

Serienbesprechung + Arbeitsblatt

März 2021



Project Blue Book

Der renommierte Astrophysiker Josef Allen Hynek wird Mitte der 1950er-Jahre von der US Air Force beauftragt, gemeinsam mit Captain Michael Quinn das neue Forschungsprogramm „Blue Book“ zu leiten. Ziel des Programms ist es, unerklärliche Phänomene zu untersuchen, bei denen Zeug/-innen davon ausgehen, außerirdische Flugobjekte oder sogar Aliens gesehen zu haben. Die US-amerikanische Fiction-Serie PROJECT BLUE BOOK basiert auf realen Ereignissen. Die Fälle angeblicher UFO-Sichtungen stehen zwar im Vordergrund des Plots, vor allem jedoch zeichnet die Serie ein Sittenbild der US-Gesellschaft der 1950er-Jahre vor dem Hintergrund des Kalten Kriegs. kinofenster.de empfiehlt die Serie für den Unterricht ab 11. Klasse und bietet dafür ein Arbeitsblatt an.

Inhalt

SERIENBESPRECHUNG

03 **Project Blue Book**

ARBEITSBLATT

05 **Aufgabe zur
Fiction-Serie PROJECT
BLUE BOOK**

- DIDAKTISCH-METHODISCHER KOMMENTAR

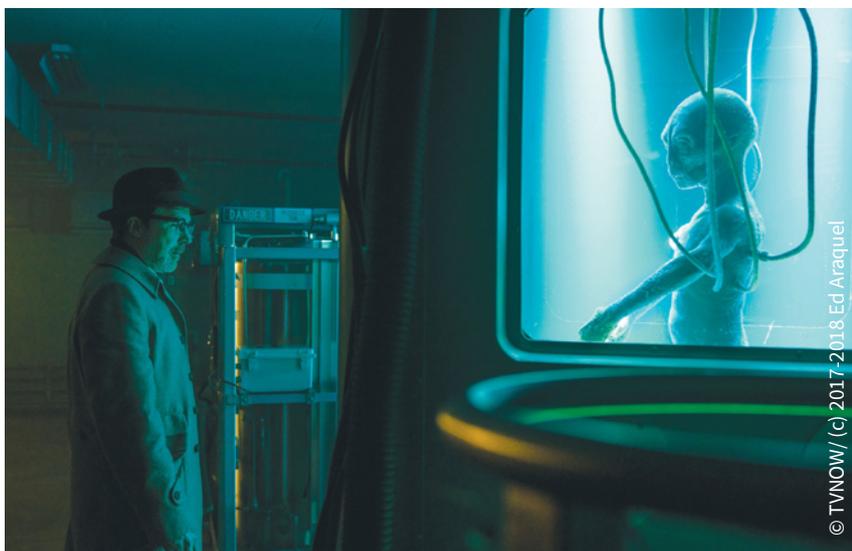
- ARBEITSBLATT

08 **Filmglossar**

11 **Links und Literatur**

12 **Impressum**

Serienbesprechung: Project Blue Book (1/2)



Project Blue Book

Fiction-Serie über ein geheimes Programm der US Air Force zu UFO-Sichtungen

Der renommierte Astrophysiker Josef Allen Hynek wird Mitte der 1950er-Jahre von der US Air Force beauftragt, gemeinsam mit Captain Michael Quinn das neue Forschungsprogramm „Blue Book“ zu leiten. Ziel ist es, unerklärliche Phänomene zu untersuchen, bei denen Zeug/-innen davon ausgehen, außerirdische Flugobjekte oder sogar Aliens gesehen zu haben. So geht es auch Sarah, die überzeugt ist, eines Abends im Wald von Virginia den Absturz eines UFOs erlebt zu haben. Die Air-Force-Generäle befürchten eine Massenpanik. Quinn versucht das Vorkommnis mit einem Meteoriten-Einschlag zu erklären. Hynek bleibt anfänglich skeptisch, denn neben Sarah gibt es noch ihre Kinder, die erklären, einer drei Meter hohe Gestalt begegnet zu sein.

„The Flatwoods Monster“, die zweite Episode der ersten Staffel, basiert wie alle Folgen der Serie PROJECT BLUE BOOK auf den Aufzeichnungen Josef Allen Hyneks (1910-1986), der bereits im Zweiten

Weltkrieg für die US Air Force arbeitete und später die Leitung des Projects „Blue Book“ übernahm. Die gleichnamige Serie stellt zwar reale Fälle angeblicher UFO-Sichtungen in den Vordergrund des Plots, zeichnet aber vor allem ein Sittenbild der US-amerikanischen Gesellschaft der 1950er-Jahre vor dem Hintergrund des Kalten Kriegs. Die Einstellungen aus der Perspektive von Augenzeug/-innen suggerieren zu Beginn der Episoden, dass tatsächlich Außerirdische die Erde besuchen. Jedoch kristallisieren sich meist neue Technologien oder Experimente der US-Militärs als wirkliche Ursache heraus. Die Szenografie, die detailgenauen Requisiten und das Kostümbild tragen zur realistischen Darstellung bei. Dass die Forschungsergebnisse Hyneks und Quinns stets zweitrangig sind, zeigt die Montage. Die Erklärungen der Phänomene werden mit Besprechungen im Militärhauptquartier gegengeschnitten. So wird deutlich, >

USA 2019

Serie, Science Fiction, Drama

Veröffentlichungstermin:

ab 8.1.2019 (Staffel 1), ab 21.1.2020 (Staffel 2) jeweils auf History Channel

Distributionsform: VoD

Verfügbarkeit: TV Now, iTunes, Google Play, Microsoft

Regie: Robert Stromberg

Drehbuch: David O'Leary (Serie), Sean Jablonski

Darsteller/innen: Aidan Gillen, Michael Malarkey, Laura Mennell, Ksenia Solo u.a.

Kamera: C. Kim Miles

Laufzeit: 2 Staffeln mit je 10 Folgen à ca. 43 min, Deutsche Fassung, englische Originalfassung

Format: Digital, Farbe

FSK: k.A.

Altersempfehlung: ab 16 J.

Klassenstufen: ab 11. Klasse

Themen: Technik/Neue

Technologien, USA, Militär

Unterrichtsfächer: Englisch, Geschichte, Politik

3
(12)

Serienbesprechung: Project Blue Book (2/2)

dass die veröffentlichten Ergebnisse des Projects Blue Book immer politischen oder militärischen Interessen unterliegen.

Fächerübergreifend kann die Kommunikationsstrategie der US-Militärs untersucht werden, die aus vermeintlicher Sorge, der Sowjetunion strategische Vorteile zu verschaffen, beispielsweise Experimente mit psychologischer Kriegsführung oder der Tarnkappentechnologie geheim hielt. Genauso sollte die irrationale Reaktion der Bevölkerung auf vermeintliche UFO-Sichtungen thematisiert werden: In Sarahs Heimatstadt formiert sich eine aggressive Bürgerwehr, die nicht nur Aliens feindlich gegenüber eingestellt ist, sondern schließlich auch Sarah und deren Kinder bedroht. Naheliegend ist, dass die Schülerinnen und Schüler zum realen Forschungsprojekt Blue Book und zu J. Allen Hynek recherchieren. Seine Klassifizierung der Kontakte mit Außerirdischen zog in die Populärkultur ein: Hyneks „Begegnung der dritten Art“ inspirierte Regisseur Steven Spielberg zum Titel seines Science-Fiction-Films Unheimliche Begegnung der dritten Art (USA 1977), bei dem Hynek als wissenschaftlicher Berater fungierte.

Autor:

Ronald Ehlert-Klein, 19.03.2021

Arbeitsblatt: Serie Project Blue Book / Didaktisch-methodischer Kommentar

ARBEITSBLATT ZUR SERIE PROJECT BLUE BOOK (EPISODE 2, STAFFEL 1: THE FLATWOODS MONSTER) für Lehrerinnen und Lehrer

—

Fächer:

Englisch, Geschichte, Politik
ab Klasse 11, ab 16 Jahren

Kompetenzzuwachs: Im Fach Englisch liegt der Fokus auf dem Sprechen, in den Gesellschaftswissenschaften auf der Analysekompetenz.

Didaktisch-Methodischer Kommentar:

Die Serie PROJECT BLUE BOOK basiert auf den realen Aufzeichnungen des Astrophysikers Dr. Hynek, der von der US Air Force engagiert wurde, um in den 1950er- und 1960er-Jahren vermeintliche UFO-Sichtungen zu erklären.

Vor der Sichtung der zweiten Episode der ersten Staffel nähern sich die Schüler/-innen dem Projekt von Dr. Hynek über einen Artikel auf spiegel.de, an. Die Analyse narrativer und filmästhetischer Mittel der Episode bildet die Grundlage, sich näher mit optischen Täuschungen und der Nachbearbeitung von Bildmaterial auseinanderzusetzen. Abschließend wird die Bedeutung seriöser Quellen vor dem Hintergrund der Manipulierbarkeit digitalen (Bild-)Materials erörtert.

5
(12)

Autorin:

Hanna Falkenstein, 19.03.2021

Arbeitsblatt: Serie Project Blue Book (1/2)

ARBEITSBLATT ZUR SERIE PROJECT BLUE BOOK (EPISODE 2, STAFFEL 1: THE FLATWOODS MONSTER)

VOR DER SICHTUNG DER EPISODE ZWEI DER ERSTEN STAFFEL:

- a) Diskutieren Sie im Plenum mögliche Ursachen von UFO-Sichtungen.
- b) Lesen Sie sich den folgenden Artikel (<https://www.spiegel.de/geschichte/project-blue-book-us-wissenschaftler-auf-ufo-jagd-a-947746.html>) zum PROJECT BLUE BOOK der US Air Force durch. Fassen Sie anschließend zusammen, was Sie über das Ziel, den Forschungsgegenstand und die Dauer erfahren haben.

- c) Formulieren Sie Ihre Erwartungen an die Serie PROJECT BLUE BOOK. Gehen Sie unter anderem darauf ein, wie nah sich der Plot der Episoden an den Originalfällen orientieren sollte und ob Außerirdische gezeigt werden sollten.

Welche filmästhetischen Mittel könnten die Regisseur/-innen nutzen, um eine (authentische) Atmosphäre zu erzeugen?

WÄHREND DER SICHTUNG DER EPISODE ZWEI DER ERSTEN STAFFEL:

- d) Achten Sie auf die Umsetzung der in Aufgabe c) formulierten Erwartungen und die unterschiedlichen Motivationen Hyneks und Quinns, den Fall aufzuklären.

Machen Sie sich unmittelbar nach der Episode stichpunktartige Notizen.

NACH DER SICHTUNG DER EPISODE ZWEI DER ERSTEN STAFFEL:

- e) Tauschen Sie sich im Plenum darüber aus, was Ihnen an der Episode besonders gut (und/oder nicht) gefallen hat.
- f) Erläutern Sie, mit welchen filmästhetischen Mitteln (beispielsweise Szenografie, Kostüme) historische Authentizität erzeugt wurde und welche filmästhetischen Mittel Ihnen aus Science-Fiction-Serien und/oder -Filmen bekannt sind. Ordnen Sie anschließend die Serie PROJECT BLUE BOOK einem Genre zu.
- g) Fassen Sie zusammen, worin sich die Motivationen von Dr. Hynek und Captain Quinn unterscheiden, den Vorfall im Wald zu erklären. Erörtern Sie die Berechtigung beider Ansätze.

- h) Gehen Sie noch einmal auf Aufgabe a) ein. Haben sich Ihre Vermutungen bestätigt? Diskutieren Sie im Plenum, wie der Kalte Krieg, Forschungen des US-Militärs und die Thematisierung von UFOs in der Populärkultur ab den 1950er-Jahren vermeintliche UFO-Sichtungen beeinflusst haben könnten.
- i) Teilen Sie sich in Gruppen Kleingruppen ein und recherchieren Sie jeweils im Internet zu dem Thema „Flatwoods Monster“.

Nutzen Sie folgende Webseite (<http://www.history.com/news/flatwoods-monster-west-virginia>) als Ausgangspunkt Ihrer Recherche. Achten Sie bei der weiteren Recherche auf die Seriosität der Quellen (<https://www.cornelsen.de/empfehlungen/referat/gute-quellen-erkennen>).

- j) Vergleichen Sie im Plenum die verfügbaren Informationen zum Originalfall mit der filmischen Umsetzung und erörtern Sie mögliche Gründe für die Fiktionalisierung.

6
(12)

>

Arbeitsblatt: Serie Project Blue Book (2/2)

OPTIONAL:

- k)** Stellen Sie sich vor, Sie arbeiten als Special-Effects-Spezialist/-in für die Serie PROJECT BLUE BOOK. Überlegen Sie gemeinsam in Ihrer Gruppe, wie Sie die Zuschauer/-innen zu Beginn einer Episode überzeugen können, ein Ufo oder ein Alien zu sehen. Ergebnis soll ein Foto oder ein kurzes Video sein, in dem ein Ufo oder Alien zu sehen ist. Achten Sie dabei beispielsweise besonders auf das Zusammenspiel von Licht und Schatten, legen Sie gegebenenfalls Bilder in einem Bildbearbeitungsprogramm übereinander, experimentieren Sie mit Kunstlicht.
- l)** Abschließend präsentiert jede Gruppe ihr Ergebnis der gesamten Lerngruppe und diese versucht herauszufinden, wie das Foto oder das Video entstanden ist, beziehungsweise mit welchen Effekten gearbeitet wurde.
- m)** Diskutieren Sie anschließend die Relevanz von vermeintlichen Beweisfotos und/oder -videos, die in Ufo-Foren auftauchen. Gehen Sie dabei auch auf die Bedeutung digitaler Medien für „Fake News“. Fassen Sie abschließend zusammen, woran Sie seriöse Quellen erkennen.

Filmglossar (1/3)

Filmglossar

Ausstattung/ Production Design

Das Production Design bestimmt das visuelle Erscheinungsbild eines Films. Es ist der Oberbegriff für **Szenenbild, Kulissen, Dekorationen, Filmbauten** und **Requisiten** in einem Film. Selbst real existierende Schauplätze außerhalb des Filmstudios werden oft durch Ausstattung verändert und der jeweiligen Handlungszeit des Films optisch angepasst. Dabei bewegt sich das Production Design seit jeher zwischen den Gegensätzen Realismus (Authentizität und Realitätsnähe, meist verbunden mit Außenaufnahmen) und Stilisierung (Erschaffung neuer, andersartiger Welten, insbesondere im Science-Fiction- und Horrorfilm sowie im phantastischen Film).

Genre Der der Literaturwissenschaft entlehnte Begriff wird zur Kategorisierung von Filmen verwendet und bezieht sich auf eingeführte und im Laufe der Zeit gefestigte Erzählmuster, Motive, Handlungsschemata oder zeitliche und räumliche Aspekte. Häufig auftretende Genres sind beispielsweise Komödien, Thriller, Western, Action-, Abenteuer-, Fantasy- oder Science-Fiction-Filme.

Die schematische Zuordnung von Filmen zu festen und bei Filmproduzenten/innen wie beim Filmpublikum bekannten Kategorien wurde bereits ab den 1910er-Jahren zu einem wichtigen Marketinginstrument der Filmindustrie. Zum einen konnten Filme sich bereits in der Produktionsphase an den Erzählmustern und -motiven erfolgreicher Filme anlehnen und in den Filmstudios entstanden auf bestimmte Genres spezialisierte Abteilungen. Zum anderen konnte durch die Genre-Bezeichnung eine spezifische Erwartungshaltung beim Publikum geweckt werden. Genrekonventionen und -regeln sind nicht unveränderlich, sondern entwickeln sich stetig weiter. Nicht zuletzt der gezielte Bruch der Erwartungshaltungen trägt dazu bei, die üblichen Muster, Stereotype und Klischees deutlich zu machen. Eine eindeutige Zuordnung eines Films zu einem Genre ist meist nicht möglich. In der Regel dominieren Mischformen.

Kostüm/Kostümbild

Der Begriff Kostümbild bezeichnet sämtliche Kleidungsstücke und Accessoires der Figuren. Kostümbildner/innen legen bereits in der Filmplanungsphase und auf der Basis des Drehbuchs und in Abstimmung mit dem Regisseur/der Regisseurin, der Maske und der Ausstattung fest, welche Kleidung die Figuren in bestimmten Filmszenen tragen sollen. Sie entwerfen diese oder wählen bereits vorhandene Kostüme aus einem Fundus für die Dreharbeiten aus. Die Bekleidung der Figuren übernimmt dabei eine wichtige erzählerische Funktion und vermittelt – oft auch unterschwellig – Informationen über deren Herkunft, Charakter, Eigenschaften, gesellschaftlichen Status sowie die historische Zeit, in der der Film spielt. Zugleich kann das Kostüm auch eine symbolische Bedeutung haben, indem durch die Farbgestaltung Assoziationen geweckt oder die Aufmerksamkeit auf bestimmte Figuren gelenkt wird. >

8
(12)

Licht und Lichtgestaltung

Als Lichtspielkunst ist Film auf Licht angewiesen. Filmmaterial wird belichtet, das Aussehen der dabei entstehenden Aufnahmen ist zum einen geprägt von der Lichtsensibilität des Materials, zum anderen von der Lichtgestaltung am Filmset. Die Herstellung von hochwertigen künstlichen Lichtquellen ist daher seit Anbeginn eng mit der Entwicklung des Films verbunden.

Die Wirkung einer Filmszene ist unter anderem von der Lichtgestaltung abhängig. Man unterscheidet grundsätzlich drei Beleuchtungsstile:

- Der **Normalstil** imitiert die natürlichen Sehgewohnheiten und sorgt für eine ausgewogene Hell-Dunkel-Verteilung.
- Der **Low-Key-Stil** betont die Schattenführung und wirkt spannungssteigernd (Kriminal-, Actionfilme). Der Low-Key-Stil wird häufig in actionbetonten Genres eingesetzt (Horror, Mystery, Thriller etc.).
- Der **High-Key-Stil** beleuchtet die Szenerie gleichmäßig bis übermäßig und kann eine optimistische Grundstimmung verstärken (Komödie) oder den irrealen Charakter einer Szene hervorheben.

Von Bedeutung ist zudem die Wahl der **Lichtfarbe**, also der Eigenfarbe des von Lampen abgestrahlten Lichts. Sie beeinflusst die Farbwahrnehmung und bestimmt, ob eine Farbe beispielsweise kalt oder warm wirkt.

Bei einem Studiodreh ist **künstliche Beleuchtung** unverzichtbar. Aber auch bei Dreharbeiten im Freien wird **natürliches Licht** (Sonnenlicht) nur selten als alleinige Lichtquelle eingesetzt. Der Verzicht auf Kunstlicht, wie in den Filmen der Dogma-Bewegung, stellt ein auffälliges Stilmittel dar, indem ein realitätsnaher, quasi-dokumentarischer Eindruck entsteht.

Montage

Mit **Schnitt** oder Montage bezeichnet man die nach narrativen Gesichtspunkten und filmdramaturgischen Wirkungen ausgerichtete Anordnung und Zusammenstellung der einzelnen Bildelemente eines Filmes von der einzelnen Einstellung bis zur Anordnung der verschiedenen Sequenzen.

Die Montage entscheidet maßgeblich über die Wirkung eines Films und bietet theoretisch unendlich viele Möglichkeiten.

Mit Hilfe der Montage lassen sich verschiedene Orte und Räume, Zeit- und Handlungsebenen so miteinander verbinden, dass ein kohärenter Gesamteindruck entsteht. Während das klassische Erzählkino (als Continuity-System oder Hollywood-Grammatik bezeichnet) die Übergänge zwischen den Einstellungen sowie den Wechsel von Ort und Zeit möglichst unauffällig gestaltet, versuchen andere Montageformen, den synthetischen Charakter des Films zu betonen. Als „Innere Montage“ wird ein filmisches Darstellungsmittel bezeichnet, in dem Objekte oder Figuren in einer >

einzigsten durchgehenden Einstellung, ohne Schnitt, zueinander in Beziehung gesetzt werden.

Requisite

Requisiten sind sämtliche kleinere Gegenstände, die im Film zu sehen sind oder von den Schauspielern/innen eingesetzt werden. Sie tragen zum einen zur Authentizität des Szenenbilds bei, vermitteln aber zugleich auch Informationen über den zeitlich-historischen Kontext, über Milieus oder kulturelle Zugehörigkeiten und charakterisieren so die Figuren. Häufig kommt ausgewählten Requisiten die Rolle eines Symbols zu.

Innenrequisiteure/innen sind während der Dreharbeiten am Set für die Bereitstellung der Requisiten verantwortlich und überwachen die Anschlüsse (Continuity) der Ausstattung. Außenrequisiteure/innen beschaffen unterdessen die Requisiten. Sowohl die Requisiten für einen Film als auch die Ausstattung werden entweder eigens angefertigt, gekauft oder aus einem Fundus geliehen.

Science-Fiction-Film

Science Fiction-Filme zählen neben Horror- und Fantasyfilmen zum Genre des Phantastischen Films und spielen entweder in der nahen oder fernen Zukunft. Indem sie mit Hilfe eines futuristischen Settings gesellschaftliche, politische und vor allem wissenschaftlich-technologische Entwicklungen der Gegenwart fortspinnen, überhöhen und zuspitzen und so zur Diskussion stellen können, haben Science-Fiction-Filme traditionell auch ein großes kritisches Potenzial.

Wie Fantasyfilme werden auch Science Fiction-Filme maßgeblich durch den Einsatz von Spezialeffekten geprägt. Was die Erzählung betrifft vermischen sich dabei häufig typische Science Fiction-Motive mit Merkmalen des Horror- oder Actionfilms.

Spezialeffekt

Der Sammelbegriff bezeichnet verschiedene Arten von Filmtricks (engl.: Special Effects, auch SFX abgekürzt), mit deren Hilfe Bilder realisiert werden, die sonst wegen zu hoher Kosten oder des Verletzungsrisikos für die Mitwirkenden nicht möglich wären. Manche Tricks erlauben es zudem, die filmische Handlung so zu gestalten, wie sie sich in der Realität niemals abspielen könnte.

Spezialeffekte werden direkt am Drehort erzeugt und gefilmt:

- entweder durch einen Eingriff in das Geschehen vor der Kamera (z.B. Feuer, Explosionen, künstlicher Nebel, Schusswechsel, Modellaufnahmen) oder
- durch film- bzw. computertechnische Effekte (z.B. Mehrfachbelichtungen, Stopptrick).

Spezialeffekte werden oft in Zusammenarbeit mit Stunttechnik und Maske ausgeführt. Im Zuge der Digitalisierung werden klassische Spezialeffekte zunehmend in der Postproduktionsphase am Computer erzeugt und werden somit zu visuellen Effekten.

Links und Literatur

Links und Literatur

➔ bpb.de: Dossier zum Kalten Krieg
<https://www.bpb.de/geschichte/zeitgeschichte/der-kalte-krieg/>

➔ FBI-Akte zum Project Blue Book
<https://vault.fbi.gov/Project%20Blue%20Book%20%28UFO%29%20/Project%20Blue%20Book%20%28UFO%29%20part%201%20of%201/view>

➔ spon.de: Artikel über das Project Blue Book
<https://www.spiegel.de/geschichte/project-blue-book-us-wissenschaft-ler-auf-ufo-jagd-a-947746.html>

Mehr auf kinofenster.de

➔ ARRIVAL
(Filmbesprechung vom 23.11.2016)
<https://www.kinofenster.de/filme/filmarchiv/arrival-nik/>

➔ SHAPE OF WATER
(Filmbesprechung vom 13.02.2018)
<https://www.kinofenster.de/filme/filmarchiv/shape-of-water-nik/>

➔ DR. SELTSAM ODER WIE ICH LERNT, DIE BOMBE ZU LIEBEN
(Filmbesprechung vom 05.06.2015)
https://www.kinofenster.de/filme/filmarchiv/dr_seltsam_oder_wie_ich_lernte_die_bombe_zu_lieben_film/

➔ THE REAL AMERICAN – JOE MCCARTHY
(Filmbesprechung vom 06.01.2012)
https://www.kinofenster.de/filme/neuimkino/archiv_neuimkino/the-real-american-joe-mccarthy-film/

Impressum

12
(12)

IMPRESSUM

kinofenster.de – Sehen, vermitteln, lernen.

Herausgegeben von der Bundeszentrale für
politische Bildung/bpb

Thorsten Schilling (v.i.S.d.P.)

Adenauerallee 86, 53115 Bonn

Tel. bpb-Zentrale: 0228-99 515 0

info@bpb.de

Redaktionsleitung:

Katrin Willmann (bpb, verantwortlich),

Kirsten Taylor

Redaktionsteam:

Sarah Hoffmann (bpb, Volontärin),

Ronald Ehlert-Klein, Jörn Hetebrügge

Autorinnen:

Ronald Ehlert-Klein (Filmbesprechung),

Hanna Falkenstein (Arbeitsblatt)

Layout:

Nadine Raasch

Bildrechte:

© TVNOW/Ed Araquel

© kinofenster.de / Bundeszentrale für politische
Bildung 2021