

Filmbesprechung + Arbeitsblatt

Dezember 2021



E.T. – Der Außerirdische

Der zehnjährige Elliott freundet sich mit einem von seiner Familie versehentlich auf der Erde zurückgelassenen Außerirdischen an. In dem einsamen Alien, den er E.T. nennt, erkennt sich der Junge in seiner eigenen Situation wieder. Als E.T. erkrankt, versucht Elliott, ihm die Rückkehr in seine Heimat zu ermöglichen. Anlässlich des 75. Geburtstags von Steven Spielberg stellt kinofenster.de einen der frühen Erfolgsfilme des US-Regisseurs vor und bietet ein Arbeitsblatt für den **Unterricht ab 8. Klasse** an.

Inhalt

FILMBESPRECHUNG

03 **E.T. – Der Außerirdische**

ARBEITSBLATT

05 **Aufgabe zum Film**
E.T. – DER AUSSERIRDISCHE

- DIDAKTISCH-METHODISCHER KOMMENTAR
- ARBEITSBLATT

07 **Filmglossar**

10 **Links und Literatur**
zum Film

11 **Impressum**

Filmbesprechung: E.T. – Der Außerirdische (1/2)



E.T. – Der Außerirdische

Steven Spielbergs Science-Fiction-Abenteuer über die Freundschaft eines Jungen zu einem kleinen Außerirdischen

Der zehnjährige Elliott glaubt seinen Augen nicht zu trauen, als er eines nachts im Schuppen seines Elternhauses ein merkwürdiges Wesen entdeckt: Einen kleinen Außerirdischen, der mit einem Raumschiff in einem nahegelegenen Wald gelandet ist und versehentlich bei der abrupten Abreise seiner Familie vergessen wurde. Schnell schließt der Junge Freundschaft mit dem seltsamen Ankömmling, dem er sich verbunden fühlt, weil er ähnlich einsam ist wie er selbst, und den er fortan E.T. nennt. Während E.T. zurück nach Hause will, sehnt Elliott sich nach seinem Vater, der die Familie vor kurzem verlassen hat. Gemeinsam mit seinen Geschwistern beginnt Elliott, sich um E.T. zu kümmern und mit ihm aus Spielzeug einen Sender zu bauen, um die anderen Aliens über seinen Verbleib zu informieren. Doch je länger E.T. auf der Erde ist, desto schlechter wird sein Gesundheitszustand. Und auch Regierungsbeamte sind dem Außerirdischen auf den Fersen.

So bleibt Elliott nicht viel Zeit, um seinen Freund zu retten.

Der Ursprung von E.T. ist eng verwoben mit der Biografie des Regisseurs Steven Spielberg. In dem Science-Fiction-Film wollte er über seine Gefühle als Kind nach der Trennung seiner Eltern erzählen, über seine Einsamkeit, Verlustängste und Sehnsucht. Anders als beim jungen Spielberg, der sich einen Freund imaginierte, ist der Außerirdische E.T. für Elliott und seine Geschwister jedoch real. Dennoch bleibt er für Erwachsene lange unsichtbar. Bemerkenswert ist dabei, dass E.T. nicht das gängige Erzählschema der böartigen Aliens bedient, die auf der Erde einfallen. Die Außerirdischen sind hier vielmehr scheue Besucher/-innen, die sich vor den Menschen in Sicherheit bringen müssen. Zugleich ist das Figurendesign von E.T., einer animatronischen Puppe, außergewöhnlich. Carlo Rambaldi hat den Alien als ein Geschöpf kreiert, das ein >

E.T.: The Extra-Terrestrial

USA 1982

Science Fiction, Abenteuerfilm

Kinostart: 09.12.1982 (BRD)

Distributionsform: DVD, Blu-ray, VoD

Verfügbarkeit: Amazon, iTunes, Sky u.a.

Verleih: Universal Pictures International Germany

Regie: Steven Spielberg

Drehbuch: Melissa Mathison

Darsteller/innen: Henry Thomas, Dee Wallace, Robert MacNaughton, Drew Barrymore, Peter Coyote, K. C. Martel, C. Thomas Howell u.a.

Kamera: Allen Daviau

Laufzeit: 115 min, dt.F.

Format: 35mm, 1:1,85, Farbe

Filmpreise: u.a.: Academy

Awards 1983: Oscars für Beste Filmmusik, Beste visuelle Effekte, Bester Ton und Bester Tonschnitt

FSK: ab 6 J.

Altersempfehlung: ab 8 J.

Klassenstufen: ab 3. Klasse

Themen: Science-Fiction, Freundschaft, Einsamkeit, Familie, Begegnung

Unterrichtsfächer: Deutsch, Englisch, Ethik, Religion, Kunst

3
(11)

Filmbesprechung: E.T. – Der Außerirdische (2/2)

wenig wie eine alte Schildkröte aussieht und nicht gerade "schön" ist. Umso bedeutsamer ist es, dass dies für die Kinder keine Rolle spielt. E.T. zieht sie durch seine Liebenswürdigkeit in den Bann und lehrt sie, nicht auf äußerliche Eindrücke zu achten. Die filmische Umsetzung von E.T. wiederum zeichnet sich dadurch aus, dass die Kamera konsequent die Sichtweise der Kinder und des kleinen Außerirdischen einnimmt und Erwachsene daher wiederholt nicht vollständig im Bild zu sehen sind.

Im Unterricht lässt sich inhaltlich an der Charakterisierung der Figuren ansetzen. So können die Schüler/-innen etwa in den Fächern Deutsch, Englisch, Ethik oder Religion die Situationen von Elliott und E.T. vergleichen und herausarbeiten, was beide verbindet und wie Elliott durch E.T.s Besuch "geheilt" wird. Über den Film hinaus lässt sich auch darauf eingehen, wie imaginäre Freund/-innen Trost spenden können. Zudem kann das Thema der Akzeptanz von "Fremden" aufgegriffen werden: Die Begegnung mit E.T. erfolgt auf der Grundlage von Neugier und Mitgefühl, nicht Feindseligkeit. Unterrichtsrelevant ist auch die filmische Umsetzung. So kann beispielsweise anhand des Trailers oder ausgewählter Filmausschnitte die (Kamera-) Perspektive auf Augenhöhe der Kinder analysiert werden. In Bezug auf die Spezialeffekte ist die Frage interessant, wie E.T. heute von Schülern/-innen wahrgenommen wird, die mit CGI-Animationen und digitalen Effekten aufgewachsen sind: Spielberg nutzte in seinem Film noch für einige Szenen eine animatronische Puppe – sein Versuch, für eine DVD-Special-Edition Szenen mit einem digitalen E.T. einzufügen, stieß beim Publikum bemerkenswerterweise auf breite Ablehnung.

Autor:

Stefan Stiletto, 14.12.2021

Arbeitsblatt: E.T. – Der Außerirdische / Didaktisch-methodischer Kommentar

ARBEITSBLATT ZU E.T. – DER AUSSERIRDISCHE

für Lehrerinnen und Lehrer

—

Fächer:

Deutsch, Ethik, Religion, Kunst
ab Klasse 3, ab 8 Jahre

Didaktische Vorbemerkung: Für manche Aufgaben müssen Fotos gemacht werden. Dafür wird entweder ein Fotoapparat, ein Tablet oder ein Smartphone benötigt sowie ein Computer mit Beamer, um die Bilder zu projizieren. Bedenken Sie, dass immer das Einverständnis aller Beteiligten eingeholt werden muss, bevor sie fotografiert werden.

Lernprodukt/Kompetenzschwerpunkt: Die Schüler/-innen setzen sich mit drei zentralen Themen des Films auseinander: Mit der Erzählung und Inszenierung aus Kindersicht, mit der Freundschaft zwischen Elliott und E.T. sowie mit der Darstellung der Begegnung mit den Aliens. Sie vergleichen, halten ihre Ergebnisse in Schriftform fest oder tauschen sich im Plenum aus. Eigene Fotos ermöglichen es zudem, die Wirkung unterschiedlicher Perspektiven auf Fotos praktisch zu erproben.

Didaktischer Kommentar: Die Vorbereitung beginnt mit einem Bildvergleich: Die Schüler/-innen vergleichen Fotos, die von einem Kind sowie von einem Erwachsenen gemacht wurden. Die Fotos sollten nur für die Unterrichtsphase gespeichert und anschließend umgehend gelöscht werden. Im besten Fall lässt sich dabei eine Verschiebung der Perspektive erkennen. Während der Filmsichtung richten die Schüler/-innen ihren Blick vor allem auf die Kameraperspektive. Diese wird im Anschluss besprochen. Dadurch wird deutlich, wie sehr Elliotts oder E.T.s Blickwinkel im Mittelpunkt stehen. Die Schüler/-innen experimentieren auch nach der Filmsichtung noch einmal in Kleingruppen beim

Fotografieren mit der unterschiedlichen Wirkung von Aufsicht, Untersicht und Normalperspektive.

Inhaltlich vergleichen die Schüler/-innen zunächst in Kleingruppen die Situation und Gefühle von Elliott beziehungsweise E.T. Sie erarbeiten Ähnlichkeiten zwischen den Figuren. Die Schüler/-innen versetzen sich in die Rolle von Elliott und schreiben im Anschluss aus dessen Sicht einen Abschiedsbrief an E.T.. Die Begegnung zwischen den Menschen und den Aliens steht im Mittelpunkt des letzten Blocks. Dabei wird erarbeitet, wie emphatisch die Kinder im Film mit E.T. umgehen – und wie der Umgang der Erwachsenen vor allem durch nüchternes Forschungsinteresse geprägt ist.

Autor:

Stefan Stiletto, 14.12.2021

Arbeitsblatt: E.T. – Der Außerirdische

ARBEITSBLATT ZUM FILM E.T. – DER AUSSERIRDISCHE für Schülerinnen und Schüler

VOR DER FILMSICHTUNG:

- a)** Wie stellst du dir einen Außerirdischen vor? Zeichne oder male ein Bild.
- b)** Fotografiert eure Partnerin/euren Partner. Bittet danach eure/-n Lehrer/-in, eure Partnerin/euren Partner zu fotografieren. Tauscht dann die Rollen. Vergleicht im gemeinsamen Gespräch die Bilder. Achtet dabei vor allem auf den Blickwinkel, aus dem die Fotos aufgenommen wurden.

WÄHREND DER FILMSICHTUNG:

- c)** Aus welchem Blickwinkel wird der Film erzählt? Achtet darauf, auf welcher Höhe sich die Kamera befindet.

NACH DER FILMSICHTUNG:

Blickwinkel

- d)** Vergleicht gemeinsam im Plenum eure Beobachtungen aus Aufgabe c). Welche Figuren stehen dadurch im Mittelpunkt? Wie werden die Erwachsenen gezeigt?
- e)** Macht in Kleingruppen weitere Fotos. Probiert aus, wie sich Bilder verändern, wenn ein Mensch
- aus der Froschperspektive (Untersicht),
 - der Vogelperspektive (Aufsicht)
 - oder der Normalperspektive fotografiert wird. Stellt eure Bilder in der Klasse vor und besprecht eure Ergebnisse gemeinsam.

Elliott und E.T.

Bildet Kleingruppen und wählt aus, ob ihr euch mit Elliott (Aufgabe f) oder E.T. (Aufgabe g) beschäftigen wollt.

- f)** Wie geht es Elliott zu Beginn des Films? Schreibt auf, was wir über seine Familie erfahren, wie Elliott sich fühlt und wonach er sich sehnt.
- g)** Wie geht es E.T. zu Beginn des Films? Was stößt ihm zu? Wie geht es ihm danach und wie fühlt er sich?

- h)** Stellt eure Ergebnisse aus der Gruppenarbeit vor. Besprecht gemeinsam, was Elliott und E.T. verbindet. Erzählt nach, wie die enge Bindung von Elliott und E.T. über den gesamten Film gezeigt wird und wie sie sich entwickelt.
- i)** Schreibt aus der Sicht von Elliott einen Abschiedsbrief an E.T. In diesem sollte Elliott ausdrücken, was E.T. für ihn bedeutet und wie er ihm geholfen hat.

Begegnungen

- j)** Vergleicht in Kleingruppen: Wie begegnen Elliott, seine Geschwister und deren Freunde/-innen dem Außerirdischen? Wie gehen sie mit ihm um und was empfinden sie für ihn? Wie verhalten sich die erwachsenen Forscher/-innen und die Regierungsbeamten/-innen?

- k)** Besprecht gemeinsam: Was kann man von Elliott über den Umgang mit vermeintlich Fremden lernen?

Filmglossar

CGI Die Abkürzung CGI steht für „computer generated imagery“ (computer-generierte Bilder) und wird als Sammelbezeichnung für digitale Effekte oder Computeranimationen verwendet, durch die beispielsweise Figuren, Kulissen oder Hintergründe in Real- oder Animationsfilmen von Grund auf neu gestaltet oder verändert werden (siehe auch: Digitalisierung/Digitales Kino).

Während CGI-Effekte in Genres des Phantastischen Films aufgrund der realitätsfernen Darstellungen deutlich als solche erkennbar sind, fügen sie sich mittlerweile nahezu unerkennbar auch in realistische Stoffe ein.

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

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

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

Von einer **Untersicht** spricht man, wenn die Handlung aus einer niedrigen vertikalen Position gefilmt wird. Der Kamerastandpunkt befindet sich unterhalb der Augenhöhe der Akteure/innen. So aufgenommene Objekte und Personen wirken oft mächtig oder gar bedrohlich. Eine extreme Untersicht nennt man **Froschperspektive**.

Die **Aufsicht/Obersicht** lässt Personen hingegen oft unbedeutend, klein oder hilflos erscheinen. Hierfür schaut die Kamera von oben auf das Geschehen.

Die **Vogelperspektive** ist eine extreme Aufsicht und kann >

Personen als einsam darstellen, ermöglicht in erster Linie aber Übersicht und Distanz.

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

Science-Fiction-Film

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

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

Sequenz

Unter einer Sequenz versteht man eine Gruppe aufeinanderfolgender Einstellungen, die graphisch, räumlich, zeitlich, thematisch und/oder szenisch zusammengehören. Sie bilden eine Sinneinheit.

Eine Sequenz stellt eine in sich abgeschlossene Phase im Film dar, die meist durch eine Markierung begrenzt wird (beispielsweise durch Auf- oder Abblenden, einen Establishing Shot, Filmmusik, Inserts usw.).

Während eine Szene im Film eine Handlungseinheit beschreibt, die meist nur an einem Ort und in einer Zeit spielt, kann eine Sequenz an unterschiedlichen Schauplätzen spielen und Zeitsprünge beinhalten, das heißt aus mehreren Szenen bestehen. Sie kann auch aus nur einer einzigen Einstellung bestehen. In diesem Fall spricht man von einer Plansequenz.

Spezialeffekt

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

Spezialeffekte werden direkt am Drehort erzeugt und gefilmt:

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

Spezialeffekte werden oft in Zusammenarbeit mit Stunttechnik und Maske ausgeführt. Im Zuge der Digitalisierung werden >

klassische Spezialeffekte zunehmend in der Postproduktionsphase am Computer erzeugt und werden somit zu visuellen Effekten.

Szene Szene wird ein Teil eines Films genannt, der sich durch die Einheit von Ort und Zeit auszeichnet und ein Handlungssegment aus einer oder mehreren Kameraeinstellungen zeigt. Szenenanfänge oder -enden sind oft durch das Auf- oder Abtreten bestimmter Figuren(gruppen) oder den Wechsel des Schauplatzes gekennzeichnet. Dramaturgisch werden Szenen bereits im Drehbuch kenntlich gemacht.

Im Gegensatz zu einer Szene umfasst eine Sequenz meist eine Abfolge von Szenen, die durch die Montage verbunden und inhaltlich zu einem Handlungsverlauf zusammengefasst werden können sowie nicht auf einen Ort oder eine Zeit beschränkt sind.

Trailer Die in der Regel zwischen 30 und 180 Sekunden langen Werbefilme werden im Kino-Vorprogramm eingesetzt, um auf kommende Leinwandereignisse hinzuweisen. Im Unterschied zum deutlich kürzeren und weniger informativen Teaser, locken sie das Publikum mit konkreten Hinweisen zu Handlung, Stars und filmischer Gestaltung ins Kino. Dazu werden Ausschnitte, Texteinblendungen, grafische Elemente, Sprecherstimme (Voice-Over), Musik und Toneffekte verwendet. Trailer sind als Vorschau- bzw. Werbemittel bereits seit den 1910er-Jahren in Gebrauch und bis heute wichtige Elemente der Werbekampagnen von Filmverleihen.

Visueller Effekt In der Postproduktion, meist am Computer, generierte Bildeffekte (engl.: Visual Effects, auch VFX abgekürzt). Dabei kann es sich um die Bearbeitung von real gedrehtem Filmmaterial oder um komplett digital erzeugte Szenen handeln (CGI – Computer-generated imagery). Mittlerweile können Lebewesen, Gebäude oder Landschaften so wirklichkeitsgetreu nachgebildet werden, dass oft mit bloßem Auge nicht mehr zu erkennen ist, welche Teile des Filmbildes am Computer erzeugt worden sind und welche nicht.

Links und Literatur

Links und Literatur

➤ KinderFilmWelt: Filmbesprechung
<http://www.kinderfilmwelt.de/filmpool/film/et-der-ausserirdische>

➤ American Cinematographer:
Hintergrundartikel zum Film (engl.)
<http://ascmag.com/articles/spielberg-et-the-extraterrestrial>

➤ American Cinematographer: Über die Inszenierung des Films (engl.)
<https://ascmag.com/articles/flashback-the-cinematography-of-e-t-1>

➤ David Gibson: E.T. THE EXTRA-TERRESTRIAL (engl.)
<http://www.loc.gov/static/programs/national-film-preservation-board/documents/ET.pdf>

➤ „E.T. came home for Christmas“ (engl. Video)
<http://www.youtube.com/watch?v=52roM4-5Gws>

➤ arte.tv „Blow-Up“:
E.T. in 9 Minuten (Video)
<http://www.arte.tv/de/videos/100210-085-A/blow-up-e-t-in-9-minuten/>

Mehr zum Thema auf kinofenster.de

➤ A.I. – KÜNSTLICHE INTELLIGENCE
(Filmbesprechung vom 01.07.2001)
https://www.kinofenster.de/filme/archiv-film-des-monats/kf0107_8/a_i_kuenstliche_intelligenz_film/

➤ READY PLAYER ONE
(Filmbesprechung vom 05.04.2018)
<https://www.kinofenster.de/filme/filmarchiv/ready-player-one-nik/>

➤ BFG – BIG FRIENDLY GIANT
(Filmbesprechung vom 21.07.2016)
<https://www.kinofenster.de/filme/filmarchiv/bfg-big-friendly-giant-nik/>

➤ DIE ABENTEUER VON TIM UND STRUPPI:
DAS GEHEIMNIS DER EINHORN
(Filmbesprechung vom 24.10.2011)
https://www.kinofenster.de/filme/neuimkino/archiv_neuimkino/die-abenteuer-von-tim-und-struppi-das-geheimnis-der-einhorn-film/

➤ WEST SIDE STORY (2021)
(Filmbesprechung vom 08.12.2021)
<https://www.kinofenster.de/filme/neuimkino/west-side-story-2021-film/>

10
(11)

IMPRESSUM

kinofenster.de – Sehen, vermitteln, lernen.

Herausgegeben von der Bundeszentrale für
politische Bildung/bpb
Thorsten Schilling (v.i.S.d.P.)
Adenauerallee 86, 53115 Bonn
Tel. bpb-Zentrale: 0228-99 515 0
info@bpb.de

Redaktionelle Umsetzung:

Redaktion kinofenster.de
Raufeld Medien GmbH
Paul-Lincke-Ufer 42-43, 10999 Berlin
Tel. 030-695 665 0
info@raufeld.de

Projektleitung: Dr. Sabine Schouten

Geschäftsführer: Jens Lohwieser,
Dr. Sabine Schouten, Andrea Glock, Simone Kasik,
Christoph Rüth
Amtsgericht Charlottenburg
Handelsregister HRB 94032 B

Redaktionsleitung:

Katrin Willmann (verantwortlich, Bundeszentrale für
politische Bildung),
Kirsten Taylor (Raufeld Medien GmbH)

Redaktionsteam:

Ronald Ehlert-Klein, Jörn Hetebrügge, Sarah
Hoffmann (Volontärin, Bundeszentrale für politische
Bildung), Dominique Ott-Despoix (Volontär, Bundes-
zentrale für politische Bildung)
info@kinofenster.de

Autoren: Stefan Stiletto (Filmbesprechung und
Arbeitsblatt)

Layout: Nadine Raasch

Bildrechte: © United Archives GmbH, Shawshots,
Alamy Stock Photo

© kinofenster.de / Bundeszentrale für politische
Bildung 2021