



Medienpädagogisches Arbeitsblatt zum Film „Eleanors Geheimnis“

EINFÜHRUNG IN DIE MEDIENPÄDAGOGISCHE RELEVANZ VON ANIMATIONSFILMEN

Animation ist im Alltag von Kindern dauerpräsent: Trickfilme und -serien bestimmen einen Großteil des Kinderfernsehens. Der Anteil von Animationsfilmen im Kinoprogramm nimmt beständig zu. Die Werbung arbeitet vielseitig mit den Mitteln des Trickfilms und Computerspiele basieren auf Animationstechnik. Charaktere aus Trickfilmen und -serien wandern cross-medial in Kindermagazine, Kinder- und Bilderbücher, PC-Spiele und allerlei kinderrelevante Merchandising-Produkte von Ansteckern bis Zahnbürstenbechern.

Trickfilme entsprechen dem magischen „alles-ist-möglich“-Weltbild von Kindern. Sie können durch ihre technischen und künstlerischen Möglichkeiten besonders gut märchenhafte und fantastische Geschichten erzählen. Aufgrund ihrer offensichtlichen Künstlichkeit werden sie von Kindern schneller als fiktiver Raum zum Geschichtenerzählen akzeptiert und von der realen Umwelt getrennt erlebt.

Trickfilme und -serien stellen einen wichtigen Faktor bei der Mediensozialisation von Kindern dar und eignen sich daher zur medienpädagogischen Thematisierung besonders gut. Außerdem bietet die Arbeit mit Trickfilmen neben der theoretischen Ebene auch die Integration von praktischen Elementen. In Form von Bastelaktivitäten, wie z.B. Daumenkinos, können Kinder Bilder selbst in Bewegung setzen und einfache Animationsprinzipien kennenlernen und erleben. So können ihnen technische Kompetenzen spielerisch vermittelt und eine Auseinandersetzung mit ihren Medienwelten ermöglicht werden. Diese Eigenschaften machen den Trickfilm zu einem interessanten Analyseobjekt für eine aktive Filmbildung, durch die junge Menschen zu bewussten und kompetenten Mediennutzern ausgebildet werden sollen.

EINFÜHRUNG IN DIE FILMSPRACHE VON TRICKFILMEN

Unter einem Trickfilm versteht man eine Folge von Einzelbildern, die zusammen gesehen (wirklich im Sinne von ‚Sehen‘) den Eindruck einer Bewegung vermitteln.

Ermöglicht wird dieser Effekt durch die menschliche Sinneswahrnehmung und die Trägheit des menschlichen Auges. Die Netzhaut des Auges hält den Eindruck eines Bildes noch einen Bruchteil von Sekunden (0,05 sec) fest. Folgt schnell ein zweites Bild, ist das Auge bzw. das Gehirn nicht in der Lage, die beiden Bilder voneinander zu trennen. Aus einer schnellen Abfolge von Einzelbildern konstruiert das Gehirn einen Bilderfluss, und die Motive der Einzelbilder geraten in Bewegung. Denkt man an das Daumenkino, wird diese physiologische Tatsache anschaulich: starre Einzelbilder, von Bild zu Bild minimal verändert, verschmelzen zu einer Bewegung.

Trickfilme werden je nach Art ihrer „Darsteller“, also den Objekten, die gefilmt werden, in 2-D-Animationen und 3-D-Animationen unterschieden.

Der Begriff der 2-D-Animation umfasst:

- Zeichentrickfilm – die „Darsteller“ werden gezeichnet
- Flachfigurenfilm (Legetrickfilm, Silhouettenfilm) – ausgeschnittene, flache (Papier-) Objekte werden auf horizontaler Fläche Bild für Bild bewegt



*Beispielfilm für eine 2-D-Animation:
"Das Dschungelbuch"*

Den zweidimensionalen Trickfilm gibt es seit Anfang des 20. Jahrhunderts. Der Franzose Emile Cohl gilt mit dem Film „Fantasmagorie“ von 1908 als Erfinder der gezeichneten Animation. Die Trickfilme und -serien aus den Walt Disney Studios sind beispielhaft für 2-D-Animationen und haben das Bild, das die Allgemeinheit von ihnen hat, maßgeblich geprägt.

Der Begriff der 3-D-Animation umfasst

- Modellanimation – Bewegen von Gegenständen
- Puppentrick – Bewegen von Puppen. Hierzu gehören auch Knetfilm und Brickfilm (das Animieren von Legosteinen)
- Computeranimationen

Bei der 3-D-Animation – mit Ausnahme der Computeranimation, die das Dreidimensionale nur simuliert – werden statt zweidimensionaler Zeichnungen dreidimensionale Modelle/Objekte animiert. Im „Stop-Motion-Verfahren“ werden die Modelle, Puppen, Knetfiguren, Alltagsgegenstände etc. bei ausgeschalteter Kamera minimal bewegt bzw. verändert. Das veränderte Bild wird dann aufgenommen.

Die 3-D-Animation ist die frühere Form des Trickfilms und war oftmals eine in einen Realfilm eingebaute „Wundergeschichte“. Ein gutes Beispiel für 3-D-Animationen sind die Wallace & Gromit-Puppentrick-Filme der britischen Aardmann-Studios.



Beispielfilm für eine 3-D-Animation:
„Wallace & Gromit“

EINFÜHRUNG IN DIE FILMSPRACHE VON ELEANORS GEHEIMNIS

Nach dieser Einordnung müsste es für Sie und Ihre SchülerInnen ein Leichtes sein zu bestimmen, ob es sich bei ELEANORS GEHEIMNIS um eine 2-D- oder 3-D-Animation handelt.



Szenenbild aus ELEANORS GEHEIMNIS :
2-D- oder 3-D-Animation?

Der Film besticht durch eine ganz eigenständige Ästhetik, die aus den von modernen Fernseh- und Kinotruckprogrammen geprägten Sehgewohnheiten herausfällt. Kindern bietet der Film ein außergewöhnliches Seherlebnis und führt in eine verfremdete Bildsprache ein. In Tempo, Farben und Inhalt entspricht er der Kernzielgruppe der Kinder zwischen sechs und acht Jahren. Die erweiterte Zielgruppe erstreckt sich bis zehn Jahre.

„ELEANORS GEHEIMNIS“ ist ein traditioneller Zeichentrickfilm. Im Vergleich zu vielen modernen Trickfilmen und -serien wirkt er vordergründig sehr einfach. Seine Bilder sind zweidimensional und erscheinen oftmals flächig.

Die Figuren des Films erinnern in ihren Umrissen eher an Darstellungen aus der klassischen bildenden Kunst, als an typische Zeichentrickcharaktere. Der Wahl der Farben und ihrer Nutzung liegt ein eigenes klares Konzept zugrunde. Bei der Farbzuteilung seiner Charaktere geht der Film bewusst minimalistisch vor: Leon ist beispielsweise schwarz (Haare), creme (Haut), orange (T-Shirt) und blau (Hose). Alice ist blond (Haare), creme (Haut), weiß (Oberkleid) und rot (Unterkleid). Und ihr Hase ist sogar nur in weiß gezeichnet. Und auch bei den Hintergründen greift der Film in den meisten Einstellungen zu matten Farben. Die Inneneinrichtung von Eleanors Haus ist z.B. in ocker und erdige Farbtöne gezeichnet. Die Bibliothek, ihre Regale, ihre Wendeltreppe und ihre Balustraden sind durchgängig in einem warmen Kaminrot gehalten, die Bücher in dunklem braun. Bei den Charakteren und Hintergründen wie Landschaften oder Gebäuden verzichtet der Film auf viele Details. So erkennt man beispielsweise in Leons Hosen keine Taschen, und Alice Haare sind als eine Fläche gezeichnet. Auf die Animation von einzelnen Haarsträhnen verzichtet der Film ebenso wie auf farbprächtige Gestalten und Panoramen.

Interessant ist auch die Farbgebung bei der Traumsequenz, in der die Bücher in Form von Buchstaben über

Leon herfallen und von ihm Besitz ergreifen. Hier greift der Film auf ein Farbschema zurück, das sich in Filmen etabliert hat. Filme sind ein Bedeutungskontinuum, in dem Konnotationen durch filmische Sozialisation entstehen. Das heißt nur dank eigener filmischer Erfahrung ist das Publikum in der Lage, Filme sowie ihre Zeichen und Symbole zu interpretieren. Die Fähigkeit Filme zu interpretieren, basiert im Wesentlichen auf Übereinkünften zwischen den Filmemachern und ihrem Publikum. Durch regelmäßigen Filmgenuss werden die Zuschauer konditioniert, dramatische und filmische Konventionen zu verstehen und zu akzeptieren. Gerade bei der Darstellung und Inszenierung von Träumen greifen Filme immer wieder auf die selben Zeichen zurück, um dem Zuschauer zu signalisieren, dass es sich um einen Traum handelt. Zu den Kennzeichen gehören etwa asymmetrische Räume und auf der Tonebene verzerrte helle und zischende Töne. Bei der Farbgebung wird oft auf Schwarzweiß-Bilder zurückgegriffen. Die Traumsequenz in ELEANORS GEHEIMNIS arbeitet mit allen diesen Signalen. Gehalten ist sie in einem Schwarzweiß mit einem kräftigen Grünstich. Diese Traum-Farben stehen in einem klaren Kontrast zum ocker und den roten sowie braunen Farben der Filmrealität. Und auch die asymmetrischen Räume, hier aus aufgeschlagenen Büchern, Wänden aus umfallenden Bücherseiten und wild umherschwirrenden Buchstaben sowie die hellen verzerrten Geräusche, kommen vor. Mit diesen Zeichen signalisiert ELEANORS GEHEIMNIS seinen Zuschauern, dass es sich hier um Leons Traum handelt. Interessanterweise sind diese Zeichen, bzw. beruht die Fähigkeit ihrer Deutung, allein auf filmischen Erfahrungen. In unseren realen Träumen dominieren keinesfalls schwarz und weiß, die Räume sind nicht schief und krumm und die Geräusche in ihnen erscheinen uns nur selten auffallend anders.



*Traumsequenz in ELEANORS
GEHEIMNIS*

Zu den traditionellen Stilmitteln des Zeichentrickfilms gehört die Überzeichnung von Größenverhältnissen und Relationen. Ein gutes Beispiel ist die Kopf-Körper-Relation der Figuren in ELEANORS GEHEIMNIS. Leon und seine Schwester haben beispielsweise für ihre dünnen kleinen Körper übergroße kreisrunde Köpfe. Dadurch werden die Filmfiguren zusätzlich verfremdet und die Kopf-Körper-Relationen wecken Assoziationen mit Babys.



*Leon und seine Schwester bestechen durch
auffällig große Köpfe*

Filmsprachlich interessant ist auch die Anfangssequenz des Films, in der Leons Familie mit ihrem Auto aus der Stadt hinaus übers Land zur Küste fährt. Die Stadt wird als eine äußerst unwirtliche Umgebung dargestellt. Als eine Welt voller Verkehr und Schranken. Alles ist grau und verregnet. So kriecht der Film eine unfreundliche, bedrohliche Atmosphäre, in der für Kinder, die spielen wollen und Spaß, kein Platz ist. Doch als sie die Stadt verlassen, und sich Eleanors Haus nähern, ändert sich die Atmosphäre diametral.

Das Grau wird von einem freundlichen Blau abgelöst, der Regen geht in Sonne über und statt Regentrommel ist fröhliches Vogelgezwitscher zu hören. Hier sind keine Schranken, die einen in der Bewegungsfreiheit limitieren, sondern die weite Natur mit herrlichem Blicken lädt zum Toben und Staunen ein. Die Atmosphäre ist einladend und freundlich. Damit hat der Film schon nach wenigen Augenblicken unterstrichen, wo Leon sich wirklich zu Hause fühlt. Und das ohne diesbezüglich ein gesprochenes Wort zu verlieren.



*Die Familie ist endlich an der Küste
angekommen*

Aufgabenstellung

VOR DEM FILM

a.1) Klären Sie mit Ihren SchülerInnen die Unterschiede zwischen Real- und Zeichentrickfilmen.

a. 2) Erörtern Sie den Unterschied zwischen 2-D- und 3-D-Animation, nennen Sie Beispiele und sammeln sie Eigenarten und Charakteristika.

b.1) Schauen Sie sich gemeinsam mit den SchülerInnen Filmfotos an und erörtern Sie Auffälligkeiten in der Darstellung der menschlichen Körper. Gehen Sie auf die Kopf-Körper-Relation ein.

b.2) Die SchülerInnen sollen andere Zeichentrickfiguren mit ähnlichen Körperattributen sammeln und versuchen, die Wirkung zu definieren.

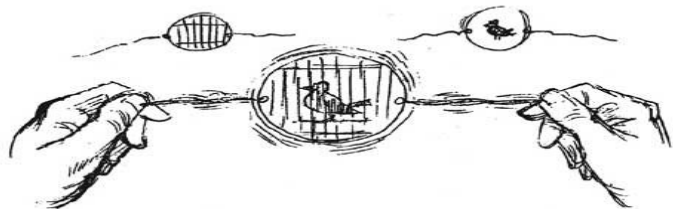
c) Beschäftigen Sie sich auch aktiv mit dem Thema Trickfilm, indem Sie die historischen Vorläufer des Animationfilms vorstellen. Schon Mitte des 19. Jahrhunderts erfreuten sich optische Spielzeuge bei Kindern und Erwachsenen großer Beliebtheit, die die Trägheit des menschlichen Auges nutzten um ein bewegtes Bild zu suggerieren. Zu den optischen Spielzeugen gehören:

- Streifenkino
- Wunderscheibe (auch Thaumatrope genannt)
- Daumenkino
- Lebensrad
- Praxinoskop (auch Zaubertrommel genannt)

Solche optische Spielzeuge bieten eine einfache Möglichkeit, die Funktionsweise des Trickfilms zu demonstrieren, sind einfach selbst nachzubauen und eignen sich hervorragend zur Integration in den Unterricht.

Wunderscheibe / Thaumatrope

Dieses optische Spielzeug wird auch Wendebild oder Zwirbelscheibe genannt und ist eine einfache runde Papierscheibe. Auf der Vorder- und Rückseite werden jeweils verschiedene, aber zusammengehörende Bilder gemalt, zum Beispiel Vogel und Vogelkäfig, Gesicht und Brille, Glatzkopf und Perücke. Wichtig ist, dass auf einer Seite die Zeichnung auf dem Kopf steht.



Rechts und links, genau gegenüberliegend, wird die Papierscheibe gelocht. In den Löchern wird je ein Gummiband befestigt. Wenn die beiden Enden zwischen den Fingern hin- und hergedreht (gezwirbelt) werden, verschmelzen die aufgezeichneten Bilder zu einem: die Brille sitzt auf dem Gesicht, der Vogel im Käfig.

BEI DER FILMSICHTUNG

Die Klasse wird in vier Gruppen aufgeteilt, denen für die Filmsichtung je eine der vier Aufgaben zugeteilt wird:

1. Die SchülerInnen sollen sich auf die Figurenkonstellation „Leon und seine Eltern“ konzentrieren und für eine folgende Nachbesprechung im Unterricht sowohl die Charaktere, als auch die Entwicklung der Beziehung beschreibend festhalten.

2. Die SchülerInnen sollen sich auf die Figurenkonstellation „Leon und seine Schwester“ konzentrieren und für eine folgende Nachbesprechung im Unterricht sowohl die Charaktere, als auch die Entwicklung der Beziehung beschreibend festhalten.

3. Die SchülerInnen sollen sich auf die Figurenkonstellation „Leon und die die magischen Figuren aus den Kinderbüchern“ konzentrieren und für eine folgende Nachbesprechung im Unterricht sowohl die Charaktere, als auch die Entwicklung der Beziehung beschreibend festhalten.

4. Die SchülerInnen erhalten den Auftrag, folgende Nebenfiguren des Films zu beobachten und zu sammeln, welche Informationen der Film über sie gibt, sowie ihre mögliche Funktion für die Geschichte zu hinterfragen:

- a) Der Nachbar
- b) Der Antiquitätenhändler
- c) Die böse Hexe

NACH DEM FILM IM UNTERRICHT

c) Die vier Arbeitsgruppen stellen ihre Aufgaben und ihre Arbeitsergebnisse vor.

d.1) Die SchülerInnen wählen eine Situation aus dem Leben von Leon oder seiner Schwester aus und schreiben aus der entsprechenden Perspektive einen Tagebucheintrag.

d.2) Die SchülerInnen sammeln in Kleingruppen ihre jeweiligen Tagebucheinträge und sollen sie als Storyboard für eine mögliche Verfilmung anordnen.

e) Die SchülerInnen verfassen einen Tagebucheintrag von Leon oder seiner Schwester zwei Jahre nach Filmende, der über sie, ihre weitere Entwicklung und ihr Verhältnis zueinander Auskunft gibt.

f) Die SchülerInnen sollen erörtern, welche Figur aus der Kinderliteratur sie gerne lebendig sehen würden, warum sie sich diese auswählen und was sie von ihnen wissen wollen würden.

g.1) Leons Leseschwäche ist eine zentrale Problematik in ELEANORS GEHEIMNIS. Erörtern Sie mit ihren SchülerInnen die Bedeutung, die das Lesen für Leon hat, und welche Funktion es im Film einnimmt.

g.2) Erörtern Sie, welchen Wert das Lesen für die Persönlichkeitsbildung und Bildungschancen eines Menschen hat.

g.3) In Form eines Aufsatzes sollen die SchülerInnen eine eigene Schwäche thematisieren und erörtern, wie sie mit dieser Schwäche umgehen.