

Film des Monats 03/2014: Pettersson und Findus. Kleiner Quälgeist – große Freundschaft

(Kinostart: 13. März 2014)



Filmbesprechung

Pettersson und Findus. Kleiner Quälgeist – große Freundschaft

Interview

"Fürs Lachen musste mein Vater mich kitzeln!"

Hintergrund

Findus, die Pixel-Katze

Hintergrund

Der Ton macht den Film

Anregungen für den Unterricht

Arbeitsblatt

Pettersson und Findus. Kleiner Quälgeist – große Freundschaft



Deutschland 2013
Kinderfilm, Literaturverfilmung

Kinostart: 13.03.2014
Verleih: Senator Film Verleih
Regie: Ali Samadi Ahadi
Drehbuch: Thomas Springer nach den Kinderbüchern von Sven Nordqvist
Darsteller/innen: Ulrich Noethen, Marianne Sägbrecht, Max Herbrechter, Roxana Samadi (Stimme von Findus)
Kamera: Mathias Neumann
Laufzeit: 80 min, dt.F.
Format: Digital, Breitwand, Farbe
FSK: ohne Altersbeschränkung
FBW-Prädikat: Besonders Wertvoll
Altersempfehlung: 5-8 J.
Klassenstufen: 1. bis 3. Klasse
Themen: Freundschaft, Familie, Vertrauen, Tiere, Literaturverfilmung
Unterrichtsfächer: Vorfachlicher Unterricht, Deutsch, Kunst, Religion, Sachkunde, Lebenskunde, Musik

Der alte Hobby-Erfinder Pettersson verbringt seine Tage allein auf einem kleinen Bauernhof mit Holzhacken, Angeln, Tüfteln und dem Füttern der Hühner. Sein Leben ändert sich grundlegend, als seine Nachbarin Beda ihm eines Tages ein Kätzchen zur Pflege bringt. Pettersson gibt ihm den Namen Findus und zieht es liebevoll auf. Als Findus zu sprechen beginnt, entsteht zwischen beiden eine tiefe Freundschaft. Diese wird auf die Probe gestellt, als Pettersson den ständig krähen Hahn seines Nachbarn Gustavsson aufnimmt, der ansonsten im Suppentopf gelandet wäre. Weil der Hahn viel Aufmerksamkeit auf sich zieht, fürchtet Findus, seinen einzigen Freund zu verlieren. Um den aufgeplusterten Angeber loszuwerden, greift der Kater zu einer List.

Mix aus Real- und Trickfilm



Pettersson und Findus ist eine überaus erfolgreiche Kindermedienmarke. Allein in Deutschland sind die zehn Bilderbücher, die der schwedische Schriftsteller Sven Nordqvist seit 1984 verfasst hat, 7,5 Millionen Mal verkauft worden. Nach einer für das Fernsehen produzierten Zeichentrickserie und vier Animationskinofilmen ist die aktuelle Version von Regisseur Ali Samadi Ahadi erstmals eine Mischung aus Real- und Trickfilm. Die Frankfurter Animations- und VFX-Schmiede Pixomondo, die für die Effekte zu Martin

Scorseses 3D-Film *Hugo Cabret* (Hugo, USA 2011) einen Oscar® gewonnen hat, hat den Kater Findus animiert und mit den Realszenen so kombiniert, dass keine störenden Übergänge zu sehen sind und Trickfigur und Menschen ganz selbstverständlich zu interagieren scheinen.

Vom Buch zum Film

Pettersson und Findus. Kleiner Quälgeist – große Freundschaft basiert auf den vier Nordqvist-Büchern *Wie Findus zu Pettersson kam*, *Eine Geburtstagstorte für die Katze*, *Ein Feuerwerk für den Fuchs* und *Findus und der Hahn im Korb*. Drehbuchautor Thomas Springer kombinierte sie zu einer zusammenhängenden Geschichte und baute dafür einen übergreifenden Spannungsbogen, der zugleich die kleineren Handlungsverläufe der Buchepisoden integriert. Dabei hält sich die Filmerzählung inhaltlich ebenso an die

literarische Vorlage wie auch die Figurenzeichnung, das Setting und die Bildsprache – bis hin zu den sprechenden und etwas eitlen Hühnern und den sogenannten Mucklas, kleine koboldartige Wesen, die in den Zeichnungen der Buchreihe überall auftauchen und im Film ein Eigenleben entwickeln.

Eine Katze und drei Menschen



Das menschliche Figurenarsenal ist mit drei Personen sehr überschaubar. Während der gutmütige Pettersson und die redselige Beda als Sympathieträger angelegt sind, fungiert der schwerhörige Nachbar Gustavsson eher als Störenfried, der aber häufig auch Anlass zum Schmunzeln gibt. Kennzeichnend für Pettersson ist, dass er mit seiner Langmut über viele Streiche seines Katers hinwegsieht, ohne je böse zu werden. Beda wiederum versteht es mit ihrer Herzensgüte, hinter den Kulissen die Fäden zu ziehen und ihren Mitmenschen zu helfen, ohne sich aufzudrängen. Der sprunghafte Findus ist mit seiner kindlichen Neugier und seiner Lust am Unfug dagegen für ein junges Publikum als Identifikationsfigur geeignet. Seine Warmherzigkeit bezieht der Kinderfilm aus der häufigen Interaktion zwischen dem Kater und Pettersson, die einer engen Vater-Sohn-Beziehung ähnelt. Findus fühlt sich bei Pettersson geborgen, ihr Verhältnis ist von Vertrauen und Freundschaft geprägt. Das zeigt sich, als der eifersüchtige Kater lügt und dem nervenden Hahn Unrecht tut: Weil er seinen Egoismus bereut und einsieht, wie wichtig Rücksichtnahme ist, verzeiht ihm Pettersson.

Slapstick und Action



Besonders charmant wirken im Film die langen Verkettungen aus Missgeschicken und Zufällen, die entstehen, wenn zur Lösung eines Problems erst ein anderes und dann noch ein anderes gelöst werden muss. So löst allein die Tatsache, dass Mehl zum Backen einer Torte fehlt, eine Reihe komplizierter und komischer Verwicklungen aus, die schließlich fast in einem Stierkampf gipfeln. Zur Auflockerung der Szenenfolgen, in denen das Böse schlicht abwesend ist, nutzt die einfallsreiche Regie gelegentlich Gestaltungsmittel wie Slapstick – etwa wenn Pettersson über einen Korb frisch gelegter Eier stolpert – sowie Zeitraffer und Zeitlupe. So muss Findus einmal vor besagten wilden Stier flüchten und kann sich nur mit einem kühnen Sprung übers Gatter retten, der in Zeitlupe gefilmt wird – wie in einem Actionfilm.

Eine heile Welt mit Botschaft



Das Geschehen ist eingebettet in eine helle Bauernhofidylle mit fröhlichen Farben und einem heiteren Wald- und Wiesenpanorama. Den Bauernhof samt Scheune bauten die Filmemacher in einem Kölner Studio nach, den Hintergrund bildet ein fotorealistischer Vorhang mit Ausmaßen von 17 mal 155 Metern. Die Panorama-Fototapete ist so riesig, dass man damit einen Turm des Kölner Doms verhüllen könnte. Auch das Haus ist liebevoll mit vielen Details ausgestattet bis hin zur Kaffeemühle mit Handkurbel und dem Plumpsklo. Die harmonische Grundstimmung wird unterstrichen durch drei eingängige Lieder und Tanzeinlagen, darunter den Schluss-Song "Wenn man teilt, wird alles besser".

Autor/in: Reinhard Kleber, Redakteur und Autor im Bereich Film und Medien, 03.03.2014

Interview

"Fürs Lachen musste mein Vater mich kitzeln!"

Wie kommt der Kater Findus zu seiner Stimme? Ein Gespräch mit Roxana Samadi über ihre Arbeit im Synchronstudio.



Pettersson und Findus. Kleiner Quälgeist – große Freundschaft (Ali Samadi Ahadi, Deutschland 2013) ist echte Familienarbeit. Denn die Stimme des animierten Katers stammt von der Tochter des Regisseurs. Die zwölfjährige Roxana Samadi, die bislang nur Hörspiele gesprochen hat, ist für den Film mehrere Wochen im Synchronstudio verschwunden und hat dort Findus ihre Stimme geliehen.

Roxana, wie sieht die Arbeit in einem Synchronstudio aus?

Ich habe zuerst das Drehbuch bekommen, es durchgelesen und mir überlegt, wie ich was sagen würde. Dann bin ich ins Studio gegangen und habe alles, was Findus sagt, aufgenommen. Da habe ich erstmal losgelegt, so wie ich es meinte. Der Synchron-Regisseur hat mir dann immer mal wieder Verbesserungsvorschläge gegeben. Ich sollte mal mit einer tieferen Stimme sprechen, mal ein wenig höher. Zusammen sind wir alles durchgegangen und haben es zusammen überarbeitet.

Hast du den ganzen Film am Stück eingesprochen?

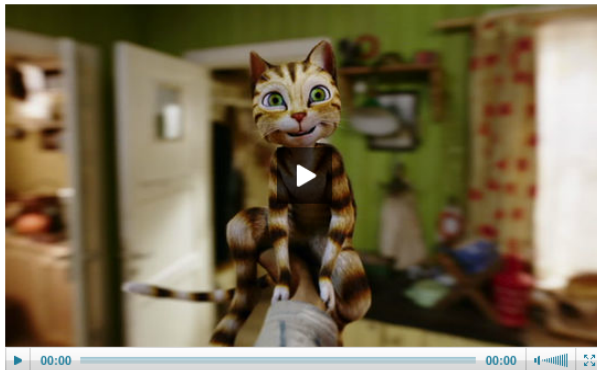
Nein, natürlich war das aufgeteilt. Das kann man nicht einmal komplett an einem Tag einsprechen. Ich war fünf bis acht Mal im Studio. Ganz genau weiß ich das nicht mehr. Ich stand an dem Pult, habe einzelne Szenen auf einem Monitor eingespielt bekommen und dazu habe ich mich bewegt, um ein Gefühl für Findus zu bekommen, und auf den Time Code geachtet: Da stand eine Zeit auf dem Bild und an der konnte ich ablesen, wann ich einsetzen musste.

Warst du ganz alleine in dem Synchronstudio-Raum?

Ja, die meiste Zeit war ich allein in dem Raum. Nur manchmal, wenn ich Klettergeräusche machen sollte, kam der Filmregisseur, der ja auch mein Vater ist, rein, hat sich in die Hocke gesetzt und ich konnte auf ihm rumklettern. So hat es sich ein bisschen echter angehört.

Hast du denn die Möglichkeit gehabt zu improvisieren?

Ja. Denn manchmal habe ich geschludert oder ein paar Worte ausgetauscht. Solange die Bedeutung vom Satz gleich bleibt, ist das kein Problem.



Ausschnitt: Pettersson und Findus. Kleiner Quälgeist – große Freundschaft,
© Senator Entertainment AG
abrufbar unter: <http://www.kinofenster.de/roxana-samadi-kf1403/>

Aber passen dann noch die Mundbewegungen von Findus zum Text?

Die Leute, die Findus animiert haben, hatten den vor mir eingesprochenen Text schon und haben den für Findus als Grundlage genommen. Bei den ersten Aufnahmen hatten wir eine Kamera mit im Studio, die hat mich beim Sprechen gefilmt und die Animatoren konnten sich genau meine Lippen angucken und wussten so, wie sich die Lippen von Findus bewegen müssen. Findus wurde also auf mich und meine Lippen animiert.

Dann musstest du den Film also zweimal einsprechen?

Ja, nachdem Findus animiert worden war, musste ich ihn noch einmal lebendiger machen. Hier kam mal noch ein Atmer, da noch ein Schnaufen. Das haben wir dann alles nochmal überarbeitet. An der Stelle kam auch der Time Code ins Spiel. Da musste ich wirklich aufpassen und halbwegs lippensynchron sprechen. Ich konnte natürlich alles öfter einsprechen, bis der Regisseur zufrieden war. Wenn es am Ende trotzdem nicht gepasst hat, konnte man es noch einmal verschieben.

Was war denn ganz besonders schwierig?

Das Lachen. Da kam dann auch manchmal mein Vater rein und hat mich durchgekitzelt. Dann hat das gut geklappt.

Wie lacht Findus denn?

Ich musste dafür locker sein und das war für mich schwierig. Wenn man durchgekitzelt wird, dann fällt man automatisch in sich zusammen und weicht so ein bisschen auf. Dadurch hat es super gut geklappt, aber vorher, so allein ohne Hilfe, habe ich das nicht so gut hinbekommen.

Was ist Findus für ein Typ?

Findus ist frech und lustig. Ein ganz lieber Kerl, mit dem du wirklich Pferde stehlen kannst. Findus macht jeden Spaß mit. Aber er kann auch mal verletzlich sein, hat eine zarte Seele.

Habt ihr etwas gemeinsam?

Ich glaube schon. Vielleicht so ein bisschen die freche Art. So ein bisschen. Aber ich habe nicht so viele Ideen wie der Findus.

Was meinst du damit?

Wenn du dem sagst, was er machen soll, dann probiert der das auch. Aber dann probiert er auch mal was Neues, was ihm vielleicht unbekannt ist. Das habe ich so ein bisschen mit ihm gemeinsam.

Hast du selbst eine Katze?

Ja. Wir haben zwei Katzen zuhause. Der eine von den beiden erinnert uns wirklich häufig an Findus. Der jagt gerne, der bewegt sich immer, springt durch die Wohnung. Genauso wie Findus.

Hast du eine Lieblingsgeschichte von Petterson und Findus?

Ja klar. Ich habe die ja schon früher immer gerne gelesen. Ich fand *Wie Findus zu Petterson* kam ganz toll. Die Zeichnungen fand ich sehr schön. Findus war da ja noch ein kleines Baby, total süß. *Ein Feuerwerk für den Fuchs* hat mir auch gut gefallen. Mit den Krachern und ihrem Plan mit dem Federhuhn und dem Pfefferballon. Das fand ich immer ganz toll.

Autor/in: Anna Wollner, freie Filmjournalistin in Berlin, 03.03.2014

Hintergrund

Findus, die Pixel-Katze

Wenn die computeranimierte Figur des Findus im Film [Pettersson und Findus. Kleiner Quälgeist – große Freundschaft](#) (Ali Samadi Ahadi, Deutschland 2013) mit dem Schauspieler Ulrich Noethen in der Rolle des Pettersson spricht, dann resultiert dieses so natürlich wirkende Gespräch aus einem langwierigen und aufwendigen Gestaltungsvorgang. Denn der Kater muss erst per Hand gezeichnet, im Computer dreidimensional gestaltet, bewegt und in die Realbilder eingebaut werden.

Von der Zeichnung zum Computermodell

Zum Leben erweckt wurde der Kater bei der Frankfurter Trickfilmschmiede Pixomondo, die ihr Können unter anderem bei Martin Scorseses 3D-Film [Hugo Cabret](#) (Hugo, USA 2011) bewiesen hat. 36 Minuten Film hat Pixomondo beim [Pettersson und Findus](#)-Film animiert. 656 Einstellungen wurden bearbeitet, wobei 547 Einstellungen auf Findus entfallen und 37 auf die Wichtelwesen, die Mucklas. Die meisten Arbeitsstunden steckten die Trickkünstler/innen in die Gestaltung und Animation des Protagonisten Findus. Allein ein halbes Jahr haben sie

benötigt, um aus den gezeichneten Entwürfen ein optimales dreidimensionales Computermodell zu schaffen. Zentrale Frage dabei: Wie soll Findus im Film aussehen? Dafür waren mindestens zehn Versionen in der engeren Auswahl. "Wir haben sämtliche Kater von Sven Nordqvist zusammengetragen – und das sind unzählige, denn er zeichnet Findus immer wieder anders –, um eine Art Mittelweg zu finden", erzählt der Filmregisseur Ali Samadi Ahadi in einem Interview für das Presseheft. Später habe man Nordqvist dazu geholt, damit er eigene Ideen einbringen könne. "Wir haben versucht, ihn so oft wie möglich einzubinden. Schließlich ist es seine Welt, er hat sie sich ausgedacht."

Der Bilderbuchkater wird ein Filmkater

Bei der Ausgestaltung des Pixelkaters hat der Buchautor "wertvolle Tipps gegeben, worauf man achten muss", erklärt der Animationsregisseur Chris Stenner von Pixomondo. "Da ging es etwa um den Abstand von Nase zu Augen, auf die er auch immer achtet beim Zeichnen. Das haben wir so weit wie möglich in unser Design übernommen." Die Animatoren/innen haben sich bemüht, den Look und Charme der Zeichnungen, sozusagen die Essenz der Illustrationen, in den Film zu übertragen. Am Ende steht ein Filmkater, den Stenner als "neugierig, vorlaut, frech und einfach liebenswert" charakterisiert. Auch wenn die Handlung in einer märchenhaft überhöhten, heiteren Landidylle angesiedelt ist, so haben sich die Filmkünstler/innen doch zum Ziel gesetzt, dem Schauspieler Noethen eine real glaubhafte Figur zur Seite zu stellen. "Wir wollten bei Findus nicht in Richtung Zeichentrickfigur wie Roger Rabbit gehen", erläutert Stenner, "vielmehr sollte Findus wie ein echtes Lebewesen wirken, also gaben wir Augen, Fell und Hose detaillierte, reale Materialien."

Der Animationsprozess

Bei der Animation unterscheiden die Pixomondo-Experten zwei Hauptabschnitte. Der erste umfasst Vorbereitungen wie Storyboards, Figurenbau und Oberflächengestaltung, der zweite das Animieren der Figur und das Einsetzen der belebten Figur in die vorher gedrehten Live-Action-Szenen (Realfilm) und deren Nachbearbeitung. Auf der Grundlage der Entwürfe wird zunächst ein Modell erstellt. "Das ist so ähnlich, wie wenn man eine Skulptur aus Ton gestaltet, nur eben im Computer", sagt Stenner. Das Modell wird dann texturiert, also angemalt oder im Fall des Katers mit einem Fell versehen. Findus wurden so im Rechner 450.000 Haare angeklebt. Um diese starre Statue zu bewegen, wird sie "geriggt", sie erhält also ein Skelett eingebaut. Findus besteht zum Beispiel aus 23.500

Polygonen, erläutert die Producerin Nadine Chodan. Das Skelett bekommt sogenannte Anfasser, die die Animatoren/innen bedienen können. Stenner vergleicht das gerne mit einem Marionettenspieler, der die Körperteile seiner Puppe mit Fäden bewegen kann. Mit Hilfe eines speziellen Computerprogramms erhält der Pixelkater zudem digitale Gesichtsmuskeln, damit er lachen oder weinen kann. Im Schnitt braucht ein/e Pixomondo-Animator/in acht Wochen, um eine Minute Bewegtbild zu erstellen.

Feinschliff für eine Trickfigur



Im zweiten Abschnitt gilt es, zunächst Kameraposition und Kamerabewegungen aus den Live-Action-Szenen im Computer nachzuempfinden. "Vor die so erzeugte 3D-Szenerie mit einer virtuellen Kamera wird der Pixel-Findus gestellt und bewegt", erläutert Stenner. Erst wenn das grobe Acting (Schauspiel) steht, beginnt die Feinanimation der subtilen Bewegungen und die Anpassung der Lippenbewegungen an die Tonaufnahmen – schließlich hat Roxana Samadi der Trickfigur Findus ihre Stimme geliehen. Danach bekommt der Digitalkater Licht und

Schatten verpasst und seine simulierte Hose. Damit diese schöne Falten wirft und den Bewegungen von Findus folgt, erzeugt ein spezialisiertes Team eigens eine Stoffsimulation. Wenn der Kater ins gleiche Licht getaucht ist wie Pettersson vorher im Studio, beginnt der finale Zusammenbau aller Einzelteile, das sogenannte Compositing. Hier wurden auch zahlreiche unterstützende Spezialeffekte wie Staub und Geröll, das auf Findus' Bewegungen reagiert, erstellt und integriert, um eine glaubhafte Interaktion mit den gedrehten Bildern zu ermöglichen.

Herausforderung für den Schauspieler

Doch wie kann ein Mensch mit einer Computerfigur in einer Szene interagieren, wenn er diese gar nicht sieht? Für den Pettersson-Darsteller Ulrich Noethen war dies die größte Herausforderung beim Drehen, zumal Findus sein wichtigster Spielpartner war. "Seit dem Kinofilm Meister Eder und sein Pumuckl mit Gustl Bayrhammer sind die technischen Möglichkeiten natürlich weit fortgeschritten, aber so schwierig hatte ich mir das nicht vorgestellt", sagt er. Deswegen bemühte sich das Filmteam um Ersatz in Form von Holzaufstellern oder Stoffkatern. "Bei einer Nahaufnahme, wenn die Kamera ganz nah an meinem Gesicht blieb, konnten wir an der Stelle, wo Findus sein sollte, eine Marke hinkleben oder eben einen Stoffkater hinsetzen, den ich dann angespielt habe", erzählt Noethen im Presseheft. In anderen Szenen halfen blaue Gewichtssäcke dem Schauspieler bei der Illusionserzeugung. Wenn Pettersson zu Beginn den kleinen Findus hochhebt, hält Noethen beim Drehen einen solches Gewicht in der Hand, an dessen Stelle die Animatoren/innen später die Findus-Figur platzieren. "Oft hat Findus den Sack verdeckt, aber manchmal ging das nicht auf, dann mussten wir den Rest wegretruschieren", ergänzt Chodan. Noch schwieriger waren für Noethen Totalen mit Findus. "Da hatte ich keinerlei Hilfsmittel mehr, sondern musste mir am Horizont selbst Markierungen merken." Sobald sich der imaginäre Findus bewegte, musste sein Blick entsprechend mitwandern. "Da wurde es wirklich knifflig".

Autor/in: Reinhard Kleber, Redakteur und Autor im Bereich Film und Medien, 01.03.2014

Hintergrund

Der Ton macht den Film**Wie die Geräusche für das Kino entstehen**

Ein Fuchs soll sich in der Nähe des beschaulichen Bauernhofs des alten Petterssons aufhalten. So beschließt der alte Mann mit seiner Katze in [Pettersson und Findus. Kleiner Quälgeist – große Freundschaft](#) (Ali Samadi Ahadi, Deutschland 2013), dem Fuchs ein Schnippchen zu schlagen: Ein Feuerwerk soll den Fuchs verjagen. Als die beiden die Abläufe proben, klettert Findus aufs Dach, wo Pettersson ihm ein Gespensterkostüm über den Kopf zieht. Wir hören die Schritte von Findus auf der knarrenden Leiter und das Rascheln des Stoffs. Als Findus schließlich auf einer Seilbahn in den Hof hinuntergleitet, hören wir das metallische Quietschen des Drahtseils. Seine Fahrt endet, als er gegen einen Baum prallt. Ein comicähnliches Geräusch ertönt, es gibt einen dumpfen Knall und wir hören das Rascheln der Blätter des Busches, in den Findus stürzt. Kein Zweifel, dass sich die Szene auch unter freiem Himmel ereignet. Denn ganz unscheinbar ist im Hintergrund auch noch das sanfte Rauschen des Windes erkennbar.

Ein Film ohne Geräusche klingt nicht echt

Die Filmwelt von Pettersson und Findus ist voll von Geräuschen. Und doch fallen die meisten zunächst überhaupt nicht auf. Wenn wir sehen, wie Findus oder Pettersson durch das Bild gehen, dann erwarten wir, dass auch ihre Schritte zu hören sind. Mehr noch: Wir erwarten auch, dass die Schritte sich unterschiedlich anhören, wenn sie über einen vermoosten Waldboden, über Kies, über Sand oder über Holz führen. Weil es normal ist, dass jede Bewegung mit einem Geräusch verbunden ist, setzen wir diese als natürlich voraus. Und so ist es vielmehr auffällig und irritierend, wenn Geräusche in Filmen fehlen.

Um die Illusion einer natürlich wirkenden Filmwelt zu erhalten, sind die passenden Geräusche daher unerlässlich. Viele jener Geräusche eines Films werden jedoch nicht bei den Dreharbeiten aufgezeichnet, sondern in der Postproduktionsphase in einem Studio individuell für jeden Film hergestellt – von so genannten Geräuschemachern/innen.

Von den Schritten zu den Handlungsgeräuschen

Während auf einem Monitor oder einer Leinwand im Studio eine Filmszene läuft, wartet der/die Geräuschemacher/in auf seinen/ihren Einsatz. Er/sie hat die Szene bereits einmal gesehen, kennt das Drehbuch und hat eventuell schon mit der Regie besprochen, wie die Szene sich schließlich anhören soll. Um im Tonschnitt einen größeren Gestaltungsspielraum zu haben, werden insbesondere bei Kinoprojekten, die später im Mehrkanalton aufgeführt werden, alle Geräuschebenen nacheinander auf getrennten Spuren aufgezeichnet.

Zunächst werden die Schritte aufgenommen. Dafür müssen Schuhe ausgewählt werden, die zu den Figuren passen: So klingen Petterssons Stiefel etwa anders als die Schuhe seiner Nachbarin Beda oder als die Schuhe von Gustavsson. Im Tonstudio stehen auch verschiedene Unterlagen zur Verfügung – etwa Holz, Beton oder Teppich. Um Schritte auf Waldboden zu imitieren, werden zum Beispiel mit feinem Sand und mit Blättern gefüllte Stofftaschen auf Zementboden gelegt. Während die Filmszene läuft, ahmt der/die Geräuschemacher/in schließlich synchron zu dieser die Schritte der Filmfiguren nach. Ein gutes Ohr ist dabei ebenso wichtig wie ein Gespür dafür, mit welchem Rhythmus Menschen gehen und wie sich die Stimmung von diesen in deren Gang spiegelt. Sind sämtliche Schritte einer Szene aufgezeichnet, folgen im nächsten Durchgang die Geräusche, die durch Kleidung oder Bewegungen gemacht werden. Unterschiedliche Stoffe, die zusammengeknüllt oder aneinander gerieben werden, dienen dafür als Grundlage. Handlungsgeräusche, wie etwa Geschirrrklappern, folgen im Anschluss. Und auch hier wird jede Aktion einzeln aufgenommen.

So war bei **Pettersson und Findus** die Szene besonders aufwendig, in der Pettersson sein Fahrrad repariert. In einer Zeitrafferaufnahme pumpt Pettersson das Fahrrad auf, wirft Werkzeug- und Metallteile zur Seite, pumpt weiter, entfernt weitere Metallteile und überprüft schließlich, ob die Räder sich drehen. Für jede Handlung war ein eigenes Geräusch notwendig.

Zwischen Klangarchiv und kreativem Handwerk

Ein Sammelsurium an Gegenständen und Materialien ist für diese Arbeit wichtig und jede/r Geräuschemacher/in baut im Laufe der Jahre eine Materialsammlung zur Herstellung unterschiedlichster Geräusche auf – von Schuhen über Stoffe bis hin zu Türrahmen. Selbst Lebensmittel, wie etwa Stärke, Erbsen oder gar Selleriestangen kommen zum Einsatz. Manche Gegenstände werden dagegen eigens angefertigt, um etwa quietschende Türen oder Fahrräder zu imitieren.

Obwohl zahlreiche Geräusche auch standardisiert in Klangarchiven verfügbar sind – wie etwa die Geräusche der Feuerwerkskörper in **Pettersson und Findus** – wirken die eigens und per Hand für einen Film hergestellten Geräusche jedoch oft authentischer und stimmiger. Dass die Materialien, die zur Herstellung der Geräusche eingesetzt werden, nicht immer auch den Gegenständen entsprechen, die im Film zu sehen sind, spielt dabei keine Rolle. Wichtiger ist der authentische Klang. So kann mit alten Tonbändern das Knistern von Feuer nachgeahmt werden – oder auch das Rascheln von Laub und Blättern.

Manchmal aber ähnelt sich die Situation beim Dreh und im Tonstudio. In **Pettersson und Findus** rutscht **Pettersson** in einer Szene auf Eiern aus und stürzt. Das matschende Geräusch der kaputten Eier entstand durch einen eingeweichten Lederlappen, zerplatzte Tennisbälle und Eierschalen. Nachdem die Geräusche zu dieser Szene aufgenommen waren, musste auch der Boden des Tonstudios gereinigt werden.

Autor/in: Stefan Stiletto, Medienpädagoge mit Schwerpunkt Filmkompetenz und Filmbildung,
03.03.2014

Anregungen für den Unterricht

Fach	Themen	Methoden und Sozialformen
Deutsch	Ein Buch vorstellen	Einzelarbeit (EA): Eine weitere Geschichte von Pettersson und Findus vorstellen.
	Buch und Film vergleichen	Gruppenarbeit (GA): Die vier Bilderbücher, auf denen der Film <i>Pettersson und Findus. Kleiner Quälgeist – große Freundschaft</i> basiert, in Kleingruppen lesen (oder vorlesen) und mit der Filmhandlung vergleichen. Ähnlichkeiten und Unterschiede in der Klasse vorstellen. Dabei nicht nur auf die erzählte Geschichte, sondern auch auf die Illustrationen und deren Umsetzung im Film eingehen.
	Eine Geschichte fortsetzen	GA: Eine Fortsetzung der Abenteuer von Pettersson und Findus erfinden, ohne auf bereits veröffentlichte Buchvorlage zurückzugreifen. Die Idee in der Klasse vorstellen.
Sachkunde	Tiere auf dem Bauernhof	Partnerarbeit: Überlegen, welche Tiere bei Pettersson und Gustavsson leben. Sich ein Tier aussuchen, dazu einen Steckbrief mit Eigenschaften schreiben und ein Bild malen.
Religion / Lebenskunde	"Aber ich wollte doch der Held sein!"	Plenum (PL): In der Klasse besprechen, weshalb Findus der Sieg über den Fuchs so wichtig war und was er sich davon erhofft hat.
	Erwartungen an Eltern	PL: In der Klasse besprechen, ob Pettersson ein guter Vater wäre – und anhand von Beispielen aus dem Film begründen, weshalb (oder weshalb nicht).
Musik	Die Lieder im Film	PL: Die Lieder in <i>Pettersson und Findus</i> benennen und beschreiben, wie diese im Film gezeigt werden.
	Ein Lied komponieren	GA: Ein Lied erfinden, das in den Film <i>Pettersson und Findus</i> passen könnte. Eine einfache Melodie entwickeln und eine Strophe formulieren.
	Geräusche machen	GA: Überlegen, wie sich bestimmte Dinge (zum Beispiel Schritte, Donner, Regen, Zerschlagen von Glas) anhören und mit Instrumenten und Gegenständen passende Geräusche dazu machen.

Kunst	Ein Bild malen	EA: Ein Bild von Petterssons Bauernhof zeichnen und dabei die gelb-orange Farbgebung des Films beibehalten.
	Aktive Verarbeitung von Medienerlebnissen	EA: Eine Szene, die besonders gut gefallen hat, aus dem Film nachzeichnen und dieser Zeichnung einen Titel geben.
	Basteln	EA: Wie Pettersson eine verrückte und unsinnige Erfindung entwerfen und mit einfachen Materialien basteln. In einem kurzen Text beschreiben, was diese bewirken soll.
	CGI-Effekte	Lehrer/innenvortrag: Erklären, wie die Pixelkatze Findus in den Realfilm kommt.

Autor/in: Stefan Stiletto, Medienpädagoge mit Schwerpunkt Filmkompetenz und Filmbildung,
03.03.2014

Arbeitsblatt

Ganz allein lebt der alte Pettersson mit ein paar Hühnern auf seinem kleinen Hof in Schweden. Doch dann schenkt ihm eine Nachbarin einen kleinen Kater, den sie verängstigt im Wald gefunden hat. Pettersson tauft ihn auf den Namen Findus und erlebt eine Überraschung: Der Kater kann nicht nur reden, sondern will auch noch drei Mal im Jahr Geburtstag feiern, ist manchmal ganz schön eifersüchtig und vor allem ein guter Freund für den alten Mann, der am Anfang noch gar nicht weiß, wie er sich um ihn kümmern soll.

Sven Nordqvists verspielt gezeichnete und humorvolle Bilderbücher über die Abenteuer von Pettersson und Findus zählen zu den Klassikern der Kinderliteratur. Vier Geschichten – *Wie Findus zu Pettersson kam*, *Eine Geburtstagstorte für die Katze*, *Ein Feuerwerk für den Fuchs* und *Findus und der Hahn im Korb* – verwebt der Film [Pettersson und Findus. Kleiner Quälgeist – große Freundschaft](#) (Ali Samadi Ahadi, Deutschland 2013) zu einer stimmigen Handlung über Freundschaft und Zusammenhalt, kuriose Erfindungen, Mitgefühl und Verständnis. Farbenfroh, aufgelockert durch Tanz- und Musikszene und ganz und gar ohne pädagogischen Zeigefinger erzählt, eignet sich der Film für Kinder von 5 bis 8 Jahren und für die Fächer Deutsch, Lebenskunde, Religion, Sachkunde, Musik und Kunst.

Aufgabe 1: Vorbereitung auf den Kinobesuch

Fächer: Deutsch, Kunst, Sachkunde

Pettersson und Findus sind die Hauptfiguren in der Bilderbuchreihe von Sven Nordqvist.

- a) Was wisst ihr bereits über die Abenteuer von Pettersson und Findus?
 - » Wer ist Findus? Was zeichnet Findus aus?
 - » Wer ist Pettersson? Welche Eigenschaften hat er?
 - » Woher kennen sich Pettersson und Findus?
 - » Wo lebt Pettersson? Wie sieht es dort aus?
 - » Wer lebt außer Pettersson noch auf dem Hof?
 - » Wer sind Petterssons Nachbarn? Was weißt du über sie?
 - » Welche Dinge bastelt Pettersson? Funktionieren diese?
 - » Warum sind die Abenteuer von Pettersson und Findus so komisch?
- b) Beschreibt die Illustrationen aus den Bilderbüchern:
 - » Welche Kleidung trägt Findus?
 - » Wie sieht Pettersson aus? Welche Kleidung trägt er?
 - » In welchen Farben sind die Illustrationen meistens gehalten?
 - » Was bedeutet es, wenn Pettersson oder Findus auf manchen Bildern gleich mehrfach auftauchen?
- c) Beantwortet nach dem Kinobesuch die folgenden Fragen:
 - » Hat sich der Film an die Bücher gehalten – oder hat er etwas verändert?
 - » Habt ihr euch Pettersson so vorgestellt? Verhält er sich auch in den Büchern so?
 - » Wie hat euch die Stimme von Findus gefallen? Passt sie zu dem Kater?
 - » Vergleiche die Illustrationen der Bücher mit dem Film: Was wurde für den Film übernommen?

Aufgabe 2: Pettersson und Findus

Fächer: Deutsch, Religion, Lebenskunde

Besprecht die folgenden Fragen gemeinsam in der Klasse.

a) Beschreibt Findus:

- » Welche Eigenschaften mögt ihr an Findus?
- » Wie verhält sich Findus gegenüber Pettersson? Wie findet ihr das?

b) Im Film macht Findus manchmal auch Fehler. Welche sind dies? Und wann erkennt Findus, dass er etwas falsch gemacht hat? Erzählt die Szenen nach.

c) Wie verhält sich Pettersson, wenn Findus etwas falsch gemacht hat? Wie findet ihr dieses Verhalten?

d) Was gehört zu einer guten Freundschaft? Nennt Beispiele und geht dabei auch auf den Film ein.

Aufgabe 3: Geräusche im Film

Fächer: Deutsch, Musik, Kunst

Der folgende Filmausschnitt zeigt die Szene, in der Pettersson und Findus das Feuerwerk für den Fuchs proben.



© Senator Entertainment AG

abrufbar unter: <http://www.kinofenster.de/arbeitsblatt-pettersson-und-findus-kf1403/>

a) Hört euch zunächst nur den Ton der Szene an.

- » Tragt zusammen, welche Geräusche in diesem Filmausschnitt zu hören sind.
- » Beschreibt die Musik in dieser Szene: Welche Stimmung vermittelt sie? Welche Instrumente werden verwendet? Verändert sie sich im Laufe der Szene?

b) Seht euch nun den Filmausschnitt mit Bild und Ton an. Besprecht, welche Geräusche nun gar nicht mehr auffallen.

c) Nun schlüpft ihr in die Rolle der Geräuschemacher/innen! Überlegt euch in Kleingruppen, wie ihr die Geräusche für den Film selbst herstellen könntet (zum Beispiel die Schritte der Figuren, das Rascheln ihrer Kleidung, das Surren der Seilbahn, das Rascheln der Blätter).

d) Führt den Filmausschnitt nun ohne Ton vor. Erstellt gleichzeitig (synchron) zum Film die Geräusche.

Aufgabe 4: Arbeit mit Standfotos

Fächer: Deutsch, Kunst



a) Achte auf die Farben auf diesen Bildern. Welche Farben bestimmen die Bilder und wie wirken sie auf dich? Welche Farben tauchen hingegen gar nicht auf?

b) Zu welcher Zeit könnte die Geschichte von Pettersson und Findus spielen?

c) Achte auf all die verschiedenen Gegenstände (Requisiten), die auf diesen Bildern zu sehen sind. Welche fallen dir besonders auf? Vergleiche diese Bilder mit den Illustrationen aus den Bilderbüchern von Sven Nordqvist. Welche Kleinigkeiten kannst du in dessen Bildern erkennen?

Aufgabe 5: Eine Fotomontage

Fächer: Deutsch, Kunst

Bei den Dreharbeiten gab es Findus überhaupt nicht. Ein Kater, der sprechen und auf zwei Beinen laufen kann? Selbstverständlich geht das nur mit einem Computertrick. Und so wurde sein Bild erst später zu den Aufnahmen mit den echten Schauspielern/innen hinzugefügt.

a) Auch ihr könnt Findus nachträglich in ein echtes Foto von euch einbauen.

» Wähle eines der beiden folgenden Fotos aus.



- » Drucke es mit einem Farbdrucker aus.
- » Schneide Findus sorgfältig aus...
- » ... und klebe ihn auf ein Foto – zum Beispiel von dir oder deiner Klasse.

Das fertige Bild könnte dann zum Beispiel so wie hier aussehen:



- b) Erstellt aus all euren Fotos eine "Findus und wir"-Ausstellung im Klassenzimmer.

Aufgabe 6: Eine Muckla-Geschichte erfinden

Fach: Deutsch, Kunst

Die Mucklas spielen eigentlich keine wichtige Rolle in den Geschichten von Pettersson und Findus. Aber sie tauchen immer wieder auf. Hier siehst du ein Bild mit den Mucklas aus dem Film.



- a) Erfindet in Kleingruppen eine Geschichte über die Mucklas, die Petterssons Haus durcheinanderbringen.
- b) Macht aus dieser Geschichte...
- » ein Hörspiel
 - » oder eine Bildergeschichte mit nicht mehr als zwölf Bildern

Autor/in: Stefan Stiletto, Medienpädagoge mit Schwerpunkt Filmkompetenz und Filmbildung,
03.03.2014

Glossar

Animationsfilm

Im Animationsfilm werden unbewegliche Gegenstände oder Zeichnungen "zum Leben erweckt" und "beseelt" (von lateinisch: animare). Sie werden dazu in Einzelbildern aufgenommen und so aneinander montiert und abgespielt, dass der Eindruck einer Bewegung entsteht. Für eine flüssig wirkende Animation sind dabei mindestens zwölf Einzelbilder pro Filmsekunde notwendig. Die vielfältigen Techniken lassen sich in zweidimensionale (wie Zeichentrick, Legetrick, Sandanimation) und dreidimensionale Animationen (zum Beispiel Puppen- und Plastilinanimation) sowie Computeranimationen unterteilen. Bei letzteren werden die Veränderungen zwischen den einzelnen Bewegungsphasen errechnet.

Beleuchtung

In Anlehnung an die Schwarzweißfotografie unterscheidet man 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 High-Key-Stil beleuchtet die Szenerie gleichmäßig bis übermäßig und kann eine optimistische Grundstimmung verstärken (Komödie) oder den irrealen Charakter einer Szene hervorheben.

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 und 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.

Farbgebung

Farbwirkungen können sowohl über die Beleuchtung wie über Requisiten (Gegenstände, Bekleidung) erzeugt werden. Signalfarben lenken die Aufmerksamkeit, fahle, triste Farben senken die Stimmung.

Filmmusik

Das Filmerlebnis wird wesentlich von der Filmmusik beeinflusst. Sie kann Stimmungen untermalen (Illustration), verdeutlichen (Polarisierung) oder im krassen Gegensatz zu den Bildern stehen (Kontrapunkt). Eine extreme Form der Illustration ist die Pointierung (auch: Mickeymousing), die nur kurze Momente der Handlung mit passenden musikalischen Signalen unterlegt. Bei Szenenwechseln, Ellipsen, Parallelmontagen oder Montagesequenzen fungiert die Musik auch als akustische Klammer, in dem sie die Übergänge und Szenenfolgen als zusammengehörig definiert.

Kamerabewegungen

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, bei dem entfernte Objekte durch die Veränderung der Brennweite näher heranrücken.

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

Beide Bewegungsgruppen vergrößern den Bildraum, verschaffen Überblick, zeigen Räume und Personen, verfolgen Objekte. Langsame Bewegungen vermitteln Ruhe und erhöhen den Informationsgrad, schnelle Bewegungen wie der Reißschwenk erhöhen die Dynamik. Eine wackelnde Handkamera suggeriert je nach Filmsujet Subjektivität oder (dokumentarische) Authentizität, während eine wie schwerelos wirkende Kamerafahrt häufig den auktorialen Erzähler imitiert.

Kameraperspektiven

Die gängigste Kameraperspektive ist die Normalsicht. Sie fängt das Geschehen in Augenhöhe der Handlungsfiguren ein und entspricht deren normaler perspektivischer Wahrnehmung. Aus der Untersicht/Froschperspektive aufgenommene Objekte und Personen wirken oft mächtig oder gar bedrohlich, während die Aufsicht/Obersicht Personen oft unbedeutend, klein oder hilflos erscheinen lässt. Die Vogelperspektive 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.

Production Design (dt. Ausstattung)

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).

Zeichentrickanimation

Um nicht jedes Bild für einen Zeichentrickfilm von Grund auf neu zu zeichnen, werden mehrere durchsichtige Folien eingesetzt. Diese werden auf der Hintergrundzeichnung übereinander gelegt, fixiert und abgeleuchtet. Jede Folie enthält die Elemente, die bewegt werden sollen. Durch die schnelle Abfolge der leicht veränderten Zeichnungen entsteht der Eindruck einer Bewegung. Ursprünglich bestanden die Folien aus leicht entzündlichem Zelluloid. Im englischen Sprachraum werden sie noch heute als cels (Abkürzung von "celluloid") bezeichnet. Man spricht daher auch von "cel animation". Vor allem Walt Disney, in dessen Studio 1937 mit Schneewittchen und die sieben Zwerge der erste animierte Langfilm entstand, beeinflusste weltweit die Wahrnehmung und den Stil von Zeichentrickfilmen. Heute werden in viele Zeichentrickfilme bereits computergenerierte Effekte eingebunden.

Zeitraffer/Zeitlupe

Der Zeitraffer verkürzt die Zeit sichtbar. Wurde er in den Slapstick-Filmen der Stummfilmzeit vor allem als komisches Element verwendet, so benutzt ihn das zeitgenössische Kino, um elliptisch zu erzählen und Zeitabläufe besonders hervorzuheben. Die Zeitlupe dehnt die reale Zeit und wird oft bei entscheidenden dramatischen Höhepunkten eingesetzt, um Spannung zu intensivieren, etwa der entscheidende Freistoß bei einem Fußballspiel oder der Einschlag einer Kugel in den Körper. Zeitlupe und Zeitraffer heben die Raum-Zeit-Illusion des klassischen Erzählkinos auf und dienen insofern auch zur Aufmerksamkeitslenkung.

Filmpädagogisches Begleitmaterial

Filmtipp (2014), VISION KINO

<http://www.visionkino.de/WebObjects/VisionKino.woa/wa/CMSshow/1237891>**Weiterführende Links**

Website/Trailer des Films

<http://www.pettersson-und-findus-derfilm.de/#/home>

filmportal.de

http://www.filmportal.de/film/pettersson-findus-kleiner-quaelgeist-grosse-freundschaft_6261dc997dcf4a1b9b91f3efd7abb7d1

Pettersson und Findus (Oetinger Verlag)

<http://www.pettersson-und-findus.de/film/kinofilm/>

vierundzwanzig.de: Spezialeffekte/Animation

http://www.vierundzwanzig.de/spezialeffekte_animation

vierundzwanzig.de: Dr König der knarrenden Türen

http://www.vierundzwanzig.de/tongestaltung/interview_mit_joern_poetzel

So geht Film: Der Trick mit dem Ton

<http://www.sogehrfilm.de/?p=481>

VISION KINO: Schule im Kino - Praxisleitfaden für Lehrkräfte

<http://www.visionkino.de/WebObjects/VisionKino.woa/wa/CMSshow/1109855>**Mehr zum Thema auf kinofenster.de**

Animation im Realfilm (Hintergrund vom 23.06.2011)

<http://www.kinofenster.de/film-des-monats/archiv-film-des-monats/kf1107-08/animation-im-realfilm/>

Bilderbuch-Verfilmungen (Hintergrund vom 27.11.2009)

http://www.kinofenster.de/film-des-monats/archiv-film-des-monats/kf0912/bilderbuch_verfilmungen/

Kuddelmuddel bei Pettersson & Findus (FilmTipp vom 28.09.2009)

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

Morgen, Findus, wird's was geben (FilmTipp vom 05.10.2006)

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

Neues von Pettersson und Findus (Filmbesprechung vom 01.10.2002)

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

Visuelle Effekte oder: Wie kommt der Tiger ins Boot? (Hintergrund vom 11.12.2012)

<http://www.kinofenster.de/film-des-monats/archiv-film-des-monats/kf1212/visuelle-effekte-oder-wie-kommt-der-tiger-ins-boot/>

Die große Illusion - Kino und Computer (Kinofilmgeschichte vom 21.09.2006)

http://www.kinofenster.de/film-des-monats/archiv-film-des-monats/kf0107_8/kinofilmgeschichte_die_grosse_illusion_kino_und_computer/

Schlaglicht Zukunft digitaler Bildgestaltung (Hintergrund vom 21.09.2006)

http://www.kinofenster.de/film-des-monats/archiv-film-des-monats/kf0107_8/schlaglicht_zukunft_digitaler_bildgestaltung/

Sound Design – Ton im Film (Hintergrund vom 24.01.2012)

<http://www.kinofenster.de/film-des-monats/archiv-film-des-monats/kf1202/sounddesign-ton-im-film/>

Musik im Film – Eine kleine Dramaturgie (Hintergrund vom 01.08.2004)

http://www.kinofenster.de/film-des-monats/archiv-film-des-monats/kf0408_9/musik_im_film_eine_kleine_dramaturgie/

Impressum

Herausgeber:

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

Thorsten Schilling, 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: Reinhard Kleber, Anna Wollner, Stefan Stiletto

Unterrichtsvorschläge und Arbeitsblätter: Stefan Stiletto

Redaktion: Kirsten Taylor, Philipp Bühler

Basis-Layout: 3-point concepts GmbH

Layout: Tobias Schäfer

Bildnachweis:

S. 4: Roxana Samadi, Foto: © Ali Samadi

Alle sonstigen Bilder: Pettersson und Findus. Kleiner Quälgeist – große Freundschaft, ©

Senator Entertainment AG

© März 2014 kinofenster.de



Diese Texte sind lizenziert nach der Creative Commons
Attribution-NonCommercial-NoDerivs 3.0 Germany License.