



Shaun das Schaf - Der Film

Kinostart: 19.03.2015

Der Animationsfilm begleitet die Herde um Shaun in die große Stadt, wo die Tiere den Farmer suchen, der nach einem Gedächtnisverlust keine Erinnerung mehr an das Leben auf dem Bauernhof hat..

Nach dem Erfolg als TV-Serienstar erlebt die verschmutzte Knetfigur in „Shaun das Schaf - Der Film“ ihr erstes Spielfilmabenteuer auf der Leinwand. Die Suche nach dem amnesiegeplagten Bauern in der Großstadt kommt wie die Serie ohne Dialoge aus, bricht jedoch mit der bisherigen Tradition der Bauernhofgeschichten. Im Interview erläutern die Regisseure Richard Starzak und Mark Burton, wie ein

Aardman-Stop-Motion-Film entsteht und welche Rolle darin Stadt und Technik spielen. Der erste Hintergrundartikel beleuchtet die Geschichte und Ästhetik der Produktionsfirma Aardman, während der zweite Artikel in Form eines Video-Tutorials Kindern erklärt, wie sie ihre eigenen Stop-Motion-Filme drehen können. Dazu gibt es Unterrichtsvorschläge und Aufgabenblätter.

INHALT

Filmbesprechung	„Shaun das Schaf - Der Film“
Interview	„Die Animatoren verleihen der Figur Menschlichkeit“
Hintergrund	„Ein Herz für Knete – Ein Streifzug durch das Aardman-Universum“
Anregungen für den Unterricht	Unterrichtsvorschläge für die Fächer Deutsch, Religion, Ethik, Kunst
Arbeitsblätter	Fünf themenbezogene Aufgaben zur Arbeit mit dem Film

FILMBESPRECHUNG



Shaun das Schaf - Der Film

Großbritannien/Frankreich 2015

Animationsfilm/Trickfilm, Kinderfilm

Kinostart: 19.03.2015

Verleih: Studiocanal

Regie: Richard Starzak, Mark Burton

Drehbuch: Richard Starzak, Mark Burton

Kamera: Charles Copping und Dave Alex Riddett

Darsteller/innen: Mit den Stimmen von Justin Fletcher, John B. Sparkes, Omid Djalili, Richard Webber, Tim Hands, Nick Park u.a.

Laufzeit: 85 min

Format: Digital, Farbe

FSK: Ohne Altersbeschränkung

FBW-Prädikat: Besonders Wertvoll

Altersempfehlung: ab 5 J.

Klassenstufen: 1.-5. Klasse

Themen: Abenteuer, Gemeinschaft/Gemeinschaftssinn, Autorität(en), Freiheit, Freundschaft, Popkultur, Rebellion, Reisen, Stadt, Tiere, Vertrauen, Werte

Unterrichtsfächer: Deutsch, Sachunterricht, Religion, Ethik, Kunst

Auch Schafe wollen gelegentlich ein bisschen Spaß. Den verschaffen sich Shaun und seine Freunde durch einen ausgeklügelten Plan: Erst wird Hund Bitzer durch einen anspruchsvollen Köder abgelenkt und dann der Bauer mit der altbewährten Schäfchenzähl-Methode ins Land der Träume befördert. Nun erfüllt sich der Traum vom freien Zugang zu Kühlschrank und Fernbedienung und die Party kann beginnen – allerdings stören die fiesen Schweine die Stimmung gehörig.

Ausgangspunkt von „Shaun das Schaf – Der Film“ ist also eine vertraute Standardsituation der seit 2007 produzierten Serie, die in Deutschland regelmäßig als Abschluss der „Sendung mit der Maus“ zu sehen ist. In den siebenminütigen Kurzfilmen stellt das „seltsame Tier“, wie es im Titelsong heißt, mit seinen schrägen Ideen immer wieder den beschaulichen irischen Farmalltag auf den Kopf. Aber Shaun ist den anderen Schafen, dem Hund und letztlich auch dem Bauern intellektuell überlegen und

eigentlich ein grundguter Kerl. Deshalb sorgt er meistens selbst dafür, dass der angerichtete Schlamassel wieder einigermaßen aufgelöst wird. Der psychologische Grundkonflikt der erfolgreichen Reihe mit den charakteristischen Knetfiguren aus dem Hause Aardman, der in immer neuen, lustigen Episoden variiert wird, ist der zwischen „brav“ und „wild“, zwischen Unabhängigkeitsstreben und Sicherheitsbedürfnis. Im Presseheft zum Spielfilm wird der Bezug auf diesen Grundwiderspruch der kindlichen Situation anerkannt, indem Bauer und Hund treffend als „die Erziehungsberechtigten“ beschrieben werden.

Shauns Eskapaden feiern das lustvolle Brechen von Regeln bei prinzipiell vorhandenem gutem Willen - was bei einer Länge von 85 Minuten noch viel deutlicher wird. Auch eine andere Eigenheit der Erzählweise der Serie wird über die Langstrecke durchgehalten, nämlich der komplette Verzicht auf gesprochene Dialoge. Stattdessen knurrt, dudelt, quietscht und mäht es auf der Tonspur. Der Film

FILMBESPRECHUNG



stellt sich damit in eine Tradition des Widerstands gegen das mit dem Tonfilm, den Talkies, um 1930 einsetzende „große Gequatsche“. Dafür steht beispielsweise Charlie Chaplin, der in den 1930er Jahre in seinen Filmen weitestgehend der Macht der Bilder vertraute. Ganz konkret berührt Shaun das Schaf thematisch Chaplins „Moderne Zeiten“ (1936), in dem der Tramp ins Räderwerk der technischen Moderne gerät. In Shaun das Schaf kommt der Effekt hinzu, dass Mensch und Tier sich weitaus besser auf Augenhöhe begegnen, wenn das Problem der gemeinsamen Sprache wegfällt.

Auch die Schafe bekommen es ungeplant mit den Herausforderungen der technologisch und medial hochgerüsteten Gegenwart zu tun. Eigentlich hatten sie den Bauern in einem alten Wohnwagen zur Ruhe gebettet, der sich dann aber eigenmächtig in Bewegung setzt und in Richtung große Stadt rollt. Nachdem sie von den Schweinen aus dem Wohnzimmer vertrieben wurden, macht sich die gesamte Herde auf, um ihren Bauern zurückzuholen. Durch diese Ausweitung des Handlungsraumes erschließt sich der Film auch eine neue Bildwelt. Sein visueller Ideenreichtum überschlägt sich fast in den Stadtszenen mit ihren Werbetafeln, Schildern, Schaufenstern und Beschriftungen, ihren Autos und Passanten. Für die Tiere ist hier alles fremd, ein militärisch hochgerüsteter Tierfänger verfolgt sie und zudem wird die Rückholung des Bauern durch eine unfallbedingte Amnesie enorm erschwert. Doch mit Witz und Chuzpe meistert Shaun die Situation und am Ende liegen sich alle selig in den Armen. Das Glück ist die Wiederherstellung des Status quo.

Die Macher von Shaun das Schaf, Richard Starzak und Mark Burton, kultivieren einen neugierigen, vom britischen Humor geschärften Blick auf Zustände und Zumutungen des modernen Lebens. Im Kontrast zu den Gefahren der Stadt wird die heimatliche Farm als Sehnsuchtsort ausgestellt. So beleuchtet der Film über das Stadt-Land-Thema ironisch den wichtigen Platz, den die Landschaft bis heute im emotionalen Selbstverständnis der britischen (und irischen) Gesellschaft einnimmt. Das Shaun-Universum erweitert sich auf reizvolle Art, es treten mehr und unterschiedlichere Figuren auf, die Erzählung wird angereichert durch Genreverweise und populärkulturelle Zitate. Diese erschließen sich der Kernklientel der Serie im Vorschulalter nicht unbedingt, sorgen aber dafür, dass auch ein älteres Publikum sich nicht unter Niveau amüsiert.

*Autor/in: Stella Donata Haag,
05.03.2015*

INTERVIEW

**R. STARZAK UND M. BURTON**

Richard „Golly“ Starzak (das Pseudonym von Richard Golezowski, im Foto links) kam 1983 als Animator zum Trickfilmstudio Aardman. Zwischenzeitlich selbstständig, kehrte er 2005 als Creative Director zurück. Starzak betreute über Jahre die erfolgreichen TV-Serien „Creature Comforts“ und „Shaun das Schaf“. Mark Burton startete als Drehbuchautor 1988 bei der britischen Puppensatire „Spitting Image“. Bei „Shaun das Schaf - Der Film“ führten beide Regie und schrieben auch das Drehbuch.

„Die Animatoren verleihen der Figur Menschlichkeit“

Richard „Golly“ Starzak und Mark Burton arbeiten beide seit den 1980er-Jahren für die englische Animationsfilmfirma Aardman. Im Interview erzählen sie von den Anfängen der Produktionsfirma, wie das Drehbuch zu „Shaun das Schaf - Der Film“ entstand und wie ihre Arbeit als Regisseure bei einem Knetfilm aussieht.

Mister Starzak und Mister Burton, Sie arbeiten schon lange für Aardman. Können Sie uns etwas über die Anfänge des Studios erzählen? Und wie wurden Sie zum Animator, also Puppenkünstler?

Starzak: Ich hätte damals ohne Bezahlung für die Firma gearbeitet. Peter Lord und David Sproxton machten Kurzfilme fürs Kinderprogramm, als ich als „Angestellter Nummer Eins“ dort einstieg. Da arbeiteten zwei Leute in einem zimmergroßen Studio, mehr nicht. Ich hielt es auch nicht für einen dauerhaften Job und wollte die vermutlich kurze Zeit einfach nur genießen. Stattdessen wurde die Firma größer und größer. Am Anfang schmierte ich morgens Brötchen für das Team und fummelte danach an meinem Fahrrad herum, um Material für den Dreh am Abend zu haben.

Sie sind beide auch Drehbuchautoren. Wie „schreibt“ man einen Animationsfilm wie „Shaun das Schaf - Der Film“, in dem die Figuren nicht reden?

Burton: Bei der Entwicklung einer Geschichte stehen die Dialoge sowie so nicht am Anfang. Die Geschichte entwickelt sich aus den Charakteren und ihrer eigenen Welt. Das Drehbuch für „Shaun“ bestand ausschließlich aus Beschreibungen, ohne jeden Dialog – tatsächlich keine leichte Sache.

Starzak: Besonders am Anfang schauten wir auch viele Stummfilme, um das Prinzip zu begreifen. Der Stummfilmschauspieler Buster Keaton war schon immer eine wichtige Inspiration für die Figur von Shaun. In diesem Film mussten wir jedoch vor allem die Story erweitern.

Mit Shaun verlassen wir diesmal das gemütliche englische Landleben und reisen in die „große Stadt“. Sind die dortigen Eindrücke „modernen Lebens“ etwas Neues in der Welt von Shaun?

Burton: Nun, Aardman wird immer für etwas altmodisch gehalten. In der echten Welt benutzen Menschen soziale Medien, und das wollen wir nicht ausblenden. In diesem Sinne ist es keine neue Entwicklung,

INTERVIEW

sondern einfach unser Blick auf die heutige Welt. In der Serie war es nicht anders: Kommt ein Bauarbeiter mit einem Bagger, sind das ein moderner Bauarbeiter und ein moderner Bagger.

Ihre Filme sind Stop-Motion-Filme. Das bedeutet: Jede Figur muss für jedes Bild einzeln neu bewegt werden, auf einer kleinen Bühne, die im Film viel größer wirkt. Wie sieht so ein „Filmset“ ungefähr aus, und wie groß sind etwa die Figuren?

Starzak: Die menschlichen Hauptfiguren, zum Beispiel der Bauer, sind etwa 20 bis 30 cm groß. Das ist ein recht kleiner Maßstab. Bei der Größe der Kulissen ist alles möglich, von der Tischplatte bis zur Hälfte des Studios. Dann klettern die Puppen-Animatoren eben auf dem Set herum.

Burton: Eine Szene im Film, in der die Kamera über eine ganze Straße fliegt, beanspruchte fast eine ganze Lagerhalle. Auf einem anderen Straßen-Set arbeitete der Animator mit 40 Figuren – ich denke, ein Aardman-Rekord. Er brauchte dafür zwei Wochen.



Eine Sekunde Film besteht aus 12 Einzelbildern. Die Figuren werden von den Animatoren per Hand bewegt. Wie lange benötigt man denn in der Regel für, zum Beispiel, eine Minute?

Starzak: Als Produktionsstandard verlangen wir von unseren Animatoren zwei Sekunden pro Tag. Es arbeiten mehrere Animatoren parallel auf verschiedenen Bühnen. So schaffen wir im Durchschnitt bis zu zwei Minuten Film in einer Woche.

Wie reden Sie als Regisseure mit den Animatoren? Dürfen Sie die Figuren bewegen?

Burton: Nein, das wäre, als würde man für einen Schauspieler die Worte sprechen. Die Animatoren sind für uns die eigentlichen Schauspieler. Wir besprechen die Szene mit ihnen und erklären die innere Motivation der Figuren. Sie schmücken das aus und verleihen der Figur so Menschlichkeit.

INTERVIEW

**Woran erkennen wir als Publikum eigentlich Shaun?
Er sieht doch eigentlich aus wie alle anderen Schafe.**

Burton: Nun, er ist etwas kleiner. Vor allem ist es seine Art, mit der er immer im Mittelpunkt steht.

Starzak: Man denkt immer, Schafe seien dumm, aber er ist es nicht. Deshalb beobachten die anderen immer, was er als nächstes tut.



**Aardman-Filme sind bekannt für ihren ureigenen
sympathischen, kindgerechten Humor. Kann man mit
Knete überhaupt „gemein sein“?**

Starzak: Ich mag einfach Familienfilme, die jeder genießen kann. Speziell in Großbritannien hat Stop-Motion zudem eine lange kulturelle Tradition, die wir mit „guten Zeiten“ verbinden. Ansonsten ist es einfach nur eine Technik. Sie mag ihre Beschränkungen haben, aber sie weckt in den Menschen große Gefühle.



**Mister Burton, sie haben für Dreamworks in Holly-
wood auch an großen Digitalanimationen wie „Mada-
gaskar“ gearbeitet. Sehen Sie große Unterschiede zur
Arbeit mit klassischer Animation?**

Auf die Geschichte kommt es an! Die Frage ist immer dieselbe: Wie bekommt man ein Publikum von 5 oder 50 Jahren dazu, sich eineinhalb Stunden nicht zu langweilen? Bei Dreamworks habe ich gelernt,

dass man sich dafür Zeit nehmen muss. Der einzige Unterschied zur Stop-Motion sind die Puppen. Im Gegensatz zur digitalen Welt, wo alles im Computer abläuft, sind sie sichtbar, man muss den Film drehen wie einen Spielfilm. Das ist alles.

Wie sehen Sie die Zukunft der traditionellen, handgemachten Animation? Hat sie im digitalen Zeitalter noch eine Chance?

Starzak: Ich denke schon. Die Presse spricht schon seit Jahrzehnten vom baldigen Ende der Stop-Motion-Animation. Stattdessen wird der Bereich immer größer und breiter. Nein, ich sehe unsere Art der Animation keineswegs als altmodisch. Es ist einfach eine andere Technik, die Bestand haben wird.



Interview: Philipp Bühler, 05.03.2015

HINTERGRUND



Ein Herz für Knete – Ein Streifzug durch das Aardman-Universum

In der Welt von Aardman ist alles möglich und Shaun ist dafür der beste Beweis. Auf den ersten Blick macht Shaun das, was Schafe halt so machen: auf der Wiese rumstehen, fressen, blöken, wiederkäuen. Hinter dem Rücken des Bauern zeigen er und die anderen Schafe aber, was sie sonst noch drauf haben: Fußball spielen etwa oder Skateboard fahren. Sehr zum Leidwesen von Schäferhund Bitzer, der auf der idyllischen Mossy Bottom Farm für Ordnung sorgen soll. Der kurzsichtige Bauer bekommt davon ohnehin nichts mit, denn Shaun & Co lassen ihn – clever wie sie sind – in dem Glauben, er habe es mit ganz normalen Tieren zu tun.

Das Schaf Shaun ist die populärste Schöpfung der Aardman Studios: 2007 im Kinderkanal der BBC gestartet, sind die 130 produzierten Episoden heute in 170 Ländern zu sehen. Seinen ersten Auftritt hatte Shaun allerdings schon 1995 in der 30-minütigen Film Noir-Parodie „Wallace & Gromit – Unter Schafen“ (Regie: Nick Park). Darin entflieht das Schäfchen einem Viehtransport und findet bei dem schrulligen Erfinder Wallace und seinem Hund Gromit Unterschlupf. Als Wallace das Tier findet, tauft er es kurzerhand

„Shaun“, was wie das englische Wort „shorn“ – auf Deutsch: geschoren – klingt.

Mit dem ersten Abenteuer des ungleichen Paares in „Wallace & Gromit – Alles Käse“ (Regie: Nick Park) war Aardman 1989 der internationale Durchbruch gelungen. Wahrscheinlich haben die beiden Knetfiguren seitdem mindestens so positiv zum Image Großbritanniens beigetragen wie die Queen oder die Beatles. Den sanftmütigen Wallace – flacher Hinterkopf, große Augen, hervorstehende Zähne und im englischen Original mit Yorkshire-Akzent – umweht wie so oft bei Aardman ein Hauch von Nostalgie. Seine Welt ist die des Fünf-Uhr-Tees, der gemütlichen Ohrensessel, der geblühten Tapeten und gestrickten Wollpullunder. Trotzdem hat er ein Faible für moderne Technik: Er erfindet Maschinen, die niemand braucht, in „Wallace & Gromit – Die Techno-Hose“ (Regie: Nick Park) von 1993 zum Beispiel eine ferngesteuerte Hose mitsamt Schuhen zum Gassi-Gehen. Eigentlich sollen seine Apparaturen den Alltag erleichtern, doch Wallace bewirkt mit seinen Erfindungen regelmäßig das Gegenteil. Sein Sidekick Gromit, ein ausgesprochen kultivierter Hund, der eine Tasse Tee

HINTERGRUND 1

genauso schätzt wie eine gute Lektüre – in seinem Bücherregal steht der Philosophieklassiker „Der Staat“ von Pluto (!) – quittiert die Schwächen seines Herrchens mit stoischem Gleichmut. Im Gegensatz zu Wallace kann er nicht sprechen, er hat noch nicht einmal einen Mund, doch seine Mimik spricht Bände. Gromit ist treu bis auf die Knochen und – ähnlich wie Shaun – um einiges klüger als sein Herrchen.

„Wallace & Gromit“-Erfinder Nick Park hat mit seinen Arbeiten die Ästhetik von Aardman nachhaltig geprägt. 1986 steuerte er für den Musikclip zu Peter Gabriels „Sledgehammer“ die Animation des tanzenden Suppenhuhns bei, mit seinem Kurzfilm „Creature Comforts“ von 1989, der auch den Oscar für den besten animierten Kurzfilm gewann, schlug er sogar sozialkritische Töne an. Grundlage von „Creature Comforts“ waren Interviews, in denen Menschen aus dem Arbeitermilieu zu ihrer Wohnsituation befragt wurden. Diese O-Töne wurden lippensynchron animierten Zootieren aus Knete unterlegt: So beklagt ein eingesperrter Jaguar gestenreich den Platzmangel, während ein altersschwacher Koalabär die Sicherheit seines Zuhauses lobt und ein Eisbärenkind zum Entsetzen seiner Eltern erklärt, der Zoo sei sowieso nur für alte oder tote Tiere.

Der besondere Reiz der Aardman-Filme besteht darin, dass ihr Humor, die Charaktere und Milieus „very British“ anmuten. Vor allem aber überraschen familientaugliche Produktionen wie „Chicken Run – Hennen rennen“ oder „Die Piraten! – Ein Haufen merkwürdiger Typen“ immer wieder durch ihre Kunstfertigkeit, Ideenreichtum und Detailverliebtheit. So gibt es bei Aardman beispielsweise Modellmacher, die nur Gemüsesorten herstellen. Ihre Knetfiguren wirken – im Vergleich mit Computeranimationen – niemals flach, sie sind körperlich, werfen Schatten und besitzen eine Oberflächentextur. Wegen dieser materiellen Eigenschaften haben in der Vergangenheit auch Filmemacher wie Tim Burton in „Tim Burton's Corpse Bride – Hochzeit mit einer Leiche“ oder Wes Anderson mit „Der fantastische Mr. Fox“ mit Puppenfilmen im altmodischen Stop-Trick-Verfahren experimentiert. Die handgemachte Ästhetik von Stop-Motion-Filmen besitzt einen zeitlosen Charme, der Kinder und Erwachsene gleichermaßen anspricht.

In einem Interview mit der englischen Tageszeitung The Guardian hat Aardman-Gründer David Sproxton kürzlich den Aardman-Stil definiert: „Es geht uns darum, aufrichtig und nicht zynisch zu sein. Wir wollen, dass die Charaktere authentisch wirken. Sie glauben an die Welt, in der sie leben, wie lächerlich diese auch sein mag.“ Damit wird dem Publikum gleichsam ein Spiegel vorgehalten, denn bei Aardman sieht man die Menschen und ihre Welt eben einmal aus der Perspektive von Tieren.

Autorin: Kirsten Taylor, Autorin, Redakteurin sowie Filmvermittlerin im Bereich Filmpädagogik, 05.03.2015

Bitte beachten Sie auch das Video-Tutorial auf kinofenster.de, in dem der 10-jährige Konrad Kindern erklärt, wie sie ihre eigenen Stop-Motion-Filme drehen können.

ANREGUNGEN FÜR DEN UNTERRICHT

Deutsch

Eine Geschichte fortsetzen oder umschreiben (für Klassen 1 und 2: mündlich erzählen)

Gruppenarbeit (GA)/Partnerarbeit (PA): Eine Fortsetzung des Abenteuers der Schafherde erfinden, ohne auf bereits gezeigte Szenen des Films zurückzugreifen. **Alternativ:** Die Geschichte umschreiben mit den Hühnern oder anderen Bauernhoftieren als Protagonisten. Auf welche Hindernisse stoßen sie? Welche Abenteuer erleben sie?

Partnerinterview formulieren und führen

PA: Rollenspiel mit Shaun und einem anderen Bauernhoftier. Formulieren eines Interviews: Welche Fragen hat das Tier, das die Stadt nicht kennt? Was könnte dort besonders interessant sein?

Perspektivwechsel

Einzelarbeit (EA)/GA: Eine kleine Geschichte mit anderen Voraussetzungen schreiben/ausdenken. Eine Gruppe typischer Stadttiere (z.B. Tauben, Ratten, Straßenkatzen) haben eine Mission auf dem Land zu erfüllen. Auf welche Probleme werden sie stoßen? Wie lösen sie ihre Schwierigkeiten?

**Sachunterricht/
Deutsch**

Domestizierung – Üben unterschiedlicher Recherchetechniken

EA/PA: Wie kamen die Tiere auf den Bauernhof? Was bedeutet "domestizieren"? Von welchen Wildtieren stammen die Bauernhoftiere ab? Recherchieren in unterschiedlichen Medien, um Informationen zu gewinnen. Für die Recherche stellt die Lehrkraft der Klasse unterschiedliche Bücher, Zeitschriften, etc. bereit. Auch ein Besuch in der Schulbücherei oder/und das Internet sind hilfreich.

Warum ist ein Bauernhof wichtig?

EA/Plenum: Überlegen, welche Funktion ein Bauernhof hat. Im Plenum besprechen, welche Tiere dort leben und welche Pflanzen angebaut werden. Welche Produkte können hergestellt werden? Ggf. einen Bauernhof als Exkursion besuchen.

Religion/Ethik

Diskussion: Was zeichnet ein gutes Team aus?

Plenum: Die Schafe arbeiten zusammen. Was zeichnet ein gutes Team aus? Welche Rolle spielen Freundschaft und Vertrauen in diesem Zusammenhang? Ist Shaun der Anführer der Herde? Ist im Team jeder gleich wichtig? Überlegen und im Plenum diskutieren, eigenen Standpunkt formulieren und verteidigen.

Kunst/Deutsch

Getarnte Schafe malen und zeichnen

EA: Um nicht aufzufallen, müssen sich die Schafe im Film gut tarnen. Gibt es noch andere Tricks und Möglichkeiten als die bereits gezeigten? Eigene Ideen entwickeln und zeichnen oder malen.

Getarnte Schafe malen und zeichnen

EA: Um nicht aufzufallen, müssen sich die Schafe im Film gut tarnen. Gibt es noch andere Tricks und Möglichkeiten als die bereits gezeigten? Eigene Ideen entwickeln und zeichnen oder malen.

Filmplakat erstellen

GA: Das Filmplakat beschreiben und einen Bezug zum Filminhalt herstellen. Anschließend ein alternatives Filmplakat erstellen. Dabei unterschiedliche Techniken verwenden: malen, zeichnen, collagieren, usw.

Eigener Klassen-Knetfilm

GA: Eine kurze Geschichte über eine Reise in eine fremde Stadt ausdenken. Anschließend auf dem Video-Tutorial von Konrad basierend passende Knetfiguren herstellen und einen eigenen Stopp-Motion-Film drehen.

Filmszene nachspielen oder umschreiben

PA/GA: Eine Szene des Films aussuchen und nachspielen.
Alternative: Diese Szene umschreiben.
 -> Im Vorfeld überlegen, wie sich das jeweilige Tier in der Szene fühlt.

Hanna Falkenstein,
 Kulturwissenschaftlerin und
 Autorin pädagogischer Materialien,
 05.03.2015

Aufgabe 1: Vorbereitung auf den Kinobesuch

Fächer: Deutsch, Kunst, Religion, Ethik, Sachunterricht, ab Klasse 1

Methodisch-didaktischer Kommentar:

Hinweis: Die Fragen der einzelnen Blöcke können den jüngeren Kindern vorgelesen werden, die Älteren erschließen die Fragen selbstständig.

Die Lehrkraft nimmt Bezug auf die Serie „Shaun das Schaf“, fragt die Schülerinnen und Schüler, ob sie damit bereits vertraut sind, wovon auszugehen ist. Gegebenenfalls werden in Form eines Lehrervortrags resp. Präsentation mehr Informationen zum Hintergrund der Serie gegeben. Im Plenum soll eventuell vorhandenes Vorwissen aktiviert werden. Die Schülerinnen und Schüler tauschen sich untereinander aus und formulieren anhand des Plakats ihre Erwartungen an den Film.

Nach dem Filmbesuch erfolgt durch die Beantwortung der Fragen aus dem Block d) eine Sicherung des Seh- und Hörverstehens. Darüber hinaus werden die Eindrücke des Filmbesuchs besprochen. Die Schülerinnen und Schüler formulieren ihre eigene Meinung und hören ihren Mitschülern aufmerksam zu. Je nach Alter und Niveau der Klasse können Fachbegriffe der Filmsprache eingeführt werden.

ARBEITSBLATT AUFGABE 1

Aufgabe 1: Vorbereitung auf den Kinobesuch



Vor dem Filmbesuch:

a) Was wisst ihr bereits über Shaun das Schaf und seine Abenteuer?

- Wer ist Shaun? Was zeichnet ihn aus?
- Wo lebt Shaun?
- Welche Freunde hat Shaun und wo leben sie?
- Wie ist das Verhältnis zwischen dem Bauern und den Tieren auf dem Hof?
- Verhält sich Shaun wie ein normales Schaf?
- Warum sind Shauns Ideen so besonders?

b) Beschreibt die Kurzfilme von Shaun das Schaf.

- Wird in den Filmen gesprochen?
- In welchen Farben sind die Filme gehalten?
- Gibt es immer ein gutes Ende?
- Welche Stimmung vermitteln die Kurzfilme, eher spannend oder eher lustig?

c) Schaut Euch das Plakat des Films Shaun das Schaf an.

- Worum könnte es in dem Film gehen?
- Welche Abenteuer wird Shaun erleben?



Nach dem Filmbesuch:

d) Beantwortet folgende Fragen:

- Kenntet ihr die einzelnen Figuren bereits aus der Serie?
- Verhielten sich die bereits bekannten Figuren wie erwartet?
- Was gefiel euch an der Geschichte besonders gut?
- Wie hat euch das Ende des Films gefallen?
- Haben sich eure Erwartungen an den Film erfüllt?

*Hanna Falkenstein,
Kulturwissenschaftlerin und
Autorin pädagogischer Materialien,
05.03.2015*

Aufgabe 2: Shaun schreibt einen Brief

Fächer: Deutsch, ab Klasse 3

Methodisch-didaktischer Kommentar:

Nach dem Kinobesuch verfassen die Schülerinnen und Schüler in Einzelarbeit Briefe, in denen sie auf Geschehnisse aus dem Film zurückgreifen. Als Hilfestellung für das Schreibprodukt erhalten die Schülerinnen und Schüler Kriterien, wie ein Brief verfasst wird.

Die Schülerinnen und Schüler versetzen sich in Shaun hinein, was der Stärkung der Sozialkompetenz dient. Zur Vorentlastung des Schreibprozesses können im Plenum Attribute gesammelt werden, die das Gefühlsleben näher beschreiben. Der/die Lehrer/in bereitet einen Karton vor, der als Postkasten dient (dieser kann in Absprache mit den Kunstkollegen von den Schülerinnen und Schülern gestaltet werden). Nach Fertigstellung des Schreibprozesses werden die Briefe in den „Postkasten“ gesteckt, der anschließend geleert wird. Die Schülerinnen und Schüler erhalten nun Post und beantworten in Einzelarbeit den Brief und beziehen sich dabei auf den Film. Sie füllen Leerstellen aus, indem sie sich vorstellen, was in der Abwesenheit des Bauern und der Schafe auf dem Bauernhof passiert.

ARBEITSBLATT AUFGABE 2

Aufgabe 2: Shaun schreibt einen Brief

a) Stell dir vor, du bist Shaun das Schaf und erlebst gerade das Abenteuer in der Stadt. Du möchtest den anderen Tieren auf dem Bauernhof einen Brief schreiben. Überlege dir zuerst, was du ihnen mitteilen möchtest. Schreibe Deine Ideen stichpunktartig auf.

b) Nun verfasse den Brief und achte dabei auf den richtigen Aufbau des Briefes! Dazu gehören:

Datum

Anrede

Briefkern (Einleitung, Hauptteil und Schlussteil)

Gruß

Unterschrift

c) Wirf deinen Briefe in einen selbstgebastelten Briefkasten.

d) Öffne danach den Postkasten und zieh einen Brief. Solltest du deinen eigenen Brief erhalten, leg ihn in den Kasten zurück und zieh einen neuen.

e) Beantworte nun deinen Brief. Erwinnere dich dabei an den Film und stell dir vor, was auf dem Bauernhof ohne den Bauern und die Schafe passiert.

*Hanna Falkenstein,
Kulturwissenschaftlerin und
Autorin pädagogischer Materialien,
05.03.2015*

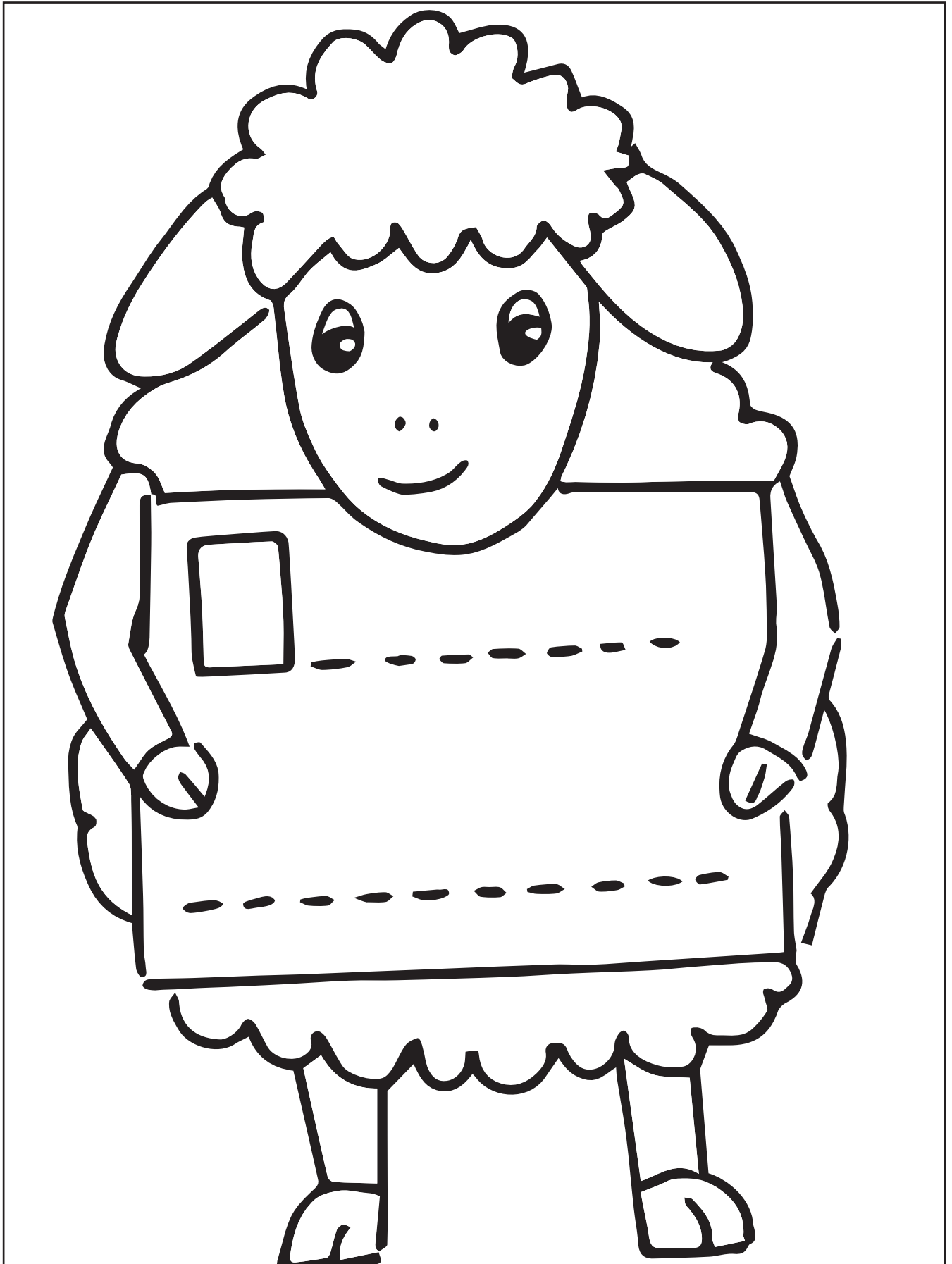
Aufgabe 3: Die Klassen-Geburtstags-Herde

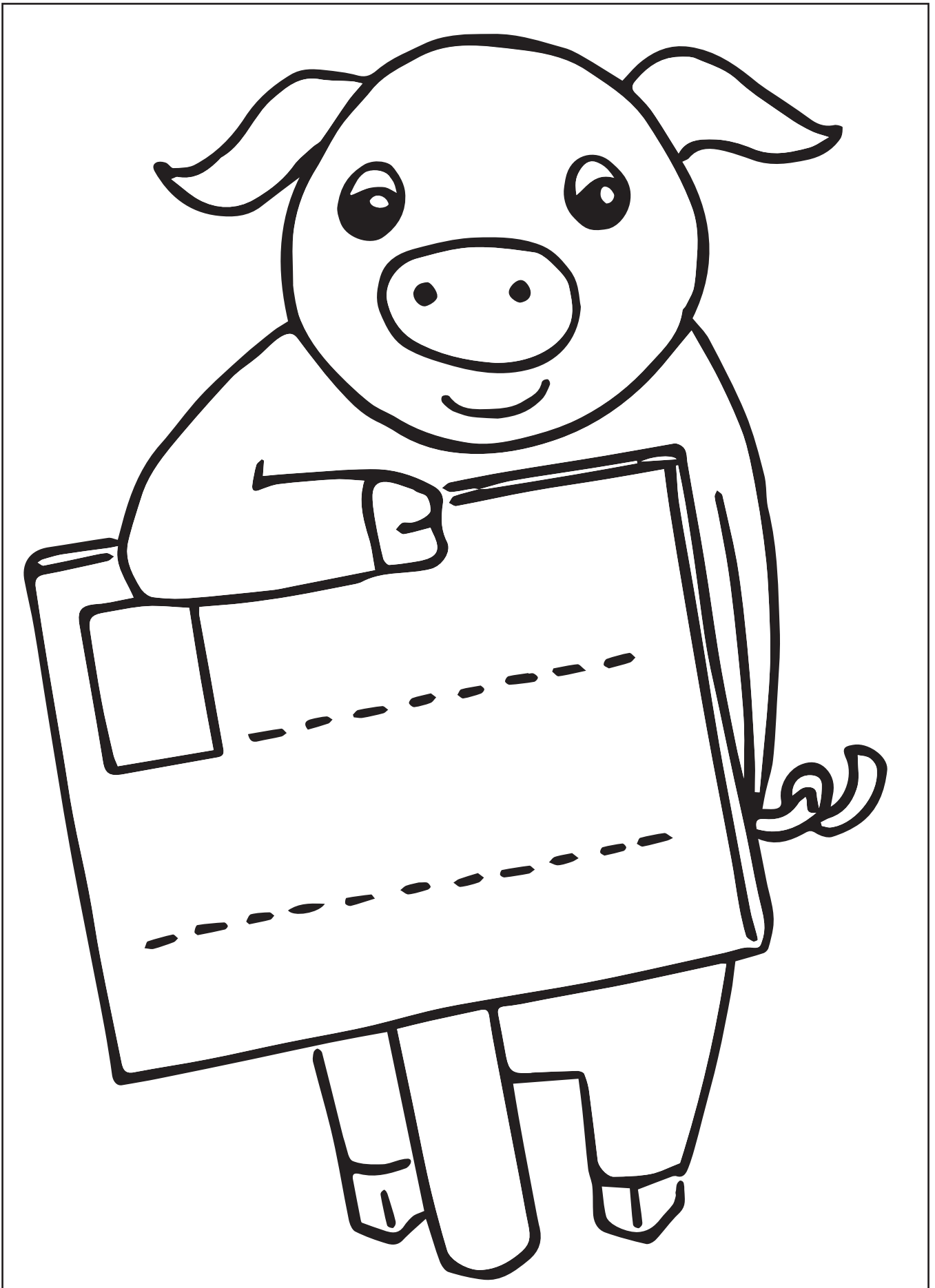
Fächer: Kunst ab Klasse 1

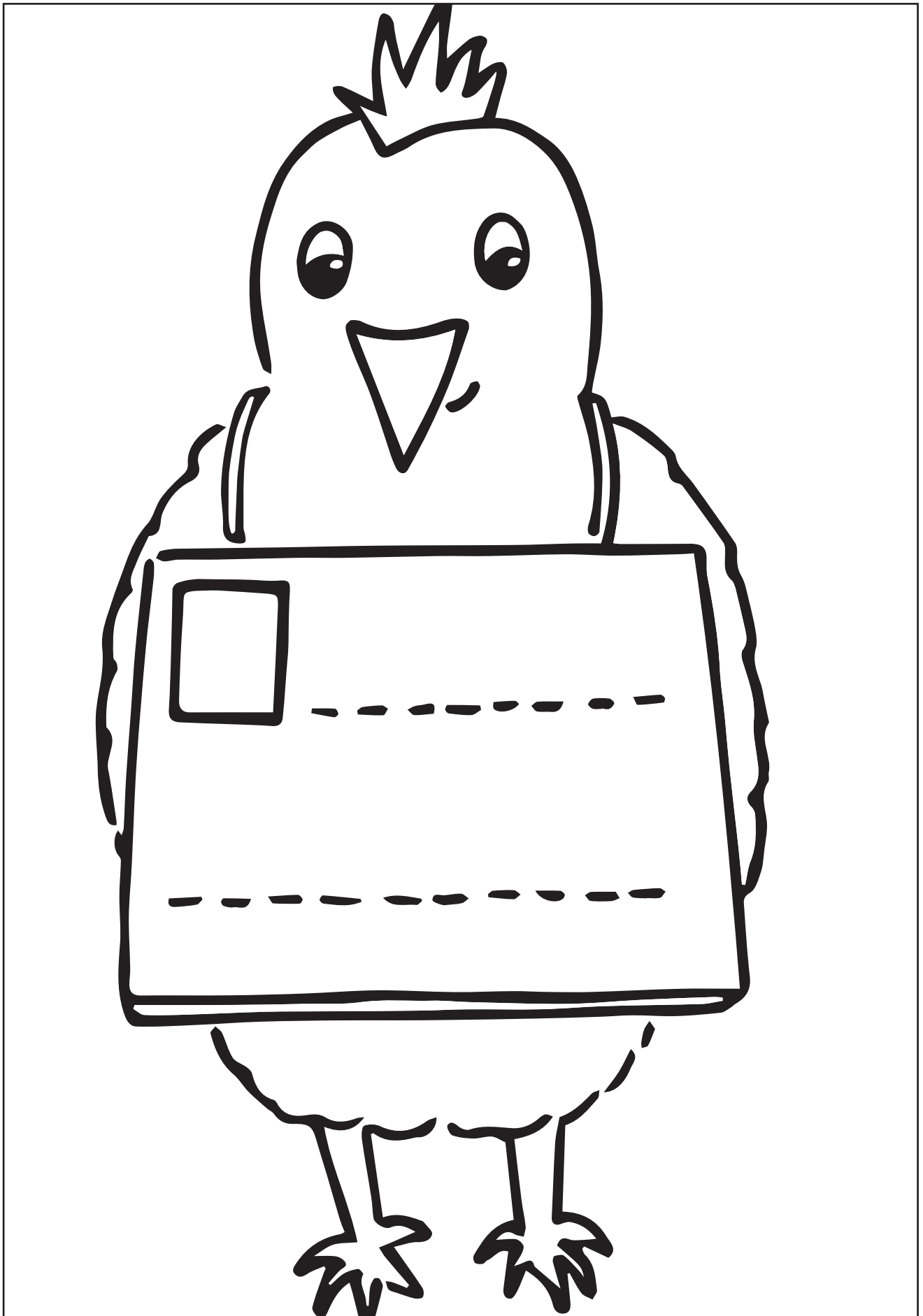
Methodisch-didaktischer Kommentar:

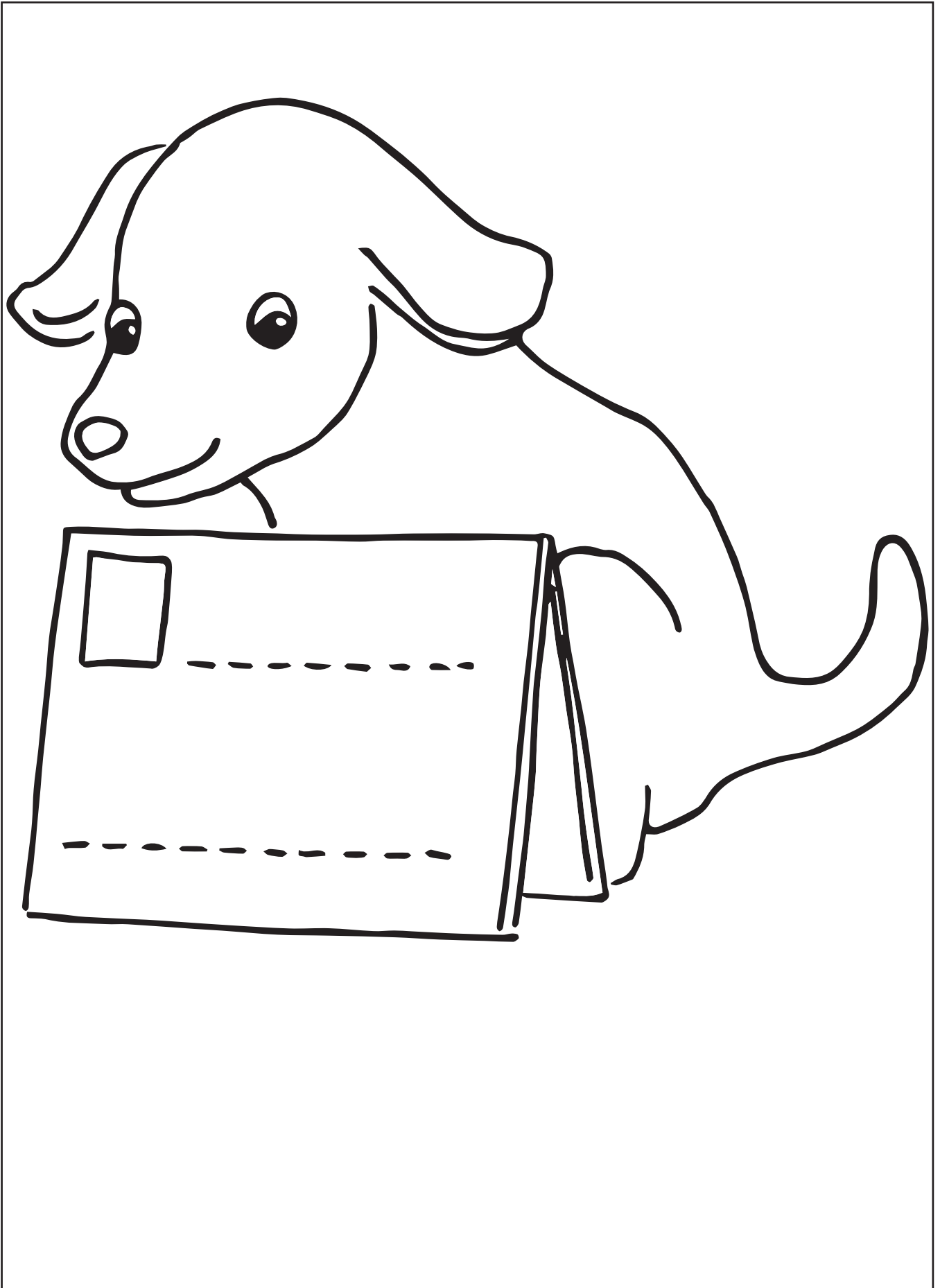
Die Schülerinnen und Schüler befassen sich auf kreative Art mit unterschiedlichen Materialien und verarbeiten diese zu einem Geburtstagskalender für die Klassengemeinschaft. In diesem Zusammenhang wird besprochen, was z.B. die Schafsherde und eine Klasse gemeinsam haben: Werte wie Gemeinschaftssinn und Solidarität werden thematisiert.

Die Silhouette des Schafs soll bunt bemalt und beklebt werden. Ebenso werden andere Figuren aus dem Film gebastelt. Ein Gefühl für unterschiedliche Farben, Techniken und Materialien wird so gefördert und die Feinmotorik unterstützt. Beim chronologischen Aufhängen der Tiere zu einem Geburtstagskalender setzen sich die Schülerinnen und Schüler mit ihren Mitschülern auseinander, in diesem Kontext kann über Themen wie Geburtstag, Kalender, Jahreszeiten usw. gesprochen werden.









ARBEITSBLATT AUFGABE 3

Aufgabe 3: Die Klassen-Geburtstagsherde

- a) Überlegt, welche Tiere im Film vorkommen.
- b) Welche Eigenschaften haben die Tiere in „Shaun das Schaf – Der Film“?
- c) Denkt an die Abenteuer der Schafsherde im Film. Warum ist die Herde für das Gelingen von Shauns Mission wichtig? Welche Gemeinsamkeit gibt es zwischen einer Herde und einer Klasse?
- d) Sucht euch nun ein Tier aus und malt es farbig aus oder beklebt es mit buntem Papier oder anderen Materialien. Lasst das kleine Feld aber noch frei.
- e) Schneidet euer Tier aus. Auf das freie Feld dürft ihr nun deinen Namen und euer Geburtsdatum schreiben und ein Foto von euch kleben.

*Hanna Falkenstein,
Kulturwissenschaftlerin und
Autorin pädagogischer Materialien,
05.03.2015*

Aufgabe 4: Steckbriefe – Bauernhoftiere

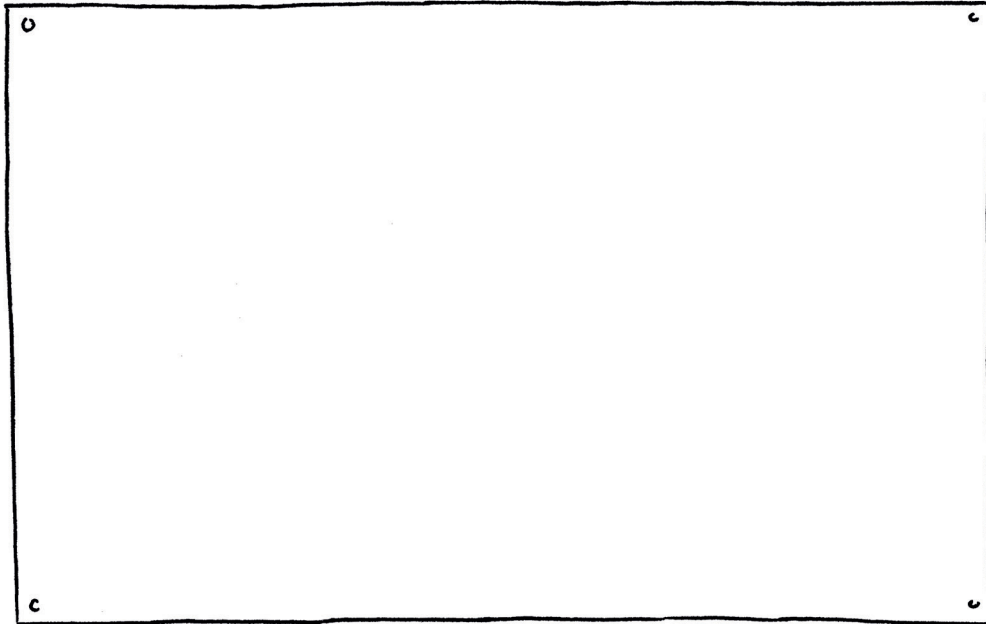
Fächer: Deutsch, Sachunterricht, Kunst ab Klasse 1

Methodisch-didaktischer Kommentar:

Vor dem Anfertigen der Steckbriefe sollte Informationsmaterial (Sachbücher, Zeitschriften, etc.) im Klassenzimmer bereitgestellt werden. Bildimpulse (Fotos von unterschiedlichen Tiere) können zu Beginn der Stunde die Frage begleiten, welche Tiere auf einem Bauernhof leben. Bei leistungsstärkeren Gruppen kann direkt mit der Frage begonnen werden. In der Einführungsphase kann in der Klasse in einem Gespräch Vorwissen zu den einzelnen Tieren ausgetauscht werden. Anschließend erhalten die Schülerinnen und Schüler Bank-Steckbriefe. Sie enthalten im Kopf den Namen des Tieres (Schaf, Schwein, Hund, Huhn) und folgende auszufüllenden Kategorien: Bezeichnung des männlichen und weiblichen Tieres, Bezeichnung der Jungtiere, Gattung, besondere Merkmale, Eigenschaften, Fressgewohnheiten, tag- oder nachaktiv.

Um die Steckbriefe auszufüllen, recherchieren die Schülerinnen und Schüler in den unterschiedlichen Medien und üben dabei, diese gezielt nach den benötigten Informationen zu durchsuchen. Die Steckbriefe werden entweder durch Zeichnungen oder Fotos ergänzt. Bei der Präsentation der Steckbriefe werden verständliche Formulierungen geübt und die Schülerinnen und Schüler stellen gezielt Fragen oder geben sich gegenseitig Feedback.

Bauernhoftiere



Tierart: _____

Abstammung: _____

Lebensweise: _____

Ernährung: _____

Beschreibung: _____

Besonderheiten: _____

liefert uns: _____

ARBEITSBLATT AUFGABE 4

Aufgabe 4: Steckbriefe – Bauernhoftiere

- a) Überlegt gemeinsam, welche Tiere auf einem Bauernhof leben.
- b) Welche Tiere davon kommen in „Shaun das Schaf - Der Film“ vor?
- c) Sucht euch mit eurem Nachbarn ein Tier aus. Schreibt einen Steckbrief zu diesem Bauernhoftier. Nutzt zum Finden der benötigten Informationen die bereitgestellten Materialien.
- d) Malt ein passendes Bild oder klebt ein Foto an die dafür vorgesehene Stelle.
- e) Jedes Team stellt nun sein Tier der Klasse vor.
- f) Alternative/Zusatz: Der Steckbrief wird zu einem bestimmten Tier aus dem Film erstellt und auch seine Rolle in der Geschichte beschrieben.

*Hanna Falkenstein,
Kulturwissenschaftlerin und
Autorin pädagogischer Materialien,
05.03.2015*

Aufgabe 5: Analyse von Filmstills

Fächer: Deutsch, Sachunterricht, Kunst ab Klasse 1

Methodisch-didaktischer Kommentar:

Die Arbeit mit Filmstills eignet sich für verschiedene Niveaustufen in unterschiedlichen Klassen. Bereits ab Klasse 1 lassen sich die Emotionen der Figuren anhand der Mimik ablesen. Farb- und Lichtgestaltung unterstützen den jeweiligen Eindruck und sollten thematisiert werden. Je nach Leistungsstand können ab Klasse 3 und 4 auch Setting oder Einstellungsgrößen eingeführt werden. In jedem Fall können aber Beschreibungen des Vorder- und Hintergrundes vorgenommen werden. Weiterführender Hinweis: Ein Bildvergleich mit dem Cover „Abbey Road“ (1969) der Beatles bietet sich in fortgeschrittenen Klassen an, um den Begriff der „Referenz“ einzuführen.

ARBEITSBLATT AUFGABE 5

Aufgabe 5: Das Recht zu wählen



Bild 1



Bild 2



Bild 3

1. Vergleiche die drei Bilder miteinander. Wie fühlen sich die jeweiligen Schafe und der Hund Bitzer? Begründe Deine Meinung.

2. Betrachte Bild 1 genau.

a) Wo befinden sich die Schafe?

b) Was haben die Schafe an und warum sind sie verkleidet?

c) Beschreibe die Verkleidung so genau wie möglich und überlege, wie viele Schafe sich tatsächlich unter der Kleidung verbergen.

d) Wie könnte die Verkleidung auf andere Fußgänger wirken? Erscheinen die Schafe unauffällig?

3. Sieh dir nun Bild 2 an.

- a) Ist die Kleidung der Schafe passend für ein Restaurant?
- b) Wie reagiert der Herr am Nachbartisch auf die verkleidete Schafsherde? Gehe dabei auf seinen Gesichtsausdruck ein.
- c) Erinnere dich an die Szene im Restaurant und formuliere, was neben der richtigen Kleidung noch wichtig ist, um im Restaurant nicht aufzufallen.

4. Sieh dir nun Bild 3 an.

- a) Wo befinden sich Shaun und Bitzer?
- b) Beschreibe Farben und Helligkeit des Bildes. Was sagen diese über die Stimmung von Shaun und Bitzer aus?
- c) Beschreibe, wie beide auf der Pritsche sitzen. Was verraten Körperhaltung und Blicke darüber, was der eine über den anderen denkt?
- d) Überlege dir jeweils für Shaun und Bitzer ein passendes Wort oder einen Satz für eine Sprechblase.

*Hanna Falkenstein,
Kulturwissenschaftlerin und
Autorin pädagogischer Materialien,
05.03.2015*

GLOSSAR

Animationsfilm

Im Animationsfilm werden Gegenstände oder Zeichnungen „zum Leben erweckt“ und „beseelt“ (von lateinisch: animare). Im Unterschied zum Realfilm (engl.: live action movie), der in der Regel aus Aufnahmen von realen, sich bewegenden Figuren oder Objekten bestehen, werden Einzelbilder aufgenommen und aneinander montiert und so abgespielt, dass der Eindruck einer Bewegung entsteht. Dieses Verfahren nennt man **Einzelbildschaltung (engl.: Stop-Motion)**. Für eine flüssig wirkende Animation sind mindestens zwölf Einzelbilder pro Filmsekunde notwendig.

Die vielfältigen klassischen Animationstechniken lassen sich in zweidimensionale (beispielsweise Zeichentrick, Legetrick, Sandanimation, Scherenschnitt) und dreidimensionale (unter anderem Puppentrick, Knetanimation) unterteilen. Für die seit Mitte der 1990er-Jahre populäre 2D- und 3D-Computeranimation werden analoge Einzelbilder entweder digitalisiert oder Einzelbilder direkt digital erzeugt. Die Veränderungen zwischen den einzelnen Bewegungsphasen werden errechnet.

Animationstechniken

Animationsfilme erschaffen durch eine schnelle Abfolge statischer Bilder die Illusion der Bewegung. Häufig eingesetzte Animationstechniken umfassen:

- den **Zeichentrick**: Der Bewegungseindruck entsteht durch die schnelle Abfolge zahlreicher unterschiedlicher Zeichnungen. Hierbei können durch mehrere übereinander gelegte Folien (cels) auch nur einzelne Teile einer Zeichnung verändert werden.
- den **Legetrick**: Ausgeschnittene Formen oder Elemente von Figuren werden in Einzelbildschaltung animiert. Lotte Reiniger hat diese Technik in ihren Scherenschnittfilmen angewendet.
- die **Objektanimation/den Stopptrick (Stop Motion)**: Figuren aus Plastilin oder Latex (Claymation), Puppen, Gegenstände des Alltags oder in Einzelbildschaltung aufgenommene Menschen (Pixilation) werden animiert, in dem die Objekte zwischen jeder Aufnahme geringfügig bewegt werden.
- die **Computeranimation/die CGI-Animation**: Plastische Modelle der Filmfiguren werden eingescannt. Den digitalen Modellen werden Bewegungspunkte zugeteilt, über die schließlich deren Bewegungen gesteuert werden.
- die **Rotoskopie**: Realfilmaufnahmen werden Bild für Bild übermalt.
- **Motion Capture**: Schauspieler/innen tragen am gesamten Körper Bewegungssensoren, die die Daten an eine Software weiterleiten. Die Grundzüge der menschlichen Bewegungen dienen als Vorlage für eine Computeranimation und lassen die digitalen Wesen sehr real wirken.

GLOSSAR

Drehbuch Ein Drehbuch ist die Vorlage für einen Film und dient als Grundgerüst für die Vorbereitung einer Filmproduktion sowie die Dreharbeiten. Drehbücher zu fiktionalen Filmen gliedern die Handlung in Szenen und erzählen sie durch Dialoge. In Deutschland enthalten Drehbücher üblicherweise keine Regieanweisungen.

Der Aufbau folgt folgendem Muster:

- Jede Szene wird nummeriert. In der Praxis wird dabei auch von einem „Bild“ gesprochen.
- Eine Szenenüberschrift enthält die Angabe, ob es sich um eine Innenaufnahme („Innen“) oder eine Außenaufnahme („Außen“) handelt, benennt den Schauplatz der Szene und die Handlungszeit „Tag“ oder „Nacht“. Exakte Tageszeiten werden nicht unterschieden.
- Handlungsanweisungen beschreiben, welche Handlungen zu sehen sind und was zu hören ist.
- Dialoge geben den Sprechtext wieder. Auf Schauspielanweisungen wird dabei in der Regel verzichtet.

Die Drehbuchentwicklung vollzieht sich in mehreren Phasen: Auf ein Exposé, das die Idee des Films sowie die Handlung in Prosaform auf zwei bis vier Seiten zusammenfasst, folgt ein umfangreicheres Treatment, in dem – noch immer prosaisch – bereits Details ausgearbeitet werden. An dieses schließt sich eine erste Rohfassung des Drehbuchs an, die bis zur Endfassung noch mehrere Male überarbeitet wird.

Einstellungsgrößen In der Filmpraxis haben sich bestimmte Einstellungsgrößen durchgesetzt, die sich an dem im Bild sichtbaren Ausschnitt einer Person orientieren:

- Die **Detailaufnahme** umfasst nur bestimmte Körperteile wie etwa die Augen oder Hände.
- Die **Großaufnahme** (engl.: close up) bildet den Kopf komplett oder leicht angeschnitten ab.
- Die **Naheinstellung** erfasst den Körper bis etwa zur Brust („Passfoto“).
- Der Sonderfall der **Amerikanischen Einstellung**, die erstmals im Western verwendet wurde, zeigt eine Person vom Colt beziehungsweise der Hüfte an aufwärts und ähnelt sehr der Halbnah-Einstellung, in der etwa zwei Drittel des Körpers zu sehen sind.
- Die **Halbtotale** erfasst eine Person komplett in ihrer Umgebung.
- Die **Totale** präsentiert die maximale Bildfläche mit allen agierenden Personen; sie wird häufig als einführende Einstellung (engl.: establishing shot) oder zur Orientierung verwendet.
- Die **Panoramaeinstellung** zeigt eine Landschaft so weiträumig, dass der Mensch darin verschwindend klein ist.

Kamerabewegung

Die meisten Begriffe lassen sich auf Gegenstände übertragen. So spricht man auch von einer Detailaufnahme, wenn etwa von einer Blume nur die Blüte den Bildausschnitt füllt.

Je nachdem, ob die Kamera an einem Ort bleibt oder sich durch den Raum bewegt, gibt es zwei grundsätzliche Arten von Bewegungen, die in der Praxis häufig miteinander verbunden werden:

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

Das Gleiche gilt für einen **Zoom**, der streng genommen allerdings keine Kamerabewegung darstellt. Vielmehr rückt er entfernte Objekte durch die Veränderung der Brennweite näher heran.

- Bei der **Kamerafahrt** verlässt die Kamera ihren Standort und bewegt sich durch den Raum. Für möglichst scharfe, unverwackelte Aufnahmen werden je nach gewünschter Einstellung Hilfsmittel verwendet:
- **Dolly (Kamerawagen)** oder **Schienen für Ranfahrten, Rückwärtsfahrten, freien 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)

Kamerabewegungen lenken die Aufmerksamkeit, indem sie den Bildraum verändern. Sie vergrößern oder verkleinern ihn, verschaffen Überblick, zeigen Räume und verfolgen Personen oder Objekte. Langsame Bewegungen vermitteln meist Ruhe und erhöhen den Informationsgrad, schnelle Bewegungen wie der Reißschwenk erhöhen die Dynamik. Eine wackelnde Handkamera suggeriert je nach Filmsujet Subjektivität oder (quasi-)dokumentarische Authentizität, während eine wie schwerelos wirkende Kamerafahrt häufig den auktorialen Erzähler imitiert.

Kameraperspektiven

Die gängigste Kameraperspektive ist die **Normalsicht**. Die Kamera ist auf gleicher Höhe mit dem Geschehen oder in Augenhöhe der Handlungsfiguren positioniert und entspricht deren normaler perspektivischer Wahrnehmung.

Von einer **Untersicht** spricht man, wenn die Handlung aus einer niedrigen vertikalen Position gefilmt wird. Der Kamerastandpunkt befindet sich unterhalb der Augenhöhe der Akteure/innen. So aufgenommene Objekte und Personen wirken oft mächtig oder gar bedrohlich. Eine extreme Untersicht nennt man **Froschperspektive**. Die **Aufsicht/Obersicht** lässt Personen hingegen oft unbedeutend, klein oder hilflos erscheinen. Hierfür schaut die Kamera von oben auf das Geschehen.

Die **Vogelperspektive** ist eine extreme Aufsicht und kann Personen als einsam darstellen, ermöglicht in erster Linie aber Übersicht und Distanz.

Die **Schrägsicht/gekippte Kamera** evoziert einen irrealen Eindruck und wird häufig in Horrorfilmen eingesetzt oder um das innere Chaos einer Person zu visualisieren.

Sidekick Diese Nebenfigur steht den Hauptfiguren als Komplize/in, Freund/in oder Partner/in durch ihre Treue zur Seite. Sie besitzt oft entgegengesetzte Eigenschaften, durch die sie die Stärken und Schwächen der Hauptfigur betont und/oder komplettiert. Meist dienen Sidekicks der komischen Auflockerung spannender Szenen. Sie sind oft überzeichnet und geraten in blamable Situationen. Vor allem in Komödien spielt die Figur des Sidekick eine große Rolle bei der Erzeugung von Komik, aber auch in anderen Filmgenres, in denen es um Partnerschaften jeglicher Form in Verbindung mit Komik geht (beispielsweise Buddy Movies, Highschool-Filme, Polizei- oder Detektivfilme).

WEITERE INFORMATIONEN & IMPRESSUM

Weiterführende Links

WEBSITE DES VERLEIHS

http://www.studiocanal.de/kino/shaun_das_schaf-der_film

WEBSITE ÜBER DIE SERIE

<http://www.fernsehserien.de/shaun-das-schaf>

WEBSITE DER PRODUKTIONSFIRMA AARDMAN

<http://www.aardman.com/>

Mehr zum Thema auf [kinofenster.de](http://www.kinofenster.de)

DIE STOP-MOTION-TECHNIK (HINTERGRUNDARTIKEL VOM 28.04.2010)

http://www.kinofenster.de/film-des-monats/archiv-film-des-monats/kf1005/die_stop_motion_technik/

PIRATEN - EIN HAUFEN MERKWÜRDIGER TYPEN (FILMBESPRECHUNG VOM 28.03.2012)

<http://www.kinofenster.de/filme/filmarchiv/die-piraten-ein-haufen-merk-wuerdiger-typen-film/>

VOM STUMMFILM ZUM TONFILM (HINTERGRUNDARTIKEL VOM 24.01.2012)

<http://www.kinofenster.de/film-des-monats/archiv-film-des-monats/kf1202/vom-stummfilm-zum-tonfilm/>

WALLACE & GROMIT AUF DER JAGD NACH DEM RIESENKANINCHEN (FILMBESPRECHUNG VOM 29.09.2006)

http://www.kinofenster.de/filme/filmarchiv/wallace_gromit_auf_der_jagd_nach_dem_riesenkaninchen_film/

IM STUMMFILM GIBT ES VIEL PLATZ FÜR DIE FANTASIE DES ZUSCHAUERS (HINTERGRUNDARTIKEL VOM 24.01.2012)

<http://www.kinofenster.de/film-des-monats/archiv-film-des-monats/kf1202/michel-hazanavicius-kf1202/>

DER BUTLER (UNTERRICHTSMATERIALIEN VOM 21.10.2013)

<http://www.kinofenster.de/filme/filmarchiv/der-butler-film/>

TIM BURTON'S CORPSE BRIDE – HOCHZEIT MIT EINER LEICHE (FILMBESPRECHUNG VOM 01.11.2005)

http://www.kinofenster.de/filme/neuimkino/archiv_neuimkino/tim_burtons_corpse_bride_hochzeit_mit_einer_leiche_film/

DER FANTASTISCHE MR. FOX (FILMBESPRECHUNG VOM 28.04.2010)

http://www.kinofenster.de/film-des-monats/archiv-film-des-monats/kf1005/der_fantastische_mr_fox_film/

WEITERE INFORMATIONEN & IMPRESSUM

kinofenster.de

Impressum

Herausgeber:

Für die Bundeszentrale für politische Bildung/bpb,
Fachbereich Multimedia verantwortlich:

Jan Philipp Kohlmann (Volontär), Ruža Renić
(Volontärin), Thorsten Schilling, Marie Schreier
(Volontärin), Katrin Willmann
Adenauerallee 86, 53115 Bonn,
Tel. 0228 / 99 515 0, info@bpb.de

Für die Vision Kino gGmbH verantwortlich:

Sarah Duve, Sabine Genz
Große Präsidentenstr. 9, 10178 Berlin,
Tel. 030 / 275 77 575, info@visionkino.de

Autoren/innen: Stella Donata Haag, Kirsten Taylor

Unterrichtsvorschläge und Arbeitsblätter:
Hanna Falkenstein

Redaktion: Andreas Busche, Ronald Ehlert-Klein
Basis-Layout: Raufeld Medien GmbH
Layout: Andreas Busche, Ronald Ehlert-Klein

Bildnachweis: © Studiocanal:
Szenenbilder „Shaun das Schaf - Der Film“

© März 2015 kinofenster.de