

Arbeitsblatt

ARBEITSBLATT 3 ZUM DOSSIER SPIELFILME ÜBER DAS FILMEMACHEN – FILMPRAKTISCHE ÜBUNG ZUM BRECHEN DER VIERTEN WAND – Für Lehrerinnen und Lehrer

Fächer:

Deutsch, Kunst, Theater/Darstellendes
Spiel
ab der 5. Klasse, ab 10 Jahren

Lernprodukt/Kompetenzschwerpunkt:

Die Schülerinnen und Schüler setzen sich mit dem Begriff der vierten Wand auseinander und verstehen das Durchbrechen der vierten Wand als bewusstes ästhetisches Mittel. Sie analysieren am Beispiel eines Serienausschnitts aus MALCOLM MITTENDRIN die Wirkung der direkten Publikumsansprache. In einer filmpraktischen Übung entwickeln und realisieren sie zwei Versionen einer kurzen Szene – eine klassisch inszenierte Fassung und eine Variante mit sichtbarem Bruch der Illusion. Dabei erwerben sie grundlegende Gestaltungskompetenzen in den Bereichen Kameraarbeit, [Inszenierung](#) und [Montage](#) sowie die Fähigkeit, filmästhetische Mittel hinsichtlich ihrer Wirkung zu reflektieren. Ziel ist ein vertieftes Verständnis dafür, dass Film eine bewusste Konstruktion ist und nicht mit Realität gleichgesetzt werden kann.

Didaktisch-methodischer Kommentar:

Der Einstieg erfolgt über die Begriffe vierte Wand und Meta-Ebene, die mithilfe des [Kinofenster-Glossars](#) erschlossen und in eigenen Worten erklärt werden. Der Ausschnitt dient als niedrigschwelliger Zugang, da der Bruch der Illusion klar erkennbar und humorvoll gestaltet ist. In der Analysephase steht die Wirkung auf das Publikum im Zentrum: Identifikation, Distanz, Irritation oder Komik.

In der Praxisphase ist entscheidend, dass die erste Version der Szene konsequent als

ge-schlossene Illusion gespielt wird. Nur wenn diese ernsthaft und kohärent inszeniert ist, wird der Unterschied zur Meta-Version deutlich erfahrbar. Die zweite Version soll die Künstlichkeit des Mediums sichtbar machen, indem beispielsweise Regieanweisungen, technische Pannen oder direkte Publikumsansprache integriert werden.

Die abschließende Reflexion führt zur zentralen medienpädagogischen Erkenntnis: Filme erzeugen Wirklichkeit durch Gestaltung. Das bewusste Brechen der Illusion schärft die Wahrnehmung für Inszenierungsprozesse und fördert ein kritisches Verständnis audiovisueller Medien.

Benötigte Materialien:

Für die Durchführung wird ein internetfähiges Endgerät mit Beamer oder Bildschirm und Lautsprechern benötigt, um den Filmausschnitt zu zeigen. Die Schülerinnen und Schüler arbeiten mit dem Arbeitsblatt sowie gegebenenfalls dem Kinofenster-Glossar für die Fachbegriffe (vierte Wand, Meta-Ebene, [Einstellungsgrößen](#), [Storyboard](#)). Für die Praxisphase werden Smartphones oder Tablets mit Kamerafunktion eingesetzt. Für die [Montage](#) empfiehlt sich eine einfache Schnitt-App wie CapCut oder iMovie. Optional können [Storyboard-Vorlagen](#) und einfache Requisiten zur Unterstützung der Inszenierung bereitgestellt werden.

Autor/in:

Felix Thiele