

Filmbesprechung + Arbeitsblatt

Januar 2024



Marys magische Reise

Mary träumt davon, Chefköchin zu werden, und übt fleißig Kochen und Backen. Dabei bekommt sie Unterstützung von ihrer Großmutter Emer, mit der traditionelle irische Gerichte zubereitet. Als Emer schwer krank wird und Marys beste Freundin wegzieht, lernt sie die geheimnisvolle Anastasia kennen, mit der sie gemeinsam in die Geschichte ihrer Familie eintaucht. Der Film erforscht Themen wie Herkunft und Traditionen sowie den Umgang mit Veränderungen und Verlust. kinofenster.de bietet dazu ein Arbeitsblatt für den Unterricht ab der 3. bis zu 7. Klasse an.

Inhalt

FILMBESPRECHUNG

03 **Marys magische Reise**

UNTERRICHTSMATERIAL

05 **Arbeitsblätter**

- DIDAKTISCH-METHODISCHE KOMMENTARE
- ARBEITSBLATT ZUM FILM MARYS MAGISCHE REISE

08 **Filmglossar**

12 **Links zum Film**

13 **Impressum**

Filmbesprechung: Marys magische Reise (1/2)

© Der Filmverleih



Marys magische Reise

Ein 11-jähriges Mädchen lernt die Geschichte ihrer Familie kennen und findet darin Kraft – mit Arbeitsblatt

Mary möchte einmal Chefköchin werden und übt sich deshalb regelmäßig im Kochen, während ihre Brüder und Eltern lieber zu Fertiggerichten greifen. Gut, dass Mary ihre Großmutter Emer hat, die ihre Leidenschaft für eine gute Küche teilt und sie bei der Zubereitung von traditionellen irischen Gerichten unterstützt. Als Emer schwer krank in die Klinik kommt und auch noch Marys beste Freundin wegzieht, sieht sich das Mädchen mit schwierigen Veränderungen konfrontiert. Halt findet sie jedoch bei der plötzlich auftauchenden und geheimnisvollen Anastasia, die mit ihr zusammen ein altes Familienrezept nachkocht und Mary eine Botschaft für die kranke Oma mitgibt: „Alles wird großartig.“ Zusammen mit Anastasia, Emer und ihrer Mutter begibt sich Mary auf Spurensuche in die Vergangenheit. Indem sich Mary ihrer familiären wie kulturellen Wurzeln bewusst wird, lernt sie schließlich, mit den Veränderungen des Lebens und mit Tod und Abschied zurechtzukommen.

Aus der Perspektive des elfjährigen Mädchens erzählt der Animationsfilm MARYS MAGISCHE REISE vom Sterben und Verlust eines geliebten Menschen, aber auch von den Verbindungen zwischen den Familienmitgliedern, die über den Tod hinausreichen. Mary ist ein offenes und ehrliches Kind, das über seine Gefühle, Ängste und Sorgen spricht, so dass es leichtfällt das Erleben der Titelfigur nachzuempfinden. Die Geschichte um die vier Frauen basiert auf dem Kinderbuch des irischen Autors Roddy Doyle und beinhaltet in vielen Momenten des Films einen Blick auf die Landschaft, Traditionen und die Kultur Irlands. Die Erinnerungen der Großmutter wie auch Marys Träume werden in dem Zeichentrickfilm filmästhetisch markiert: Sie sind skizzenartig gezeichnet, nicht koloriert und laufen in einer verminderten Geschwindigkeit über die Leinwand; der stockende Fluss der Bilder erinnert an die Anfänge des Kinos. Ansonsten erzählt der Film seine Geschichte in satten Farben und flächig gemalten, >

A GREYHOUND OF A GIRL

Luxemburg, Italien, Irland, Großbritannien, Estland, Lettland, Deutschland 2023
 Animationsfilm, Kinderfilm, Literaturverfilmung

Kinostart: 25.01.2024

Verleih: Der Filmverleih

Regie: Enzo d'Alò

Drehbuch: Dave Ingham, Enzo d'Alò nach dem gleichnamigen Buch von Roddy Doyle

Laufzeit: 85 min, Deutsche Fassung, OmU

Format: digital, Farbe, Schwarz-Weiß

FSK: Ohne Angabe

Altersempfehlung: 8-12 J.

Klassenstufen: 3. bis 7. Klasse

Themen: Familie, Identität, Lebenskrise(n), Tradition, Ernährung

Unterrichtsfächer: Deutsch, Englisch, Ethik, Religion, Lebenskunde, Sachkunde, Biologie, Kunst, Musik

3
(13)

Filmbesprechung: Marys magische Reise (2/2)

sehr detaillierten Bildern: Die Zimmer sind liebevoll ausgestattet, durch den Blick in die Räume und auf Landschaften erhält das junge Filmpublikum einen guten Eindruck vom alltäglichen Leben eines irischen Mädchens. Darüber hinaus verweist auch die Filmmusik immer wieder auf die musikalische Tradition des Landes.

➞ **Trailer:** <https://youtu.be/EI5e30H2emk>

MARYS MAGISCHE REISE bietet sich besonders im Religions- oder Ethikunterricht an, um über Leben und Tod zu sprechen. Ausgehend vom Film, können die Kinder von ihren eigenen Erfahrungen mit dem Verlust eines Menschen erzählen, von Gemeinsamkeiten mit dieser Person und Erinnerungen an sie. Darüber hinaus bietet es sich auch an, verschiedene Glaubensformen im Hinblick darauf zu thematisieren, ob und wie sie etwa ein „Leben nach dem Tod“ erklären. Ebenso bietet der Film Anlass, um im Sachkunde- oder Biologieunterricht über Ernährung zu sprechen: Wie ernährt sich Marys Familie gewöhnlich? Warum will sie anders kochen? Inwieweit unterstützt sie die Großmutter dabei? Hierbei können traditionelle Kochweisen und aktuelle Formen der Ernährung gegenübergestellt werden. Die Schüler/-innen können zudem zu kulinarischen Traditionen in der Familie und in ihrer Region recherchieren und darauf basierend ein eigenes Kochbuch erstellen. Im Kunstunterricht lassen sich die verschiedenen Zeichenstile untersuchen, die im Film verwendet werden, so dass die Schülerinnen und Schüler angeregt werden, einen Traum oder eine Erinnerung in einer Bleistiftskizze festzuhalten.

Autor/in:

Dr. Verena Schmöllner,
23.01.2024

Unterrichtsmaterial: Marys magische Reise / Didaktisch-methodischer Kommentar

Aufgabe

ARBEITSBLATT ZUM FILM MARYS MAGISCHE REISE Für Lehrerinnen und Lehrer

Didaktisch-methodischer Kommentar

Fächer:

Deutsch, Englisch, Ethik, Religion,
Lebenskunde, Kunst, Medienkun-
de, fächerübergreifender Unterricht,
8-12 Jahre, 3.-7. Klasse

Lernprodukt / Kompetenzschwerpunkt:

Die Schüler/-innen beschäftigen sich mit den filmästhetischen Mitteln des Animationsfilms und erarbeiten, wie im Film – zunächst ganz allgemein, dann anhand von MARYS MAGISCHE REISE – Erinnerungen, Wünsche oder Sehnsüchte filmisch vermittelt werden. Am Ende der Lerneinheit versuchen sie selbst, eine visuelle Form für eine Erinnerung zu finden. Diese Aufgabe kann im Fach Kunst, aber auch fächerübergreifend ihre Anwendung finden. Im Fach Deutsch kann die Aufgabe mit Übungen der Figurenbeschreibung (ab Mittelstufe auch -charakterisierung) und -konstellation oder auch des Erlebnisberichts verbunden werden.

Didaktisch-methodischer Kommentar:

Zunächst werfen die Schüler/-innen einen Blick auf die wichtigen Figuren im Film und widmen sich insbesondere der Hauptfigur Mary und Großmutter Emer: Sie beschreiben die beiden Figuren und erarbeiten in der Suche nach Gemeinsamkeiten ihre Beziehung zueinander. Dabei beschäftigen sie sich auch mit ihren Träumen und Erinnerungen, die sie inhaltlich wie auch formell beschreiben.

Weiterhin vergleichen sie – auch anhand der Standbilder aus dem Film – die verschiedenen Animationsstile im Film. Im Anschluss daran können sie eine eigene Erinnerung aus ihrer frühen Kindheit im Bild umsetzen und eine künstlerische Form dafür finden,

die sich von ihrer sonstigen Zeichen-/Malweise unterscheidet.

Differenzierung/Variationsmöglichkeiten

der Aufgabe: Die Aufgaben b) und c) sowie g) und h) können für jüngere Schüler/-innen oder bei begrenzten zeitlichen Kapazitäten weggelassen werden. In älteren Klassen kann man Aufgabe b) auch mit einer Recherche-Aufgabe verbinden, bei der die Schüler/-innen nach Filmbeispielen von Traumsequenzen suchen sollen. Aufgabe g) eignet sich dafür, die Klasse in zwei Gruppen zu teilen und jeder Gruppe jeweils eine Figur zuzuweisen, die sie ausführlich analysieren soll. Vertiefend kann Aufgabe k) auch als Comic gestaltet werden, in dem – wie im Film – zwei verschiedene Zeichenstile miteinander kombiniert werden sollen.

Autor/in:

Dr. Verena Schmöllner,
23.01.2024

Unterrichtsmaterial: Marys magische Reise (1/2)

Aufgabe

ARBEITSBLATT ZUM FILM MARYS MAGISCHE REISE Für Schülerinnen und Schüler

VOR DER FILMSICHTUNG:

- a)** Sprecht im Tandem über eure Erinnerungen an früher: Gibt es ein bestimmtes Erlebnis, einen besonders schönen Ausflug oder auch ein trauriges Vorwissen, das ihr noch gut erinnert?
- b)** Diskutiert in der Klasse: Kennt ihr Filme, in denen es um Erinnerungen, aber auch Träume, Wünsche und Sehnsüchte geht? Wie werden sie in Filmen gezeigt?
- c)** Seht euch gemeinsam den Trailer von MARYS MAGISCHE REISE an und überlegt, wie Erinnerungen und Träume der Figuren im Film dargestellt werden könnten.

➔ <https://www.youtube.com/watch?v=EI5e30H2emk>

WÄHREND DER FILMSICHTUNG:

- d)** Achtet darauf, wie im Film deutlich gemacht wird, dass eine Szene einen Traum der Hauptfigur Mary oder auch die Erinnerungen ihrer Großmutter Emer zeigt.

NACH DER FILMSICHTUNG:

- e)** Beantwortet gemeinsam in der Klasse/Gruppe die folgenden Fragen:
- Was hat euch besonders gut am Film gefallen?
 - Was hat euch nicht gut gefallen?
 - Welche Szene fandet ihr besonders traurig oder berührend?
 - Was habt ihr nicht verstanden?
- f)** Macht eine Liste von allen Figuren, die im Film vorkommen, und beschreibt jede Figur mit einem Adjektiv. Vergleicht im Anschluss eure Listen und ergänzt sie gegebenenfalls.
- g)** Die Hauptfigur Mary hat eine sehr innige Beziehung zu ihrer Großmutter. Beschreibt beide Figuren ausführlich, folgende Fragen helfen euch dabei:
- Wie sieht Mary bzw. Emer aus?
 - Welche Gegenstände mögen sie gerne?
 - Wie sieht das Zimmer von Mary, wie die Wohnung von Emer aus?
 - Wie verbringt Mary ihre Freizeit?
 - Was ist Mary und Emer jeweils wichtig?
 - Welche Probleme hat Mary?
 - Wie versucht sie, sie zu lösen?
 - Was lernt Mary im Lauf der Geschichte?

- h)** Diskutiert im Anschluss daran gemeinsam, was die beiden Figuren, Mary und Emer, verbindet.
- i)** Sprecht über Marys Träume und Emers Erinnerungen und beantwortet zunächst Fragen zu ihrem Inhalt: Wovon träumt Mary? Welche Erinnerungen hat Emer an ihre Kindheit?

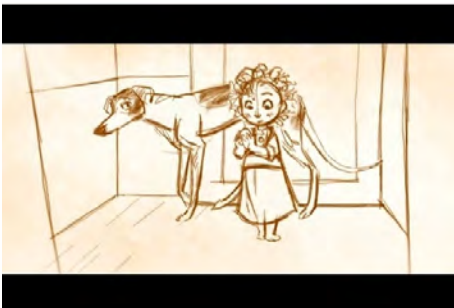
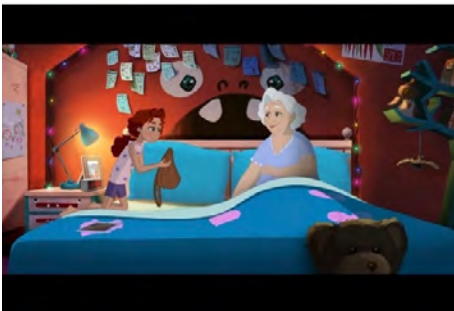
6
(13)

>

Unterrichtsmaterial: Marys magische Reise (2/2)

j) Beschreibt nun die Machart der Träume und Erinnerungen im Film: Wie sind sie gezeichnet? Was unterscheidet die Träume und Erinnerungen vom Rest des Films? Die Standbilder helfen euch dabei.

k) Wählt eine Erinnerung aus eurer Kindergartenzeit und malt ein Bild davon. Versucht, das Bild anders zu malen, als ihr es sonst tun würdet – beispielsweise nur mit Bleistift oder mit ungewöhnlichen Farben.



Filmglossar

Adaption

Unter **Adaption** wird die Übertragung einer Geschichte aus einem anderen Medium in einen Film verstanden. Zumeist wird dieser Begriff synonym für eine Literaturverfilmung, die am weitesten verbreitete Form der Adaption, verwendet. Grundlage einer Adaption können jedoch auch Sachbücher, Graphic Novels, Comics, Musicals und Computerspiele sein.

Der Begriff der Adaption ist dem der Verfilmung vorzuziehen, da er die dem Film eigenen Möglichkeiten des Erzählens und die Eigenständigkeit der Medien betont. Inhaltliche und dramaturgische Anpassungen und Veränderungen der Vorlage sind daher für eine gelungene Filmversion meist unabdingbar.

Bei *CORALINE* (Henry Selick, USA 2009) nach dem Roman von Neil Gaiman wurde etwa eine Figur hinzugefügt, die ebenso alt wie die Protagonistin ist: der neugierige Nachbarsjunge Wybie. Dadurch konnten Beschreibungen der Vorlage in lebendiger wirkende Dialoge umgewandelt werden, beispielsweise als die junge Coraline erzählt, dass sie sich von den Eltern vernachlässigt fühlt. Ähnlich wurde bei der Adaption von *DAS KLEINE GESPENST* (Alain Gsponer, DE 2013) vorgegangen. Die Figur des Karl, die in der Vorlage von Otfried Preußler nur eine Nebenrolle spielt, wurde zu einer zweiten Hauptfigur ausgebaut, um eine stärkere Identifikation zu ermöglichen und weitere Themen in die Handlung einzubinden.

8
(13)

Animationsfilm

Im Animationsfilm werden Gegenstände oder Zeichnungen „zum Leben erweckt“ und „beseelt“ (von lateinisch: animare). Im Unterschied zum Realfilm (engl.: live action movie), der in der Regel aus Aufnahmen von realen, sich bewegenden Figuren oder Objekten bestehen, werden Einzelbilder aufgenommen und aneinander montiert und so abgespielt, dass der Eindruck einer Bewegung entsteht. Dieses Verfahren nennt man „Einzelbildschaltung“ (engl.: Stop-Motion). Für eine flüssig wirkende Animation sind mindestens zwölf Einzelbilder pro Filmsekunde notwendig.

Die vielfältigen klassischen Animationstechniken lassen sich in zweidimensionale (z.B. Zeichentrick, Legetrick, Sandanimation, Scherenschnitt) und dreidimensionale (unter anderem Puppentrick, Knetanimation) unterteilen. Für die seit Mitte der 1990er-Jahre populäre 2D- und 3D-Computeranimation werden analoge Einzelbilder entweder digitalisiert oder Einzelbilder direkt digital erzeugt. Die Veränderungen zwischen den einzelnen Bewegungsphasen werden errechnet.

Farbgestaltung

Bei der Gestaltung eines Films spielt die Verwendung von Farben eine große Rolle. Sie charakterisieren Schauplätze, Personen oder Handlungen und grenzen sie voneinander ab. Signalfarben lenken im Allgemeinen die Aufmerksamkeit. Fahle, triste Farben senken die Stimmung. Die Wahl der Lichtfarbe entscheidet außerdem, >

ob die Farben kalt oder warm wirken. Allerdings sind Farbwirkungen stets auch subjektiv, kultur- und kontextabhängig.

Farbwirkungen können sowohl über die Beleuchtung und die Verwendung von Farbfiltern wie über Requisiten (Gegenstände, Bekleidung) und Bearbeitungen des Filmmaterials in der Postproduktionsphase erzeugt werden.

Zu Zeiten des Stummfilms und generell des Schwarz-Weiß-Films war beispielsweise die Einfärbung des Films, die sogenannte Viragierung oder Tonung, eine beliebte Alternative zur kostenintensiveren Nachkolorierung.

Oft versucht die **Farbgestaltung** in Verbindung mit der Lichtgestaltung die natürlichen Verhältnisse nachzuahmen. Eine ausgeklügelte Farbdramaturgie kann aber auch ein auffälliges Stilmittel darstellen. Kriminalfilme und Sozialdramen arbeiten beispielsweise häufig mit farblich entsättigten Bildern, um eine freudlose, kalte Grundstimmung zu erzeugen. Auch die Betonung einzelner Farben verfolgt eine bestimmte Absicht. Als Leitfarbe(n) erfüllen sie eine symbolische Funktion. Oft korrespondiert diese mit den traditionellen Bedeutungen von Farben in den bildenden Künsten. Rot steht zum Beispiel häufig für Gefahr oder Liebe, Weiß für Unschuld.

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. Musik kann Emotionalität und dramatische Spannung erzeugen, manchmal gar die Verständlichkeit einer Filmhandlung erhöhen. Bei Szenenwechseln, Ellipsen, Parallelmontagen oder Montagesequenzen fungiert die Musik auch als akustische Klammer, in dem sie die Übergänge und Szenenfolgen als zusammengehörig definiert.

Man unterscheidet zwei Formen der Filmmusik:

- Realmusik, On-Musik oder Source-Musik: Die Musik ist Teil der filmischen Realität und hat eine Quelle (Source) in der Handlung (**diegetische Musik**). Das heißt, die Figuren im Film können die Musik hören.
- Off-Musik oder Score-Musik: Dabei handelt es sich um eigens für den Film komponierte oder zusammengestellte Musik, die nicht Teil der Filmhandlung ist und nur vom Kinopublikum wahrgenommen wird (**nicht-diegetische Musik**).

Stummfilm

Bis zur schrittweisen Einführung des Tonfilms ab 1927 war eine synchrone Wiedergabe von Bild und Ton technisch nicht machbar. Das bis dahin entstandene Filmmaterial wird seitdem als **Stummfilm** bezeichnet. Die meisten Stummfilme wurden von Musik begleitet, >

extern eingespielt von Grammophon, Klavier oder Orchester. Zur Darstellung von Dialogen oder anderer Erklärungen dienten Zwischentitel (Texttafeln) oder zum Teil auch Filmerklärer, die das Geschehen auf der Leinwand erläuterten.

Der Wegfall von Sprachschwierigkeiten war entscheidend für die internationale Durchsetzung des Mediums. Die Beschränkung auf das Sehen förderte in dieser Frühphase jedoch auch die Entwicklung des Films als eigenständige Kunst. Filmsprachliche Ausdrucksmittel wie Kamerafahrten, wechselnde Einstellungsgrößen und Montage wurden nach und nach etabliert. Zugleich entwickelten sich in den einzelnen Ländern unterschiedliche Stile. So wurden die in den USA produzierten Slapstick-Komödien mit Charlie Chaplin oder Buster Keaton weltweit populär. In Abgrenzung zum „Massenvergnügen“ Film erlangte in Deutschland nach dem Ersten Weltkrieg der expressionistische Film Aufmerksamkeit, bekannt für die heute übertrieben wirkende Theatergestik der beteiligten Schauspieler/-innen. Wichtige Stummfilmproduktionen entstanden außerdem in Frankreich sowie in Italien, der Sowjetunion und Japan. Im Jahr 1927 hatte der Stummfilm mit Filmen wie Fritz Langs METROPOLIS (D 1927) und Friedrich Wilhelm Murnaus Hollywoodproduktion SONNENAUFGANG SUNRISE – LIED VON ZWEI MENSCHEN (SUNRISE – A SONG FOR TWO HUMANS, USA 1927) seinen künstlerischen Höhepunkt erreicht.

Die Umstellung auf den Tonfilm wurde von vielen Filmschaffenden als künstlerischer Rückschritt begriffen, denn die Einführung des Tons und der entsprechenden Technik schränkte die Mobilität der Kamera zunächst wieder ein. Eine kreative Bildsprache (vergleiche Mise-en-scène) war zum Erzählen einer komplexen Geschichte nicht mehr notwendig, da wichtige Informationen nun auch in den Dialogen vermittelt werden konnten. Der Vorwurf lautete daher, beim Tonfilm handele es sich nur noch um abgefilmtes Theater. Mit sogenannten Hybridfilmen, die Ton nur spärlich verwendeten, wehrten sich einzelne Regisseure wie Erich von Stroheim (DER HOCHZEITSMARSCH, THE WEDDING MARCH, USA 1928) und Charlie Chaplin (MODERNE ZEITEN, MODERN TIMES, USA 1936) gegen die neue Technik. Zahlreiche Stummfilmstars entsprachen stimmlich nicht den Anforderungen des Tonfilms und gaben ihre Karrieren auf. Eine Hommage an diese vergangene Ära der Filmkunst lieferte 2011 der französische Stumm- und Schwarz-Weiß-Film THE ARTIST (Michel Hazanavicius).

10
(13)

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 **Trailer** das Publikum mit konkreten Hinweisen zu Handlung, Stars und filmischer Gestaltung ins Kino. Dazu werden Ausschnitte, Texteinblendungen, >

grafische Elemente, Sprecherstimme (Voiceover), Musik und Töneffekte verwendet. Trailer sind als Vorschau- bzw. Werbemittel bereits seit den 1910er-Jahren in Gebrauch und bis heute wichtige Elemente der Werbekampagnen von Filmverleihen.

Zeichentrickanimation

Zeichentrickfilme sind Animationsfilme, in denen von Hand gezeichnete Bilder im Stop-Motion-Verfahren zu Filmen montiert werden. Um nicht jedes Bild von Grund auf neu zu zeichnen, werden mehrere durchsichtige Folien eingesetzt. Diese werden auf der Hintergrundzeichnung übereinander gelegt, fixiert und abgelichtet. 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 (SNOW WHITE AND THE SEVEN DWARFS, David D. Hand, USA 1937) der erste animierte Langfilm entstand, beeinflusste weltweit die Wahrnehmung und den Stil von Zeichentrickfilmen. Heute werden in viele Zeichentrickfilme computergenerierte Effekte eingebunden.

Links und Literatur

Links zum Film

➞ Website des Verleihs

<https://marysmagischereise.der-film-verleih.de/>

➞ filmportal.de

<https://www.filmportal.de/film/mary-tansey-und-die-reise-in-die-nacht-ff0d3cbe8f9549f087717627e7127c71>

➞ FilmTipp von Vision Kino

<https://www.visionkino.de/filmtipps/filmtipp/marys-magische-reise/>

➞ kinder-jugend-filmportal.de:

Der Tod feiert das Leben – Kinderfilme über Tod und Sterben

<https://www.kinder-jugend-filmportal.de/hintergrund/der-tod-feiert-das-leben.html>

➞ filmdienst.de: Tod und Trauer

im Kinderfilm

<https://www.filmdienst.de/artikel/26156/tod-und-trauer-im-kinderfilm>

Mehr zum Thema auf kinofenster.de

➞ Die Kamera bei Tisch

(Hintergrundsartikel vom 21.09.2006)

<https://www.kinofenster.de/filme/archiv-film-des-monats/kf0204/die-kamera-bei-tisch/>

➞ DIE FABELHAFTE REISE DER MARONA

(Filmbesprechung vom 24.09.2021)

<https://www.kinofenster.de/filme/archiv-film-des-monats/kf2109/kf2109-die-fabelhafte-reise-der-marona-film/>

➞ PETITE MAMAN

(Filmbesprechung vom 14.03.2022)

<https://www.kinofenster.de/filmarchiv/petite-maman-film/>

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: Andrea Glock, Simone Kasik,
Dr. Tobias Korenke, Jens Lohwieser, Christoph Rüth,
Dr. Sabine Schouten,
Handelsregister: HRB 94032 B

Registergericht: Amtsgericht Charlottenburg

Redaktionsleitung:

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

Redaktionsteam:

Philipp Bühler, Charlotte Castillon (Werkstudentin,
Raufeld Medien), Ronald Ehlert-Klein, Jörn Hete-
brügge, Susanne Mohr (Volontärin, Bundeszentrale
für politische Bildung), Severin Schwalb (Volontär,
Bundeszentrale für politische Bildung)
info@kinofenster.de

Autor/-innen: Dr. Verena Schmöllner

Layout: Nadine Raasch

Bildrechte: © DER FILMVERLEIH

© kinofenster.de / Bundeszentrale für politische
Bildung 2024