

Ausgabe Dezember 2009: Wo die wilden Kerle wohnen



Filmbesprechung

Wo die wilden Kerle wohnen

Interview

"Solche grauenhaften Monster mit gelben Augen zu zähmen"

Hintergrund

Bilderbuch-Verfilmungen

Hintergrund

Seltsam normal: Videoclips und Spielfilme von Spike Jonze

Unterrichtsvorschläge

Arbeitsblatt

Wo die wilden Kerle wohnen

Where the Wild Things Are



USA 2009
Kinder- und Jugendfilm

Kinostart: 17.12.2009
Verleih: Warner Bros. Pictures Germany
Regie: Spike Jonze
Drehbuch: Spike Jonze, Dave Eggers nach dem gleichnamigen Bilderbuch von Maurice Sendak
Darsteller/innen: Max Records, Catherine Keener, Mark Ruffalo, Steve Mouzakis, Pepita Emmerichs, Max Pfeifer u. a.
Kamera: Lance Acord
Laufzeit: 101 min, dt.F., OmU
Format: 35mm, Farbe, Cinemascope
FSK: ab 6 J.
Altersempfehlung: empfohlen ab 8 J.
Klassenstufen: ab 3. Klasse
Themen: Familie, Erziehung, Kindheit/Kinder, Filmsprache, Fantasie, Rebellion
Unterrichtsfächer: Deutsch, Englisch, Ethik, Religion, Sozialkunde/Gemeinschaftskunde, Kunst, Medienkunde

Ungebändigte kindliche Energie

Der kleine Junge, der in Maurice Sendaks Bilderbuch *Wo die wilden Kerle wohnen* den ganzen Tag "nur Unfug im Kopf hatte", treibt offenbar auch in den Filmstudios der Warner Bros. sein Unwesen. Das bekannte Studiologo wurde für diesen Film ebenso mit kindlichen Kritzeleien versehen wie der gesamte Vorspann – ein poetisches Versprechen



des Regisseurs Spike Jonze, sich so weit wie möglich mit dem "wilden" Helden zu identifizieren. Tatsächlich besteht die Exposition des Films aus einem sorgsam inszenierten Tumult: Mit der Handkamera verfolgt Jonze, wie der zehnjährige Max den Familienhund quer durch die Wohnung jagt, eine Schneeballschlacht mit den Freunden seiner älteren Schwester beginnt und in Tränen ausbricht, als sein Iglu dabei zerstört wird. Max fühlt sich von seiner Schwester im Stich gelassen und randaliert in deren Zimmer. Verunsichert wird er zusätzlich durch einen neuen Freund seiner allein erziehenden Mutter, der am Abend zu Besuch ist. Er schlüpft in sein geliebtes Wolfskostüm, stört das Rendezvous und beißt seiner Mutter während einer heftigen Auseinandersetzung sogar in den Arm. Die sprunghafte Montage dieser Sequenz, untermalt von einem dynamischen Soundtrack, verstärkt den Eindruck einer ungebändigten kindlichen Energie und überschlägt sich geradezu, als Max gekränkt in die winterliche Nacht hinausstürmt.

König der wilden Kerle

Nach diesem furiosen Auftakt beginnt die fantastische Reise zu den wilden Kerlen: Max findet ein Boot, setzt die Segel und landet auf einer von sieben Bilderbuchriesen bewohnten Insel. Für den Jungen ist es das Paradies: Zumindest auf den ersten Blick darf man hier alles tun, was zu Hause verboten ist. So lässt sich der Ankömmling auch nicht davon einschüchtern, dass ihn die wilden Kerle zunächst fressen wollen. Max gibt sich erfolgreich als mächtiger Herrscher aus, verspricht den mit menschlichen Charakterzügen ausgestatteten Monstern, sämtliche Sorgen von der Insel zu vertreiben, und wird von ihnen daraufhin zum König gekrönt. Seine erste Amtshandlung ist ein wildes Spiel mit Herumtoben und Gebrüll, später wird er allerdings mit Problemen konfrontiert, die ihn überfordern: Weder kann er das zerstrittene Liebespaar Carol und Judith versöhnen noch die wilden Kerle von ihrer Traurigkeit erlösen noch Carols

unbändige Aggressionen im Zaum halten. Max gesteht sich und seinen Untertanen ein, dass er kein König ist, und fährt bedrückt, aber auch erleichtert heim.

Bilderbuchgeschichte mit wenigen Worten

Maurice Sendaks Bilderbuch von 1967 wurde bereits als Kurzfilm, Oper und Ballett adaptiert und zieht seinen bleibenden Reiz nicht zuletzt aus seiner Einfachheit. Sendak erzählt die Geschichte in weniger als 350 Worten und beschränkt sich auch in seinen Illustrationen auf das Wesentliche. Im Bilderbuch wird Max ohne Essen ins Bett geschickt. Er träumt sich in eine Fantasiereise zu den wilden Kerlen, zähmt sie, sehnt sich dann aber nach familiärer Geborgenheit. Die entwicklungspsychologische Komponente der wortarmen Bilderbuchgeschichte erschließt sich eher nebenbei: Max kann seine Wildheit und seine Allmachtsfantasien in einem Imaginationsraum ausleben und danach in den Schoß der Familie zurückkehren, wo das Essen auf ihn wartet - "und es war noch warm".

Adaption als abendfüllender Spielfilm

Um Sendaks Vorlage auf die Länge eines abendfüllenden Spielfilms zu bringen, erweitert Jonze den familiären Hintergrund und schmückt die Inselhandlung deutlich aus. Max ist ein Scheidungskind, das seinen Vater vermisst und sich von seiner Mutter alleine gelassen fühlt. Die wilden Kerle bekommen ein Eigenleben und individuelle Persönlichkeiten angedichtet und die psychologische Entwicklung des Helden wird in einer gut einstündigen Erzählung ausbuchstabiert: Max sieht sein eigenes Verhalten in Carols Zerstörungswut gespiegelt, übernimmt als überforderter König gleichzeitig die Rolle seiner Mutter und beginnt, die eigenen Gefühle und die komplexe Natur menschlicher Emotionen im Allgemeinen zu verstehen.

Familienfilm mit therapeutischem Charakter

Der therapeutische Charakter der Fabel wird in Spike Jonzes Adaption etwas über Gebühr betont, insgesamt ist es jedoch ein gelungener Film über die Natur der kindlichen Fantasie, über Wut, Ängste, Bedürfnisse, über Rebellion und deren Überwindung. Dazu trägt neben dem durch einfache Arrangements und eingängige



Independent-Rocksongs geprägten Soundtrack auch die Darstellung der wilden Kerle durch überlebensgroße Puppen bei. Diese sind ihren literarischen Vorbildern exakt nachempfunden und treten in naturalistischen, durch die unmittelbare Nachbarschaft von Wald- und Wüstengegenden allerdings auch wieder surreal anmutenden Landschaften auf; lediglich der lebensechte Mimik der Kreaturen wurde mit Spezialeffekten nachgeholfen. Unter dem Motto *In jedem von uns steckt einer* wird die fantastische Welt

der wilden Kerle als Familienfilm beworben, und das vielleicht zu Recht: Angesprochen fühlen von dem ungewöhnlichen Geschehen dürften sich natürlich Kinder, denn sie kennen die ungestümen Gefühle von Max aus ihrem eigenen Erleben. Jugendliche wiederum blicken mit der nötigen Lebenserfahrung auf diese Entwicklungsphase zurück. Erwachsenen offeriert der Film ein doppeltes Vergnügen: Sie können sich in die eigene Kindheit zurückversetzen und als geplagte Eltern Trost aus dem Geschehen ziehen.

Autor/in: Michael Kohler, Publizist und Filmkritiker, 17.11.2009

Interview

"Solche grauenhaften Monster mit gelben Augen zu zähmen"

Ein Gespräch mit dem Psychotherapeuten Jan Steinitz über die entwicklungspsychologische Bedeutung von Maurice Sendaks *Wo die wilden Kerle wohnen* sowie über Wut, Kränkung und die Bedeutung von Fantasiewelten für die kindliche Psyche.



Jan Steinitz

Jan Steinitz ist Diplompsychologe und Psychologischer Psychotherapeut. Er ist seit 1987 in der stationären, teilstationären und ambulanten Behandlung von Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen tätig, seit 2001 betreibt er eine psychotherapeutische Praxis in Berlin.

Welche Bedeutung haben Kinderbücher für die kindliche Entwicklung?

Bilderbücher haben in erster Linie eine Unterhaltungsfunktion. Wenn sich Kinder aber in den Büchern wiederentdecken und mit den Figuren identifizieren können, dann unterstützen sie darüber hinaus ihre Entwicklung. Sie helfen ihnen, mit Konflikten zurecht zu kommen und daran zu wachsen.

***Wo die wilden Kerle wohnen* von Maurice Sendak wurde 1967 veröffentlicht. Seit mehr als 40 Jahren stößt dieses Bilderbuch auf unverminderte Resonanz. Warum?**

Es ist ein besonderes Buch, weil es Sendak gelingt, verschiedene Schichten der kindlichen Seele in symbolischer Weise wieder zu geben. Und er tut dies auf eine Art, die sowohl Kinder als auch Eltern anspricht. In wenigen Worten und Sätzen wird zunächst ein Konflikt beschrieben, der zwischen Eltern und Kindern im Alltag entstehen kann: Max hat sich daneben benommen und wird bestraft. Darüber ärgert er sich, ist enttäuscht, wütend, hilflos. Dann geht es aber auch darum, wie ein Kind auf einer symbolischen Ebene eine solche Kränkung bewältigen kann. Max gelingt das, indem er sich eine Fantasiewelt kreiert.

Welche Bedeutung hat dabei die Begegnung mit den wilden Kerlen?

Die wilden Kerle repräsentieren einmal die Wildheit von Max, andererseits stellen sie aber auch einen Spiegel seiner Ängste dar, die Bedrohung durch das Unsichere, das Ungewisse der Außenwelt. Solche grauenhaften Monster mit gelben Augen zu zähmen und von ihnen sogar zum König gekrönt zu werden, ist natürlich eine Verwirklichung von Allmachtsfantasien. Im symbolischen Raum macht das durchaus Sinn, weil es die eigene Wertschätzung stärkt und Max mit neuem Selbstbewusstsein nach Hause zurück kehren kann. So sind die verschiedensten Aspekte des kindlichen Seelenlebens in dem Buch wieder zu erkennen. Auch das Hinausgehen in die Welt gehört dazu, er genießt das Abenteuer, will dann aber auch in die Geborgenheit seiner Familie zurückkehren. Dieses Spannungsfeld zwischen Trennung und erneuter Annäherung müssen Kinder ja auch in der Realität aktiv bewältigen.

Wann wird dieser Prozess entwicklungspsychologisch relevant?

Das passiert zum ersten Mal im zweiten Lebensjahr, wenn Kinder laufen lernen und so auch motorisch in der Lage sind, sich von der Mutter zu trennen, eigene Wege zu gehen. Fortgehen und wiederkommen trägt ganz entschieden zur Entwicklung des Selbstbildes und des Selbstvertrauens eines Kindes bei. In der Pubertät wiederholt sich der Prozess: Mit 13 oder 14 Jahren wollen Kinder ihre eigenen Wege gehen, ihre Grenzen austesten. Sie brauchen aber auch den Rückhalt der Familie, um das Bedrohliche und Befremdliche der Außenwelt aushalten zu können. In der Zeit dazwischen tritt diese Art der Auseinandersetzung mit der Welt eher in den Hintergrund.

Nun ist Max ja ein Junge und auch die wilden Kerle sehen – soweit man das von Bilderbuchmonstern behaupten kann – eher männlich aus. Spricht das Thema eher Jungen an?

Spontan würde ich sagen: ja. In der Therapie konnte ich feststellen, dass Jungen häufiger auffällig werden und sich eher mit dem Grenzüberschreitenden identifizieren. Da stellt sich natürlich die Frage, inwiefern das kulturell geprägt ist oder aus inneren Motiven herrührt. Heutzutage sind Jungen ja eher verunsichert. Einerseits identifizieren sie sich mit dem Hinausgehen in die Welt und den wilderen Dingen. Andererseits wird von ihnen aber auch verlangt, dass sie sensibel und verständnisvoll sein sollen und damit einem modernen Männerbild entsprechen. Das macht es ihnen häufig besonders schwer, den Erwartungen der Umwelt gerecht zu werden.

Nun wird [Wo die wilden Kerle wohnen](#) unter dem Motto "In jedem von uns steckt einer" auch als Film für Erwachsene beworben. Rumoren denn die wilden Kerle auch nach der Kindheit noch in uns?

Natürlich trägt auch jeder Erwachsene alles mit sich herum, was er in seiner Kindheit erfahren hat. Insofern ist es ja kein Zufall, dass ein Kinderbuch, das nach 42 Jahren verfilmt wird, auch so viel Aufmerksamkeit in der Erwachsenenwelt auf sich zieht. Denn die Erwachsenen erkennen natürlich ihre Erfahrungen wieder.

Für den Spielfilm wurden Handlung, Dramaturgie und Dialoge von Regisseur Spike Jonze kräftig ausgeschmückt. Inwiefern verändert dies den Deutungsraum des Buchs?

Nun, ich kenne den Film noch nicht. Aber natürlich bleibt beispielsweise bei solch ausgefeilten Dialogen auf der einen Seite weniger Raum für die Fantasiearbeit. Auf der anderen Seite kann ich mir vorstellen, dass in den Film zusätzliche Gesichtspunkte eingebracht wurden und dass natürlich auch die Handlung in die heutige Zeit transportiert wurde. Das Buch ist ja fast ein halbes Jahrhundert alt, heute sind Dinge relevant, die es damals nicht waren. Und vielleicht trägt das Ausschmücken mit dazu bei, aus einer zeitlosen Geschichte einen zeitgemäßen Film zu machen.

Autor/in: Ula Brunner, Redakteurin bei kinofenster.de., 27.11.2009

Hintergrund

Bilderbuch-Verfilmungen

Auf der Suche nach viel versprechenden Stoffen hat die Filmbranche seit jeher gerne auf erfolgreiche literarische Stoffe zurückgegriffen. Um die jüngsten Zuschauer/innen zu erreichen, bieten sich auch populäre Bilderbuchvorlagen an. Die einfach strukturierten Text-Bild-Verbindungen sind besonders geeignet, an Erlebniswelten junger Menschen im Vorlesealter anzuknüpfen und kindliche Ängste und Sehnsüchte aufzugreifen. So sind Bilderbücher – und damit indirekt auch deren Adaptionen – längst zu einem anerkannten Instrument der frühkindlichen Erziehung geworden.

Dramaturgische Herausforderung

Um ein vergleichsweise kurzes Bilderbuch als langen Kinospielefilm umzusetzen, muss die literarische Vorlage meist mit zusätzlichen Szenen, Nebenhandlungen und Dialogen erweitert werden. An die Stelle der oft linearen Reihung von Episoden in Bilderbüchern



Die drei Räuber

tritt eine komplexere Dramaturgie mit größeren Spannungsbögen und retardierenden Momenten, die insbesondere mit komischen Elementen den kleinen Zuschauern/innen Entlastungsphasen ermöglicht. Dies stellt Drehbuch und Regie vor einige Herausforderungen. [Die drei Räuber](#) (Deutschland 2007), Hayo Freitag's liebevolle Verfilmung des antiautoritären Bilderbuchs von Tomi Ungerer aus dem Jahr 1961, wiederholt beispielsweise Sequenzen und zieht manche Vorgänge wie die maschinelle Herstellung von Rübensirup durch geknechtete Waisenkinder "künstlich" in die Länge.

Dagegen verzichtet ein Film wie [Neues von Pettersson und Findus](#) (Pettersson & Findus: Kattonauten, Albert Hanan Kaminski, Deutschland, Schweden 2002) weitgehend auf größere Spannungsbögen und dramatische Zuspitzungen und kombiniert kurze Episoden aus mehreren Bilderbüchern von Sven Nordqvist. Die Autoren Bettine und Achim von Borries lösen das Problem in dem Animationsfilm [Mullewapp – Das große Kinoabenteuer der Freunde](#) (Tony Loeser, Jesper Møller, Deutschland, Italien, Frankreich 2008), indem sie nur Figuren und Ambiente aus den Bilderbüchern von Helme Heine übernehmen, aber ansonsten deren Vorgeschichte erzählen, also wie sich Maus, Hahn und Schwein kennenlernen und Freunde werden.

Unterhaltungsfaktor und Produktionsbudgets

Da kleine Kinder in der Regel nicht allein, sondern mit Eltern, Großeltern oder anderen erwachsenen Begleitpersonen ins Kino gehen, bemühen sich die Produzenten/innen häufig, den Unterhaltungsfaktor auch für ältere Zuschauende durch Anspielungen und Subtexte zu erhöhen, die sich Kindern noch nicht erschließen. Wenn etwa in [Neues von Pettersson und Findus](#) eine Rakete einen Hund in den Weltraum "schießt", werden nur Erwachsene wissen, dass die Sowjetunion zu Beginn der Raumfahrt die Hündin Laika nicht nur aus wissenschaftlichen Gründen, sondern auch zu Propagandazwecken ins All beförderte. Zudem sind heutige Bilderbuchverfilmungen meist eingebettet in umfassende mediale Vermarktungsstrategien: Zu vielen Filmen gibt es Computerspiele, TV-Serien, Hörspiele, Begleitbücher, Rucksäcke, Tassen und andere Lizenzprodukte. Um Produktionsbudgets effektiv zu nutzen, werden manchmal auch Kinofilm und TV-Serie gleichzeitig konzipiert und hergestellt. So entstand auf der Grundlage der Bilderbuchserie von Hans de Beer und Serena Romanelli von 1995 erst eine 26-teilige Animationsserie und dann der gleichnamige Kinofilm [Kleiner Dodo](#) (Ute von Münchow-Pohl, Thilo Graf Rothkirch, Deutschland 2007), der als Prequel, also vor der Fernsehhandlung, angelegt ist. Die zuerst ausgestrahlte Serie half neben den bekannten Büchern, die "Dodo-Welt" bekannt zu machen.

Ästhetische Veränderungen

Bei der Übertragung der statischen Zeichnungen eines Bilderbuchs ins Bewegtbildmedium Film orientieren sich die meisten Filmschaffenden an der erfolgreichen Vorlage, deren Status als bekannte Marke ihnen ja von vornherein viel Aufmerksamkeit sichert. Da das Leinwandformat aber weit größer ist als eine



Oh, wie schön ist Panama

kleinformatige Illustration in einem Buch, sind oft ästhetische Veränderungen notwendig. [Oh, wie schön ist Panama](#) (Martin Otevre, Deutschland 2006) ersetzt den kräftigen Zeichenstrich des Janosch-Klassikers aus dem Jahr 1978 durch eine feingliedrigere Figurenzeichnung und hellere Hintergründe, die auf der Leinwand besser zum Tragen kommen. Auch die Bildgestaltung verändert sich und wird komplexer. Während ein Comic beispielsweise mit Nahaufnahmen, Ellipsen, Bewegungs-dramaturgie oder Beschreibung von Geräuschen vergleichbare Gestaltungsmittel wie der Film besitzt, ist dies bei

Bilderbüchern selten der Fall. Sie erzählen ihre Geschichten visuell auf möglichst einfache Weise, oftmals mit Überblick bietenden Panoramabildern, die in der filmischen Umsetzung in verschiedene Einstellungsgrößen und Kameraperspektiven sowie längere Dialogsequenzen aufgelöst werden.

Bilderbücher als Realfilme

Ebenfalls im Unterschied zu Comics, die in den vergangenen Jahren häufig in Form von Live-Action-Filmen verarbeitet wurden, werden Bilderbücher meist als Animationsfilme adaptiert. Ein Grund dürfte darin liegen, dass Animationsfilme kleinen Zuschauern/innen eine vertraute visuelle Fortsetzung der gezeichneten Welten der Buchvorlagen bieten. Eine der wenigen Ausnahmen stellt Jon Favreaus Verfilmung [Zathura – Ein Abenteuer im Weltraum](#) (Zathura: A Space Adventure, USA 2005) des Bilderbuchs von Chris Van Allsburg dar. Das Buch erzählt von zwei kleinen Brüdern, die im Keller ihres Elternhauses ein mysteriöses Raumfahrtspiel entdecken, das sie und ihr Haus ins Weltall katapultiert. Die 32-seitige literarische Vorlage hat Favreau in einen munteren Fantasy-Abenteuerfilm mit realen Kinderdarstellern/innen transponiert, die durch ihre natürliche Spielweise sicherlich bei vielen jungen Zuschauern/innen Sympathie finden.



Wo die wilden Kerle wohnen

Dass Bilderbücher eine hervorragende Vorlage für Realfilme sein können, beweist auch [Wo die wilden Kerle wohnen](#). Den bildgewaltigen Kinderbuchklassiker von Maurice Sendak aus dem Jahr 1967 hat Regisseur Spike Jonze als in der Gegenwart angesiedelten Realfilm umgesetzt. Auch Jonze hat die wortarme Vorlage dramaturgisch reichlich ausgeschmückt, wobei der Film durch den herausragenden jungen Protagonisten und das authentische familiäre Setting der Rahmenhandlung sichtlich an Identifikationspotenzial gewinnt. Allerdings wirkt auch die Vorlage ungewöhnlich filmaffin, in der

Sendak bereits markante kinematografische Illusionstechniken aufgreift: Je näher der Held Max der imaginären Welt der Monster kommt, umso mehr breiten sich die Zeichnungen von der rechten auf die linke Buchseite aus. Schließlich bedecken sie beide Seiten des aufgeschlagenen Buchs und schaffen einen umfassenden Fantasieraum, den Jonze mit einer assoziativen Montage, Handkamera und musikalischer Rhythmisierung in einen ebenso fantastischen wie authentisch wirkenden filmischen Erlebnisraum erweitert hat.

Autor/in: Reinhard Kleber, Redakteur und Autor im Bereich Film und Medien, 27.11.2009

Hintergrund

Seltsam normal: Videoclips und Spielfilme von Spike Jonze

Ein brennender Mann rennt eine Straße entlang. Vorbei an einer Frau und ihrem Hund, an einem Zeitungsstand und Basketballspielern. Niemand schenkt dem Mann Beachtung. Erst im letzten Augenblick schwenkt die Kamera auf ein Mädchen, das die Szene aufmerksam aus einem vorbeifahrenden Auto beobachtet. Spike Jonze hat dieses Musikvideo 1995 für das Lied *California* der Gruppe Wax inszeniert - und es verweist beispielhaft auf die Erzählhaltung und den Stil, die seine Videoclips und seine drei Spielfilme *Being John Malkovich* (USA 1999), *Adaption* (Adaptation, USA 2002) und *Wo die wilden Kerle wohnen* (Where the Wild Things Are, USA 2009) auszeichnen: Reale und fantastische Welten gehen Hand in Hand, das eigentlich Aufsehen erregende, Außergewöhnliche verliert dadurch seinen Sonderstatus, wird normal und alltäglich.

Eine neue Regiegeneration

Spike Jonze hat sich in den 1990er-Jahren einen Namen als Regisseur von Werbe- und Videoclips gemacht, einer Zeit, als Fernsehsender wie MTV noch rund um die Uhr Musikvideos ausgestrahlt und die Jugend- und Medienkultur weltweit begleitet und geformt haben. Damals rückte eine junge Regiegeneration mit fantasievollen, häufig preisgekrönten Videoclips Rockstars ins richtige Licht, schuf Ikonen der Popkultur und prägte mit originellen Ideen das Image von Marken.



Control

Maßgeblich daran beteiligt, dass sich der Videoclip als eigenständige Gattung festigen konnte, waren unter anderen Jonze, Michel Gondry und der Künstler Chris Cunningham, die 2003 unter dem *Director's Label* eine DVD-Reihe mit den Arbeiten bedeutender Clip-Regisseure/innen gründeten, sowie Mark Romanek, David Fincher und Anton Corbijn. Seit Ende der 1990er-Jahre haben viele von ihnen - mit unterschiedlicher Resonanz - auch Kinofilme gedreht. Jonzes erste beiden Spielfilme wurden mehrfach ausgezeichnet, auch Anton Corbijns Biopic *Control* (Großbritannien 2007) über den Musiker Ian

Curtis erregte viel Aufmerksamkeit, während Mark Romaneks einziger Hollywoodspielfilm *One Hour Photo* (USA 2002), ein Psychothriller, von der Öffentlichkeit weitgehend unbeachtet blieb.

Effekt versus Zurückhaltung

Mit Michel Gondry teilt Spike Jonze zumindest in seinen Spielfilmen die Lust an verwickelten Geschichten und absurden Grenzüberschreitungen. Im Vergleich zu Gondrys avancierten Computereffekten im Musikvideo *Come into my world* für Kylie



Science of Sleep

Minogue (2002) oder seinem Spielfilm *Science of Sleep - Anleitung zum Träumen* (La science des rêves, Frankreich 2006) wirken Jonzes Filme jedoch ästhetisch schlicht und unspektakulär. Diese stilistische Zurückhaltung unterscheidet ihn auch von seinem Regiekollegen David Fincher, der in *Janie's Got a Gun* für Aerosmith (1989), dem Thriller *Sieben* (Se7en, USA 1995) oder der Literaturverfilmung *Der seltsame Fall des Benjamin Button* (The Curious Case of Benjamin Button, USA 2008) seine Vorliebe für aufwändige Inszenierungen und technische Spielereien unter Beweis stellt. In *Praise You* für Fatboy

Slim, 1999 mit mehreren MTV Video Music Awards ausgezeichnet, imitiert Jonze die Ästhetik von Homevideos und filmt eine Gruppe von Amateurtänzern/innen, die sich mit einer kleinen Stereoanlage vor einem Kino in Kalifornien für eine Performance trifft. Passanten/innen beobachten das Treiben neugierig oder kopfschüttelnd. Der Clip

irritierte das MTV-Publikum, weil er nicht zu den gängigen Hochglanzproduktionen passte, die das Programm bestimmten.

Ähnlich funktioniert der Wettkampf zweier Kunstturnerinnen in dem Song *Elektrobank* von The Chemical Brothers. Die Auflösung in viele Kameraeinstellungen, das Spiel mit Zeitlupe-Aufnahmen und die Untermalung durch die elektronischen Beats verleihen den routinierten Bewegungsabläufen einen neuen Rhythmus.

Beiläufige Verfremdungen

Beiläufig fließt das Außergewöhnliche in die Erzählungen der Clips von Jonze ein, ohne dabei befremdlich oder spektakulär zu wirken. *Drop* (1996) für The Pharcyde sieht zunächst aus wie ein konventionelles Performance-Video, wengleich die Rapper sich irgendwie ungenau bewegen. Erst allmählich wird deutlich, dass der Clip tatsächlich rückwärts läuft - und trotzdem bewegen sich die Musiker scheinbar vorwärts. Auch der menschengroße Hund mit dem gebrochenen Bein, der in *Da Funk* (1997) für das französische Elektronik-Duo Daft Punk mit einem Ghettoblaster einen Großstadt-Boulevard entlanggeht, scheint keine sonderliche Attraktion zu sein: Wie mit einem Menschen reden die Leute mit ihm über seine coole Musik oder über die gemeinsame Vergangenheit. Mit derartigen Abwandlungen und Realitätsverfremdungen unterläuft Jonze die gewohnte Wahrnehmung und lässt das Wundersame glaubhaft und normal werden - ein Trick, der auch seine Spielfilme prägt.

Direkt ins Gehirn

Der absurde direkte Zugang zum Gehirn von John Malkovich in Jonzes Spielfilm-Regiedebüt *Being John Malkovich* ist ebenfalls eingebettet in den Alltag: Er befindet sich hinter einem Aktenschrank im siebeneinhalbten Stockwerk eines New Yorker Bürogebäudes. Wer diesen Eingang findet, wie etwa der Puppenspieler Craig Schwartz, kann die Welt durch die Augen des Schauspielers Malkovich - gespielt von John Malkovich - sehen und den Star sogar manipulieren. Das Drehbuch von Charlie Kaufman hebt Grenzen zwischen Fiktion und Realität aus und wirft zugleich einen selbstironischen Blick auf das Showbusiness Hollywoods. In *Adaption* gar, der zweiten Regiearbeit von Jonze über die Schreibblockaden eines Schriftstellers, schreibt sich Drehbuchautor Kaufman selbst als Figur in den Film. Erneut verbinden sich Fiktion und Realität, Fantasie und Alltag zu einem untrennbaren Potpourri. Jonzes Spielfilme bestechen durch ihre ganz eigene Mischung aus dezenten Spezialeffekten und verstrickten Handlungen. Und immer wieder erzählen sie von Menschen, die sich ihrer Gefühle nicht sicher sind.

Das Fremde und das Vertraute

So weiß auch der zehnjährige Wildfang Max in *Wo die wilden Kerle wohnen* nicht, wie er sich verhalten soll. Weil er tobt, kommt es zum Streit mit der Mutter - dabei hat er doch nur Angst, allein gelassen zu werden und will geliebt werden. Max läuft fort und gelangt ins Land der wilden Kerle, übermenschengroßer pelziger oder gefiederter Wesen. Trotzdem zeigt Spike Jonze diese Monster als überaus menschlich und glaubwürdig. So anders sie auch aussehen, so ähnlich sind sie doch Max und seiner realen Familie. Über das Fremde lernt Max, seine normale Welt besser zu verstehen. Und wie das Mädchen in dem Clip mit dem brennenden Mann ist es auch hier ein Kind, dem sich das Besondere eröffnet.

Autor/in: Stefan Stiletto, Medienpädagoge mit Schwerpunkt Filmkompetenz und Filmbildung, 27.11.2009

Unterrichtsvorschläge

Fach	Thema	Methoden und Sozialformen
Deutsch	Figurencharakterisierung	Einzelarbeit (EA): Steckbriefe von Max, seiner Mutter und Carol verfassen.
	Bilderbuchverfilmung	Plenum (PL): die Unterschiede zwischen dem Bilderbuch und dem Film <i>Wo die wilden Kerle</i> wohnen herausarbeiten; die Auswirkungen der Änderungen auf die Handlung analysieren.
		Gruppenarbeit (GA): aus der Buchvorlage oder einem anderen Bilderbuch (etwa <i>Die drei Räuber</i> oder <i>Kleiner Dodo</i>) eine eigenständige Idee für einen Langfilm entwickeln.
	Rezeptionsanalyse: Maurice Sendaks Bilderbuch im Wandel der Zeit	GA: die Rezeptionsgeschichte des Bilderbuchs <i>Wo die wilden Kerle wohnen</i> (1967) recherchieren und jeweils in Beziehung zu den dominierenden Erziehungsstilen setzen.
Englisch	Filmanalyse	EA: auf Englisch die filmsprachliche Gestaltung der Exposition beschreiben und ihre Bedeutung für die Gesamthandlung darlegen.
Ethik / Religion	Familie	GA: Erwartungshaltungen und Wünsche der einzelnen Familienmitglieder (Max, Max' Mutter, Max' Schwester Claire) formulieren und mit eigenen Erfahrungen vergleichen.
	Freundschaft	GA: die Entwicklung der Freundschaft zwischen Max und Carol untersuchen; jede Station in einem prägnanten Satz beschreiben.
	Angst und Vertrauen	Partnerarbeit: die Ängste von Max und ihre Ursachen beschreiben; eigene Ängste formulieren und nach möglichen Gründen suchen.
	Zusammenleben, Regeln und Grenzen	GA: die komplexen Beziehungen zwischen den wilden Kerlen in einem Diagramm darstellen; zu jeder Beziehung eine Szene entwickeln und vorspielen (zum Beispiel Konflikt zwischen Carol und Max).
PL: Regeln für einen fairen Umgang in einer Gruppe aufstellen u. diskutieren.		

Kunst	Arbeit mit dem Filmplakat	GA: internationale Plakatmotive von Wo die wilden Kerle wohnen recherchieren und hinsichtlich ihrer "Botschaft" analysieren und vergleichen.
	Vom Bilderbuch zum Film	PL: die Federzeichnungen des Bilderbuchs von Maurice Sendak mit Standfotos aus dem Film vergleichen.
		EA: eigene wilde Kerle im Zeichenstil des Bilderbuchs entwickeln.
		GA: ein einzelnes Bild eines bekannten Bilderbuchs in eine Filmszene umsetzen: Dialoge schreiben, mit verteilten Rollen spielen und filmen; im Anschluss die fertige Szene mit der Vorlage vergleichen.
		GA: aus einem einzelnen Bild eines Bilderbuchs einen Comic entwickeln und bei der Umsetzung filmische Gestaltungsmittel (Einstellungsgrößen, Kameraperspektiven u.a.) beachten.
Psycho- logie	Fantasiewelten / Träume	EA: die Reise von Max in Anlehnung an die Entwicklungstheorie von Jean Piaget interpretieren.
		Kurzvortrag: die Bedeutung von Traumwelten in Literatur und Film exemplarisch darstellen und aus psychologischer Sicht deuten.

Autor/in: Stefan Stiletto, Medienpädagoge mit Schwerpunkt Filmkompetenz und Filmbildung,
27.11.2009

Arbeitsblatt

Aufgabe 1: Figuren und Handlung verstehen

Seht euch zur Vorbereitung auf den Kinobesuch den Teaser zu [Wo die wilden Kerle wohnen](#) auf der Website zum Film an.

a) Was erfahrt ihr in dieser Vorschau über den Film? Sammelt in Gruppen Hinweise:

- über die Hauptfiguren (Alter, Aussehen, Kleidung),
 - darüber, was die Hauptfiguren erleben,
 - über die Wünsche der Hauptfiguren,
 - darüber, wo der Film spielt,
 - zu welcher Jahreszeit der Film spielt,
 - über die Stimmung des Films (zum Beispiel fröhlich, traurig, Furcht einflößend).
- Begründet eure Erwartungen.

b) Drei Stichworte werden in der Vorschau genannt: Hoffnung, Angst und Abenteuer. Entwerft in drei Gruppen je eine Filmszene, in der es um Hoffnung, Angst oder Abenteuer geht. Erfindet dazu einen knappen Dialog oder zeichnet die Szene in einem Comic mit höchstens zehn Bildern. Stellt eure Szenen danach in der Klasse vor.

c) Überprüft nach dem Kinobesuch, welche eurer Erwartungen erfüllt wurden.

d) Entwickelt eine Idee für eine eigene Vorschau auf den Film. Welche Szenen des Films sollten darin unbedingt gezeigt werden? Welche dürfen nicht auftauchen, um nicht zu viel über den Film zu verraten? Mit welchen Sätzen könnte der Film beworben werden?

Aufgabe 2: Szenen analysieren

a) Beschreibe, was auf beiden Fotos aus dem Film zu sehen ist. Gehe dabei auch auf die Farben, die Nähe oder die Entfernung zu dem Jungen sowie auf dessen Kleidung ein. (Beide Standfotos finden sich in hoher Auflösung auch auf der Website zum Film)



b) Erzähle die Szenen nach. Schreibe jeweils in wenigen Sätzen auf, was Max denkt.

c) Was verbindet die beiden Szenen? Erstelle eine Liste mit Situationen, die sowohl in Max' Zuhause als auch bei den wilden Kerlen vorkommen. Warum gibt es so viele ähnliche Szenen?

Aufgabe 3: Ein Bilderbuch oder einen Comic gestalten

a) Wähle eine Filmszene aus [Wo die wilden Kerle wohnen](#) aus, die dir besonders gut gefallen hat. Fasse in höchstens drei Sätzen zusammen, was in der Szene passiert. Gib die Zusammenfassung an deine/n Nachbarn/in weiter.

b) Setze die zusammengefasste Szene deines/r Nachbarn/in in einen Comic um. Verwende dabei nicht mehr als 15 Bilder. Versuche, mit unterschiedlichen Größendarstellungen der Figuren zu arbeiten (zum Beispiel sollten nur die Gesichter zu sehen sein, wenn die Gefühle der Figuren wichtig sind, oder die Figuren in ihrer ganzen Größe, wenn ihre Handlungen wichtig sind). Verwende in deinem Comic so wenig Worte wie möglich. Gib deinen Comic an deine/n Nachbarn/in weiter.

c) Entwerfe aus dem Comic deines/r Nachbarn/in Bilder für ein Bilderbuch. Versuche, die Szene in so wenigen Bildern wie möglich nachzuerzählen.

d) Vergleiche eure Geschichten: Wodurch unterscheiden sich die Handlungen aus Film, Text, Comic und Bilderbuch? Wie hat sich die Geschichte verändert?

Aufgabe 4: Stilmittel von Musikvideos und Spielfilmen beurteilen (Ab Jahrgangsstufe 10)

- a) Notieren Sie vor dem Kinobesuch auf einer Plakatwand, welche Stilmittel Musikvideos kennzeichnen. Erklären Sie Ihre Begrifflichkeiten in einer kurzen Definition und belegen Sie Ihre Auswahl mit Beispielen.
- b) Achten Sie beim Kinobesuch von [Wo die wilden Kerle wohnen](#) darauf, welche Stilmittel Spike Jonze einsetzt. Welche Verbindungen zu Musikvideo-Stilmitteln erkennen Sie?
- c) Sehen Sie sich – zum Beispiel auf der DVD *The work of director Spike Jonze* – den Videoclip *California* an, den Spike Jonze für Wax gedreht hat. Analysieren Sie filmästhetische Besonderheiten wie Kameraführung oder Montage. Erarbeiten Sie die im Clip gezeigten Unterschiede zwischen der Wahrnehmung von Erwachsenen und Kindern und vergleichen Sie diese anschließend mit der Geschichte von [Wo die wilden Kerle wohnen](#).
- d) Entwickeln Sie die Idee für einen Trailer für [Wo die wilden Kerle wohnen](#), der mit den Stilmitteln von Musikvideos arbeitet. Zeichnen Sie ausgewählte prägnante Bildfolgen in Form eines Storyboards und notieren Sie Regieanweisungen für die Umsetzung. Stellen Sie diese in Ihrer Klasse vor und diskutieren Sie Ihre Entwürfe.

Aufgabe 5 : Videoclips analysieren und selber drehen (Ab Jahrgangsstufe 10)

- a) Recherchieren Sie bekannte Musikvideo-Regisseure/innen, die auch Spielfilme inszeniert haben. Vergleichen Sie ausgewählte Clips dieser Regisseure/innen mit deren Spielfilmen in thematischer und gestalterischer Hinsicht.
- b) Wählen Sie ein Lied aus, das ein/e Musikvideo-Regisseur/in Ihrer Wahl umsetzen könnte. Entwickeln Sie das Konzept für einen Videoclip im Stil dieses Regisseurs beziehungsweise dieser Regisseurin. Stellen Sie dar, inwiefern in Ihrem Entwurf thematische und gestalterische Besonderheiten zur Geltung kommen.
- c) Drehen Sie Sequenzen Ihres Clip-Entwurfs nach Ihren Vorgaben oder halten Sie prägnante Kameraeinstellungen Ihres Entwurfs als Foto fest. Stellen Sie Ihre Arbeiten in der Klasse vor und begründen Sie Ihre Umsetzung.

Autor/in: Stefan Stiletto, Medienpädagoge mit Schwerpunkt Filmkompetenz und Filmbildung,
27.11.2009

Weiterführende Links

Website des Films *Wo die wilden Kerle wohnen*

<http://www.warnerbros.de/wherethewildthingsare/>

Bilderbuchmuseum in Troisdorf

<http://www.bilderbuchmuseum.de/>

Ausstellung "Janosch. Grafiken und Aquarelle" im Museum für Kommunikation in Frankfurt am Main

<http://www.mfk-frankfurt.de/nc/ausstellung/aktuell/details/events/976/p1/detail.html>

Directors Label: DVD-Reihe mit Arbeiten bedeutender Clip-Regisseure/innen

<http://www.directorslabel.com/>

Mehr zum Thema auf kinofenster.de

Coraline (Filmbesprechung vom 06.08.2009)

http://www.kinofenster.de/filmeundthemen/neuimkino/archiv_neuimkino/coraline_film/

Die Stimme des Adlers (Filmbesprechung vom 06.05.2005)

http://www.kinofenster.de/filmeundthemen/neuimkino/archiv_neuimkino/die_stimme_des_adlers_film/

Die wilden Kerle (Filmbesprechung vom 01.10.2003)

http://www.kinofenster.de/filmeundthemen/neuimkino/archiv_neuimkino/die_wilden_kerle_film/

Abgedreht (Filmbesprechung vom 11.03.2008)

http://www.kinofenster.de/filmeundthemen/neuimkino/archiv_neuimkino/abgedreht_film/

Vergiss mein nicht! (Filmbesprechung vom 01.05.2004)

http://www.kinofenster.de/filmeundthemen/neuimkino/archiv_neuimkino/vergiss_mein_nicht_film/

Adaption (Filmbesprechung vom 01.03.2003)

http://www.kinofenster.de/filmeundthemen/neuimkino/archiv_neuimkino/adaption_film/

Traumgeschäft – Marketingstrategien von Medienkonzernen im Kinder- und Jugendsegment

(Hintergrund vom 25.05.2009)

http://www.kinofenster.de/filmeundthemen/archivmonatsausgaben/kf0906/traumgeschaeft_marketingstrategien_von_medienkonzernen_im_kinder_und_jugendsegment/

Bewegte Fantasie – Der Animationsfilm zwischen Kunst und Kommerz (Hintergrund vom

26.11.2008)

http://www.kinofenster.de/filmeundthemen/archivmonatsausgaben/kf0812/bewegte_fantasie_der_animationsfilm_zwischen_kunst_und_kommerz/

Die große Illusion – Kino und Computer (Kinofilmgeschichte vom 21.09.2006)

http://www.kinofenster.de/filmeundthemen/archivmonatsausgaben/kf0107_8/kinofilmgeschichte_die_grosse_illusion_kino_und_computer/

Filmpädagogisches Begleitmaterial

Unterrichtsmaterial (2009), Warner Bros. Pictures Germany

[http://wbads-](http://wbads-76.vo.llnwd.net/e1/wbol/de/movies/wherethewildthingsare/WildThings_Schulleitfaden_19.11.pdf)

[76.vo.llnwd.net/e1/wbol/de/movies/wherethewildthingsare/WildThings_Schulleitfaden_19.11.pdf](http://wbads-76.vo.llnwd.net/e1/wbol/de/movies/wherethewildthingsare/WildThings_Schulleitfaden_19.11.pdf)

Impressum

Herausgeber:

Für die Bundeszentrale für politische Bildung/bpb, Fachbereich Multimedia,
verantwortlich:

Thorsten Schilling

Adenauerallee 86, 53115 Bonn, Tel. 0228 / 99 515 0, info@bpb.de

Für die Vision Kino gGmbH verantwortlich:

Sarah Duve, Maren Wurster

August-Bebel-Straße 26-53, 14482 Potsdam-Babelsberg,

Tel. 0331/7062-250, info@visionkino.de

Autoren/innen: Michael Kohler, Ula Brunner, Reinhard Kleber, Stefan Stiletto

Unterrichtsvorschläge und Arbeitsblätter: Stefan Stiletto

Redaktion: Ula Brunner, Kirsten Taylor

Layout: Tobias Schäfer

Redaktionelle Mitarbeit: Kirstin Weber, Alejandro Bachmann

Basis-Layout: 3-point concepts GmbH

Bildnachweis: Warner Bros. Pictures (Wo die wilden Kerle wohnen, Oh, wie schön ist
Panama), X Verleih (Die drei Räuber), Capelight Pictures / Central (Control), Prokino

Filmverleih (Science of Sleep)

© Dezember 2009 kinofenster.de



Diese Texte sind lizenziert nach der Creative Commons
Attribution-NonCommercial-NoDerivs 2.0 Germany License.