

Tiere im Film

FRANZ GRAFL



Bilder und Töne beherrschen unseren Alltag und den unserer Kinder.

Diese zu beschreiben, altersgemäß zu analysieren und dann die Ergebnisse kindergerecht zu interpretieren, dafür soll dieser vorliegende Arbeitsvorschlag dienen, der an vier Filmbeispielen zu einem gemeinsamen Thema – Tiere im Animationsfilm – wichtige Fragen einer gegenwartsbezogenen Medienerziehung für Kinder berührt.

Vorurteile gegenüber den neuen Medien wie Internet und Computerspiele können dadurch durch tatsächliche Urteile ersetzt werden.

Erst der aktive Umgang mit den neuen Formen der Bild- und Tonproduktionen lässt uns auch die Angst davor nehmen und erlaubt uns zu erkennen, dass mehr Wissen um die Medien auch oft mehr Freude an ihnen bedeuten kann.

Tiere im Film

4 **Allgemeine Informationen**

Bambi (1942)

- 7 Thema 1: Jahreszeiten
- 9 Thema 2: Bambi lernt Sprechen
- 9 Thema 3: Wie nur Film erzählen kann

Robin Hood (1973)

- 10 Thema 1: Der Bär mit den menschlichen Zügen
- 11 Thema 2: Der kleine Hase

Das Dschungelbuch (1967)

- 12 Thema 1: Mogli und die Tiere
- 13 Thema 2: Der Kampf – Action

Ice Age (2002)

- 15 Thema 1: Vergleich
- 15 Thema 2: Geheimnisse
- 16 Thema 3: Tier trifft Mensch
- 16 Thema 4: Die Halskette
- 17 Thema 5: Schärfe/Unschärfe
- 18 Thema 6: Bildausschnitte
- 18 Thema 7: Lustige Momente
- 19 Thema 8: Digitaler Animationsfilm

20 **Film und Computerspiel**

- 23 Arbeitsblatt zum Film „Bambi“
- 24 Arbeitsblatt zum Film „Das Dschungelbuch“
- 26 Arbeitsblatt zum Film „Ice Age“

Tiere im Film

FRANZ GRAFL



Im Zeitalter der Bilder ist das Sprechen über Geschichten im Kino, im Fernsehen oder bei Computerspielen von besonderer Bedeutung: Je nach Alter soll die Erzählung des bewegten Bildes erfasst werden können, Zusammenhänge mit dem eigenen Ich, später mit der eigenen Alltagserfahrung beim Nacherzählen sollen hergestellt werden können.

Das sprachliche, zeichnerische und mimisch-gestische Nachvollziehen eröffnet einen tieferen und dichterem Umgang mit der Filmerzählung.

Damit wird das sprachlose, intuitive Erfassen von Bildfolgen auf die Ebene des Verstehens und der Reflexion gehoben: Sei es, um die Freuden am bewegten Bild zu erhöhen, sei es, um die eigene Wirklichkeit mit der vorgezeigten in Zusammenhang zu bringen.

Allgemeine Informationen

In den vier ausgewählten Spielanimationsfilmen erfahren wir weniger über die Tierwelt, wie sie wirklich ist, als über uns selbst, die Menschen. Die Tiergestalten, seien es das Rehkitz Bambi, Balu und Little John, die Bären, oder Sid, das Faultier, sind vorgestellte Spiegelbilder, ähnlich wie in den bekannten Fabeln für menschliches Verhalten und vor allem für den Umgang mit Lebewesen, die anders sind als man selbst. Die Menschen sind in diesen Filmen Eindringlinge, in eine Welt, die ihnen nicht alleine gehört. BAMBI (1942), DAS DRSCHUNGELBUCH (1967) und ICE AGE (2002) haben gemeinsam, dass sie uns Menschen aus der Sicht von Tieren sehen.

BAMBI (1942) DAS DSCHUNGELBUCH (1967)	Wird in BAMBI der Kontakt zwischen Tier und Mensch in realistischer Weise gestaltet, so werden in DSCHUNGELBUCH die Tiere als Beschützer des Menschen (Mogli) gezeigt. Dieses Thema lässt sich bereits beim Gründungsmythos der Stadt Rom finden (Romulus und Remus) und ist tief im mythischen Wissen der menschlichen Entwicklung verhaftet.
ROBIN HOOD (1973)	Der Animationsfilm ROBIN HOOD zeigt Tiere mit menschlichen Charakteren und ist den Fabelerzählungen eines Äsop, eines La Fontaine oder eines Perrault am nächsten.
ICE AGE (2002)	Im jüngsten Filmbeispiel ICE AGE wird eine Welt der Eiszeit gezeichnet, die ebenfalls durch die menschlichen Charaktere von Tieren belebt wird. Ähnlich wie in DAS DSCHUNGELBUCH werden Tiere zu Rettern menschlichen Lebens. Auf Grund der thematischen Ähnlichkeit von DAS DSCHUNGELBUCH und ICE AGE lässt sich recht gut die Veränderung der filmischen Erzählweise und die der kindlichen Wahrnehmungen, hier am Beispiel der Gewaltdarstellung, erkennen.

Altersbedingte Zugänge

6- bis 7-jährige Kinder	Der Film BAMBI wird für 6- bis 7-jährige Kinder vorgeschlagen. In diesem Alter steht der Vergleich mit den eigenen Alltagserfahrungen im Vordergrund. Handlungssequenzen werden als abgeschlossen gesehen. Das Verhalten der Tiere in menschenähnlichen Situationen interessiert dabei besonders.
8- bis 9-jährige Kinder	Bei ROBIN HOOD und DAS DSCHUNGELBUCH werden Arbeitsvorschläge für 8- bis 9-jährige Kinder gemacht. In diesem Alter hat man bereits viele gesehene Bilder im Kopf, die aus der Erinnerung geholt werden können, um Vergleiche anzustellen. Ansehen, Sprechen und ein 2. Ansehen sind bereits möglich.
10- bis 13-jährige Kinder	10- bis 13-jährige Kinder reagieren nicht mehr spontan auf die Unmittelbarkeit der Bild- und Tonerzählungen. So kann ICE AGE in seiner Symbolik gedeutet werden. Fragen nach der Machart des Filmes, nach dem Unterschied zwischen Animations- und Realfilm oder zwischen Filmen ähnlichen Inhalts interessieren.

Rezeptionsphase

- ➔ Alle Arbeitsvorschläge sollen je nach Medienerfahrung und Gesprächspraxis der Gruppe von Film zu Film ausgetauscht und adaptiert werden. Sie heben einzelne Filmsequenzen beispielhaft hervor, um darüber zu sprechen, assoziativ zu zeichnen oder sie nachzuspielen.
- ➔ Der Zerstreutheit im Sehen der Kinder wird von den Erwachsenen oft Unverständnis und Ablehnung entgegengebracht. Das vorliegende Arbeitsangebot bietet eine dritte Möglichkeit an: Die Fähigkeit zu schärfen, bewusstes Innehalten im Strom der Bilder und Töne zu ermöglichen, Fragen zu stellen und Assoziationen zu fördern.
- ➔ Der Text bezieht sich auf ein Kinderpublikum, das die einzelnen Filme vor kurzem sehen konnte. Die besprochenen Filme können als Kaufkassetten im

Fachhandel erworben werden. Sie können auch in den meisten öffentlichen Bibliotheken mit angeschlossener Videothek geliehen werden.
(An dieser Stelle sei der Firma Buenavista Österreich gedankt, die Bilder und Filmausschnitte kostenlos zur Verfügung stellte.)

Arbeitsmaterialien

- ➔ Bilder, Töne und Filmausschnitte werden als Materialien angeboten. Die Tonausschnitte können während der Beschäftigung mit den Fotos als Erinnerung, nicht als Untermalung, eingespielt werden. Die Filmausschnitte sollen abschließend gezeigt werden. Die Kinder können damit sehen, wie viele unterschiedliche Möglichkeiten es z.B. gibt, eine Geschichte, ausgehend von einzelnen Bildern, weiterzuerzählen.
- ➔ Die beigefügten Bilder können über www.mediamanual.at abgerufen und vergrößert werden und sollen - vervielfältigt - als Arbeitsmaterialien verwendet werden. So sollen sie auch manchmal ausgeschnitten werden, um die Figuren von ihrer Umgebung zu trennen. Durch das Hinzufügen der Umgebung werden der Ort der Handlung rekonstruiert oder neue Details – wie mögliche Tageszeiten, bestimmte Orte und Handlungen als Teil der Erzählung erkannt. Alle vorgeschlagenen Bildbearbeitungen können kreativ auf andere Beispiele übertragen werden.
- ➔ Es gibt auch Tonkassetten, die entweder die Filmmusik lebendig werden lassen, die neben Bildern (Fotogrammen) den nachhaltigsten Wiedererkennungseffekt besitzt, oder die Geschichte als Hörspiel nacherzählen. Die beigefügten Filmausschnitte sollen aus didaktischen Überlegungen vor allem nach der Besprechung / Bearbeitung als Kontrolle der gemeinsamen Ergebnisse eingespielt werden.

Der Idealfall ist:

1. **Sichtung** (zu Hause)
2. **Besprechung** (verbal, zeichnerisch, mimisch)
3. **Ansicht des besprochenen Ausschnitts**

Die „Bilder in Bewegung“ werden dann hinzugefügt, wenn sie konkret eine Erweiterung innerhalb der methodischen Vermittlung zu bieten versprechen. Im Normalfall bauen diese hier vorgeschlagenen Arbeitsmaterialien auf Einzelbilder auf, die den Ablauf anhalten und dadurch zur Reflexion besser geeignet sind.

Folgende Symbole verweisen auf:

- ➔ Fragen, Arbeitshinweise
- 🎯 Informationen
- ☐ Filmausschnitte

BAMBI

1942, USA , Walt Disney

Kurzzinhalt 1 Ein Rehkitz wird erwachsen.

Kurzzinhalt 2 Die Tiere des Waldes freuen sich, dass ein Rehkitz zur Welt kommt. Es wird Bambi genannt. Es lernt die Natur mit Hilfe seiner Mutter und seiner neuen Freunde Klopfer, einem Hasen, und Blume, einem Stinktief, kennen. Doch bald ist das aufregende Herumtollen zu Ende. Bambi lernt seine Feinde, die Menschen mit ihren Gewehren und ihren Hunden, schmerzlich kennen.

- ➔ Mit drei THEMEN – Darstellung der Jahreszeiten (1), das Sprechen-Lernen von Bambi (2) und mit einem Beispiel einer Erzählmöglichkeit (3), die in dieser Verständlichkeit und Knappheit nur im Film verwirklicht werden kann – wird eine weiterführende altersgemäße Beschäftigung mit dem Film vorgeschlagen.
- ➔ Die JAHRESZEITEN bilden den Rahmen der Erzählung. Arbeitsziel ist es nun im ersten Kapitel, mit Hilfe der Bilder die Farben der Jahreszeiten im Film bzw. in der eigenen Wirklichkeit kennen – und vergleichen zu lernen.
- ➔ Sieben BILDER stehen als Arbeitsmaterial für das erste Kapitel zur Verfügung, die vervielfältigt, ausgeschnitten und bearbeitet werden sollen. Sie dienen im Gegensatz zur schnellen Abfolge der Bilder im Film als stabilisierende Erinnerungsmöglichkeit, von der aus Assoziationen entwickelt werden können.

THEMA 1 JAHRESZEITEN

- ➔ Der Tod der Mutter wird als furchtbar und traurig empfunden. Erwachsene, die den Film als Kinder sahen, haben oft noch diese Momente der Einsamkeit in Erinnerung, wenn Bambi nach seiner Mutter ruft. Dieser Hoffnungslosigkeit kann man mit dem Hinweis auf den ewigen Kreislauf des Lebens begegnen. Auch die Unterstützung des Vaters und der Freunde im Film hilft, über den Tod der Mutter hinwegzukommen.
- ➔ Grundsätzlich ist es wichtig, Tabuthemen wie Tod, Gewalt oder Sexualität altersadäquat und dann zu besprechen, wenn sie wie hier als integraler Bestandteil der Handlung auftreten.
- ➔ Zur Bedeutung für den Kreislauf des Lebens werden im Detail die vier Jahreszeiten und ihre Darstellung in BAMBI besonders hervorgehoben.

Sommer und Herbst



Bambis erster Ausflug

Im Morgengrauen: Zum ersten Mal geht Bambi mit seiner Mutter auf die große Wiese. Als Bambi hastig auf die Wiese läuft, warnt ihn seine Mutter vor den Gefahren. Bambi trifft Feline und lernt seinen Vater kennen.

- ☉ **Welche Farbe hat der Sommer und welche der Herbst?** (Grün, Rot und Gelb) Blätter schwimmen auf dem Wasser, in dem sich Bambi spiegelt. Die Blätter der Bäume fallen ab.

Winter



Natur stirbt, Mutter stirbt

„Was ist das Weiße da?“, fragt Bambi. Klopfer lehrt Bambi auf dem Eis rutschen. Tod der Mutter. Musik wird gefährlich.

„Wir sind sicher“, sagt Bambi

- ☉ **Wie finden sie Nahrung?** Sie haben Hunger.
- ☉ **Welche Farbe hat der Winter?** (Weiß und Blau)
Sein Vater kommt. „Die Jäger haben sie ...“, sagt er.
- ☉ **Vor wem können sie Angst haben?**

Frühling



Liebe

Eule: „Diese dumme Liebe ...“

Die drei Freunde, Blume, Klopfer und Bambi, laufen durch den Wald. Alle drei verlieben sich.

- ☉ **Welche Farbe hat der Frühling? – Im Film? – In der Wirklichkeit?**
- ☉ **Sind die Farben des Frühlings im Film so wie in Wirklichkeit?**



Feline küsst Bambi.

- ☉ **Hast du außer deine Mama und deinen Papa auch schon einmal jemanden geküsst?**
- ☉ **Glaubst du, dass Feline und Bambi verliebt sind?**
(Wenn ja, ab welcher Szene weißt du es?)
Kampf zwischen den beiden Jungböcken.

Herbst



Neue Gefahr

Es ist wieder Herbst und die Blätter fallen.

Bambi hört etwas. Er trifft seinen Vater.

„Das sind Jäger. Wir müssen wachsam sein.“ Alle Tiere im Wald fürchten sich vor den Jägern und deren Hunden.

Feuer bricht aus. Feline und Bambi retten sich.

Frühling

Neues Leben im Wald



Ein Schmetterling fliegt zwischen den abgebrannten Bäumen. Klopfer und seine Kinder wecken die Eule auf, um die Rehbabys von Bambi und Feline zu besuchen.

- Welche Tiere des Waldes besuchen die jungen Rehkitze?** (Vögel, Maulwürfe, Hasen)
- Wie viele Kinder hat Klopfer? Und Feline?** (vier; zwei)
- Schneide sie aus und überlege, zu welchem Jahreszeitenbild sie passen würden.** (Frühling)

THEMA 2 BAMBI LERNT SPRECHEN

- ➔ Eine Filmszene, die lustig ist und die mit direkten eigenen Erfahrungen in Verbindung gebracht werden kann.



Bambi geht mit seinem Freund Klopfer das erste Mal im Wald spazieren.

- Was macht Klopfer, wenn Bambi „Vogel“ nicht aussprechen kann?** (Er lacht und biegt sich vor Lachen.)
- Wie nennt Bambi das Stinktief?** (Blume)

1. Filmausschnitt

<http://www.mediamanual.at/mediamanual/workshop/ram/bambi.ram>
– Zum Abspielen benötigen Sie den RealPlayer (Gratis-Version)

THEMA 3 WIE NUR FILM ERZÄHLEN KANN

- ➔ Mit dieser Bildfolge kann auf Besonderheiten der Darstellung im Film aufmerksam gemacht werden, um die verschiedenen Möglichkeiten eines Buches und eines Filmes kennen zu lernen.



- Die Eule sieht Bambi. „Geht doch endlich weg. – Alle“
Wer sieht Bambi ? (Du siehst, was die Eule sieht, die auf dem Baum sitzt, an dessen Stamm Bambi sein junges Geweih schärft.)
- Finde heraus, wie oft die Eule Bambi sieht.**
- Schneide alle Bambis aus und zähle sie.**
- Warum sieht die Eule Bambi so oft?**
Kannst du dieses Bild nachzeichnen?

2. Filmausschnitt

<http://www.mediamanual.at/mediamanual/workshop/ram/bambi2.ram>
– Zum Abspielen benötigen Sie den RealPlayer (Gratis-Version)

ROBIN HOOD

1973, USA, Wolfgang Reitherman

Kurzinhalt 1 Der legendäre Robin Hood kämpft mit seinen Freunden gegen den falschen König Johann.

Kurzinhalt 2 Robin Hood (Fuchs) und sein bester Freund Little John (Bär) stehlen den Reichen ihr Geld und geben es den Armen. Der Sheriff von Nottingham (Wolf) versucht sie im Auftrag von König Johann und seines Beraters Sir Hiss (Schlange) zu fangen. Die Freunde befreien das Land und Robin Hoods große Liebe, Maid Marian (Füchsin), von dem falschen König.

Dabei wird die gesamte Erzählsequenz in Erinnerung gerufen. Fragen nach den Folgen der Vermenschlichung der Tiere werden aktuell.

In „Robin Hood“ werden menschliche Charaktereigenschaften, Gefühle, Verhalten und Handlungsentscheidungen auf Tiere übertragen. Durch das langsame Erstellen dieser Welt, die durch den kreativen Akt der Kinder neu erschaffen wird, wird das für das jeweilige Tier typische Verhalten auf seine Richtigkeit befragt.

Auch bei diesem Film werden Themen beispielhaft vorgestellt.

THEMA 1 DER BÄR MIT MENSCHLICHEN ZÜGEN

- ➔ 6 Bilder aus dem Film rufen den Charakter von Little John in Erinnerung und zeichnen die großen Erzählabschnitte des Filmes nach.
- 🎯 **Kannst du mit Hilfe der Bilder die Charaktereigenschaften des Bären erkennen?**
- 🎯 **Erzähle, was vor und nach diesem Bild den beiden Freunden passiert?**
(Handlung erzählen oder zeichnen)



1) als Freund

Im Wald: Sie liegen unter dem Baum. Trompeten kündigen die Kutsche des Königs an. Robin Hood ist lustig und leichtsinnig, Little John nachdenklich. Ihre Freundschaft besteht aus gemeinsamem Lachen, Singen, Erinnern.



2) als Schlaukopf

Auf der Landstraße: Little John und Robin Hood, beide verkleidet, stoßen beim Raub der Staatskasse zusammen. Trotz einiger Missverständnisse der Freunde gelingt es ihnen, die Staatskasse zu rauben.



3) als Berater

Im Wald: Der Bär rät Robin Hood ab, zum Turnier zu gehen.



4) als Helfer
Am Turnierplatz: Zu dritt flüchten sie in den Wald. Little John warf Robin Hood Pfeil und Bogen zu, um entfliehen zu können.



5) als Tänzer und Sänger
Am Fest: Alle tanzen. Singend macht sich Little John gemeinsam mit dem kleinen Hasen über den König lustig.



6) als Tapferer
Im Schloss: Gemeinsam gelingt ihnen mit viel List die Befreiungsaktion.

THEMA 2 DER KLEINE HASE

- ➔ Die zwei Bilder sieht man am Beginn und gegen Ende des Filmes. Der kleine Hase wird von einem kleinen „Angsthasen“ zu einem Freund von Robin Hood und Little John. Recht gut kann man sich bei dieser Szene in den kleinen Hasen hineinfühlen. Er ist zuerst traurig, dann überrascht und schließlich stolz, dass sein großes Vorbild Robin Hood ihm Geschenke macht. Er möchte so werden wie Robin Hood. Später hilft er ihm sogar im Schloss die Feinde abzuwehren.

Der kleine Hase bekommt Pfeil, Bogen und Hut. Er wird ein großer Junge.



Zu Hause: Zum 7. Geburtstag erhält der kleine Hase von Robin Hood Pfeil und Bogen. „Aber irgendetwas fehlt noch“, sagt Robin Hood. Es ist der Hut. Im Bild ist er noch etwas unglücklich über den zu großen Hut.



Im Schloss: Während der Befreiungsaktion unterstützt der kleine Hase Robin Hood mit Pfeil und Bogen. Diese Unterstützung wird auch durch die gleichen Gesten unterstrichen.



3. Filmausschnitt

<http://www.mediamanual.at/mediamanual/workshop/ram/robinhood.ram>
– Zum Abspielen benötigen Sie den RealPlayer (Gratis-Version)



Sieht er nicht auch ein wenig wie Robin Hood aus?

(Hut, Hose, Pfeil und Bogen)



Warum gefällt dem kleinen Hasen Robin Hood so gut? (Weil er ihm Geschenke macht, weil er gerecht ist, weil er groß und mutig ist?)



Hast du auch ein Vorbild, dem du ähnlich sein möchtest?



Was gefällt dir an ihm (ihr) besonders gut? (z. B. Klurak von den Pokemons)

DAS DSCHUNGELBUCH

1967, USA, Wolfgang Reitherman

Kurzinhalt 1 Die Tiere des Dschungels führen einen Buben zurück zu den Menschen.

Kurzinhalt 2 Baghira, der Panther, und Balu, der Bär, kümmern sich um den im Dschungel verloren gegangenen Buben Mogli. Doch nicht alle Tiere sind so nett zu ihm. Kaa, die Schlange, oder Shir Khan, der Tiger, verfolgen ihn. Auch King Louis, der Affe, ist nur nett zu ihm, weil er das Geheimnis der Menschen, wie Feuer gemacht wird, erfahren möchte. Als die Wolfsratsversammlung beschließt, Mogli zu den Menschen zurückzubringen, beginnt die große gefährliche Reise.

THEMA 1 MOGLI UND DIE TIERE. DER ERSTE KONTAKT

Erlebnisreiche Stationen der ersten Begegnung Moglis mit den Tieren des Dschungels.



1) „Ich habe eine Idee“, sagt Baghira, der Panther. Eine Bildüberblendung zeigt, wie er seine Idee verwirklicht.



2) Mutter Wolf trägt das Bündel in die Höhle zu ihren Kindern.



3) „Ein schönes Menschenkind.“ Mogli lernt, wie ein Bär zu brummen.



4) Die Schlange möchte Mogli zu ihrem willigen Opfer machen.



5) Der kleine Elefant möchte Mogli als Spielgefährten in die Herde aufnehmen.



6) Die neugierigen Affen entführen Mogli, um das Geheimnis der Menschen, das Feuer, zu ergründen.



7) Die Geiergesellschaft hat Mitleid mit dem einsamen Mogli.



8) Mogli hat vorerst Angst vor Shir Khan, dem Tiger, der ihm die Krallen zeigt.

- ⊙ Welche Tiere verändern ihr Verhalten zu Mogli?
- ⊙ Schneide Mogli aus und sprich auf Grund seines Gesichtsausdrucks über die konkrete Situation.
- ⊙ Wie alt ist Mogli?
(10 Regenperioden sind seit dem Finden des Babys vergangen.)

THEMA 2 DER KAMPF – ACTION

Ein Vergleich der Darstellungsweisen in DAS DSCHUNGELBUCH und ICE AGE.

- ⊙ Was kannst du über die Machart, über den Unterschied in der Machart der beiden Filme DAS DSCHUNGELBUCH und ICE AGE sagen?
- ⊙ Nenne drei Unterschiede in der Machart, an denen du das Produktionsalter erkennen kannst. (Farbe, Erzählung, Kamera, Schnelligkeit, Lieder, Unterschied zwischen analog (gezeichnet) und digital (gerechnet).
- ➔ Körperliche oder psychische Gewaltdarstellungen kommen in jedem Film, auch in Kinderfilmen, vor. Nicht die Tatsache, dass Gewalt und Action gezeigt werden, ist fragwürdig, sondern in welcher Form sie dargestellt werden, wie sie durch die Handlung begründet sind und welche Folgen sie für die Kämpfenden haben können.

Das Dschungelbuch



Shir Khan greift an.



Mogli hat keine Angst.



Balu hält den Tiger zurück.
Musik und Geräusche kommentieren.



Geier retten Mogli.



Mogli holt das Feuer.



Shir Khan sieht das Feuer.
Er ist besiegt.

Der Kampf findet zwischen Mogli, Shir Khan, Balu und den Geiern statt. Wir kennen die einzelnen Kämpfer bereits aus früheren Szenen. Zwischen den Kampfbildern gibt es Platz für Ausrufe, Hilferufe, Ratschläge und Entscheidungen, die den Kampf mit beeinflussen.

Ice Age



Säbelzahn tiger greifen an.



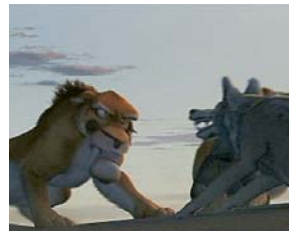
Die Menschen verteidigen sich.



Unbestimmte Bilder. Musik ist aufgeregt.



Mutter flüchtet mit dem Baby.



Kampf der Tiere.



Säbelzahn tiger ziehen sich zurück.

Der Kampf findet zwischen den angreifenden Säbelzahn Tigern und den Menschen, die von ihren Hunden unterstützt werden, statt. Die Bilderfolge zeigt, hier in ICE AGE, den Kampf in raschen Nahaufnahmen und unbestimmten Zwischenschnitten, die die Action spannend machen. Es werden verschiedene Kampfszenen gezeigt. Als Parallelhandlung flüchtet die Mutter mit ihrem Baby.

Musik In beiden Szenen wird Musik zur Steigerung der Spannung verwendet. In DAS Dschungelbuch ist die Musik mit Geräuschen vermenschlicht: Donner folgt Blitzen, Kopf stößt an einen Baum oder Balu fällt zu Boden und tut sich weh. In ICE AGE wird die Musik, ähnlich wie die unbestimmten Bilder, als Spannungssteigerung verwendet.

- ➔ Die Dauer, die Anzahl der einzelnen Einstellungen einer vergleichbaren Action-szene, aber auch der Einsatz der Musik können Indizien für die veränderten Wahrnehmungsstrukturen und -erfahrungen sein. Auf den ersten Blick fällt die unterschiedliche Schnelligkeit der Bildfolgen auf. Kürzere Einstellungen vermitteln in ICE AGE Hektik, die unablässige Abfolge von verbalen und dargestellten Gags erfordert einen höheren Konzentrationsgrad, der von älteren Kindern (10-13) bereits erwartet werden kann. Die notwendige Anspannung, um die Ironie und den Witz als Qualität des Filmes mitzubekommen, muss vom Publikum durchgehalten werden. Es bleibt jedoch kein Platz mehr für ein „Sich zurücklehnen“. Sehr gut lässt sich die zeitgenössische und zeitbedingte Notwendigkeit einer Wahrnehmung erkennen, die von Atemlosigkeit und Spannung geprägt ist, um den medialen Erfordernissen der Computer- und Internetnutzung zu entsprechen.

ICE AGE

2002, USA, Carlos Saldanha und Chris Wedge

- Kurzinhalt 1** Ein Animationsfilm, der mit digitalen Mitteln die reale Welt und deren Bewohner vor 20.000 Jahren imaginiert.
- Kurzinhalt 2** Zuerst unwillig, später in Freundschaft suchen die ungleichen Drei, Sid, ein Faultier, Manni, ein Zottelmammut, und Diego, ein Säbelzahn tiger, einen Weg in den Süden, um vor der drohenden Eiszeit zu fliehen. Als sie jedoch ein Menschenbaby finden, beginnt ihre Reise zunehmend gefährlich zu werden.

THEMA 1 VERGLEICH

In DAS DSCHUNGELBUCH und in ICE AGE wird ein Menschenjunge von Tieren aufgezogen.

- ⊙ **Kannst du dich erinnern, in welcher Weise in DAS DSCHUNGELBUCH Tier und Mensch aufeinander treffen?** (Baby wird von Baghira zu den Wölfen gebracht, die es aufziehen. Klein Mogli trifft auf Balu, der ihn für den Dschungel erziehen will.)
- ⊙ **Welche Tiere wachen hier über Mogli, das Menschenkind?** (Wölfe, Panther Baghira und Bär Balu)
Wo und wann spielt die Geschichte? (im Dschungel, in der Jetztzeit)
- ⊙ **Kannst du drei Eigenschaften nennen, die ICE AGE von DAS DSCHUNGELBUCH unterscheiden?** (Die Filmsprache in ICE AGE besteht aus schnelleren Schnitten als in DAS DSCHUNGELBUCH. Es werden Bilder gezeigt, die im Computer hergestellt wurden. In DAS DSCHUNGELBUCH wurden die Bilder mit der Hand gezeichnet. Ohne Nachgeschichte werden die Ereignisse von einigen Tagen in ICE AGE erzählt. Ohne Vorgeschichte werden in DAS DSCHUNGELBUCH ebenfalls die Ereignisse von wenigen Tagen erzählt.)
- ⊙ **Was lernt das Menschenbaby in ICE AGE, was lernt Mogli in DAS DSCHUNGELBUCH?** (Laufen, Singen, Klettern, Schwimmen, Tanzen)

THEMA 2 GEHEIMNISSE

In ICE AGE gibt es einige Rätsel, die nicht alle (oder doch?) innerhalb des Filmes durch die Geschichte gelöst werden. So denke ich an die Kette der Mutter, die wiederholt im Film auftaucht. Auch Scrat, das Eichhörnchen, ist eine Figur, die öfter gezeigt wird. Vor allem am Ende des Filmes schwimmt Scrat, 20.000 Jahre später, zu einem Strand und befreit sich aus der Vereisung.

- ⊙ Geheimnisse in einer Filmerzählung zu entdecken, erfordert konzentriertes und aktives Sehen. Geheimnisse oder Unklarheiten, die nicht im Laufe des Filmes gelöst werden, sind nicht immer Autorenfehler. Sie können auffordern, auch noch nach dem Ende der Filmerzählung über das Gesehene weiter nachzudenken. Sie stellen Formen des so genannten offenen Kunstwerks dar, wie sie zu Beginn des 20. Jahrhunderts zuerst in der Literatur (James Joyce), in der bildenden Kunst (Surrealismus) und in der Musik (Zwölftonmusik) verwendet werden.

THEMA 3 TIER TRIFFT MENSCH

- ➔ In allen vorgestellten Filmen, außer in ROBIN HOOD, ist das Zusammentreffen von Menschen und Tieren ein wichtiger Teil der Erzählung, auch dann, wenn es nur wie in BAMBI gehört aber nicht gesehen wird, wo die ständige Angst, auf Menschen zu treffen, das Leben der Tiere bestimmt.
- ⊙ **Kannst du dieses Aufeinandertreffen in DAS DSCHUNGELBUCH und in ICE AGE erzählen?**
- ⊙ **Kannst du die entscheidenden Filmeinstellungen (= Bild) in den beiden Filmen nachzeichnen?**
- ⊙ **Kannst du dich noch erinnern? Wie wird das erste Aufeinandertreffen von Mensch und Tier im Film BAMBI geschildert?**
(Durch Schüsse auf der Tonebene, durch Auffliegen von Vögeln. Ohne dass Menschen gezeigt werden, wissen wir, dass sie eine Gefahr für die Tiere darstellen.)
- ⊙ **Zeichne drei Bilder, die die Szene in Erinnerung rufen können.**

THEMA 4 DIE HALSKETTE

- ➔ Es ist die Halskette der Mutter des Menschenbabys.



Sehen wir uns an, wann die Kette in der Geschichte auftaucht. Auch innerhalb einer Geschichte kann eine kleine Geschichte (Geschichte in der Geschichte) stattfinden. Diese erkennen zu können, macht Freude und gibt der Erzählung eine zusätzliche Bedeutung.

- ⊙ **Lege die Bilder nebeneinander und versuche die Handlung rund um die Bilder zu erzählen.** (In Worten, in Zeichnungen oder durch körperliche Darstellung, die den Zusammenhang erraten lassen.)

Im Verlauf des Filmes kommt die Kette fünfmal vor.



1. Im ersten Bild findet der Mann die Kette, nachdem der Säbelzahniger Mutter und Kind in den reißenden Fluss gestoßen hat.



2. In das verlassene Lager zurückgekehrt, erkennt das Baby die Kette seiner Mutter.



3. Der Vater findet die Kette bei den Spuren der drei Freunde. Er hebt sie auf und erkennt sie wieder.



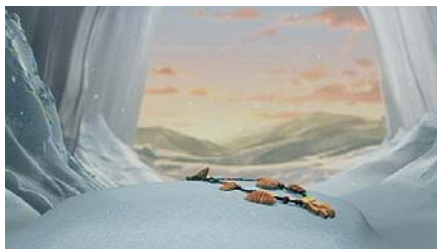
4. Der Vater legt die Kette als Erinnerung an seine verschwundene Frau auf den Gipfel des Berges.



5. Er schenkt sie Manni als Zeichen seiner Dankbarkeit.

- 🎯 **Erstelle Bildunterschriften, die jemandem, der den Film oder dessen Erzählung nicht kennt, den Inhalt (= Was ist zu sehen? Warum ist es zu sehen?) und die Form (= Wie ist es zu sehen?) näher bringen können.**

THEMA 5 SCHÄRFE / UNSCHÄRFE



- ➔ Wenn man sich die beiden Bilder ansieht, die das Ankommen Mannis in wenigen Sekunden zeigen, so erkennt man eine Veränderung in der Schärfe. Wird zuerst die Kette, die im Schnee liegt, scharf gezeigt, so verändert sich (unser?) Blickinteresse auf Manni. Mit diesem Mittel wird die Aufmerksamkeit des Zuschauers verändert. Gleichzeitig behält man die Kette in Erinnerung. Sie wird noch eine große, abschließende Bedeutung gewinnen.

THEMA 6 BILDAUSSCHNITTE

Aus verschiedenen Kameraperspektiven sehen wir die entscheidenden Augenblicke dieses Zusammentreffens.

- 🎯 **Benenne die unterschiedlichen Bildgrößen und Perspektiven, aus denen wir die Szene sehen können.** (Weit, Totale, Nah, Groß)



Ein Überblick der Szene wird gezeigt.
Aus der Zuschauerperspektive.



Wir sehen Manni von unten.
Bedrohlicher noch als der Mann.



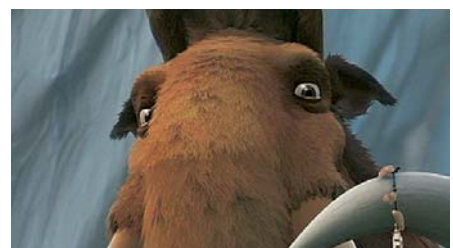
Manni nimmt ihm den Speer mit seinem
Rüssel weg. So sehen es die zu Hilfe eilen-
den Männer.



Auf Mannis Rüssel sitzt das Menschenbaby.



Manni reicht das Baby dem Vater.



Als Zeichen der Dankbarkeit gibt der
Vater Manni, dem Mammut, die Kette.
Aus der Sicht des Babys.

THEMA 7 LUSTIGE MOMENTE



UFO IM EISMUSEUM
Ein vereistes UFO – vor 20.000 Jahren.
Auch ohne Worte kann es lustig sein;
falls man erkennt, was die Bilder zeigen
wollen.



STONEHENGE IN DER EISWÜSTE
Sid: „Moderne Architektur – ist nicht von Dauer.“



ABSCHIEDNEHMEN VON DEN MENSCHEN
Diego, der Säbelzahn tiger, zu Sid, der traurig „Auf Wiedersehen“ ruft: „Spar dir die Mühe, du weißt doch, dass Menschen nicht sprechen können.“

- ⦿ **Findest du noch andere lustige oder überraschende Momente im Film, die durch die Filmhandlung selbst oder durch unser heutiges Wissen erklärt werden können?** (z.B. Das Ende des Filmes spielt 20.000 Jahre später.)



Das Eichhörnchen Scratch wird in einem Eiswürfel an einen sandigen tropischen Strand gespült.

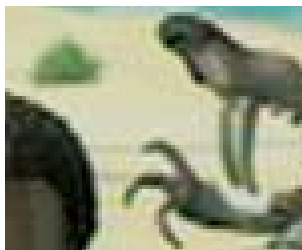
- ⦿ **Wann spielt also die letzte Episode des Films?** (In der Jetztzeit)
- ⦿ **Kannst du dir das Ende des Filmes erklären?** (Offen für Assoziationen)

THEMA 8 DIGITALER ANIMATIONSFILM

- ➔ Spezialeffekte können im Zeitalter der digitalen Zeichnung leicht hergestellt werden. Sie bleiben auch für den Zuschauer oft unbemerkt. Dadurch können Bilder und Töne verändert werden. Über die Möglichkeiten Bescheid wissen, heißt auch gleichzeitig, nicht an alles zu glauben, was gezeigt wird. Spielt diese Manipulation oder diese digitale Virtuosität im Spielfilm nicht eine so große Rolle, da weiß man ja, dass alles gespielt ist, so können jedoch auch Nachrichtenbilder des Fernsehens virtuell nachbearbeitet werden. Ein Film, der diese Manipulationsarbeit gut zeigt, ist WAG THE DOG, ein Film mit Robert de Niro und Dustin Hoffman (ab 12 Jahren empfehlenswert).

Alle Szenen, die du im Film siehst, sind im Computer mit Hilfe von so genannten Pixel zusammengesetzt. Jedes einzelne Pixel kann verändert werden.

Ausschnitt aus obigem Bild



Hier wurde ein Teil des Bildes gelöscht. Jedes kleine gelbe Quadrat ist ein Pixel.



Manni, das Mammut, und Sid, das Faultier, sehen hilflos zu, wie die Mutter des Babys in den Fluten des Flusses versinkt.

Ray Tracing „Ray Tracing“ ist eine virtuelle (= computergesteuerte) Ausleuchtung, die hier beim Film ICE AGE das erste Mal eingesetzt wurde. Sie zeigt die verschiedenen Naturstimmungen, Farben und Reflexionen des Lichts. Sie kann die Lichtintensität ebenso steuern wie die Schatten der Tiere und Menschen; ganz so, wie wir es jeden Tag sehen können. Eine der schwierigsten Aufgaben bei einem virtuellen Animationsfilm ist es, den naturgetreuen Schatten bei Personen und Tieren herzustellen.

🎯 **Seht euch dieses und die anderen Fotos an und bestimmt die Tageszeit und überprüft die Schatten, ob sie realistisch sind.**

Richtig sind sie dann, wenn man mit den Schatten sagen kann, wo die Sonne am Himmel steht. Alle Schatten müssen gleich ausgerichtet sein.

Langer Schatten – Sonne steht schräg am Himmel; entweder früh am Morgen oder spät am Nachmittag.

FILM UND COMPUTERSPIEL

Computerspiele als Ergänzung zu Filmen?

➔ Vom computergezeichneten Animationsfilm zu Computerspielen ist es kein weiter Schritt. Computerspiele bringen die Benutzer und die Figuren zum Reagieren. Aufgaben müssen durch Kombinationsgeist und taktiles Reagieren (Tasten drücken) gelöst werden. Computerspiele sind ähnlich aufgebaut wie bekannte Brettspiele.

Neben dem Angebot für verschiedene Systeme (Nintendo, Playstation 2, Game Boy Color oder Game Boy Advance für den PC) können drei Spielgenres unterschieden werden: a) Lernsoftware, b) Jump & Run-Spiele und c) Action-Animation.

Neben den Spielgenres und den verschiedenen Firmen, die jeweils ihre eigenen Konsolen und Systeme anbieten, bleibt die Grafik ein wichtiges Qualitätskriterium für die Einschätzung von Computerspielen.

Bei zwei Filmen, DAS DSCHUNGELBUCH und ICE AGE, wurde das Angebot an Computerspielen gesichtet:

Das Dschungelbuch Grundschrift, 1. Klasse

bietet Rechenaufgaben, Sachkunde und das Schreiben-Lernen in einer angenehmen Atmosphäre mit den bekannten Figuren an.



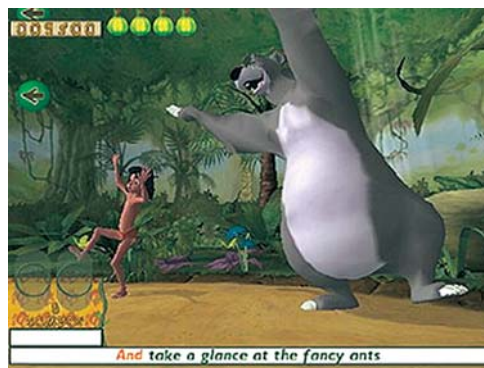
Bei diesem Spiel können Fragen zu Deutsch, Rechnen und Sachkunde behandelt werden. Als Hilfe für zu Hause ist dieses Programm empfehlenswert.

Groove Party

Das Dschungelbuch

Verschiedene Orte aus dem Film dienen als Hintergrund, um in Konkurrenz zu treten, wer besser tanzen kann. Man wählt sich Figuren aus, um per Maus-klick zu entscheiden. Punkte müssen mit Geschicklichkeit und Schnelligkeit gesammelt werden.

Game Boy Color



„Wer gewinnt das Tanzduell im Dschungel? Hüpfte, swinge und wackle mit der Hüfte, um Mogli sicher ins Menschengorf zu bringen. Erlebe das Dschungelfeeling. 9 faszinierende 3D-Welten werden lebendig, mit Szenen aus dem Zeichentrickfilm. Lustige, funky Dschungelsongs, darunter ‚Probler’s mal mit Gemütlichkeit.‘“ (Produktionsmitteilung)

Das Dschungelbuch

Begleite Mogli auf einer abenteuerlichen Reise durch den Dschungel und hilf ihm bei der Suche nach der Menschengorf. Animationen sorgen in den 10 Levels und in 3 Schwierigkeitsgraden für Spielspaß. Wie die beiden Bilder aus den Game-Boy-Color bzw. aus dem Game-Boy-Ad-

Aus Dschungelbuch
Game Boy Color

und aus ICE AGE
Game Boy Advance



vance-Systemen zeigen, bleibt die grafische Auflösung zweidimensional, die Figuren können sich von links nach rechts bzw. von oben nach unten (oder umgekehrt) bewegen.

Neue Spiele (Groove Party) sind zwar in 3D-Auflösung, bleiben aber hinter dem Filmbild, in Bewegung, in Licht und Schatten und der Klarheit des Bildes zurück.

Unter dem Stichwort ICE AGE sind zwei Computerspiele am Markt.



Computerspiele ist der Sammelbegriff für interaktive Spiele, die auf verschiedenen Konsolen, in diesem Falle für Game Boy Advance und für PC, verwendet werden können. Wie auch das Beispiel ICE AGE zeigt, können verschiedene Genres für unterschiedliche Altersstufen angeboten werden.

Game Boy Advance

Ice Age

Das Game-Boy-Advance-Spiel, das auf dem digital animierten Film basiert, ist für 6- bis 10-Jährige konzipiert, wobei sich die älteren SpielerInnen bereits nach kurzer Zeit langweilen, da das Erreichen der nächsten Levels (= Ziel des Spiels) leicht möglich ist. Auf 10 Ebenen wird die Reise der Urtiere in den Süden nachgespielt. Die Spieler können zwei Charaktere und deren Stärken übernehmen, um ihr Ziel zu erreichen: entweder Manny, das Mammut, das mit Größe und Stärke punktet, oder Sid, das Faultier, das durch Glück und Verrücktheit an das Ziel kommen wird.

Carnivores Ice Age PC

Ice Age

Nur der Titel erinnert noch an den Film. Es ist ein Spiel für Erwachsene, die gerne auf Tiere schießen. Je mehr Tiere man erlegt, desto mehr Punkte werden vergeben. Man kann sich Landschaften aussuchen, in denen man auf Jagd gehen kann. Je nach Punkteanzahl bekommt man verschiedene Waffen und Tiere angeboten.



Das Spiel gehört zum Genre der Egoshooter-Action-Spiele.

Im Vordergrund die Waffe und die Hand, mit der auf das Tier gezielt und geschossen wird. „Die Tiere sind gut animiert und scharf in der Auflösung. Der Ton ist perfekt. Man hört die Schreie der Tiere und das Knallen der Waffen.“ (Produktionsmitteilung)

ARBEITSBLATT **BAMBI**

Sommer und Herbst



Winter



Frühling



Herbst



Mach es wie die Filmzeichnerin:

Schneide Bambi aus und **zeichne** zu Bambi drei Dinge, die für dich zu den gezeigten Jahreszeiten gehören.

Wenn du nun die Bilder nebeneinander legst, hast du schon einen kleinen Film.

So entstehen auch lange Filme mit gezeichneten Figuren.



ARBEITSBLATT **DAS DSCHUNGELBUCH**

Thema 1

Mogli und die Tiere. Der erste Kontakt **Begegnung Moglis mit den Tieren des Dschungels**

Wenn Tiere mit menschlicher Sprache sprechen können ...

Schreibe zu den einzelnen Bildern, was die Tiere machen. Vielleicht erinnerst du dich daran, was die Tiere im Film sagen. Wenn du eine neue Geschichte zu den Bildern **erfinden** möchtest, schreibe, was die Tiere sagen oder denken, wenn sie zum ersten Mal einen Menschen, hier Mogli, sehen.



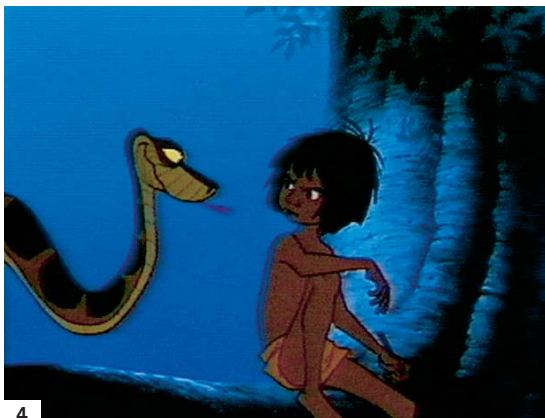
1



2



3



4



5



ARBEITSBLATT **DAS DSCHUNGELBUCH**



6



7



8



ARBEITSBLATT **ICE AGE**

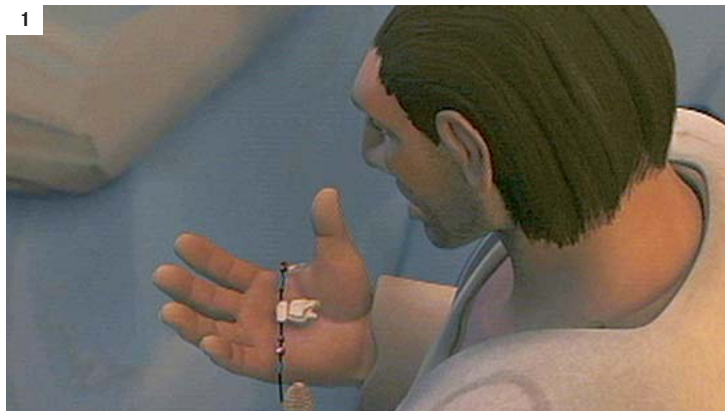
Lege die Bilder **nebeneinander** und versuche die Handlung rund um die Bilder zu **erzählen**.

Erstelle Bildunterschriften, die jemandem, der den Film oder dessen Erzählung nicht kennt, erklären: **Was** ist zu sehen? **Warum** ist es zu sehen? **Wie** ist es zu sehen?

Im Verlauf des Filmes kommt die Kette fünfmal vor.

→

1

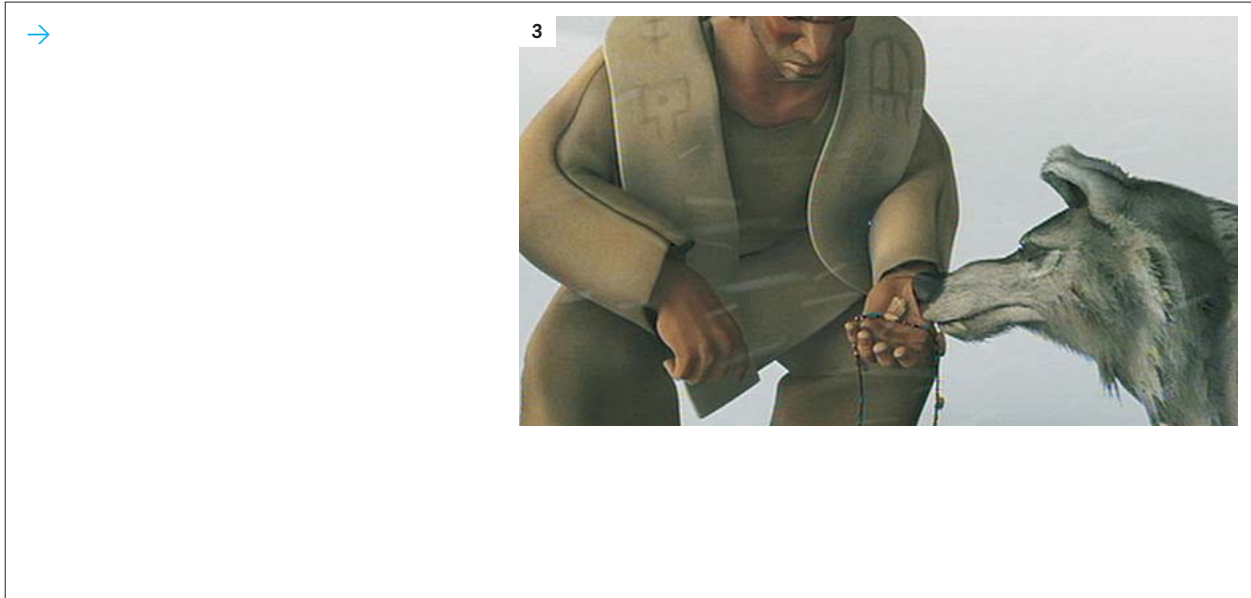


→

2



ARBEITSBLATT ICE AGE



Herausgeber und Medieninhaber

Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur
Abteilung Z / 11a Medienpädagogik
1014 Wien, Minoritenplatz 5

www.mediamanual.at

E-Mail: office@mediamanual.at

Autor

Dr. Franz Grafl

Für den Inhalt verantwortlich

Mag. Susanne Krucsay

Grafische Gestaltung

Karl Uibl