

Ausgabe Oktober 2009: Die Kraft der Wünsche im Kinderfilm



Einführung

Wunsch, Magie und Traum im Kinderfilm

Filmbesprechung

Das Geheimnis des Regenbogensteins

Filmbesprechung

Lippels Traum

Filmbesprechung

Das große Rennen – Ein abgefahrenes Abenteuer

Interview

"Entwickle deine Fantasie, denke dir etwas aus"

Hintergrund

Magie und Märchen – Relikte alter Kulturen in der Medienproduktion der Moderne

Hintergrund

Meine Welt – Zur filmpädagogischen Auseinandersetzung mit Wunsch- und Parallelwelten im Kinderfilm

Unterrichtsvorschläge

Arbeitsblatt

Literaturtipps

Einführung

Wunsch, Magie und Traum im Kinderfilm

In Kinderfilmen und -büchern spielen Wünsche, Träume und Fantasiewelten eine zentrale Rolle: Ganz normalen Kindern geschieht auf wundersame Weise etwas Außergewöhnliches. Sie werden aus ihrem Alltag heraus gerissen, weil eine verborgene Tür oder ein Zauber in einen magischen Kosmos führt oder Hexen, Feen, Kobolde oder Außerirdische auftauchen. In dieser anderen Welt sind die Beschränkungen von Raum und Zeit aufgehoben, hier kann der Glaube Berge versetzen. Auf Erwachsene wirkt dieses Paralleluniversum unwirklich. Vor allem jüngere Kinder sind jedoch in ihm zu Hause.

Magisches Denken

Bis zum Erstlesealter von etwa acht Jahren beruht die Wahrnehmung von Kindern auf einem magischen Wirklichkeitsverständnis, das noch nicht beherrscht wird von den Gesetzen rationaler Erklärungsversuche. Im Erwachsenenalter bedienen wir uns – zumindest glauben wir das – meist der Logik und unseres Verstands, um die Welt und die Vorgänge in ihr zu verstehen. In der kindlichen Wahrnehmung vermischen sich jedoch innere Vorstellungen, Wunsch und Wirklichkeit. Erst danach beginnt ein Entwicklungsprozess, der eng an die Tendenz zur Versachlichung gebunden ist.

Wunsch und Kommerz

Doch Spuren des magischen Denkens bleiben uns meist auch in späteren Lebensphasen erhalten. Die Erinnerung und die Sehnsucht an die Welt der Kindheit, als das Wünschen noch geholfen hat, sind tief verwurzelt in unserer Psyche und unserer Kultur. Märchen, Mythen und Legenden greifen sie auf. Moderne Unternehmen vermarkten sie in Büchern, Comics, Filmen und versprechen Erfüllung durch den Erwerb von Produkten. Doch ungeachtet des kommerziellen Ausverkaufs liegt in der Kraft der Zauberwelten ein hohes Potenzial. Sehnsüchte, Ängste oder Allmachtträume gewinnen in ihnen Gestalt. Sie bilden den Fundus für Kreativität und erweitern – auch für Erwachsene – im Zusammenspiel mit reiferen, rationalen Einsichten, den Zugang zur Wirklichkeit.

Kraft des Wünschens

Diese Themenausgabe stellt drei Filme vor, die sich auf unterschiedliche Weise mit Wünschen, Träumen und Magie auseinandersetzen. Auf märchenhafte Motive greifen [Das Geheimnis des Regenbogensteins](#) (Robert Rodriguez, USA 2009) und [Lippels Traum](#) (Lars Büchel, Deutschland 2009) zurück. In Rodriguez' Film stürzt ein Wunschstein eine US-amerikanische Kleinstadt ins Chaos – wie im Märchen bildet hier der verantwortliche Umgang mit den eigenen Sehnsüchten ein zentrales Thema. In [Lippels Traum](#) verwischen sich die Grenzen zwischen Traum und Wirklichkeit: Aus seinen nächtlichen Abenteuern im Schlaf lernt der junge Protagonist, wie er die Herausforderungen in der wirklichen Welt meistern kann. [Das große Rennen](#) (André F. Nebe, Irland, Deutschland 2009) bleibt hingegen ganz in der Realität verhaftet. Erzählt wird von der elfjährigen Mary, die unbedingt Rennfahrerin werden will. Die irische Alltagsgeschichte ist ein liebevolles Plädoyer dafür, sich seine Wünsche nicht ausreden zu lassen, egal, was andere dazu sagen. Denn sie besitzen eine große Kraft und das Potenzial, die Realität zu verändern – ein Aspekt, der auch für die filmpädagogische Auseinandersetzung von Bedeutung sein kann.

Autor/in: Ula Brunner, 22.09.2009

Das Geheimnis des Regenbogensteins Shorts



USA, Vereinigte Arabische Emirate 2009
Abenteuerfilm, Fantasy

Kinostart: 01.10.2009
Verleih: Warner Bros. Pictures Germany
Regie: Robert Rodriguez
Drehbuch: Robert Rodriguez, Álvaro Rodriguez
Darsteller/innen: Jimmy Bennett, Trevor Gagnon, Jolie Vanier, Jake Short, Jon Cryer, William H. Macy, Leslie Mann u. a.
Kamera: Robert Rodriguez
Laufzeit: 89 min
Format: 35mm, Farbe, Breitwand
FSK: ab 6 J.
Altersempfehlung: empfohlen ab 9 J.
Klassenstufen: 4. bis 8. Klasse
Themen: Familie, Freundschaft, Außenseiter, Abenteuer, Wünsche
Unterrichtsfächer: Sozialkunde/Gemeinschaftskunde, Ethik, Philosophie, Psychologie, Medienkunde, Kunst

Hierarchie und Machtumkehr

Black Falls ist eine US-amerikanische Kleinstadt mit strengen Hierarchien: Die Erwachsenen arbeiten ohne Ausnahme für den Elektronik-Konzern Black Box Industries. Dessen Chef Mister Black feuert Mitarbeiter/innen nicht nur nach Belieben, sondern entscheidet damit gleichzeitig über ihr Wohnrecht. Die ungleichen Machtverhältnisse spiegeln sich auch in den Beziehungen der Kinder wider.



So muss der elfjährige Außenseiter Toby "Toe" Thompson in der Schule unter den Quälereien seiner Klassenkameradin Helvetica, Mr. Blacks Tochter, ebenso leiden wie seine Eltern unter deren Vater. Doch eines Tages fällt ein regenbogenfarbener Stein vom Himmel und bringt das starre Autoritätsgefüge durcheinander. Dieser Stein kann jeden Wunsch erfüllen, und so versucht jede/r in Black Falls, ihn an sich zu reißen. Doch weil niemand mit Verstand zu wünschen weiß, geschehen die kuriosesten Dinge: Dem cleveren Loogie wächst plötzlich ein Telefonhörer aus dem Kopf, der bakterienscheue Nose wird vom eigenen Nasenpopel angegriffen und Tobys arbeitswütige Eltern kommen sich als siamesische Zwillinge ungewohnt nah.

Wünsche im Realitätscheck

In einer turbulenten Komödie greift der US-amerikanische Regisseur Robert Rodriguez einen uralten Topos des Märchens auf, um die Folgen des Wünschens für Individuum und Gemeinschaft auszuloten. Indem selbst die aberwitzigsten Wünsche der Filmfiguren Wirklichkeit werden, stürzt der geordnete Alltag von Black Falls mehr und mehr ins Chaos. Denn die meisten nutzen den Stein leichtfertig zu ihren Gunsten – mal aus naiver Abenteuerlust, mal aus Rache oder aus Machtgier, aber stets ohne an die Konsequenzen zu denken. In der Folge spitzen sich in der Schule, am Arbeitsplatz und in den Familien die Konflikte zu, Freundschaften werden auf die Probe gestellt. Bei der Lösung zwischenmenschlicher Probleme hilft der Stein allerdings nicht: Auch mit den riesigen Ohren, die Helvetica ihrem Vater angezaubert hat, hört er ihr nicht besser zu. Am Ende ist es der Zusammenhalt der Kinder und kein Wunderstein, der zu einem neuen respektvollen Umgang miteinander führt.

Märchenmoral

Wie in seinen früheren Filmen nutzt Rodriguez konventionelle Genreformeln, um in deren Rahmen mit filmsprachlichen Mitteln zu spielen und zu experimentieren. Nach einigen Horrorfilmen wie etwa [From Dusk Till Dawn](#) (USA 1996), der Adaption des Neo-Noir-Comics [Sin City](#) (USA 2005) und drei Komödien rund um die Kinderagenten "Spy Kids" greift Rodriguez diesmal auf eine klassische Märchenhandlung zurück, die er



mit Fantasy- und Komödien-Elementen mixt. So vermittelt [Das Geheimnis des Regenbogensteins](#) anhand von wundersamen und komischen Szenen auf unterhaltsame Weise eine eindeutige moralische Lektion. Ähnlich dem Fischer und seiner Frau im gleichnamigen Märchen der Brüder Grimm müssen die Bewohner/innen von Black Falls lernen, maßvoll und bedächtig zu handeln. Wie im Märchen sind in Rodriguez' Film auch Gut und Böse klar zu unterscheiden - zum einen durch eindimensional

gestaltete Figuren und ihre sprechenden Namen, zum anderen durch Farbgebung und Kameraperspektive. Während etwa Helvetica und ihr Vater schwarze Kleidung tragen, ist Tobys Familie bunt gekleidet und blickt häufig aus der Froschperspektive auf ihre von dort aus umso bedrohlicher wirkenden Peiniger.

Komische Fantasiewelt

Doch Plot, Figuren und ihre Beziehungen zueinander sind nur holzschnittartig ausgearbeitet. Von Mobbing, Rivalität, Autoritätsmissbrauch bis zur Vernachlässigung von Kindern und Ehepartnern lassen sich anhand des Films zwar zahlreiche Beziehungskonflikte diskutieren, aber ein differenzierter Einblick in Hintergründe wird nicht gewährt. Rodriguez konzentriert sich vielmehr auf die Gestaltung von komischen Pointen und einer Fantasiewelt mithilfe von Requisiten, digitalen Effekten und computergenerierten Animationen. Abwegige und verunglückte Wünsche dienen in erster Linie als Katalysatoren für komische Missverständnisse, Slapstick und kindlich-anarchischen Humor: ein monströser Popel, ein Riesenwürstchen, winzige Aliens.

Komische Nummernrevue



Überdies reflektiert Rodriguez flüchtig, aber amüsant, das Medienkonsumverhalten der Kinder- und Erwachsenenfiguren: einerseits durch überspitzte Computer- oder SMS-Sucht, andererseits durch die spezielle Montage des Films, die auf einer Idee von Rodriguez' zehnjährigem Sohn basiert. Die Geschichte wird aus Sicht des Erzählers Toby, der auch im Voice Over die Handlung begleitet, in fünf nicht chronologischen Episoden erzählt. Ihre Reihenfolge ergibt sich aus der Bedeutung, die Toby ihnen beimisst.

Wie bei einer DVD "spult" er die Geschichte vor und zurück, und drückt nur dann auf "play", wenn es besonders spannend wird. Dank solcher kreativer und witziger Regieeinfälle ist [Das Geheimnis des Regenbogensteins](#) doch mehr als ein vorhersehbarer Mainstream-Plot mit stereotypen Charakteren und einer Message, die wir bereits aus Märchenbüchern kennen: Wenn Wünsche wahr werden, muss das noch lange nicht glücklich machen.

Autor/in: Marguerite Seidel, 22.09.2009

Weiterführende Links

Website des Films

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

Lippels Traum



Deutschland 2009
Kinderfilm, Literaturverfilmung

Kinostart: 08.10.2009
Verleih: Universum Film
Regie: Lars Büchel
Drehbuch: Ulrich Limmer, Paul Maar nach dem gleichnamigen Kinderbuch von Paul Maar
Darsteller/innen: Karl Alexander Seidel, Anke Engelke, Moritz Bleibtreu, Uwe Ochsenknecht, Christiane Paul u. a.
Kamera: Jana Marsik
Laufzeit: 100 min, dt.F.
Format: 35mm, Farbe
Filmpreise: 59. Internationale Filmfestspiele Berlin, Eröffnungsfilm der Sektion "Generation Kplus"
FSK: ab 6 J.
FBW-Prädikat: Besonders Wertvoll
Altersempfehlung: 8-12 Jahre
Klassenstufen: 3. bis 7. Klasse
Themen: Freundschaft, Kindheit/Kinder, Mut, Träume, Abenteuer
Unterrichtsfächer: Deutsch, Ethik, Religion, Sachkunde/Lebenskunde, Psychologie, Kunst, Erdkunde/Geografie

Wege aus dem Alltag

Schwere Zeiten für den sensiblen Philipp "Lippel" Mattenheim aus dem bayerischen Passau: Da sein alleinerziehender Vater als Sternekoch geschäftlich in die USA reist, muss der Elfjährige eine Woche allein mit der neuen Haushälterin Frau Jakob



verbringen. Diese entpuppt sich als Kinderschreck und schikaniert ihn mit kleinkarierten Verboten. Höhepunkt ist die Beschlagnahmung von Lippels Märchenbuch mit den Erzählungen aus *Tausendundeiner Nacht*, das ihm der Vater als Trostpflaster hinterlassen hat. Doch Lippel entkommt ihrer Tyrannei, indem er sich – inspiriert von der Märchenlektüre – nachts in ein orientalisches Abenteuer hineinträumt, in das er seine Alltagserlebnisse verwebt. Frau Jakob agiert hier als böse Tante zweier Königskinder. Beim Erwachen wird Lippel klar, dass sich Alltag und Traum nicht allzu sehr unterscheiden. Als es im fantastischen Orient gelingt, Frau Jakob buchstäblich in die Wüste zu schicken, setzt Lippel alles daran, seinen Traum Wirklichkeit werden zu lassen.

Seelenlandschaften

Morgenland und Abendland, unendliche Wüstenweiten und enge Kleinstadt, grenzenlose Fantasie und reglementierter Alltag, Traum und Wirklichkeit – die kontrastreich visualisierten Welten versinnbildlichen Lippels psychische Disposition, ohne die digitale Trickkiste überzustrapazieren. Das dauerverregnete Passau reflektiert als Seelenlandschaft das Innere des Protagonisten: Einsamkeit, Langeweile und Unbehagen. In den charmanten Altstadtgässchen wird durch das strenge Regiment von Frau Jakob eine erdrückende Atmosphäre geschaffen. Dahingegen artikuliert sich Lippels kindliche Sehnsucht nach Abenteuer und freier Entfaltung im exotisch-poetischen Traumszenario mit sonnigen Wüstenpanoramen, prunkvollem Sultanzelt und freundschaftlichem Zusammenhalt.

Traum und Wirklichkeit

Für Lippel sind Traum und Wirklichkeit so eng miteinander verbunden, dass er sie manchmal selbst kaum trennen kann, zumal markante Personen aus seinem Alltag in der Traumwelt in märchenhaften Figurenrollen wieder auftauchen. Im Orient herrscht Lippels Vater als König, die neuen türkischen Klassenkameraden Arslan und Hamide treten als Königskinder auf und Frau Jakob entwendet in der Rolle der intriganten Tante ein dem König heiliges Märchenbuch und lässt dessen Kinder als schuldige Diebe in der Wüste aussetzen. Die hilfsbereite Wirtstochter Serafina hat ihr reales Pendant in der Restaurantassistentin, die heimlich in Lippels Vater verliebt ist und das Happy End des Abenteuers bewirkt. Selbst der Straßenhund Muck spielt seine Rolle in beiden Welten. Angeregt durch die Lektüre seines Märchenbuches findet Lippel kreative Auswege aus seinen Problemen. Er träumt die angelesene Geschichte eigenständig weiter und überträgt letztlich das im



Traum geglückte Handlungsmuster auf die Realität. So verwebt Lippels Traum Film, Literatur, Fantasie. Traum und Wirklichkeit sind zu einem dichten Erzählteppich verwoben.

Kinderbuchverfilmung

Der Einbruch des Fantastischen in die kindliche Alltagswelt und eine sich dadurch eröffnende, heilsame Traumwelt durchzieht das literarische Werk des erfolgreichen Kinder- und Jugendbuchautors Paul Maar. Nach [Das Sams](#) (Ben Verbong, Deutschland 2001) und [Herr Bello](#) (Ben Verbong, Deutschland 2006) findet mit [Lippels Traum](#) ein weiterer Kinderbuchklassiker aus seiner Feder den Weg auf die Leinwand. Bereits 1991 war das Mutmachstück, in der die verspottete Figur des Träumers rehabilitiert wird, als Kinostoff entdeckt worden. Maar distanzierte sich jedoch von der allzu klamaukhaften Adaption und legte für die Neuverfilmung nun selbst Hand ans Drehbuch. Entstanden ist eine auf den Erzählkern konzentrierte Literaturverfilmung, die Spannung und kindlichen Humor gekonnt miteinander verbindet und mit sicherem Gespür für das ausgestattet ist, was Kinder in Lippels Alter bewegt.

Kreative Kraft des Träumens

Lippel hat Sorgen und Nöte, die wohl jedes Kind kennt: Er will sich nicht vorschreiben lassen, wie er zu sein oder was er zu tun und zu lassen hat, er hat Angst vor der Dunkelheit, dem Alleingelassensein und vor Hänseleien in der Schule. Und er eckelt sich vor Tomaten und Haut auf dem Kakao. Doch Lippel ist niemand, der die Realität nicht bewältigt und sich ihr deshalb im Traum entzieht. Vielmehr nutzt er die Möglichkeiten der Traumwelt, um auf der Ebene einer zweiten, imaginären Existenz seine Probleme zu bewältigen. So lässt sich das Träumen auch als unbewusste therapeutische Maßnahme begreifen. In seinen märchenhaften Abenteuern reift der schüchterne Junge immer mehr zum mutigen Helden und wird schließlich auch im realen Alltag aktiv: Er verjagt das ungeliebte Kindermädchen mit Streichen und legt dem Rektorensöhnchen Herrmann, der ihn allmorgendlich mit Tannenzapfenattacken schikaniert, das Handwerk. Lippels Traum ist eine Emanzipationsgeschichte für Kinder und ein Plädoyer für das Träumen, das zum wertvollen Schlüssel und zur treibenden Kraft wird, um Kreativität frei zu setzen, Mut zu entwickeln und selbstbewusste Lösungsansätze für die kleinen und großen Herausforderungen im wirklichen Leben zu finden.

Autor/in: Katrin Miller, Filmpublizistin und Medienpädagogin, 23.09.2009

Weiterführende Links

Website des Films
<http://www.lippels-traum.de/>

Das große Rennen – Ein abgefahrenes Abenteuer The Race



Irland, Deutschland 2009
Drama, Kinderfilm

Kinostart: 29.10.2009
Verleih: Farbfilm Verleih
Regie: André F. Nebe
Drehbuch: Rowan O'Neill
Darsteller/innen: Niamh McGirr, Colm Meaney, Susan Lynch, Jonathan Mason, Eoin McAndrew u. a.
Kamera: Dirk Morgenstern
Laufzeit: 84 min, dt.F.
Format: 35mm, Farbe
FSK: ab 6 J.
Altersempfehlung: ab 8 Jahre
Klassenstufen: ab 3. Klasse
Themen: Gender/Geschlechterrollen, Kindheit/Kinder, Ausländer, Mädchen, Konflikt/Konfliktbewältigung, Wünsche
Unterrichtsfächer: Deutsch, Sozialkunde/Gemeinschaftskunde, Religion, Ethik

Seinen Traum behaupten

Wenn die elfjährige Mary aus der Schule auf den Bauernhof in der irischen Provinz zurückkehrt, muss sie ihren Eltern bei der Arbeit helfen. Sie hat es nicht leicht, weder in der Schule, wo sie als "Landeier" gehänselt wird, noch zu Hause, wo es zwischen ihren



Eltern mächtig kriselt. Während der Vater um das wirtschaftliche Überleben des alteingesessenen Hofes kämpft, ist ihre Mutter, die sich ihre Glücksträume bewahrt hat, des harten Landlebens überdrüssig. Marys ganzer Stolz ist die selbst gebaute Seifenkiste. Sie träumt davon, eine erfolgreiche Autoingenieurin und Rennfahrerin zu werden. Schon jetzt tut sie alles dafür, damit dieser Wunsch einmal wahr wird und lässt sich bei den regelmäßigen Rennen mit ihrem Freund Tom auch von kleineren Unfällen auf den holprigen Wegen nicht unterkriegen. Bei ihrem starrsinnigen Vater und

den Jungs aus der Schulclique um den Sohn eines neureichen Landbesitzers erntet sie anfangs nur Hohn und Spott, als sie sich an einem öffentlichen Seifenkistenrennen beteiligen will. Nachdem Mary auch noch Toms Wegzug verkraften muss, erhält sie jedoch unerwartet väterliche Unterstützung beim Bau eines neuen Gefährts für das große Rennen. Während sie sich als einziges Mädchen mutig gegen die Konkurrenten in den Edel-Karts durchsetzt und das Glück der Siegerin auskostet, ist ihre Mutter schon unterwegs zu neuen Ufern.

Wunsch, Abenteuer und an der Realität orientiertes Drama

Wie andere Kinderfilme mit einprägsamen Mädchenfiguren greift auch [Das große Rennen](#) das Abenteuermotiv kinogerecht "bigger than life" als Wunschprojektion auf. Auf fast märchenhafte Weise ist Mary am Ende ihrem Wunsch, Rennfahrerin zu werden, näher gekommen. Dennoch bleibt der Film auf Augenhöhe mit der Protagonistin und dicht an ihren alltäglichen Erfahrungen. Panoramaschwenks mit Postkartenidyllen von der immergrünen Hügellandschaft wechseln mit nah erfassten individuellen und sozialen Problemen, die sich atmosphärisch dicht in Gesichtern und Gesten der Akteure/innen spiegeln. Das erinnert nicht zufällig an das sozialrealistische englisch-irische Kino mit seinen "Helden des Alltags": Einer ihrer Prototypen ist Colm Meaney, der aus Filmen wie [Fish & Chips](#) (The Van, Großbritannien 1996) von Stephen Frears bekannt ist, und hier

Marys Vater verkörpert. Die Konflikte dominieren jedoch nie den ansteckend zupackenden Eigensinn, die Abenteuerlust und die Zielstrebigkeit der pffiffigen Heldin, die sich durch nichts und niemanden ihre Wünsche vereiteln lässt. Mit Hilfe von Action-Slapstick werden auch die spannenden Szenen bei den Seifenkistenrennen konsequent aus ihrer Perspektive inszeniert, immer wieder dramatisierend unterstützt von ansonsten zurückhaltend eingesetzter Streichermusik.

Stimmige Charaktere, glaubwürdige Geschichte

André F. Nebes in Nordirland gedrehtes Spielfilmdebüt basiert auf einem Originalstoff. Mit seiner Erzählung aus der Perspektive eines geradezu altmodisch begeisterten Mädchens, das seine Wünsche und Träume gegen Rollenklischees und Widerstände behauptet, wird das Geschichten- und Figurenrepertoire des Kinderfilms um eine originelle Variante bereichert. Die sommersprossige Niamh McGirr darf als Entdeckung gelten. Neben der Protagonistin gewinnen auch die glaubwürdig gezeichneten Eltern und der Freund die Sympathien jüngerer und älterer Zuschauer/innen. Die Außenseiterin Mary entwickelt in Abgrenzung und Nähe zu ihren Eltern, in der Auseinandersetzung mit Vorurteilen und durch Freundschaft ihre innere Stärke. Dass allen Widrigkeiten zum trotz positive Erfahrungen möglich sind, ist nicht zuletzt der differenzierten Figurengestaltung zu verdanken. Die Rolle der unglücklichen Mutter, die sich in einen anderen Mann verliebt hat und ihre eigenen Wege gehen will, gleitet nicht zum Hassobjekt ab, ebenso wenig wie die des knorrigten Vaters, der sich vom anfänglichen Fiesling zum Freund wandelt. Selbst die weniger sympathieträchtigen Nebenfiguren erscheinen nicht über Gebühr stereotyp gezeichnet.

Die Kraft, den eigenen Weg zu gehen

Aus der Sicht der jungen Protagonistin sind die Eltern sowohl Vertrauenspersonen als auch "Antagonisten". Vor allem der Vater missachtet zunächst die unkonventionellen Wünsche der Tochter. Unaufdringlich genau zeigt der Film, wie das Kind die Dynamik des elterlichen Beziehungskonflikts wahrnimmt – sei es in der offenen Konfrontation bei Tisch, sei es beim unbemerkten Belauschen von Wortgefechten. Die Eheprobleme ihrer Eltern kann Mary natürlich nicht lösen, doch auch jüngere Zuschauer/innen können die Figuren am Ende als durch die Geschichte gereifte Persönlichkeiten erleben: Die Beziehung zur Mutter löst sich mit dem Lesen ihres Abschiedsbriefs einfühlsam und verständlich – gänzlich ohne "volles" Happy End. Der Vater schenkt seiner Tochter die notwendige



Anerkennung und entdeckt mit ihr seine eigenen Träume wieder. Mary selbst wächst in der Stunde der Trennung über sich hinaus – auch weil sie weiß, dass sie die Kraft hat, ihre Wünsche zu verwirklichen und ihren eigenen Weg zu gehen.

Autor/in: Reinhard Middel, Filmpublizist und Medienpädagoge, freier Mitarbeiter bei Vision Kino Potsdam, 22.09.2009

Weiterführende Links

Website des Films

<http://www.dasgrosserennen-derfilm.de/>

Website des Regisseurs

<http://www.andre-f-nebe.de/filme.ger.html>

Interview

"Entwickle deine Fantasie, denke dir etwas aus"

Ein Interview mit Paul Maar über die Filmadaption seines Romans *Lippels Traum* (1984), den Reiz von Erzählungen aus *Tausendundeine Nacht* und die Kraft des Träumens.



Paul Maar (re) mit Darsteller Karl Alexander Seidel und Produzent Ulrich Limmer

Paul Maar zählt zu den bekanntesten und erfolgreichsten deutschen Kinderbuchautoren. Nach einem Studium der Malerei und Kunstgeschichte in Stuttgart war Paul Maar einige Jahre als Kunsterzieher tätig. Heute lebt und arbeitet er als freier Autor und Illustrator in Bamberg. Gemeinsam mit Ulrich Limmer hat er die Drehbücher zu *Das Sams* (Ben Verbong, Deutschland 2001), *Sams in Gefahr* (Ben Verbong, Deutschland 2003), *Herr Bello* (Ben Verbong, Deutschland 2006) und *Lippels Traum* (Lars Büchel, Deutschland 2009) geschrieben.

Ihr Roman *Lippels Traum* ist vor 25 Jahren erschienen. Wie haben Sie Lippels Geschichte für den Film aktualisiert?

Wir haben ihr eine neue Richtung gegeben. Ursprünglich ist es so: Lippels Eltern verreisen für eine Woche ohne ihren Sohn. Lippel und die Zuschauer wissen: Am Schluss kommen sie wieder zurück und alles ist gut. Im Film ist sein Vater alleinerziehend. Als die durchaus attraktive Haushälterin Frau Jakob kommt, um auf Lippel aufzupassen, funkt es gleich ein bisschen zwischen den beiden. Und dann hört Lippel, wie Frau Jakob bereits über eine Hochzeit redet und ihn ins Internat schicken will. Nun wird auch der Zuschauer hoffen, dass der Vater Frau Jakob am Ende nicht heiratet, und Lippel muss zusehen, wie er sie irgendwie aus dem Haus schafft. Dadurch hat sich auch unbeabsichtigt etwas in der Psychologie verändert. In der Buchfassung sage ich dem Kind: Du bist jetzt in einer schwierigen Situation, aber warte einfach ab. Warte ab, dann kommt eine Hilfe von außen – die gute Frau Jeschke, Lippels alte Freundin –, und die löst dann dein Problem. Du musst nur passiv dasitzen und warten. Jetzt zeige ich dem Kind: Wenn du willst, dass sich etwas ändert, dann musst du die Situation aktiv in die Hand nehmen. Du musst schauen, wie du diese böse Frau Jakob irgendwie loswirst. Entwickle deine Fantasie, denke dir etwas aus. Und Lippel wird aktiv.

Die Märchenwelt aus *Tausendundeine Nacht* spielt im Film eine große Rolle. Was macht den Reiz der Geschichten aus dem Morgenland aus?

Als vor ungefähr 25 Jahren eine illustrierte Taschenbuchausgabe von *Tausendundeine Nacht* in einer neuen Übersetzung erschien, habe ich diese für mich entdeckt. Es war schade, dass sie in der westlichen Kultur überhaupt nicht präsent waren. Denn darin gibt es alles: Scherzgeschichten, Anekdoten, Tiergeschichten, Sagen – es ist ein ungeheurer Erzählschatz. Eine Geschichte fand ich besonders spannend. Ich habe in *Lippels Traum* den Anfang übernommen, ohne ein Wort zu verändern. Diese Originalgeschichte bricht in dem Moment ab, als Lippel das Buch weggenommen wird. Er muss sie dann mit seiner eigenen Fantasie im Traum selbst weitererzählen.

Was gewinnt Lippel durch die Traumwelt?

Unser Unterbewusstsein weiß oft viel mehr, als wir glauben zu wissen, und im Traum sind wir ihm am nächsten. Lippel kann im Traum seine Gefühle unverstellt ausleben. Wenn er seinem Vater sagt: "Du kannst ruhig gehen, das macht mir nichts aus", dann macht ihm das in Wirklichkeit sehr viel aus. Aber er will seinen Vater nicht traurig machen oder ihn mit Selbstzweifeln wegfahren lassen. Im Traum ist er dann aber mutterseelenallein in einer Wüste, sitzt da und weint.

Außerdem stellt er sich im Traum vor, welche Lösung der Prinz für seine Schwierigkeiten mit der bösen Tante, dieser Intrigantin am Königshof, finden könnte. Der Prinz schickt sie irgendwann einfach weg und sagt: "Das ist mein Reich und hier bestimme ich." Und deshalb sagt Lippel später zu Frau Jakob: "Das ist unser Haus und du gehst." Also hat er im Traum die Lösung gefunden, die er anwenden muss.

Lässt sich verallgemeinern, dass Fantasie und Träume das Selbstbewusstsein stärken können?

Ich war ein bisschen auf der 68er-Schiene. Damals hat man gesagt, fantastische Geschichten für Kinder seien schlecht, weil man sie damit von der Wirklichkeit ablenken, inaktiv machen und in eine Fantasiewelt entführen würde. Da ich aber fantastische Bücher geschrieben habe, hatte ich immer ein paar Selbstzweifel, vor allem, wenn mir damals auf Seminaren oder Tagungen gesagt wurde: "Sie mit ihren fantastischen Stücken! Gehen sie mal ins Grips Theater! Sehen Sie sich mal *Maximilian Pfeiferling* oder ähnliche Stücke an! So sollte man eigentlich schreiben." Inzwischen habe ich unter anderem durch meine Frau, die Psychologin und Familientherapeutin ist, mehr über die Kraft des Träumens und vor allen Dingen auch über das Tagträumen gelernt. Die Psychologen sind der Meinung, dass es sehr stabilisierend für die Seele, die Psyche, sein kann, wenn man sich für Momente aus der Wirklichkeit zurückzieht, sich innerlich fasst, in einer schönen Welt lebt, dadurch Kraft schöpft und wieder in die Wirklichkeit hineingeht. Also das genaue Gegenteil: nicht Flucht aus der Realität, sondern Träume und Tagträume als Kraftquelle.

Autor/in: Stefan Stiletto, Medienpädagoge mit Schwerpunkt Filmkompetenz und Filmbildung, 22.09.2009

Hintergrund

Magie und Märchen – Relikte alter Kulturen in der Medienproduktion der Moderne

In seinem Film *Hook* (USA 1991) hat Steven Spielberg einen entlarvenden Fehler gemacht. Er schickt Peter Banning, der einmal Peter Pan war und als Erwachsener ein erfolgreicher Geschäftsmann ist, zurück ins Neverland, um seine Kinder vor dem Piraten mit der Hakenhand zu retten. Aber Neverland heißt eben Nimmerland, weil es nie wieder zurückkehrt. Es ist versunken in der Kindheit, und wer es, wie Spielberg, für Erwachsene nochmals heraufzubeschwören versucht, gerät in Gefahr, einen kindischen Eindruck zu hinterlassen. James Matthew Barrie, der mit seiner Geschichte *The Boy who wouldn't Grow Up* (1904) die Figur des Peter Pan kreierte, war konsequenter. Er hat seinem Protagonisten das Vergessen der Kindheitsabenteuer geschenkt.

Magie und Aberglaube

In der Kindheit war die Welt voller magischer Wesen. Doch Relikte des magischen Denkens finden sich auch im Erwachsenenalter: Eine Karpfenschuppe in der Geldbörse soll vor Armut bewahren, ein Amulett am Rückspiegel das Auto vor Unfällen schützen, ein Schmuckstein Krankheiten fern halten. So etwas gilt heute als Aberglaube. Doch er ist weit verbreitet. Er bewahrt ein Stück Kindheit im Denken der Erwachsenen. Und er bewahrt ein Detail aus der Kindheitsgeschichte der Menschheit in der Kultur der Moderne.

Mythen und Dämonen

In Mythen und manchen Religionen haben sich die Spuren magischen Denkens aus den frühen Kulturen erhalten. Magisches (animistisches) Denken betrachtet die



Das Geheimnis des Regenbogensteins

Erscheinungen der Welt als belebt. In jedem Baum wohnt eine Nymphe, die Dunkelheit ist voller Dämonen, und der Ozean ist ein Gott. Die Zauberwesen aus der Fantasy-Literatur und Fantasy-Filmen haben hier ihren Ursprung. Der Mensch – so das magische Denken – kann seinerseits Einfluss auf die übernatürlichen Wesen nehmen, indem er sie beschwört und ihnen Opfer bringt. So verpflichtet er sie zum Gehorsam und steigert die eigene Macht. Die Wirklichkeitsdeutung der frühen Kulturen beruht auf solchen Projektionen und Analogien, aber für Kinder gilt dieses System noch immer. Im Gegensatz zu Erwachsenen leben sie in einer "ungetrennten Welt", in

der nicht die Gesetze der Physik oder Politik gelten. Vielmehr gilt die Allmacht ihrer Vorstellungen. Deshalb können sie ein Stück Holz in jedes vorstellbare Wesen verwandeln. Und nur die Erwachsenen sind sich bewusst, dass dies allein in ihrer Fantasie geschieht.

Das verlorene Paradies

Dabei wissen fast alle Mythen um den Verlust der magischen Welt. Judentum, Christentum und Islam erzählen davon in der Geschichte von der Vertreibung aus dem Paradies. Weil sich dahinter aber eine schmerzliche Verlusterfahrung verbirgt, sind wirksame Trostkulturen entwickelt worden. Eine der bekanntesten ist das Märchen. Es erzählt von Ereignissen, die Kindern noch möglich erscheinen, die für Erwachsene allerdings nur märchenhaft sind. Es sind Ereignisse aus "den alten Zeiten, wo das Wünschen noch geholfen hat". Mit dieser Formel beginnen die Brüder Grimm ihr Märchen vom Froschkönig, das den ersten Band ihrer Sammlung *Kinder- und Hausmärchen* (1812) einleitet.

Harry Potters Macht

Eine Welt, in der das Wünschen noch hilft und ein magischer Zauberstab die Welt verändert, beherrscht seit Jahren die Kulturindustrie. Es ist die Welt Harry Potters aus den Romanen Joanne K. Rowlings, ihren Verfilmungen, Spielversionen, Merchandising-Produkten. Der Erfolg dieser Serie belegt, dass die Sehnsüchte nach den Wirkungszusammenhängen des magischen Denkens bis ins 21. Jahrhundert überlebt haben und gestillt werden wollen – wenigstens auf der Ebene des Imaginären. Bei Kindern ist das nachvollziehbar. Doch Harry Potter hat die Echos magischer Allmachtsträume auch bei Erwachsenen ausgelöst. Spielerisch haben sie Bücher und Filme konsumiert.

Im Zauberland Oz

Die magischen Wesen waren nie verschwunden. Jede Generation hat ihre Geister und Zauberer gekannt, jede Kindergeneration hat sich gewünscht, sie zu treffen. Denn mit ihnen kann man sich herausträumen aus der Misere der Alltäglichkeit. Einer der schönsten Kino-Träume dieser Art ist Victor Flemings *Der Zauberer von Oz* (The Wizard of Oz, USA 1939). Die kleine Dorothy, leidend unter den familiären Verhältnissen, bedroht von einem Wirbelsturm, bekommt die Chance, eine magische Welt zu erobern. Wie bei Harry Potter soll sie dabei das Gute beschützen und das Böse bekämpfen, wobei das Böse stets aus den Helden/innen selbst kommt.

Hexen und Kobolde

Die Kulturproduktion von der Märchenerzählung am Feuer über das Kino bis zur Welterschöpfung aus der Computeranimation hat stets Fantasieentwürfe hervorgebracht, die Kindern zu "realen" Spielgefährten wurden. Pippi Langstrumpf gehört dazu und Pan



Die Chroniken von Narnia -
Prinz Kaspian von Narnia

Tau, große und kleine Hexen, das Sams mit seinen Wunschpunkten im Gesicht und auch E.T., der Außerirdische, der ja nichts anderes ist als eine futuristische Variante der hilfreichen, wenngleich nicht ungefährlichen Gnome, Zwerge, Elfen, Heinzelmännchen mit ihren Fähigkeiten jenseits der physikalischen Gesetze. In jüngster Zeit kamen noch die magischen Freunde, Helfer, ja sogar erotischen Objekte aus den japanischen Mangas und Animes (Oh My Goddess!, Aa! Megamisama! The Movie, Hiroaki Gôda, Japan 2000) dazu, die speziell für ein Publikum an der Schwelle von der Kindheit zur Pubertät entwickelt wurden. Und Superhelden wie

Superman, Batman oder Spiderman, triviale Ersatzformen der alten Götter, sind auch nicht zu vergessen. Daneben öffnen sich magische Türen zu Parallelwelten der Phantasie in Filmen wie [Die Chroniken von Narnia - Prinz Kaspian von Narnia](#) (Andrew Adamson, USA, England 2008) oder [Coraline](#) (Henri Selick, USA 2009).

Magie als Wirtschaftsfaktor

Weil Wünsche so stark sind, kann man mit ihnen gut Geschäfte machen. Magie war seit jeher ein Wirtschaftsfaktor. Priester, Schamanen, Wahrsager ließen und lassen sich ihre speziellen Beziehungen zu Göttern und Geistern bestens bezahlen. Die Esoterik als Vermittlungsagentur zum Irrationalen richtet für ihre Angebote Messen aus und bietet zur späten Uhrzeit ihre Leistungen im Fernsehen an. Und im Unterhaltungssektor ist nicht nur Harry Potter ein Kommerzerfolg. Das Geschäft mit der Magie boomt. Große Medienkonzerne nutzen natürlich ihre vielfältigen Verwertungskanäle wie Kino und Fernsehen, DVD- und CD-Produktionen, um kindliche, juvenile oder erwachsene Träume, Fantasien und Wünsche gewinnbringend zu vermarkten. Noch nie waren Kino, Comics, Computerspiele nur reine Kunst: Sie lassen sich kaufen und verkaufen ihrerseits als Traumfabriken und Illusionsmaschinen Gefühle von Verzauberung und Allmacht. Kinder erleben diese Gefühle gegen Gebühr in einem Zustand der Unschuld. Erwachsene jedoch müssen sich damit abfinden, dass sie das Paradies verloren haben – und bezahlen trotzdem immer wieder gern für seinen schönen Schein.

Autor/in: Herbert Heinzemann, Publizist, Medienpädagoge und Dozent an der Universität Erlangen, 22.09.2009

Hintergrund

Meine Welt – Zur filmpädagogischen Auseinandersetzung mit Wunsch- und Parallelwelten im Kinderfilm

Die kleine Tür führt in einen bläulich schimmernden Tunnel. Die zehnjährige Coraline im gleichnamigen Film von Henry Selick (USA 2009) ist neugierig, was sich dahinter verbergen mag und krabbelt hindurch. Dann aber kommt erst einmal Ernüchterung. Sieht in dieser fremden Welt nicht alles aus wie im tristen Zuhause? Hat der Tunnel nur in eine Welt geführt, die sie schon allzu gut kennt? Aber die Räume dort sind tiefer und größer. Die Küche erstrahlt in warmem Licht. In Coralines Zimmer steht ein wunderschönes Himmelbett. Und das Beste: Ihre Eltern kümmern sich liebevoll um sie. Nichts ist verboten. Coraline steht im Mittelpunkt. Wäre da nicht eine kleine Sache, die etwas Unbehagen auslöst. Coralines "andere Mutter" und "anderer Vater" haben Knöpfe, wo eigentlich Augen sein sollten. Eine Welt, die ebenso Wunsch, Versprechen wie Horror ist.

Magie als Teil kindlicher Wahrnehmung

In der Lebenserfahrung von Kindern sind fantasievolle Parallelwelten wie in *Coraline* ein fester Bestandteil – und wahrscheinlich wirken sie nur aus der Sicht eines Erwachsenen so unwirklich und zauberhaft. Denn im Gegensatz zu Erwachsenen, die nach dem



Coraline

Entwicklungspsychologen Jean Piaget im Laufe des Heranwachsens ein formal-logisches Denken ausgebildet haben, sind die Grenzen zwischen Vorstellungswelt und "normaler" Welt für Kinder wie im Spiel fließend. Mit Eskapismus haben solche Ausflüge in die Fantasie dabei nicht notwendig etwas zu tun. Vielmehr sind sie fest verankert in der Art und Weise, wie Kinder ihre Welt wahrnehmen, und ein Versuch, sich mit ihrer Umwelt und sich selbst auseinander zu setzen. Die Figuren auf der Leinwand begegnen dem jungen Publikum auf Augenhöhe, zeigen eine vertraute Art, mit der Welt

umzugehen und präsentieren das Magische, das nicht rational Greifbare, weder als auf Effekte zielenden Selbstzweck noch als "Spinnerei", sondern als Möglichkeit oder Erklärungsversuch mit Folgen. Exemplarisch können die Filmhelden/innen anschaulich vorführen, wie Traum- und Wunschwelten die Wahrnehmung bereichern.

Wünsche und Ängste

So findet Coraline etwa hinter dem Korridor eine Welt vor, die sie sich immer erträumt hat. Dort werden die unerfüllten Sehnsüchte ihres Alltags nach Geborgenheit erfüllt. Doch das Perfide an dem Film nach dem Roman von Neil Gaiman ist, dass diese neue Wunschwelt einen Haken hat – und so erfährt Coraline zugleich, dass nicht nur die einseitigen Forderungen an die Eltern wichtig sind, sondern der Dialog mit den Eltern. Um die Bedrohung der "anderen Mutter" zu überwinden, muss Coraline sich erst ihren Ängsten stellen und über sich hinauswachsen. Symbolisch erzählt der Film damit von einem Reifungsprozess auf dem Weg ins Erwachsensein. Doch weder Entzauberung noch rationale Welterklärung sollten das Ziel der filmpädagogischen Arbeit mit solchen Fantasiewelten sein, sondern vielmehr eine Unterstützung beim Formulieren und bei der Auseinandersetzung mit den Motiven der Filmfiguren, ihren Konflikten und ihren Lösungsstrategien. Im Gespräch oder in der künstlerisch-kreativen Beschäftigung – etwa durch das Nachspielen oder Zeichnen von Szenen – können Kinder sich den Filmfiguren annähern und eigene Bezüge zu deren Lebenssituation suchen.

Trauerverarbeitung mit Wunschfantasien



Abseits für Gilles

Als Vorbild für die Zuschauenden macht auch die Hauptfigur in Jan Verheyens *Gilles* (Buitenspel, Belgien 2005) Mut und schafft Zuversicht. Der zwölfjährige Protagonist leidet unter einem traumatischen Erlebnis: Eines Tages bricht sein Vater zusammen und stirbt. Gilles heimlichster Wunsch erfüllt sich, als sein Vater für ihn, und nur für ihn, nachts zurückkommt. Er setzt das Fußballtraining seines Sohnes fort und begleitet ihn weiter. Nur hat er sich auch in Gilles Traumwelt nicht verändert und überfordert seinen Sohn noch immer mit seinen Erwartungen. So kommt es unvermeidlich zu einer Auseinandersetzung, sobald Gilles gelernt hat, Verantwortung zu übernehmen und auf eigenen Beinen zu stehen. Die Fantasie hilft dem Jungen so nicht nur, seine Trauer zu verarbeiten und sich die Zeit zu nehmen, die er für den Abschied von seinem Vater braucht, sondern auch allmählich erwachsen zu werden und sich abzugrenzen. *Gilles* zeigt, wie Kinder in Träumen und Fantasien ihren Ängsten und Wünschen ein Gesicht geben, sie personifizieren und somit greifbar machen. Vor allen Dingen aber nimmt der Film *Gilles'* irrationalen Wunsch ernst und eröffnet durch die emotionalen Identifikationsangebote mit dem Jungen zahlreiche Anknüpfungspunkte für die schwierigen Themen Tod und Trauerarbeit.

Wundersame Begleiter

Die Stärke von Filmen ist es, solche persönlichen Welten auch für andere Personen zu öffnen und zugänglich zu machen, sie wahrhaftig vor dem Auge erscheinen zu lassen. Gilles' Vater ist wirklich im Bild zu sehen – und weil er zu sehen ist, kann er Gilles auch helfen und wird von den Zuschauenden als wahrhaftig angesehen. So wie der seltsame haarige "Geist" in Hayao Miyazakis *Mein Nachbar Totoro* (Tonari no Totoro, Japan 1986), der die achtjährige Satsuki und ihre jüngere Schwester Mei über den langen Krankenhausaufenthalt der geliebten Mutter hinwegtröstet und sie von ihren Sorgen ablenkt. Der Vater selbstverständlich, ein normaler Erwachsener, hat im Gegensatz zum Publikum keinen Zutritt zu dieser magischen Welt seiner Kinder. Typisch für alle diese Geschichten um Trauer- und Verlustängste ist, dass die wundersamen Begleiter danach wieder verschwinden. Es war schön, sie kennen gelernt zu haben. Aber nun brauchen die Filmfiguren sie nicht mehr. Sensibilität ist gefragt, wenn derart persönliche Themen in der filmpädagogischen Arbeit behandelt werden sollen, um die geheimen Fantasiewelten der Zuschauenden zu schützen. So eignet sich auch hier vor allem der Zugang über die Situation der Filmfiguren, die als Stellvertreter/innen bekannte Ängste und Sorgen (erfolgreich) durchlebt haben und über die diese – quasi anonym – ausgedrückt werden können. Oft enden diese Filme mit einem Abschied von der Wunsch- oder Traumwelt. Ein scheinbar natürlicher Reifungsprozess, wenn logisches Denken überhand nimmt. Und trotzdem feiern sie doch gerade die Kraft der Fantasie, die auch Jugendlichen und Erwachsenen vorführt, was irgendwann einmal alles möglich war – zumindest in der Imagination.

Autor/in: Stefan Stiletto, Medienpädagoge mit Schwerpunkt Filmkompetenz und Filmbildung, 22.09.2009

Unterrichtsvorschläge

Fach	Themen	Sozialformen und Methoden
Deutsch / Medienkunde	Charakterisierung von Beziehungen	Gruppenarbeit (GA): Standbilder aufstellen zu Familienverhältnissen und Freund-Feind-Konstellationen in Das große Rennen (2009), Lippels Traum (2009) oder Das Geheimnis des Regenbogensteins (2009) und deren filmische Inszenierung (Farbe, Kamera, Namen) analysieren.
	Erzählperspektive	Partnerarbeit (PA): Filmszenen zusammenstellen, aus denen ersichtlich wird, dass der Film aus der Perspektive der kindlichen Helden/innen erzählt wird.
	Kreatives Schreiben	Einzelarbeit (EA): Eine Erzählung oder ein Gedicht zum Thema "Wünschen" und wie man sie erfüllen kann schreiben oder ein Märchen über eine magische Welt, etwa mit dem Titel "Die geheime Tür".
	Märchen	(EA): Märchenmotive aus dem Film Lippels Traum oder Das Geheimnis des Regenbogensteins herausarbeiten und beschreiben.
	Literaturverfilmung	Plenum (PL): Unterschiede zwischen Paul Maars Kinderbuch <i>Lippels Traum</i> und der gleichnamigen Filmadaption erkennen und beurteilen.
	Filmgeschichte: Wünsche und Magie im Film	GA: Inszenierung des Magischen untersuchen, Wunschvorstellungen und -erfüllungen in klassischen und aktuellen Filmen – beispielsweise in Der Zauberer von Oz (1939), in der Harry Potter-Reihe (2001-2009), in Peter Pan (2003) – vergleichen, Verhältnis zwischen Traum und Wirklichkeit besprechen.
	Filmsprache	GA: Wirkung des Slapsticks in Das Geheimnis des Regenbogensteins diskutieren.

Lebenskunde / Psychologie / Ethik / Kunst	Geschlechterrollen, Außenseitertum	GA: "Typisch Mädchen? Typisch Junge?" – über Rollenklischees (Berufswahl, Aussehen, Verhalten, Ängste, Wünsche usw.) sprechen. Überprüfen, wie die Figuren in Lippels Traum oder Das große Rennen davon abweichen und welche Konsequenzen das hat.
	Fantasie/Träume	EA: Eigene Träume oder Fantasien durch eine Fantasiereise, ein selbst gemachtes Daumenkino oder durch Malen aktivieren. PL: Einen "Zauberstein" im Stuhlkreis herumgeben und über Wünsche sprechen.
	Kostümbild	Ein Kostüm für einen der vorgestellten Filme entwerfen und aus verschiedenen Materialien nähen und basteln.
Geografie/ Geschichte / Sozialkunde	Darstellung des Orients	PL: Filmische Konstruktion des Morgenlandes in Lippels Traum durch Vergleich mit Dokumentarfilmen oder Fotobänden erkennen.
	Migration, interkulturelles Zusammenleben	PA: Die Figuren Hamide und Arslan aus Lippels Traum charakterisieren und ihre Funktion für den Film (Verbindung zur Traumwelt) erkennen.

Autor/in: Petra Anders, Lehrerin für Deutsch und Geschichte, wissenschaftliche Mitarbeiterin an der Universität Bremen, 22.09.2009

Arbeitsblatt

Aufgabe 1: Vom Wunsch zur Tat – Die Kraft des Wünschens erkennen

- Versetze dich in die Perspektive von Mary ([Das große Rennen](#), André F. Nebe, Irland, Deutschland 2009), Lippel ([Lippels Traum](#), Lars Büchel, Deutschland 2009) oder Toe "Toby" Thompson ([Das Geheimnis des Regenbogensteins](#), Robert Rodriguez, USA 2009) und erzähle nach, wovor sie sich jeweils fürchten und was sie sich am meisten wünschen.
- Fasse zusammen, welche Rolle die Seifenkiste für Mary, das Märchenbuch für Lippel oder der Regenbogenstein für Toby spielt.
- Beschreibe, wie Mary, Lippel oder Toby es schaffen, ihre Wünsche zu realisieren. Welche Hürden müssen sie überwinden und wie reagieren andere darauf?
- Formuliere drei Tipps, die Mary, Lippel oder Toby einem anderen Kind geben, das sich einen Wunsch erfüllen will.

Aufgabe 2: Eigene Wünsche inszenieren

- Nimm Stellung zur Redensart "Träume nicht dein Leben, sondern lebe deinen Traum" und setze diesen Satz in einem 3-minütigen Film um.
- Welchen Wunsch würdest du dir am liebsten mit einem Zauberstein erfüllen? Stelle ihn in deiner Klasse pantomimisch vor und überlegt gemeinsam, wie er Wirklichkeit werden könnte.
- Rennfahrer/in, Ingenieur/in oder Scheich – von welchem Beruf träumst du? Sammle zu deinem Traumberuf Bilder, Fotos, Zeitungsmeldungen usw. und stelle sie zu einer kurzen Fotostory zusammen.

Aufgabe 3: Filmsprache untersuchen und selber anwenden

- Beschreibe, wie die Wiederholungen bestimmter Situationen in [Das große Rennen](#) (Mary wird beim Aussteigen aus dem Bus gehänselt) und in [Lippels Traum](#) (Frau Jakob drängt Lippel Mahlzeiten mit Tomaten auf) auf dich wirken. Überlege, warum sie gezeigt werden.
- In [Das große Rennen](#) ist Marys Seifenkistenrennen und der Auszug von Marys Mutter so geschnitten, dass man gleichzeitig beide Handlungsabläufe mitverfolgen kann (Parallelmontage). Prüfe, ob diese Handlungen auch inhaltlich etwas gemeinsam haben. Diskutiere, ob [Das große Rennen](#) ein Happy End hat oder haben kann.
- Erkläre, wie mit Hilfe des Erzählers die einzelnen Episoden in [Das Geheimnis des Regenbogensteins](#) zu einem Film zusammenwachsen.
- Beschreibe, wie [Lippels Traum](#) mit Farben, Kulissen, Kostümen und Figuren die Unterschiede und Übergänge zwischen Traum und Wirklichkeit darstellt. Benenne Gegenstände und Personen, die du in beiden Welten findest.
- Sammle Ideen, wie du dir deine eigene Wunschlandschaft in einem Film vorstellst. Zeichne dann zwei unterschiedliche Perspektiven und Einstellungsgrößen auf diese Landschaft (beispielweise aus der Vogelperspektive und ein Detail von einem Gegenstand).

Aufgabe 4: Rolle von Familie und Freunden/innen klären

- Schreibe aus Sicht von Lippel einen Brief an seinen Vater über seine Leseerfahrungen oder aus Sicht von Mary an ihre Mutter über die Zeit nach dem Rennen.
- Suche dir zwei Personen aus [Das Geheimnis des Regenbogensteins](#) aus, die einen Konflikt miteinander haben. Entwickle einen Dialog, in dem die Ursachen des Konflikts besprochen werden.
- Du sollst ein Casting für einen Film namens "Beste Freunde" durchführen. Welchen Charakter und welches Aussehen haben diese Freunde/innen? Wie setzt du sie mit Kostüm, Kamera und Farbgebung in Szene?

Autor/in: Petra Anders, Lehrerin für Deutsch und Geschichte, wissenschaftliche Mitarbeiterin an der Universität Bremen, 22.09.2009

Literaturtipps

Bettelheim, Bruno: *Kinder brauchen Märchen*, München 1993 (Neuaufgabe)
Der Text setzt sich mit der Frage auseinander, warum das Märchen so bedeutend für die Psyche von Kindern ist.

Campbell, Joseph: *Der Heros in tausend Gestalten*, Frankfurt am Main 2009 (Neuaufgabe)
Der Mythologie Campbell stellt einen Zusammenhang zwischen den archetypischen Mythen und die psychoanalytische Traumdeutung dar.

Campbell, Joseph/Moyers, Bill: *Die Kraft der Mythen. Bilder der Seele im Leben des Menschen*, Düsseldorf 2007
Joseph Campbell und der Fernsehjournalist Bill Moyers deuten Symbole aus Mythos und Religion und zeigen ihre Relevanz für die heutige Zeit auf.

Campbell, Joseph: *Mythen der Menschheit*, München 1993
Der Streifzug durch die Geschichte der Menschheit und ihre Mythen umfasst die Ursprünge des Menschen bis hin zu den Kulturen des mittelalterlichen Europas.

Doehlemann, Martin: *Die Phantasie der Kinder und was Erwachsene daraus lernen können*, Frankfurt am Main 1991
Eine Sammlung von Aussagen und Zeichnungen von Kindern, die dazu anregt, sich mit dem kreativen kindlichen Wirklichkeitsumgang auseinanderzusetzen.

Hill, Douglas: *Hexen & Zauberer: Die faszinierende Welt der Magie*, Hildesheim 2008
Ein reich bebildertes Band über Hexen und Zauberer, Schamanen, Druiden und ihre "Schwarze Kunst".

Haas, Gerhard: *Spurensuche. Religion in der Kinder- und Jugendliteratur, Mythen, Mächte und Magie*, Essen 2001
Der Text geht der Frage nach den Hintergründen der phantastischen Kinder- und Jugendliteratur nach.

Kaminski, Winfred: *Auf ins Land der Fantasie*, Ostfildern 1999
Eine Sammlung von Fantasiespielen für Acht- bis Zwölfjährige, um die Entspannung zu fördern und vergessene Fähigkeiten wecken.

Kaminski, Winfred: *Einführung in die Kinder- und Jugendliteratur. Literarische Phantasie und gesellschaftliche Wirklichkeit*, Landsberg 1998
Winfred Kaminski, Professor für Kulturpädagogik an der Fachhochschule Köln, führt in die Kinder- und Jugendliteratur als Entwurf neuer Wirklichkeiten ein.

Kaminski, Winfred: *Vom Zauber der Märchen*, Ostfildern 1997
Der Text gibt auf unterhaltsame Weise Hintergrundinformationen dazu, wie und warum sich Sehnsüchte, Probleme und Lebensweisheiten der Menschen in Märchen und ihren Abwandlungen bündeln.

Krützen, Michaela: *Dramaturgie des Films. Wie Hollywood erzählt*, Frankfurt am Main 2004
Der Text enthält eine Darstellung narrativer Figuren im Medium Film sowie eine Analyse des populären Kinos.

Lange, Günther: *Märchen - Märchenforschung - Märchendidaktik*, Hohengehren 2005
Der Aufsatzsammelband enthält die Vorträge der Ringvorlesung Märchen - Märchenforschung - Märchendidaktik im Sommersemester 2003 an der Technischen Universität Braunschweig.

Neuss, Norbert: *Unsichtbare Freunde. Warum Kinder Phantasiegefährten erfinden*, Berlin 2009
Der Ratgeber soll Eltern und Erzieher unterstützen, die magischen Fähigkeiten von Kindern besser zu verstehen.

Sennet, Robert. S: *Traumfabrik Hollywood. Wie Stars gemacht und Mythen geboren wurden*, Hamburg 2000
Auf unterhaltsame Weise werden Werbe- und Vermarktungsstrategien der großen Studios analysiert.

Piaget, Jean/Inhelder, Bärbel: *Die Psychologie des Kindes*, München 1996
Das grundlegende Buch zum Verständnis des menschlichen Erkennens und der kindlichen Psyche stellt die Entwicklung der Intelligenz des Kindes bis zu seinem Eintritt in die Erwachsenenwelt dar.

Piaget, Jean: *Das Weltbild des Kindes*, München 1992 (Neuaufgabe)
Der Text widmet sich den zentralen Fragen der Entwicklungspsychologie: Wie erfasst ein Kind die Realität? Wie erkennt es das Wesen des Denkens, des Bewusstseins, der Träume?

Völcker, Beate: *Kinderfilm Stoff- und Projektentwicklung*, Konstanz 2005
Praxisorientiert wird über Stoffentwicklung und Projektplanung von Kinderfilmen informiert und erklärt, was einen Film bei Kindern erfolgreich macht.

Fenske, Ute: *Fantasy – Eintauchen in eine andere Welt: Arbeitsblätter zum kostenlosen Download*, die es Schülerinnen und Schülern ermöglichen sollen, sich Formen und Merkmale dieses Genres anzueignen.

Autor/in: Zusammengestellt von Ula Brunner, Redakteurin bei kinofenster.de, 22.09.2009

Mehr zum Thema auf kinofenster.de

Superhelden auf der Leinwand (Themenausgabe Juli 2008)

<http://www.kinofenster.de/filmeundthemen/archivmonatsausgaben/kf0807/>

Zwischen Engeln und Dämonen (Hintergrund vom 21.09.2006)

http://www.kinofenster.de/filmeundthemen/archivmonatsausgaben/kf0101/zwischen_engeln_und_daemonen/

Aktive Filmarbeit: Kinder und Jugendliche führen Regie (Hintergrund vom 29.07.2008)

http://www.kinofenster.de/filmeundthemen/archivmonatsausgaben/kf0808/aktive_filmarbeit_kinder_und_jugendliche_fuehren_regie/

Harry Potter und der Orden des Phönix (Filmbesprechung vom 10.07.2007)

http://www.kinofenster.de/filmeundthemen/archivmonatsausgaben/kf0707/harry_potter_und_der_orden_des_phoenix_film/

Harry Potter und der Halbblutprinz (Filmbesprechung vom 13.07.2009)

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

Der Sternwanderer (Filmbesprechung vom 15.10.2007)

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

Eragon - Das Vermächtnis der Drachenreiter (Filmbesprechung vom 13.12.2006)

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

Pans Labyrinth (Filmbesprechung vom 23.02.2007)

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

Science of Sleep – Anleitung zum Träumen (Filmbesprechung vom 19.10.2006)

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

Sams in Gefahr (Filmbesprechung vom 01.12.2003)

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

Pippi Langstrumpf (Filmbesprechung vom 24.10.2007)

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

Die Farbe der Milch (Filmbesprechung vom 06.02.2007)

http://www.kinofenster.de/filmeundthemen/archivmonatsausgaben/kf0702/die_farbe_der_milch_film/

Whale Rider (Filmbesprechung vom 01.08.2003)

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

Hexe Lilli - Der Drache und das magische Buch (Filmbesprechung vom 05.02.2009)

http://www.kinofenster.de/filmeundthemen/filmarchiv/hexe_lilli_der_drache_und_das_magische_buch_film/

Peter Pan (Filmbesprechung vom 01.04.2004)

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

L'Avion – Das Zauberflugzeug (Filmbesprechung vom 27.04.2007)

http://www.kinofenster.de/filmeundthemen/filmarchiv/l_avion_das_zauberflugzeug_film/

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: Ula Brunner, Marguerite Seidel, Katrin Miller, Reinhard Middel, Stefan
Stiletto, Herbert Heinzelmann

Unterrichtsvorschläge und Arbeitsblätter: Petra Anders

Redaktion und Layout: Ula Brunner, Kirsten Taylor, Tobias Schäfer

Redaktionelle Mitarbeit: Kirstin Weber, Alejandro Bachmann

Basis-Layout: 3-point concepts GmbH

Bildnachweis: Warner Bros. Pictures Germany (Das Geheimnis des Regenbogensteins),
Universum Film (Lippels Traum), Farbfilm Verleih (Das große Rennen – Ein abgefahrenes
Abenteuer), Walt Disney Studios Motion Pictures Germany (Die Chroniken von Narnia -
Prinz Kaspian von Narnia), Universal Pictures International Germany (Coraline), Alpha
Medienkontor (Gilles)

© Oktober 2009 kinofenster.de



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