

L'EXTRAORDINAIRE VOYAGE DE MARONA | MARONAS FANTASTISCHE REISE

Filmpädagogisches Begleitmaterial für den Unterricht

Autorin: Wilma Demel

Einleitung

Mit den filmpädagogischen Begleitmaterialien möchten wir Räume eröffnen, in denen über Filme gesprochen und mit ihnen gearbeitet werden kann. Kinder und Jugendliche, Schülerinnen und Schüler soll alles assoziieren, fragen und erzählen können, was ihnen zu dem Gesehenen in den Sinn kommt. Sie erleben Filme, je jünger sie sind, erlebnisorientierter, emotionaler, körperlicher, selektiver und unmittelbarer als es Erwachsene tun. Die Erfahrungen, die beim Filmschauen gemacht werden, können sehr unterschiedlich sein. Deshalb sind die Aufgaben und Ziele des folgenden Materials als Anregung und Anreiz dafür gedacht, mit dem gesehenen Film weiterzuarbeiten.

Aufbau des Materials

Es gibt einen Teil, der, wenn möglich, vor der Filmvorführung bearbeitet werden soll und einen Teil zur Nachbearbeitung. Alle Materialien sind als Angebote und Denkanstöße zu verstehen, die einzelnen Aufgaben können Ihrem Unterricht entsprechend ausgewählt und bearbeitet werden. Da besonders offene Fragen von jeder Gruppe verschieden beantwortet werden können und sollen, haben wir an diesen Stellen davon abgesehen, Antwortmöglichkeiten vorzugeben. Die Aufgaben können in Kleingruppen, aber auch im Klassenverband bearbeitet werden. Bei MARONAS FANTASTISCHE REISE finden sich folgende Aufgabenblöcke:

1. Aufgaben vor dem Film

Aufgabe I: Animation

Aufgabe I : Mitgefühl – „Empathie“

2. Aufgaben während des Films: Sichtungsaufgaben

Aufgabe I: Schauplätze und Figuren

3. Aufgaben nach dem Film

Aufgabe I: Inspiration

Aufgabe II: Animation: Leben in Zeichnungen bringen

Aufgabe III: Mitgefühl – „Empathie“ und Perspektive

Aufgabe IV: Kunst und Bedeutung

MARONAS FANTASTISCHE REISE

FRANKREICH. RUMÄNIEN. BELGIEN 2019, 92 Min.

Regie: Anca Damian

Drehbuch: Anghel Damian

Sprachfassung: Französische Originalfassung mit engl. Untertiteln und deutscher Einsprache

LUCAS-Filmfestival: Wettbewerbssektion 8+

Themenstichworte

Freundschaft, Alleinsein, Mut, Zugehörigkeit, Identität, Verlust, Tod, Vergänglichkeit, Angst, Neugier, Abstraktion, Empathie

Inhalt

Wir begleiten die Hündin Marona auf ihrem abwechslungsreichen Lebensweg, auf dem sie den unterschiedlichsten Persönlichkeiten begegnet. Sie wächst mit ihren acht Geschwistern bei ihrer Mutter auf. Ihren Vater kennt sie kaum. Sie entwickelt eine Begeisterung für die Welt um sich herum, bis sie zu ihrem Vater geschickt wird, der sich nicht um sie kümmert. Danach trifft sie ihren ersten Menschen, einen Akrobaten, der ihr zeigt, wie schön das Leben sein kann. Wieder und wieder geben ihr Menschen andere Namen. Sie fragt sich immer wieder nach ihrer Identität und Zugehörigkeit. Welche der verschiedenen Lebensrealitäten, denen sie begegnet, ist die ihre? Wann ist sie angekommen?

2

Umsetzung

Der Film schreckt nicht davor zurück, in seiner Animation die Abstraktion in den Vordergrund zu stellen. Dunkle Hintergründe und schemenhafte Gestalten spiegeln Maronas ambivalente Gefühle gegenüber der erfahrenen Welt wider. Eine Mischung aus Bedrohlichkeit und Schönheit, klaren Formen und verschwommenen Silhouetten. An dem Film können Themen wie die Suche nach Identität und Zugehörigkeit besprochen werden, sowie was Realität für jede/n einzelne/n bedeutet. Es wird außerdem mit assoziativen Farb- und Formkonzepten gespielt, die bei der Analyse den Kindern filmische Mechanismen anschaulich vor Augen führen können.

1. Aufgaben vor dem Film

Aufgabe I

Animation

Der Begriff kommt von dem lateinischen „animare“, das heißt etwas „zum Leben erwecken“, etwas „beseelen“. Hast du schon einmal etwas animiert? Wenn ja, was, und wie ging das?

Wenn nicht, recherchiere im Internet, wie ein Animationsfilm funktioniert und fasse es hier zusammen. Begriffe wie „Stop-Motion“, „Zeichentrick“ und „Legetrick“ können dir beim Suchen helfen. In dem Film wirst du flache und räumliche Elemente in der Animation der Schauplätze entdecken, die mit moderner Computeranimation geschaffen werden können.

Die Trickfilmer Joy Batchelor und John Halas sagen zum Verhältnis des Animationsfilms zum Realfilm:

„Während der Realfilm eine physische Realität, d.h. die Wirklichkeit abbilden will, so beschäftigt sich der Animationsfilm eher mit einer metaphysischen (hinter der sinnlich erfahrbaren Welt liegenden) Realität — nicht damit, **wie Dinge aussehen**, sondern **was sie bedeuten**.“

Überlege dir, was das für einen Film bedeuten könnte. Welche Geschichten kann man besser mit Realfilm, welche mit Animation erzählen?

Aufgabe II

Mitgefühl – „Empathie“

Was bedeutet es, sich in jemanden einfühlen zu können, Mitgefühl zu haben? Mitgefühl nennt man auch „Empathie“. Zum Beispiel: Wir sehen jemanden im Film lachen oder weinen und – ohne, dass wir es merken – fühlen wir das gleiche. Überlege, in welcher Situation du das letzte Mal mit jemandem mitgeföhlt hast und warum.

4

2. Aufgaben während des Filmes: Sichtungsaufgaben

Aufgabe I

Schauplätze und Figuren

Im Film gibt es sehr unterschiedliche Schauplätze und Figuren.

Bildet in der Klasse zwei Gruppen. Die erste Gruppe achtet auf die **Darstellung der Figuren** im Film, die zweite auf die **Darstellung der Schauplätze**.

Was löst die Gestaltung für ein Gefühl bei dir aus? Erinnerst dich das Gefühl an andere Filme, die du schon kennst? Wie verhalten sich die Figuren zu den jeweiligen Schauplätzen?

Stellt eure Ergebnisse einander vor.

3. Aufgaben nach dem Film

Aufgabe I

Inspiration

Die Figuren im Film sind teilweise von einem Künstler namens Saul Steinberg inspiriert.



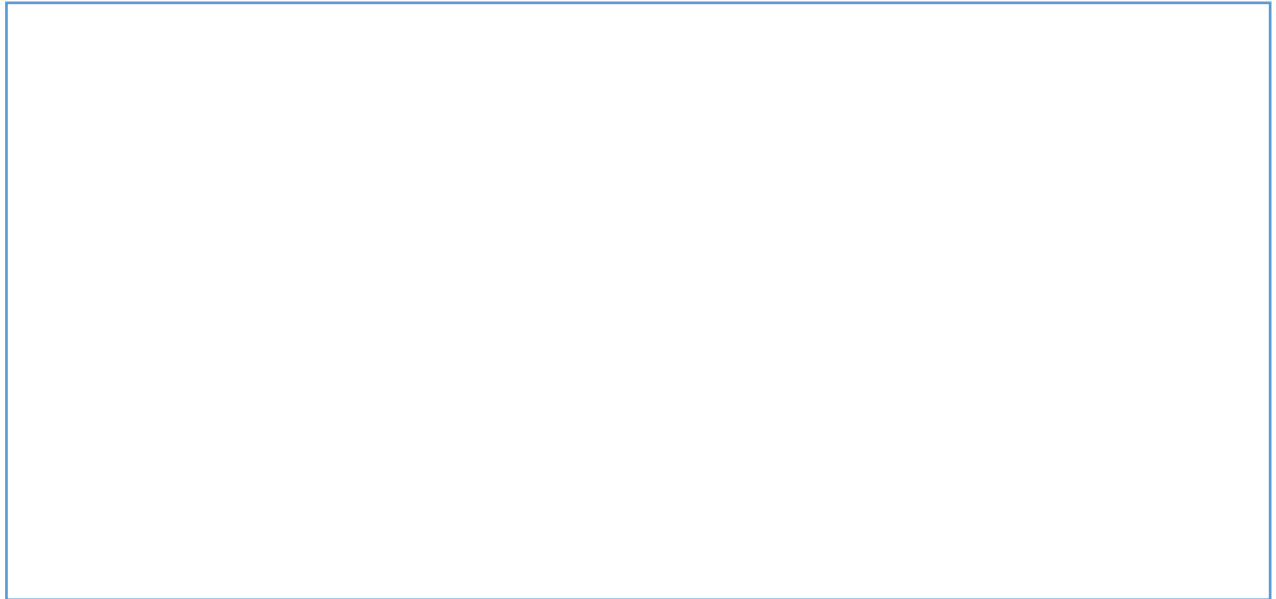
ALL IMAGES © THE SAUL STEINBERG FOUNDATION/ARTISTS RIGHTS SOCIETY (ARS), NEW YORK.

Wenn Marona durch die Straßen rennt, sieht man auch einige solcher Figuren.



Was löst diese abstrakte — also sehr reduzierte — Darstellung bei dir aus? Welche Eigenschaften fallen dir zu den unterschiedlichen Charakteren ein?

Denke dir einen Charakter in seinem Stil aus. Überlege welche Farben und Formen du für welche Charakterzüge benutzt!



Aufgabe II

Animation: Leben in Zeichnungen bringen

Frank Thomas und Ollie Johnston schlagen in ihrem Buch „Disney Animation: The Illusion of Life“ grundlegende Prinzipien der Charakteranimation vor.

Eine davon ist die „Pose to Pose“ Animation — also „Pose zu Pose“ Animation. Diese besagt, dass es bei einer Animation am einfachsten ist zwei Extreme aufzuzeichnen, zwischen denen sich der Charakter bewegen soll, und dann die mittlere Pose aus diesen zwei Extremen abzuleiten. Das Gegenstück dazu ist die „Straight Ahead Action“ — die „Geradeaus Aktion“ — bei der die Zeichner/in nur von einem Bewegungsanfangspunkt ausgeht und die Bewegungsabschnitte der Figur in der richtigen Reihenfolge zeichnet.

Quelle: Thomas, Frank. Ollie Johnston (1981) Disney Animation: The Illusion of Life. New York, 1995. S. 57f.



9

„Animiere“ in den vier Kästen unten den Charakter, den du dir in **Aufgabe 3.I** ausgedacht hast in drei Bildern. Benutze dazu die „Pose to Pose“ Technik. Welche Charakterzüge hat er? Was ist der Anfangs- und Endpunkt? Wie würde er sich bewegen? Überlege dir, was er fühlt: Angst, Freude, Wut... Welche Farben würdest du für die Gefühle verwenden?

--	--	--	--

Aufgabe III

Mitgefühl – „Empathie“ und Perspektive

Inwiefern ist Marona mitfühlend ihren „Besitzer/innen“ gegenüber – wann zeigt sie „Empathie“?

Verändert diese Empathie die Personen?

10

Welche unterschiedlichen Namen hatte Marona in dem Film und wie findet sie das, dass sie ständig von Menschen umbenannt wird? Was ist bei dem Mädchen Solange anders?

Versetzte dich in Maronas Perspektive. Wie würdest du dich fühlen, wenn du von deinen Menschen verlassen würdest? Was würdest du tun?

Als Marona das Mädchen Solange verfolgt, sehen wir teilweise durch Maronas Augen. Das nennt man im Film eine „Point of View“-Einstellung oder eine „subjektive Kamera“. Welche Wirkung hat diese Einstellung auf dich und warum denkst du, wird sie verwendet?

In der „Point of View“-Einstellung sehen wir aus Maronas Perspektive. Sie nimmt die Welt aus der „Froschperspektive“ wahr: Das heißt, weil sie sehr klein ist, erscheinen Menschen und Gebäude aus ihrer Perspektive sehr groß. Sie blickt zu ihnen auf. Das Gegenstück dazu ist die „Vogelperspektive“ – die Sicht von oben. Überlege dir, wann die „Vogelperspektive“ in dem Film zum Einsatz kommt? Warum wird sie dort eingesetzt?



Aufgabe IV

Kunst und Bedeutung

Lese die Aussage der Regisseurin über den Film. Sie erklärt, wie man mit künstlerischen Gestaltungen Bedeutungen ausdrücken kann:

„Jeder hat sein eigenes kleines Territorium, was mit seiner Persönlichkeit zusammenhängt. Keine dieser kleinen Inseln existieren in Harmonie miteinander, aber sie weisen trotzdem eine gewisse familiäre Verbindung auf. Manoles Haus und seine Umgebung sind sehr subjektive Räume, inspiriert von Kinderträumen, angelehnt an Gedichte, in denen alles passieren kann. In Istvans Wohnung dagegen sind strikte Regeln zu befolgen, wie die, die wir in unserer Jugend befolgen sollen, wenn wir unseren Platz noch nicht gefunden haben und uns nicht verstanden fühlen. Zwischen Manoles und Istvans Wohnungen steht das Zuhause von Solange, in dem die Faustformel ist: Akzeptiere die Dinge, so wie sie sind. Jeder Charakter hat seinen eigenen Raum: wie eigene kleine Inseln, die mit ihrer Persönlichkeit verknüpft sind.“



13

Was will die Regisseurin mit den verschiedenen Räumen zeigen? Hier kommen die Beobachtungen aus der Sichtungsaufgabe wieder ins Spiel!

Wie hängen die Räume und die Bewohner/innen zusammen?



Vergleiche den Akrobaten Manole mit dem Zirkusdirektor im grünen Anzug. Wie werden beide jeweils dargestellt?



Was hat die Darstellung für eine Wirkung auf dich?
