

Kontakt

Camille Huygen
Verantwortliche Planète Cinéma
+41 26 347 42 07
scolaires@fiff.ch
fiff.ch/de/schulen

PÄDAGOGISCHES BEGLEITMATERIAL

EINE REISE DURCH DIE ZEIT DER BEWEGTEN BILDER:
EINFÜHRUNG IN TECHNIK UND DIE GESCHICHTE DES FILMS



INHALTSVERZEICHNIS

PRAKTISCHE INFORMATIONEN FÜR SCHULEN	3
DAS FIFF UND PLANÈTE CINEMA IN WENIGEN WORTEN	4
ZIELE DES DOSSIERS	5
BESCHREIBUNG DES ATELIERS	5
SINN UND ZWECK DES ATELIERS	5
VERBINDUNG ZUM PER	6
VORBEREITUNG DES BESUCHS	
DER FILMWORTSCHATZ	7
VOR DEM ATELIER	10
WEITERFÜHRUNG IN DER KLASSE	12
ARBEITSBLÄTTER UND ÜBUNGEN	14
BIBLIOGRAPHIE	22



PRAKTISCHE INFORMATIONEN FÜR SCHULEN

Adresse der Ateliers	Ostflügel des Cafe Culturel de l'Ancienne-Gare (rechts hinten beim Eintreten) Esplanade de l'Ancienne-Gare 3 1700 Freiburg Camille Huygen, Verantwortliche von <i>Planète Cinéma</i> +41 (0)26 347 42 07 scolaires@fiff.ch fiff.ch/de/scolaires
Anfahrt	Mit dem Zug: Bahnhof Freiburg. Der Eingang des Ancienne Gare befindet sich neben Gleis 1. Mit dem Bus: Bahnhof Freiburg, Pl. Gare. Mit dem Auto: A12, Ausfahrt Freiburg-Süd. Nehmen Sie die Rte de Cormanonet, Rte de la Glâne in Richtung Av. de la Gare. P+Rail Freiburg vor dem Eingang des Ancienne Gare. Ein Zugang für Personen mit eingeschränkter Mobilität ist über Gleis 1 möglich.
Kosten	CHF 160.— damit verbunden: 50% Reduktion auf die Eintrittskarten für die Schulvorführungen am Vormittag. Angebot ist hier verfügbar: https://www.fiff.ch/de/scolaires .
Dauer	90 Min. Bitte treffen Sie 15 Minuten vor Beginn am Eingang des Raumes ein.
Anmeldefrist	Für einen Workshop während der Festivalwoche (20. bis 24. März 2023): 17. Februar 2023. Für andere Termine: mindestens 2 Wochen vor dem gewünschten Datum.
Zielpublikum	Alle (1H bis Sekundarstufe II). Übungen und Theorie können an das Alter und die motorischen Fähigkeiten angepasst werden.
Gut zu wissen	a) Aus Sicherheitsgründen und um die Qualität des Workshops zu gewährleisten, bitten wir die Lehrpersonen, ihre Schüler*innen während des gesamten Ateliers zu begleiten. b) Zu jedem Film der Auswahl von <i>Planète Cinéma</i> gibt es ein pädagogisches Dossier, das kostenlos auf der Website des FIFF zur Verfügung steht. Die Auswahl der Filme richtet sich nach den verschiedenen Schulniveaus. c) Im März 2023 wird an der PH eine Weiterbildung im Bereich Film für Lehrpersonen organisiert. Informationen und Buchungen hier: https://www.fiff.ch/de/weiterbildung



DAS FIFF UND PLANÈTE CINÉMA IN WENIGEN WORTEN

Das FIFF



Das Internationale Filmfestival Freiburg hat zum Ziel, den Austausch zwischen allen Kulturen mit Hilfe des Mediums Film zu fördern. Es zeigt Werke, die zum Nachdenken anregen und zum Dialog einladen. Das FIFF ist ein Festival, das blinde Flecken ausleuchtet, neue Talente entdeckt und die Geschichte des Kinos durch einen neuen Blickwinkel innovativ kontextualisiert.

Planète Cinéma

Seit 1983 bietet das Schulprogramm des FIFF *Planète Cinéma* Schülerinnen und Schülern sowie Studierenden aller Altersstufe die Möglichkeit, an Vorführungen speziell für sie ausgewählter, selten gezeigter Filme teilzunehmen. Damit wird den Kindern und Jugendlichen die Vielfalt der internationalen Filmkultur nähergebracht.

Planète Cinéma bietet:

- Filmvorführungen à la carte
- Zweisprachigkeit
- Begegnungen und Diskussionen
- Kulturvermittlung
- Interaktive filmtheoretische Ateliers





Ziele des Dossiers

Dieses Dossier hat zum Ziel, die Lernenden in die Geschichte des Kinos einzuführen. Es richtet sich dabei nach den Lernzielen des PER. Es ist als Begleitmaterial zu den Vermittlungsaktivitäten des Internationalen Filmfestival Freiburgs während und nach dem Festival konzipiert. Das Dossier richtet sich an Lehrpersonen, die diesem Teil der Geschichte des 20. Jahrhunderts einige Lektionen widmen möchten. Es ist direkt einsatzbereit und enthält niveaugerechte Arbeitsblätter zum Ausdrucken sowie praktische Übungen

Beschreibung des Schateliers des FIFF

In der Rolle einer Historikerin, eines Historikers machen sich die Kinder in Kostümen auf die Suche nach alten Filmutensilien wie alten Kameras, Zelluloid-Filmen und Experimenten, die eine Illusion von bewegten Bildern erzeugen. Dabei können sie tüfteln, ausprobieren und anfassen.

Im zweiten Teil des Workshops werden die Schüler*innen selbst zu Erfinder*innen, indem sie ihre Laterna magica, ihr Thaumatrope oder Stroboskop herstellen.

Variante mit älteren Lernenden (ab Sekundarstufe I): Nachdem die Schüler*innen die Materialien kennengelernt und sich mit den wichtigsten Ereignissen der Filmgeschichte auseinandergesetzt haben, entwickeln sie mithilfe der bereitgestellten iPads ihren eigenen *Stopmotion*-Kurzfilm. In Gruppen verwenden die Teilnehmer*innen Alltagsgegenstände, die im Raum vorhanden sind, und erwecken sie mit ihrer Fantasie zum Leben. Wie wäre es zum Beispiel mit der Frage: "Wie sieht es aus, wenn eine Mandarine von einem Kugelschreiber geschält wird?"¹ Am Ende der Woche werden die Arbeiten derjenigen, die dies wünschen, online auf der FIFF-Website im Rahmen der *P'tite Section* veröffentlicht.



Sinn und Zweck des Ateliers

Dieses Atelier soll die Schüler*innen in die Geschichte des Kinos einführen und ihnen ermöglichen, Verbindungen zwischen der heutigen Produktion visueller Inhalte (Handys, soziale Netzwerke) und den ersten technischen Abbildungsmedien Ende des 19. und Anfang des 20. Jahrhunderts herzustellen. Wie wurde die Illusion von Bewegung konstruiert, was ist ein Film, woher kommt die Montage und welche soziale Erfahrung war mit diesen Entdeckungen verbunden? Anhand dieser Denkanstöße sollen die Lernenden dazu angeregt werden, ihre eigenen Experimente durchzuführen, indem sie bestimmte illusionäre Verfahren oder kurze filmische Kreationen in die Praxis umsetzen.

Als mögliche Ergänzung zu einer Vormittagsprojektion von *Planète Cinema* kann dieses Atelier Lernenden die allgemeine Zuschauererfahrung der Schüler*innen relativieren. Indem den Lernenden das Gerät, welches die Filmwirkung erzeugt, bewusstgemacht wird und insbesondere auf die Lichtprojektion als Vorläufer des Kinoprojektors eingegangen wird.

¹ Als Beispiel sei hier auf die Arbeit des Videokünstlers Evan Hilton verwiesen (seine Homepage und sein Youtube-Kanal): <https://hiltonvision.com/collections/#paper-2/> und <https://www.youtube.com/c/EvanHilton>.

Verbindung zum PER

	Geschichte	Sprache	Kunst	Medien
Zyklus I (1H-4H)	<ul style="list-style-type: none"> • SHS 12: sich im zeitlichen und sozialen Kontext einordnen. • SHS 13: sich relevante Werkzeuge aneignen, um geistes- und sozialwissenschaftliche Probleme zu entdecken und zu hinterfragen. 	<ul style="list-style-type: none"> • L1 18: die Fähigkeit des Schreibens und die Kommunikationsmittel entdecken und nutzen. 	<ul style="list-style-type: none"> • A12 AC&M: die eigene Sinneswahrnehmung schulen. • A13 AC&M: verschiedene künstlerische und handwerkliche Techniken erkunden. • A14 AC&M: Begegnung mit verschiedenen Kunstbereichen und künstlerischen Ausdrucksformen. 	<ul style="list-style-type: none"> • FG 11: einen selektiven und kritischen Blick üben, um anhand von qualitativen Kriterien zwischen Träger und Medium zu unterscheiden.
Zyklus II (5H-8H)	<ul style="list-style-type: none"> • SHS 22: erkennen, wie die Menschen im Laufe der Zeit ihr Zusammenleben hier und anderswo organisiert haben. • SHS 23: sich relevante Werkzeuge aneignen, um geistes- und sozialwissenschaftliche Fragestellungen zu erörtern. 	<ul style="list-style-type: none"> • L1 22: verschiedene Texte zu unterschiedlichen Referenzen schreiben. • L1 28: die Schrift und die Kommunikationsmittel nutzen, um Dokumente zu strukturieren und zu erstellen. 	<ul style="list-style-type: none"> • A22 AC&M: Weiterentwicklung der Sinneswahrnehmung. • A23 AC&M: mit verschiedenen Kunstbereichen und künstlerischen Ausdrucksformen experimentieren. • A24 AC&M: in verschiedene Kunstbereiche eintauchen. 	<ul style="list-style-type: none"> • FG 21-2: die Verbildlichung verschiedener Arten von Botschaften entschlüsseln, indem die Bildsprache durch Bildanalysen untersucht wird.
Zyklus III (9H-11H)	<ul style="list-style-type: none"> • SHS 32: analysieren, wie die Menschen im Laufe der Zeit ihr Zusammenleben hier und anderswo organisiert haben. • SHS 33: sich Forschungsinstrumente und -praktiken aneignen, die für geistes- und sozialwissenschaftliche Fragestellungen geeignet sind. 	<ul style="list-style-type: none"> • L1 32: Texte verschiedener Genres schreiben, die zur jeweiligen Kommunikationssituation passen. 	<ul style="list-style-type: none"> • A31 AC&M: eine Idee, eine Vorstellung, ein Gefühl, eine Wahrnehmung in verschiedenen künstlerischen Sprachen darstellen und ausdrücken. • A33 AC&M: verschiedene künstlerische und handwerkliche Techniken ausüben. 	<ul style="list-style-type: none"> • FG 31: vielfältige Zugänge zum Konsum und der Produktion von Medien und Informationen schaffen.



VORBEREITUNG DES BESUCHS

1. Memory mit relevantem Filmvokabular für das Atelier

Schneide die Karten aus, mische sie (verdeckt) und spiele mit deiner Mitspielerin, deinem Mitspieler.



16 oder 35 mm	Zwei verschiedene Filmformate, (die am häufigsten für professionelle Filme verwendet werden). Die Zahlen bezeichnen die Breite des Films in Millimetern.	Kamera	Apparat zur Aufnahme von Bildern, meist um bewegte Bilder zu produzieren.
Zelluloid	Erster Kunststoff, der sehr leicht entflammbar war. Er wurde Mitte des 19. Jahrhunderts entdeckt und zur Herstellung von Film und Tischtennisbällen verwendet.	Digitales Kino	Gesamtheit der digitalen Verfahren – die nicht physisch/mechanisch sind wie z. B. die Filmrolle – die in der Kinotechnik genutzt werden.
Kinematograph	Apparat, der Bewegung durch eine Folge von Fotografien reproduzieren kann und bewegte Bilder projizieren kann. Alter Begriff für "Kino".	Kurzfilm	Film, der durch seine Kürze definiert wird. In der Schweiz und in Frankreich gelten alle Filme, die weniger als 60 Min. dauern, als Kurzfilme.

<p>Dispositiv</p>	<p>Alle Bestandteile, die einen Mechanismus, einen Apparat oder eine Maschine bilden. Filmdispositiv = Kamera + Licht + Tonaufnahme + Kulissen...</p>	<p>Animationsfilm</p>	<p>Ist jede Technik, bei der durch das Erstellen und Anzeigen von Einzelbildern für den Betrachter ein bewegtes Bild geschaffen wird. Der Zeichentrickfilm ist eine Technik des Animationsfilms.</p>
<p>Spielfilm (Inhalt)</p>	<p>Film, der eine fiktionale, d. h. eine gänzlich erfundene oder von der Realität inspirierte Geschichte erzählt.</p>	<p>Tonfilm</p>	<p>Film, bei dem der Ton direkt auf den Filmstreifen auf einer eigenen Spur neben dem Bild aufgenommen wurde. Im Gegensatz dazu gab es "Stummfilme", in denen die Dialoge zwischen den Figuren nicht hörbar waren.</p>
<p>Film mit musikalischer Begleitung</p>	<p>Film, in dem Geräusche und Musik präsent sind und eine zentrale Rolle spielen. Ursprünglich wurde die Musik parallel zur Projektion live gespielt.</p>	<p>Format</p>	<p>Typische Grösse eines Bildes oder einer Aufnahme. Wird z. B. für das 16- oder 35-mm-Format verwendet.</p>
<p>Spielfilm (Länge)</p>	<p>Film, der durch seine Länge definiert wird. In der Schweiz und in Frankreich werden alle Filme, die länger als 60 Min. dauern, als Spielfilme bezeichnet.</p>	<p>Montage</p>	<p>Vorgang, bei dem die verschiedenen gefilmten Einstellungen zu einem zusammenhängenden Ganzen zusammengefügt werden. Dieser Vorgang ermöglicht es auch, den Film neben der erzählten Geschichte zu interpretieren.</p>

<p>Fotografischer Film</p>	<p>Flexibles physisches Medium, das die Form eines Streifens hat und in der Breite variabel ist. Es ermöglicht das Festhalten von Bildern durch chemische Prozesse, die mit Licht reagieren.</p>	<p>Einstellung</p>	<p>Eine Einstellung ist eine Folge von Einzelbildern. Wenn man auf der Leinwand sieht, dass das Bild zu einem anderen Bild "gesprungen" ist, dann hat man die Einstellung gewechselt.</p>
<p>Filmisches Verfahren</p>	<p>Methode oder Technik, mit der im Film ein bestimmtes visuelles oder auditives Ergebnis erzielt wird. Beispielsweise ist die Montage ein filmisches Verfahren, das der Erzählung einen Sinn verleiht.</p>	<p>Drehbuch</p>	<p>Dokument, das die Handlung eines Films beschreibt und technische Hinweise und Dialoge enthält. Allgemein: Grundlage für die Herstellung eines Films.</p>
<p>Technicolor</p>	<p>Technisches Verfahren, mit dem das Bild im Kino eingefärbt wird. Es wurde nach der Marke "Technicolor" benannt, die es vermarktete und Anfang der 1930er Jahre vielen Filmen zu Farbe verhalf.</p>	<p>Filmtechnik</p>	<p>Filme können ohne Apparate (Kamera und Projektoren) nicht existieren. Heute ist 4DX beispielweise eine neue technische Möglichkeit. Filmtechnik ist also das Know-how für den Bau und die Nutzung von Maschinen mit dem Ziel, einen Film zu machen.</p>

2. Vor dem Atelier

a. Was ist ein Filmfestival?

1. Schreiben Sie den Satz an die Tafel und stellen Sie Ihren Schülerinnen und Schülern die Frage. Notieren Sie ihre Antworten. Sie können sie auch fragen, an welchen Festivals sie schon teilgenommen haben.
2. Verteilen Sie die Arbeitsblätter Seite 12-14. (Für Zyklus 1 verteilen Sie S. 15. Wenn der Kreisel fertig ist, beginnen Sie eine Diskussion über die optische Täuschung durch Bewegung: In diesem Fall vermischen sich die Farben. Dies ist der Ausgangspunkt für die Übung über die Bewegungsexperimente im frühen Kino. Gehen Sie dann zu Punkt d).
3. Korrigieren Sie das Arbeitsblatt und arbeiten Sie gemeinsam gemäss diesem Vorgehen:
 - a. **Definition:** Ein Festival ist «eine vorübergehende kulturelle Veranstaltung, die meist jährlich stattfindet»². Vereinfacht gesagt, handelt es sich um eine aussergewöhnliche Versammlung von Menschen um ein Thema herum, die eine begrenzte Dauer hat und jedes Jahr wiederkehren kann.
 - b. **Lückentext:** Historisch gesehen waren die ersten Kulturfestivals ab 1830, die mit der Aufführung von Chören und klassischer Musik verbunden waren. Mit dem Aufkommen der Industrialisierung wurde es für die Bevölkerung leichter, sich fortzubewegen, und so konnten viele Menschen an diesen zeitlich begrenzten Veranstaltungen teilnehmen. Festivals können mit Messen verglichen werden, die um ein bestimmtes Thema herum aufgebaut sind. Die Weltausstellung in London im Jahr 1851 war ein Meilenstein in dieser Zeit.
 - c. Um die Weltausstellungen (und die industrielle Revolution) zu verstehen, sehen Sie sich diese Videos an und beantworten Sie die Fragen (3 Fragen pro Video)³:
 - <https://www.youtube.com/watch?v=PhE-rvOSQlc> (Allgemeine Einführung, Zyklus 2)
 - <https://www.youtube.com/watch?v=9W6dbiY7L-E> (Allgemeine Einführung, Zyklus 3)
 - <https://www.youtube.com/watch?v=7K4-aurPDn0&t=12s> (Paris 1900)
 - <https://www.youtube.com/watch?v=xjEC6DyQxso> (Industrielle Revolution, Zyklus 2 und 3). Bitten Sie die Schülerinnen und Schüler, auf die Filmkulisse zu achten und zu erklären, was sie gesehen haben (Räder, Mechanismen, Rauch, Metall, Geschwindigkeit, Hitze, Gefahren...). Führen Sie eine Diskussion über technische Innovationen, die oft auf Kosten vieler Menschenleben gehen.

Antworten:

- i. Grossereignis, grösstes in der Welt, zeitlich begrenzt, Dauer 6 Monate, findet alle 5 Jahre statt.
- ii. Die besten Ideen (in der Industrie, Technologie) der teilnehmenden Länder ausstellen
- iii. Der Eiffelturm
- iv. 1851, London
- v. Der Öffentlichkeit zeigen, was die Fabriken herstellten, und Hersteller und Händler zusammenbringen.
- vi. Der Crystal Palace, ein riesiges Gebäude, das aus Glas und Metall besteht. Der Crystal

² « Les festivals, d'hier et d'aujourd'hui ». In *Festivals, rave parties, free parties : histoire des rencontres musicales actuelles, en France et à l'étranger*, Nicolas Benard (dir.), Rosières-en-Haye, Camion Blanc, 2012, publié en ligne : <https://www.cairn.info/revue-l-observatoire-2014-1-page-80.htm>.

³ Videos in Französisch. Auf YouTube klicken Sie auf das kleine Rad mit den Einstellungen unten rechts im Video. Wählen Sie "Untertitel" und dann "Automatisch ins Deutsche übersetzen".

Palace kann nicht mehr besichtigt werden, da er 1936 einem Brand zum Opfer fiel.

- vii. Hundertjahrfeier der Französischen Revolution. Sie inszeniert den Fortschritt des *republikanischen* und *kolonialen* Frankreichs. Begriffe, die Sie mit Ihren Schülern erarbeiten können, um zu erklären, warum viele europäische Monarchien dieses Ereignis offiziell boykottieren.⁴.
 - viii. Sie entwickeln sich rund um das Hören und ermöglichen es zum Beispiel, den Stereo-Ton von Aufführungen zu hören, die in Pariser Sälen auf dem Programm stehen.
 - ix. Zahlreiche architektonische Veränderungen sind zu erkennen: Man sieht, dass technische Neuerungen entwickelt werden, wie der erste Metrozug oder ein doppeltes Laufband mit zwei Geschwindigkeiten. Die Gebäude werden neu dekoriert und ein "altes Paris" wird nachgebildet, was den touristischen Charakter des Festes verdeutlicht.
- d. Bitten Sie die Schüler*innen, die Bilder auf S. 14 mit dem Blick einer Kunsthistorikerin, eines Kunsthistorikers vom Allgemeinen zum Besonderen zu beschreiben. In der schriftlichen Form - für die Zyklen 2 und 3 - sollten sie ihre Sätze mit «ich sehe» beginnen, um in der Beschreibung zu bleiben. Bitten Sie sie dann, Vermutungen über die Verwendung dieser Geräte anzustellen. Es wird vor dem Atelier keine richtige oder falsche Antwort geben: Einige dieser Maschinen sowie ihre Funktionsweise werden im Rahmen des Ateliers besprochen.
- e. Kreative Aktivitäten rund um die Weltausstellungen (nach Niveau geordnet):

Zyklus 1 und 2⁵:

Praktische Übung: Betrachten Sie die Abbildungen auf S. 16-18 und bitten Sie die Kinder, sie zu beschreiben. Stellen Sie verschiedene Arbeitsstationen her, die Sie "Labore" nennen. Mithilfe von allem, was Sie zur Verfügung haben (Recyclingmaterial, Stifte, Schachteln, Korken, Schnur, LEGO-Steine...) - wie wäre es mit einem kleinen Spaziergang nach draussen, um ein paar Zweige, Blätter oder Ähnliches zu sammeln? -, sollen die Schüler*innen eine Maschine und ihre Funktion erfinden. Bitten Sie die Lernenden, sich eine Schürze anzuziehen, und nehmen Sie sie mit in die Welt der Erfindungen: Sie suchen sich jeweils einen Arbeitsplatz aus. Wenn sie fertig sind, tauschen die Klasse sich aus, indem Sie sie z. B. nach dem Namen des Erfinders, dem Namen ihrer Maschine und ihrer Funktion fragen.

Um noch weiter zu gehen, können Sie eine Mini-Weltausstellung nachbilden, indem Sie ihre Erfindungen auf dem Pausenplatz/Gang ausstellen, ähnlich wie die Stände der Länder. In der Pause können die Schüler der anderen Klassen dann zwischen den verschiedenen Maschinen umherlaufen und Ihre Schüler können ihnen ihre Erfindungen erklären.

Zyklus 3:

Text verfassen: Bitten Sie die Schüler*innen anhand der Bilder von *Revoir Paris* (hinten im Dossier), nach dem Ansehen der Videos in c. und dem Spielen des Online-Spiels auf der Lumni-Website⁶, sich in die Rolle eines Erfinders oder einer Erfinderin der Zukunft zu versetzen und sich eine Geschichte ausgehend von diesen Kulissen auszudenken.

Kriterien für den Text :

⁴ Für weitere Informationen über den Kolonialismus, die Französische Revolution und den Begriff der Republik siehe die Website «Le livre scolaire», <https://www.lelivrescolaire.fr/page/6990719>.

⁵ Kann in Zyklus 3 durchgeführt werden, jedoch mit mehr Material und ehrgeizigeren Zielen in Bezug auf die Kohärenz der Maschinen.

⁶ Auf dem iPad oder Computer Spiel über Erfindungen: <https://www.lumni.fr/jeu/histoires-d-inventions>

- Ausgangssituation: sich in die Rolle einer Erfinderin, eines Erfinders, aus der Zukunft versetzen, bei der Weltausstellung 2125 soll eine für die Gesellschaft nützliche Erfindung vorgestellt werden und die Erfahrungen beim Besuch in Paris beschrieben werden.
- kurz erklären, was im historischen Rückblick eine Weltausstellung ist.
- Max. 250 Wörter für den Text. Für kreative Schüler*innen besteht die Möglichkeit, einen grossen Comic-Bogen im A3-Format mit mindestens 5 Kästchen zu erstellen, welche die Lernenden selbst mit einem Lineal zeichnen müssen.
- Zeit : Indikativ Präsens oder Futur.
- Minimum 3 Dialoge.
- Verwendung des beschreibenden Wortschatzes für die Kulissen und die Maschine. Mindestens 10 verschiedene Adjektive und 5 Farbadjektive.

Lassen Sie die Texte vor der Klasse lesen oder als eine Übung, die im Rahmen einer Prüfung durchgeführt werden kann.

Um die Übung zu verlängern, lassen Sie die Schülerinnen und Schüler diese Kurzgeschichten in einem Textverarbeitungsprogramm schreiben, um sie danach anzuordnen und miteinander zu verbinden. Jeder Lernende illustriert seinen Text mit einer Zeichnung von einer A4-Seite, die eingescannt und in die Sammlung eingefügt wird. Dieses Dokument wird dann in eine Schachtel gesteckt und an einem Ort Ihrer Wahl als Zeitkapsel ausgelegt. Es besteht die Möglichkeit, sie zu diesem Zweck dem FIFF zu "vermachen".

- f. Sehen Sie sich anschliessend dieses Video an, das das FIFF-Team für das Schulpublikum anlässlich ihres Besuchs beim FIFF gedreht hat: <https://www.fiff.ch/de/themenateliers-mit-planete-cinema>



WEITERFÜHRUNG IN DER KLASSE

(ab Zyklus 2)

1. Austausch: Bitten Sie die Lernenden, Ihnen ein Feedback zum Atelier zu geben und zu sagen, was sie beeindruckt hat.
2. (Ab Zyklus 2) Wenn Zeit zur Verfügung steht: Sehen Sie sich den Film *Hugo Cabret* (2011) von Martin Scorsese an, der auf YouTube und Apple TV für CHF 3.50 zum Ausleihen verfügbar ist (für alle). Andernfalls verteilen Sie das Quiz auf S. 19 und lassen Sie einige Minuten Zeit, um es auszufüllen.
3. Kehren Sie dann mündlich mit Ihren Lernenden zu den Fragen des frühen Kinos und zur Figur des Zauberers, des Taschenspieler, die der des Regisseurs nahesteht, zurück – ausgehend von Georges Méliès (1861-1938), falls sie den Film schauen.⁷ Erwähnen Sie diesen starken Wunsch, Geschichten zu erzählen, schon bei der ersten Verwendung des Mediums Film. Die technischen Experimente mit dem Medium bieten die ersten "Spezialeffekte" vor dem Aufkommen des digitalen Kinos und der Computergrafik. Man verkleidet sich, projiziert Licht und Rauch und schafft durch die Magie des Schnitts, die Illusion einer fantastischen Welt, die aus Erscheinungen und Verschwinden besteht.
4. Sehen Sie sich die folgenden Ausschnitte an (dieser Teil kann Gegenstand von Gruppenarbeiten oder Vorträgen zum Motiv des Automaten in Verbindung mit der industriellen Revolution und dem Aufkommen der Maschinerisierung sein, indem Sie die Schülerinnen und Schüler bitten, den Zusammenhang zwischen diesen drei Videos zu erklären):

⁷ Für weitere Informationen über Georges Méliès widmet die Website von Radio France dem Regisseur ein ganzes historisches Dossier aus Archivbildern und aktuellen Forschungsergebnissen. Georges Méliès: Podcasts und Nachrichten, Radio France, 2021, <https://www.radiofrance.fr/personnes/georges-melies>.

- a. <https://www.youtube.com/watch?v=-rj4SgcS5PQ> (Ausschnitt Hugo Cabret, 0:46 Min.)
 - b. <https://www.youtube.com/watch?v=iqOZDfNGxwQ> (Dokumentarfilm von 1942 über die Automaten, 15:56 Min.)
 - c. <https://www.youtube.com/watch?v=47JCfISFqQc> (Ausschnitt *Les Temps modernes*, Charlie Chaplin, 1936)
5. Korrektur des Quiz. **Antworten:** Richtig/ b/ b/ Richtig/ c/ weil es sich um eine Vielzahl von Fotografien auf Film handelt, die durch den Rhythmus des Projektors in Bewegung gesetzt werden/ vom Roboter/ beide versuchen, die Illusion der Realität nachzubilden/ alle Antworten



ARBEITSBLATT

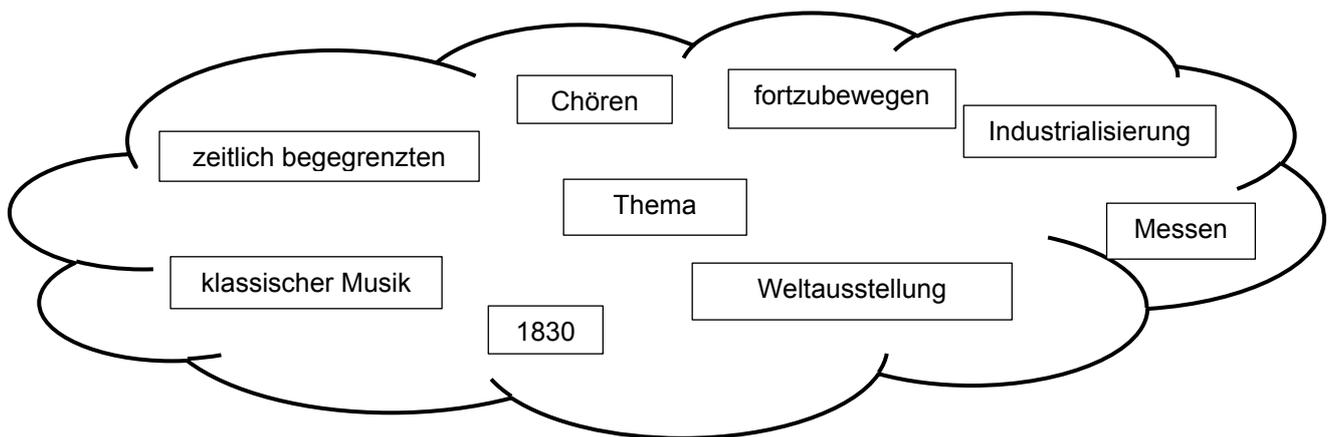
Vorname:

1. Was ist ein Festival? (Definition)

.....

2. Vervollständige den Lückentext mit Hilfe der Wörter in der Wolke.

Historisch gesehen waren die ersten Kulturfestivals ab, die mit der Aufführung von und verbunden waren. Mit dem Aufkommen der wurde es für die Bevölkerung leichter, sich, und so konnten viele Menschen an diesen Veranstaltungen teilnehmen. Festivals können mit verglichen werden, die um ein bestimmtes herum aufgebaut sind. Die in London im Jahr 1951 war ein Meilenstein in dieser Zeit.



3. Sieh dir die vier Videoausschnitte an und beantworte anschliessend die Fragen.
a. Was ist eine Weltausstellung?

.....

b. Was ist der Sinn einer Weltausstellung?

.....

.....

c. Was wurde 1889 in Paris gebaut, um die Macht Frankreichs in Bezug auf technische Innovationen zu demonstrieren?

.....

d. Wann und wo war die erste Weltausstellung?

.....

e. Was war das Hauptziel von François de Neufchâteau, als er die erste nationale Ausstellung für Industrieprodukte ins Leben rief?

.....

.....

f. Was hat Joseph Paxton anlässlich der ersten Weltausstellung entworfen?

.....

g. Was war das Thema der Weltausstellung in Paris 1889 und was wurde dort gezeigt?

.....

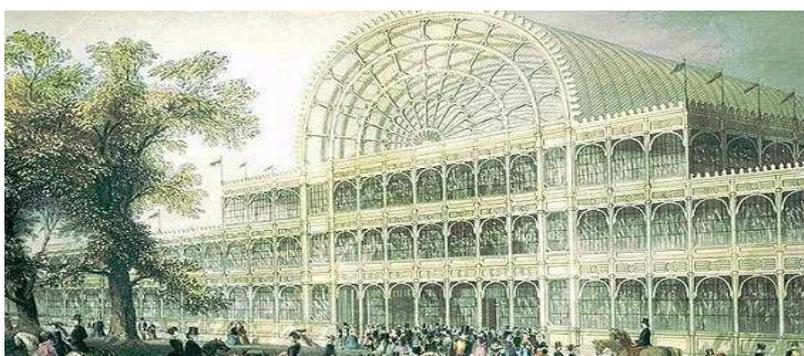
h. Um welchen menschlichen Sinn herum entwickeln sich die Erfindungen, insbesondere die von Thomas Edison, und was ermöglichen sie Neues?

.....

i. Welche Auswirkungen hatte die Weltausstellung in Paris im Jahr 1900 auf die Stadt?

.....

.....



Nachgebildeter Crystal Palace, London 1851

4. Was siehst du auf den Bildern? Beschreibe sie wie eine echte Kunsthistorikerin, ein echter Kunsthistoriker, indem du deine Sätze mit «ich sehe» beginnst.



.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



5. Formuliere nun Vorschläge und frage dich, wozu diese Geräte verwendet wurden. Behalte deine Vermutungen im Hinterkopf, denn wir werden sie im Laufe des Ateliers beantworten.

.....

.....

.....

.....

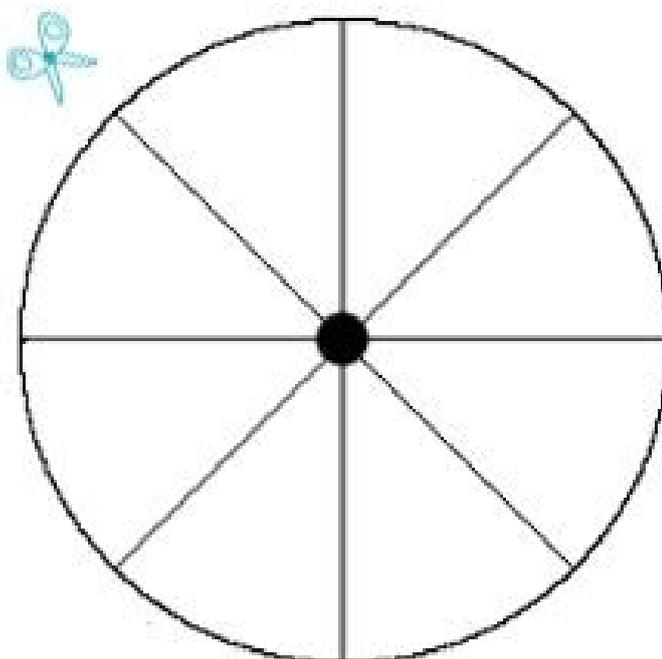
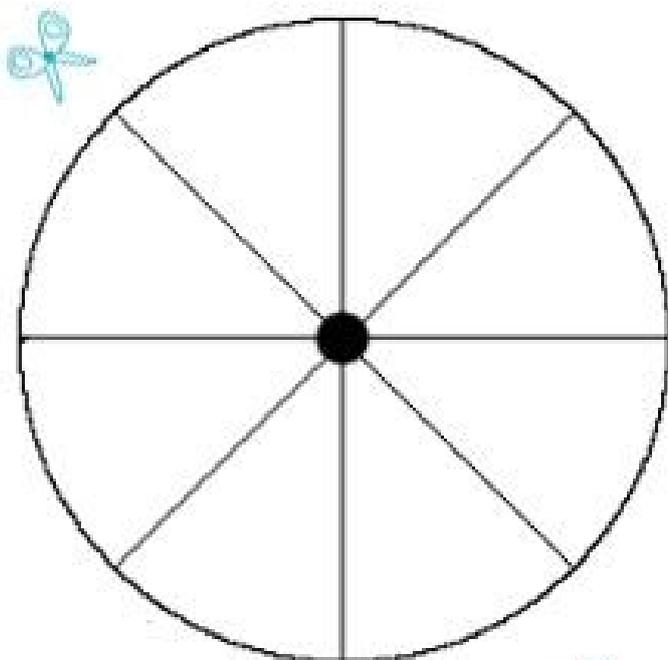


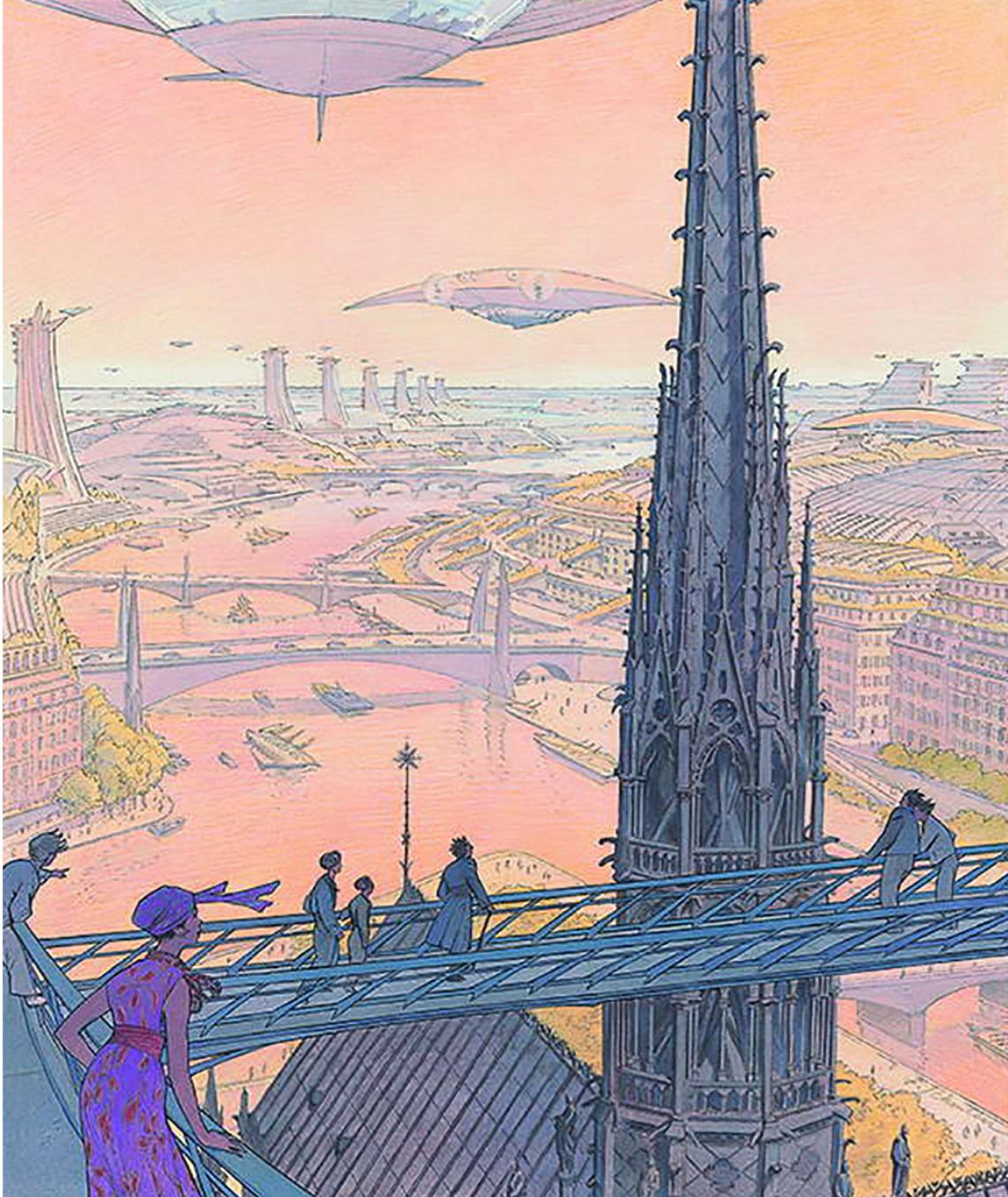
ARBEITSBLATT

Vorname:

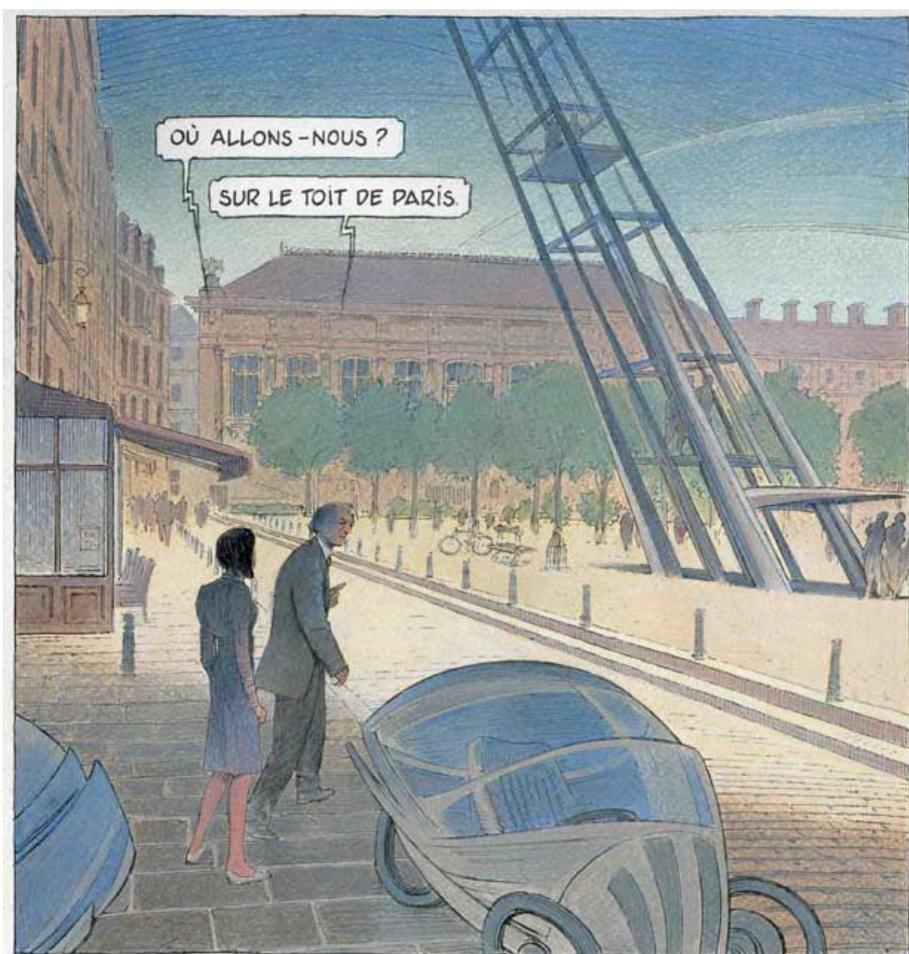
1. Schneide mit deiner Schere die Kreise rundherum aus. Wenn das Papier nicht dick genug ist, klebe die beiden Teile zusammen.
 2. Male mit Farbstiften jeden Teil des Kreises aus. Die Farben sind in der unten gezeigten Reihenfolge zu auszumalen. Du kannst anfangen, wo du möchtest.
-
3. Schliesslich steckst du in der Mitte des Kreises einen Zahnstocher durch und klebst ihn hinten fest. Falls du Hilfe brauchst, melde dich.

Endlich kannst du deinen superbunten Kreisel drehen! Was kannst du beobachten?





François Schuiten, *Notre Dame*, aus dem Comic *Revoir Paris*, von Benoît Peeters und François Schuiten, Paris, Casterman, 2014.







ARBEITSBLATT - QUIZ

Vorname:

1. **Das Kino kann nur dank Apparaten existieren:** richtig oder falsch?
2. **Das Kino entstand, nachdem**
 - a. sich Chemiker mit den Besonderheiten der Farbe auf einem Bild beschäftigt hatten.
 - b. Fotografen und Wissenschaftler die Bewegung analysieren und verstehen wollten, indem sie zahlreiche Fotos machten.
 - c. Erfinder sich eine dynamische visuelle Darstellung wünschten, wie eine animierte Werbung, um ihre Schöpfungen und Entdeckungen zu präsentieren.
3. **Bei der ersten öffentlichen, kostenpflichtigen Vorführung von den Brüdern Lumières im Jahr 1895 konnte man auf der Leinwand...sehen.**
 - a. Einen langen Film mit Dialogen
 - b. Kleine Szenen aus dem Alltag
 - c. Ein schwarz-weißer Zeichentrickfilm
4. **Ursprünglich wurde das Kino auf Jahrmärkten als etwas Seltsames gezeigt, vor dem die Bourgeoisie (wohlhabende Menschen) Angst hatte:** richtig oder falsch?
5. **Welche Verbindung besteht zwischen einem Kinofilm und einem Tischtennisball?**
 - a. Sie wurden von der gleichen Person erfunden.
 - b. Sie haben die gleiche Farbe, wenn man sie ins Licht hält.
 - c. Sie bestehen ursprünglich aus demselben Material.
6. **Warum wird das Kino als die Kunst der bewegten Bilder bezeichnet?**.....
7. **Von welcher Science-Fiction-Figur ist der Automat ein Vorgänger?**.....
8. **Welche Verbindung kannst du zwischen dem Automaten und dem Kino herstellen.?**.....
9. **Wozu dient ein Filmfestival (mehrere Antworten möglich)**
 - a. Filme zu zeigen, die man anderswo vielleicht nicht sehen würde
 - b. Das Publikum und die Filmschaffenden zusammenzubringen
 - c. Um Filme zu verkaufen
10. **Wenn du deine Erfahrung beim FIFF in einem Wort beschreiben müsstest, welches wäre das?**.....





EINFÜHRENDE BIBLIOGRAPHIE FÜR LEHRPERSONEN

GESCHICHTE DES KINOS

BORDWELL, David, THOMPSON, Kristin, *Film History: An Introduction*, New York, McGraw-Hill, 1995.

BRASILLACH, Robert, BARDECHE, Maurice, *Histoire du cinéma*, Paris, Denoël et Steele, 1935 ; rééd. augm. Denoël, 1943 ; André Martel, 1948, 1953 ; Les Sept Couleurs, 1964 ; Le Livre de Poche, 1964, 2 tomes ; traduction américaine, 1938.

LO DUCA, Joseph-Marie, *Histoire du cinéma*, Paris, Presses Universitaires de France, coll. « Que sais-je ? », 1942 (nouvelles éditions 1946, 1958, etc.).

MITRY, Jean, *Histoire du cinéma, Art et industrie*, Paris, Editions universitaires :

- tome 1 : 1895-1914, 1968
- tome 2 : 1915-1925, 1969
- tome 3 : 1923-1930, 1973
- tome 4 : *les Années 30*, 1980
- tome 5 : *les Années 40*, 1980.

PINEL Vincent, « Chronologie commentée de l'invention du cinéma », 1895, *revue d'histoire du cinéma*, numéro hors-série, 1992, pp. 1-104, disponible en ligne : www.persee.fr/doc/1895_0769-0959_1992_hos_1_1.

SADOUL, Georges, *Histoire d'un art, le cinéma. Des origines à nos jours*, Paris, Flammarion, 1949 ; nouvelles éditions régulières sous le titre *Histoire du cinéma mondial. Des origines à nos jours*, Paris, Flammarion, jusqu'en 1962, et depuis les années 1970 avec une préface de Henri Langlois, ainsi qu'en livre de poche sous le titre *Histoire du cinéma*, Paris, J'ai Lu, coll. « Connaissance », 1962.