem großer Wert auf den Inhalt und die Informationen gelegt. Also mehr das "Was wird gesagt?" als das "Wie wird es gesagt"? In Interview-Situationen spricht die interviewte Person entweder an der Kamera vorbei oder auch direkt in die Kamera. Das heißt die sog. *vierte Wand* wird durchbrochen. Beim Spielfilm ist das eher selten und findet eher bei Experimentalfilmen Einzug oder wenn hierdurch etwas ganz besonderes hervorgehoben werden soll.

FILMGLOSSARE

- **Filmlexikon Uni Kiel:** <https://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/start>
- **kinofenster.de:** <https://www.kinofenster.de/lehmaterial/glossar/>
- **Kinderfilmwelt:** <https://www.kinderfilmwelt.de/filmlexikon/a>
- **Muthmedia:** <https://nur-muth.com/filmlexikon/>
- **vierundzwanzig:** <https://www.vierundzwanzig.de/de/glossar/>

QUELLEN

Literatur:

- Block, B. (2013): *The Visual Story: Creating the Visual Structure of Film, TV, and Digital Media* (2nd ed.). Focal Press.
- Brown, B. (2016). *Cinematography: Theory and Practice: Image Making for Cinematographers and Directors* (3rd ed.). Focal Press.
- Crafton, D. (1993): *Before Mickey: The animated film 1898-1928*. Chicago: University of Chicago Press.
- Elsaesser, T., & Hagener, M. (2015). *Film Theory: An Introduction through the Senses* (2nd ed.). Routledge.
- Maltin, L. (1982): *Der klassische amerikanische Zeichentrickfilm*. München: Heyne.
- Thompson, K., & Bordwell, D. (2020). *Film Art: An Introduction* (12th ed.). McGraw-Hill Education.

Online Quellen:

- www.lwl.org/film-und-schule-download/Ausgezeichnet/Unterrichtsmaterial/Renn_Wenn_Du_Kannst_Arbeitsblaetter_pdf/Kleine_Filmschule_Renn_wenn_du_kannst.pdf
- www.kinderfilmwelt.de/filmlexikon/a
- www.kinofenster.de/lehmaterial/glossar/kamerabewegungen/
- <https://lfd-bw.de/unterrichtsmaterial>
- <https://lfd-bw.de/bildgestaltung-1>
- filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/e:einstellungsgroen-402
- www.kinofenster.de/lehmaterial/glossar/einstellungsgroessen/
- www.filmmachen.de/film-grundlagen/bildgestaltung/einstellungsgroesse
- www.movie-college.de/filmschule/filmgestaltung/bildgestaltung

IMPRESSUM

HERAUSGEBER

Kinderfilmuni Babelsberg
Filmuniversität Babelsberg KONRAD WOLF
Marlene-Dietrich-Allee 11 | 14482 Potsdam
Tel.: 0331 6202-134

kinderfilmuni@filmuniversitaet.de
www.kinderfilmuni.com
www.filmuniversitaet.de

DIE MATERIALIEN WURDEN ERARBEITET VON DER KINDERFILMUNI BABELSBERG

Konzeption und Erstellung: Lena Schlett (Projektmitarbeiterin), Marcel Kröner und Mathis Much (externe Lehrer der Sek I und II)
Lektorat: Johanna Deventer
Redaktion: Laura Caesar (Projektkoordination), Monika Richter (Projektleitung)
Weitere Unterstützung: Sophie Narr, Lara Verschragen, Fabian Fornalski, Verena Klinke, Vera Richter, Marguerite Seidel
Grafiken und Design erstellt mit: Canva



Diese Publikation wird unter der Lizenz Namensnennung - Nicht-kommerziell - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International (CC BY-NC-SA 4.0) veröffentlicht. Den vollständigen Lizenztext finden Sie unter: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.de>

Alle Fotos, Abbildungen und Texte sind urheberrechtlich geschützt.

HAFTUNGSAUSCHLUSS

Trotz sorgfältiger inhaltlicher Kontrolle und Überprüfung auf Eignung übernehmen wir keine Haftung für die Inhalte externer Links. Für den Inhalt verlinkter Seiten, Videos und Filmausschnitte sind ausschließlich deren Betreiber bzw. Produktionsfirmen verantwortlich.

DIE KINDERFILMUNI BABELSBERG bietet Medien- und speziell Filmbildung für Kinder ab 9 Jahre und für Jugendliche zwischen 12-18 Jahre an. Es ist ein nicht kommerzielles Angebot der Filmuniversität Babelsberg KONRAD WOLF und dem gemeinnützigen Verein Kinderfilmuniversität e.V. in Kooperation mit unterschiedlichen lokalen, regionalen und europäischen Partnern. Die film- und medienpädagogischen Unterrichtsmaterialien orientieren sich am Handlungsrahmen für die Filmbildung Berlin-Brandenburg.

INFORMATIONEN ZUM GANZEN ANGEBOT finden Sie unter www.kinderfilmuni.com

KOOPERATIONSPARTNER

Präsenzstellen der Hochschulen des Landes Brandenburg



Präsenzstellen der Hochschulen
des Landes Brandenburg

FÖRDERUNG

Ministerium für Wissenschaft, Forschung und Kultur (MWFK)

