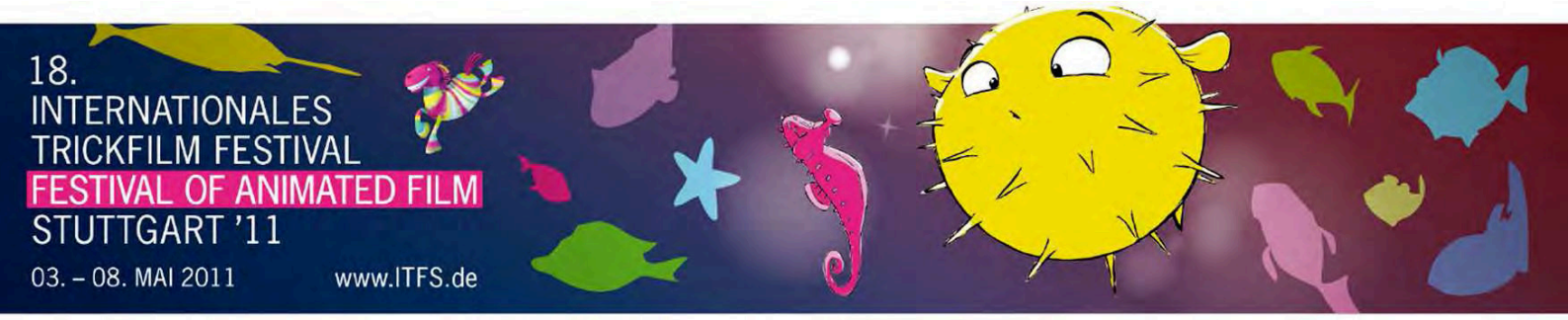
Das Bild der Prinzessin

ARBEITSHILFE

www.filmwerk.de

kfw



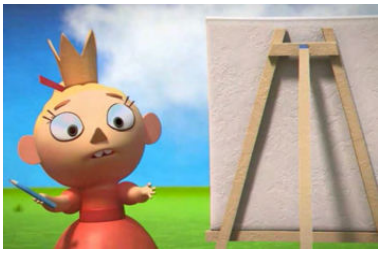
DAS BILD DER PRINZESSIN

Materialien für den Einsatz im Unterricht

Josephine Reußner und Anna Kopp

Kurzbeschreibung der Unterrichtseinheit

Das Konzept zum deutschen Animationsfilm **Das Bild der Prinzessin** ist für den Einsatz in der **Grundschule** gedacht. Eine Identifikation mit der Protagonistin, die Interpretation ihres Verhaltens und ihrer Entwicklung kann Impulse setzen, sich kritisch mit den eigenen Interessen und Motiven zu beschäftigen und diese gegenüber anderen zu artikulieren. Inhaltliche Schwerpunkte sind Hobbies, Märchen und der Umgang mit der Natur.



Es werden vier verschiedene Produktionen vorgestellt, die sich technisch mit **Objektanimation** und inhaltlich mit dem Filmthema „eigene Interessen entwickeln" und "Hobby" auseinandersetzen. Die Kinder lernen dabei nicht nur, wie Trickfilm funktioniert, sondern können auch beim **Basteln eigener Figuren** kreativ werden. Da ein Großteil der Arbeit in Gruppen stattfindet, werden soziale Kompetenzen ebenso gefördert wie Selbstreflexion und der Umgang mit StopMotion-Software. Außerdem werden kurz drei Alternativen mit weniger oder ganz ohne den Einsatz von Technik vorgestellt – ebenfalls zum Thema Hobby und Reflexion der eigenen.

Zielgruppe

- 1. – 4. Klasse

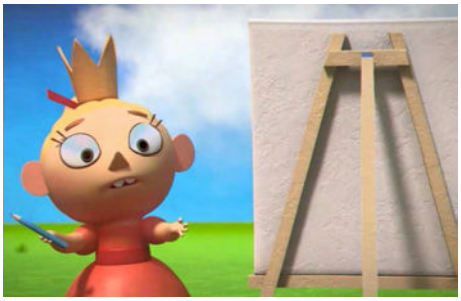
Bezüge zum Bildungsplan

- Grundschule MeNuK:
- Identifikation
- Verständnis, Verstehen und Respektieren
- Mediennutzung
- Tiere und Umwelt
- Deutsch (3. und 4. Klasse)
- Umgang mit Texten
- Kreativität mit Medien

Das Bild der Prinzessin

Inhalt

Eine kleine Prinzessin malt ein Bild von einer Kuh und erntet von den Bediensteten des Schlosses wie gewohnt ihr Lob für ihre Malkünste, auch wenn keiner den Bildinhalt erkennen kann. Nur der Gärtner erhebt Widerspruch. Entsetzt lässt sie ihn in den Kerker werfen und versucht ihn umzustimmen. Der



Gärtner sensibilisiert die Prinzessin durch Fragen und empfiehlt ihr, sich eine Kuh aus der Nähe anzuschauen. Ihr Ehrgeiz wird geweckt. Beim erneuten Versuch die Kuh zu malen, befielt sie den Bediensteten die Kuh in eine unnatürliche Position zu bringen. Sie erwartet, dass sich die Natur ihrer kindlichen Vorstellung anzupassen hat, was natürlich nicht funktioniert. Erst als die Prinzessin sich auf die Kuh und ihre Natur einlässt, ist sie in der Lage, diese auch genau zu malen. Dabei findet sie ihren Spaß am Malen.

Daten zum Film

- Regie: Klaus Morschheuser, Johannes Weiland
- Land: Deutschland, 2011
- Dauer: 6 Minuten
- Technik: Computeranimation 3D

Themenschwerpunkte

Zu Beginn ist das Malen eines Bildes für die Prinzessin lediglich eine Art sich die Zeit zu vertreiben und Anerkennung zu erhalten. Der blinde Gärtner als Mentor hilft ihr, sich zu entwickeln, genauer hinzusehen und sich intensiver mit dem Malen auseinanderzusetzten. Am Ende hat sie gelernt, sich über eine längere Zeit mit einem Thema zu beschäftigen. Ihr Bedürfnis nach Anerkennung wird geringer und die Freundschaft mit der Kuh gewinnt an Wert für sie.

Der Film plädiert dafür, sich Zeit zu nehmen, genauer hinzusehen und Kindern auch diese Zeit zu geben und sie dabei zu fördern. Auf diese Weise können Kinder neue Perspektiven für sich selbst entdecken.

Charaktere und Beziehungen

Die Protagonistin scheint im Film zunächst das Klischee einer Prinzessin vollständig zu erfüllen. Sie ist ein verwöhntes Mädchen, die sich um nichts Gedanken machen muss und auch nicht will. Die Bediensteten kümmern sich um das Mädchen und sind ihre einzigen Bezugspersonen. Ihre Eltern spielen nur eine kleine Rolle. Der Vater spielt Golf und kümmert sich nicht um seine Tochter. Er widerspricht ihr nicht, als sie den Gärtner in den Kerker werfen lässt. Eine Mutter erscheint gar nicht im Film.

Die Prinzessin ist es gewohnt, gelobt zu werden und kann deshalb mit der Reaktion des Gärtners nicht umgehen. Der Gärtner als Mentor eröffnet der kleinen Prinzessin trotz oder gerade wegen seiner eigenen Blindheit neue Perspektiven auf die Welt. Das bringt sie in ihrer persönlichen und künstlerischen Entwicklung voran. Sie wird zum ersten Mal dazu angehalten, ihr Verhalten und die Motive dafür zu reflektieren. Am Ende sieht sie ihre eigenen Fehler und Schwächen vor sich, kann jedoch noch nicht damit umgehen - sie entschuldigt sich nicht beim Gärtner.

Die Kuh ist eine Art Botschafter im Film. Sie vermittelt der Prinzessin den Spaß am Malen und weist sie indirekt auf ihr Fehlverhalten bezüglich des Gärtners hin. Erst durch die genaue Beobachtung der Kuh, erkennt die Prinzessin das Wesen des Tieres und entdeckt sich dadurch selbst.

Symbole

Die Krone der Prinzessin kann als Symbol ihrer Macht gesehen werden. Die Krone verbietet den Bediensteten jegliche Art der Kritik und ermächtigt sie dazu, den Gärtner in den Kerker werfen zu lassen. Als die kleine Prinzessin zum ersten Mal nicht nur auf sich selbst konzentriert ist und beginnt, ihre Umwelt wahrzunehmen, setzt sie ihre Krone der Kuh auf und übergibt dieser damit ihre Macht. Sie erkennt damit indirekt ihr eigenes Fehlverhalten an.

Formal-ästhetische Aspekte

Auf der Bildebene ist vor allem die Farbigkeit auffällig. Kräftige Farben vermitteln den Eindruck einer fröhlichen und kindgerechten Welt. Die Farbigkeit ist an die Hauptfigur im Film angelehnt, Rosa tritt in verschiedenen Farbtönen auf. Der Film ist in hellen und strahlenden Farben gehalten.

Zu den wichtigsten Gestaltungselementen auf der Bildebene zählt die **Kameraeinstellung**. Sie kann die Aufmerksamkeit des Zuschauers auf Details der

Begriffe:

- Surprise
- Kameraeinstellung

Handlung lenken, ihm einen Überblick geben und Gefühle vermitteln. Bei der Einstellungsgröße wird das Bild in Relation zum menschlichen Körper gesetzt.

Die Nahaufnahmen werden häufig eingesetzt, um die emotionalen Reaktionen des Protagonisten in einer Situation zu zeigen. Der Bildausschnitt zeigt den Protagonisten von Kopf bis zur Brust. In diesem Beispiel sieht man die liegende Prinzessin zwar ganz, doch perspektivisch verzerrt. Das zentrale Element des Bildes ist jedoch ihr Gesicht. Der Bildausschnitt zeigt deutlich ihre Mimik: ihre großen aufmerksamen Augen und ihre herausgestreckte Zunge als Zeichen dafür, dass sie sich bemüht.

Die Halbtotale ordnet die Protagonisten in ihre Umgebung ein und setzt sie in Beziehung zueinander. Die Handlung wird betont. In dieser Halbtotalen sieht der Zuschauer, dass die Prinzessin mit der Kuh im Garten steht und spürt das wachsende Verständnis der kleinen Prinzessin für die große Kuh.

In der Totalen spielen Handlung und Gefühle weniger eine Rolle. Sie zeigt einen großen Teil der gesamten Umgebung und verschafft dem Zuschauer einen Überblick. In dieser Einstellung soll der Zuschauer den bis dahin unbekannten Garten kennen lernen, in dem der König eine Runde Golf spielt.

Ein Stilmittel, das in Filmen häufig zum Einsatz kommt, um der Handlung eine unerwartete Wendung zu geben oder eine humoristische Pointe zu setzen, wird in der Filmsprache als **"Surprise"** bezeichnet. Durch Offenlegung eines dem Zuschauer bisher unbekannten, aber bedeutsamen Details erhält das bereits Gesehene eine neue Bedeutung. Im "Bild der Prinzessin" führt das Verhalten des Gärtners am Ende - er verlässt die Szene mit einem Blindenstock - zu neuen Interpretationsmöglichkeiten.

Spezifisch Animationsfilm

Signifikant für den Film „Das Bild der Prinzessin“ ist die Darstellung der Körperproportionen der Figuren, die an das Alter der Prinzessin angelehnt sind. Die Prinzessin hat einen kleinen Körper und einen relativ großen Kopf mit großen Augen, was dem so genannten Kindchenschema entspricht und oft in Trickfilmen für Kinder auftaucht. Auch die Proportionen der Kuh sind unverhältnismäßig: kurze dünne Beine und ein großer runder Körper. Auch der Umgang der Protagonistin mit der Kuh ist typisch für einen Animationsfilm. So wird diese festgehalten oder wird zu einer bestimmten Mimik gezwungen. Außerdem kann die Kuh den Gärtner durch ein Fenster zum Kerker sehen. Auch das ist ein Beispiel für die vereinfachte Darstellung in Trickfilmen.

Filmrezeption

Methoden und Tipps

In diesem Abschnitt sollen einige Fragestellungen vorgeschlagen werden, um die Klasse auf die inhaltlichen und ästhetischen Besonderheiten des Films aufmerksam zu machen, diese zu interpretieren und anschließend in einer eigenen Produktion anzuwenden.

Vor dem Film:

- Was erwartet ihr von einem Film mit diesem Titel?
- Welche Vorstellungen habt ihr von einer Prinzessin?
- Wie ist eine Prinzessin?

Während der Filmpräsentation oder im Anschluss daran, können die vorbereiteten Arbeitsblätter zum Einsatz kommen. Sie sollen den Kindern helfen, sich Gedanken zu den Themen des anschließenden Gesprächs zu machen.

Fragen nach dem Film:

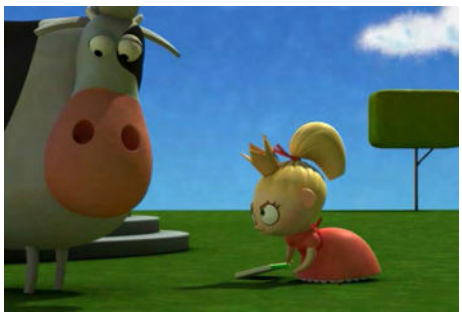
Zur Prinzessin:

- Welche Eigenschaften hat die Prinzessin?
- Bestätigt das eure Vorstellung von einer Prinzessin?
- Wie entwickelt sich die Prinzessin im Film?

Zum Thema Interessen und Hobbies:

- Kann man die Malerei der Prinzessin am Anfang des Films als Hobby bezeichnen?
- Was macht ein Hobby aus?

- Was sind eure Hobbies?
- Mit was beschäftigt ihr euch gerne?
- Was findet ihr daran so interessant?



Zur Rolle des Gärtners:

- Welche Rolle spielt der Gärtner?
- Ist euch bei dem Gärtner etwas aufgefallen? (Die Schlussszene kann evtl. noch einmal abgespielt werden.) Welche Bedeutung könnte es haben, dass der Gärtner blind ist?
- Warum wurde uns erst am Ende des Films gezeigt, dass der Gärtner blind ist? (Dramaturgisches Element: "Surprise", s. o.)
- Kann man auch blind Bilder malen?

Die Kinder können mit geschlossenen Augen ein Selbstporträt durch ertasten des eigenen Gesichts zeichnen. Genaues Beobachten durch das Tasten mit den Fingern und grafische Umsetzung scharfer Kanten und weicher Flächen bringen eine ganz andere zeichnerische Qualität. Anschließend kann mit den Kindern über das dabei Erlebte und Gefühlte gesprochen werden.

Frage:

- Ist das Porträt ungenauer, weil es nicht unseren Sehgewohnheiten entspricht?

Durch genaues Hinsehen kann der Film unter die Lupe genommen werden. Die verschiedenen **Kameraeinstellungen** und ihre Wirkungen können - auch mit Blick auf eine Eigenproduktion - besprochen werden.

Mein Hobby

Beschreibung der Einheit

Die Schüler führen eine Objektanimation durch und stellen mit eigenen Figuren ihre Hobbies oder Interessen dar.

Zeitaufwand

- ca. 25 Minuten basteln, ca. 20 Minuten testen, ca. 45 Minuten Aufnahme (beliebig verlängerbar)

Technische Voraussetzungen

Für eine Gruppe von je maximal fünf Schülern werden benötigt:

- 1 Laptop mit MonkeyJam
- 1 Webcam (wird über USB mit dem Laptop verbunden)
- 1 Stativ (am Besten Mikrophonstativ)
- Software für Einzelbildaufnahme (z. B. MonkeyJam)

Benötigte Materialien

Je nachdem, ob die Kinder ihre Figuren selbst basteln oder fertige Figuren verwenden:

Lego-, Playmobilmännchen oder ähnliche bewegliche Spielzeuge alternativ Joghurtbecher, Flasche oder ähnliches (zur Erleichterung können die Schüler bereits bestehende Figuren nutzen)

- buntes Tonpapier oder bunter Karton
- Stifte
- Scheren
- Tesafilm, Klebestift

Vorbereitung

Bei allen Varianten kann das Programm MonkeyJam verwendet werden.

Die Kamera wird über USB- Kabel mit dem Laptop verbunden, auf dem das Programm MonkeyJam installiert wurde. Die Bilder sollten in einem eigenen Ordner gespeichert werden. Bitte wählen Sie in den Projekteinstellungen 25 Bilder pro Sekunde aus. Befestigen Sie die Kamera auf einem Stativ auf Tischhöhe. Die Figuren können dann auf dem Tisch animiert werden.

Teilen Sie Ihre Schüler in Gruppen ein. Eine Gruppe sollte aus maximal 5 Schülern bestehen.

Gruppeneinteilung:

Schüler, die gleiche Interessen teilen, zum Beispiel eine Sportart, können in einer Gruppe zusammenarbeiten und sich eine kurze Szene ausdenken, mit der sie diese darstellen.

- 1 Kind achtet auf die Einhaltung des Drehbuchs
- 1 Kind (Regie) gibt Kommando Hände weg, bevor das Bild aufgenommen wird
- 2 Kinder bewegen die Figuren
- 1 Kind löst die Bilder am Laptop aus

Die Schüler können während des Projekts die Rollen untereinander tauschen.

Durchführung

Falls die Figuren selbst gebastelt werden:

In den Gruppen basteln die Schüler an ihren beweglichen Prinzessinnen bzw. Prinzen, die ein Hobby vorführen sollen.

Da sich die Figuren bewegen sollen, können je nach Altersgruppe auch Playmobil-, Lego- oder ähnliche Figuren verwendet werden. Die Kinder müssen dann nur noch in passender Größe Gegenstände zur Darstellung ihrer Hobbies basteln.

Die Animation

Bereiten Sie Ihre Schüler auf die Animation vor, in dem Sie ihnen die wichtigsten Funktionen des Programms erklären.

Erklären Sie den Kindern, dass sie ganz viele kleine Bewegungen ihrer Figuren fotografieren müssen, damit eine fliesende Bewegung entsteht.

Zunächst kann eine Testaufnahme gemacht werden. So bekommen die Schüler ein Gefühl dafür, wie schnell sie ihre Figuren bewegen müssen, damit die Handlung verfolgt werden kann. Stellen Sie nach der Testphase mit den Schülern Mängel fest. Finden Sie heraus wo es hakt, wo das Bild eventuell länger stehen müsste oder wo sich die Figuren langsamer bewegen sollten.

Die Kinder überlegen sich eine ganz kurze Handlung für ihre Figuren. Dabei sollte darauf geachtet werden, dass keine komplizierte und aufwändige Geschichte entsteht, sondern dass ihre Figuren darstellen, was ihr Hobby auszeichnet.

Produktion

Strich für Strich

Beschreibung der Einheit

Diese Variante verknüpft die Themen Animation und "Malen und Zeichen". In einer Schulstunde entsteht eine gemeinsame Animation „Strich für Strich“ an der Tafel. Die Kinder zeichnen an der Tafel ein Bild, das erst nach und nach durch Linien entsteht.

Zeitaufwand:

- ca. 45 Minuten Aufnahme (beliebig verlängerbar)

Technische Voraussetzungen

Die technische Ausrüstung wird einmal benötigt:

- 1 Webcam (wird über USB mit dem Laptop verbunden)
- 1 Laptop

- 1 Stativ (Für Webcams eignet sich ein Mikrophonstativ besonders gut)
- Software für Einzelbildaufnahme (z. B. MonkeyJam)

Benötigte Materialien

- Kreide in verschiedenen Farben
- evtl. Stoppuhr

Vorbereitung

Befestigen Sie die Kamera mit Klebeband so fest am Stativ, dass sie sich nicht bewegen lässt.

Verbinden Sie die Webcam über USB mit dem Laptop, auf dem MonkeyJam installiert ist.

Starten Sie das Programm und darin das Aufnahmefenster. Nun sehen Sie den Bildausschnitt der Kamera.

Stellen Sie jetzt die Kamera so auf, dass das Objektiv genau senkrecht zur Tafel steht und ein geeigneter Ausschnitt der Tafel zu sehen ist. Achten Sie darauf, dass die entstehenden Zeichnungen nicht zu klein im Bild sind, aber auch nicht zu schnell die Bildränder erreichen.

Markieren Sie zur Orientierung mit dünnen Linien die Bildränder an der Tafel.

Durchführung

Falls Sie die Animationstechnik noch nicht im Unterricht verwendet haben, erklären Sie ihren Schülern zunächst kurz die Technik.

Ein Kind übernimmt die Aufnahmen am Computer. Ein zweites Kind stoppt die Zeit und gibt vor der Aufnahme jedes Bildes ein klares Zeichen, dass kein Kinder mehr auf dem Bild zu sehen ist.

Zunächst werden 20 Bilder von der leeren Tafel aufgenommen. Ein Kind fängt an, einen kurzen Strich zu zeichnen und duckt sich anschließend, dass es unter der Tafel aus dem Bild verschwindet. Dann wird ein Bild aufgenommen. Ein weiteres Kind zeichnet den nächsten Strich und es wird wieder ein Bild erstellt. Strich für Strich entsteht so eine Animation (besonders einfach für den Anfang sind Buchstabenanimationen oder wachsende Pflanzen).

Um einen besseren Überblick zu haben, kann mit den Kindern vereinbart werden, dass für das Zeichnen 5 Sekunden zur Verfügung stehen und für den Wechsel weitere 5 Sekunden. So vermeiden Sie, dass die Kinder zu lange aufeinander warten müssen.

Es können auch bis zu drei Kinder gleichzeitig nebeneinander zeichnen, wodurch ein größeres Bild entsteht und die Wartezeiten weiter reduziert werden können. Hier ist es aber sinnvoll, die Klasse vorher in 3 Gruppen einzuteilen und den Zeichenbereich für jede Gruppe klar an der Tafel zu definieren.

Vorschlag mit weniger technischem Aufwand

Die Kinder stellen der Klasse mit Hilfe einer Fotostory ihre Interessen oder Hobbies vor und beschreiben je nach Wahl und Ziel der Präsentationsform mündlich oder schriftlich, was sie daran besonders spannend finden. Dabei lernen sie die Möglichkeiten multimedialer Präsentation durch die Verknüpfung von Bild- und Textinformation kennen und sich damit auszudrücken.

Vorschlag ohne Technikeinsatz

Falls Sie an Ihrer Schule nicht über die benötigten technischen Möglichkeiten verfügen, können Sie folgende Möglichkeiten nutzen, um den Film „Das Bild der Prinzessin" trotzdem für die Kinder zugänglich zu machen und ihn nachzubearbeiten.

Basteln von Prinzen und Prinzessinnen aus verschiedenen Verpackungsmaterialien und Objekten

Die Kinder stellen sich selbst bei der Ausübung ihres Hobbys dar. Die Figuren können beispielsweise aus Joghurtbechern, Knöpfen, Wolle, ... bestehen. Anschließend stellen die Kinder ihr Hobby mit Hilfe der Figuren der Klasse vor.

Pantomime

Die Schüler stellen ihre Lieblingsbeschäftigung pantomimisch dar und die anderen Kinder versuchen zu erraten, um welche Lieblingsbeschäftigung es sich handelt.

Anhang

MonkeyJam:

- Kostenloser Download z.B. bei http://download.chip.eu/de/MonkeyJam-3.0-beta_262758.html

Anleitung zu MonkeyJam:

- http://www.mediaculture-online.de/fileadmin/handouts/mega_monkeyjam.pdf

DAS BILD DER PRINZESSIN

Die kleine Prinzessin

Ist die Prinzessin so, wie du dir eine Prinzessin vorstellst?

❍ Ja ❍ Nein

Schreibe 3 Eigenschaften der Prinzessin auf und woran du das erkennst.

3 Eigenschaften der Prinzessin:	**An welchem Verhalten siehst du das?**
1.	
2.	
3.	

Warum zeigt die Prinzessin allen im Schloss ihr Bild?

Was macht sie, als der Gärtner sagt, sie soll sich eine Kuh anschauen?

Ist die Prinzessin am Ende anders als am Anfang?

❍ Ja ❍ Nein

Macht ihr an Ende das Malen Spaß?

❍ Ja ❍ Nein

Woran siehst du das?

DAS BILD DER PRINZESSIN

Der Gärtner

Warum wird der Gärtner in den Kerker gesperrt?

Warum kommt er wieder frei?

Schreibe 2 Eigenschaften des Gärtners auf und woran du das erkennst.

2 Eigenschaften des Gärtners:	**Warum denkst du das?**
1.	
2.	

Was fällt dir beim Gärtner am Ende des Films auf?

DAS BILD DER PRINZESSIN

Die Kuh

Warum will die Kuh nicht so stehen wie die Prinzessin das will?

Wie schafft es die Prinzessin am Ende, die Kuh doch zu malen?

Was lernt die Prinzessin von der Kuh?

Was bekommt die Kuh am Ende von der Prinzessin? _____

Was denkst du, warum bekommt die Kuh das?

Katholisches Filmwerk GmbH
Ludwigstr. 33
60327 Frankfurt a.M.
Telefon: +49-(0) 69-97 14 36-0
Telefax: +49-(0) 69-97 14 36-13
E-Mail: info@filmwerk.de
www.filmwerk.de