

## Film des Monats

September 2021



## Die fabelhafte Reise der Marona

Die kleine Hündin Marona ist vielen Menschen begegnet, hat verschiedene Namen bekommen und ist durch Höhen und Tiefen gegangen. Nun blickt sie auf ihr Leben zurück und gibt Einblick in ihr Denken und Fühlen. kinofenster.de stellt den Film und seinen außergewöhnlichen Animationsstil vor, beschäftigt sich mit der Erzählperspektive und fragt danach, was wir Menschen von der Titelheldin lernen können. Außerdem: Ein Interview mit der Regisseurin Anca Damian. Wir empfehlen den Film für den **Unterricht ab der 4. Klasse** und bieten dazu Unterrichtsmaterial an.

# Inhalt

## FILMBESPRECHUNG

03 **Die fabelhafte Reise der Marona**

## INTERVIEW

05 **„Hunde können uns viel über das Leben beibringen“**

## VIDEOANALYSE

06 **Mit den Augen eines Hundes**

## HINTERGRUND

08 **Eine Reise durchs Leben**

## ANREGUNGEN

10 **Außerschulische Filmarbeit mit DIE FABELHAFTE REISE DER MARONA**

## UNTERRICHTSMATERIAL

12 **Arbeitsblätter zu DIE FABELHAFTE REISE DER MARONA**

- DIDAKTISCHE VORBEMERKUNG
- DIDAKTISCH-METHODISCHE KOMMENTARE
- DREI AUFGABEN ZUM FILM

21 **Filmglossar**

27 **Links und Literatur**

28 **Impressum**

Filmbesprechung: Die fabelhafte Reise der Marona (1/2)

© Luftkind Filmverleih



## Die fabelhafte Reise der Marona

**Animationsfilm über eine Mischlingshündin, die auf ihr Leben zurückblickt**

Am Anfang steht ein Abschied. Bevor Asie – nach einem Autounfall – ihre Welt verlässt, spult die Hündin Marona den Film ihres ereignisreichen Lebens zurück und erinnert sich an all die Menschen, die sie liebte. Geboren als Welpen Nummer Neun wird sie früh von ihrer Mutter und den Geschwistern getrennt und findet sich allein auf der Straße wieder. Zu ihrem Glück adoptiert sie der talentierte Akrobat Manole. Er nennt sie Ana. Auch er ist einsam, aber gemeinsam erleben sie eine Zeit voll unbeschwerter Freude, in der alles möglich zu sein scheint. Bis ein berühmter Zirkus Manole eine feste Arbeit anbietet – ohne Ana. Obwohl er sich damit seinen eigenen Traum versperrt, will Manole sie nicht verlassen. Doch Ana kann "ihren Menschen" nicht leiden sehen und geht heimlich fort. Nach einer Weile findet sie Unterschlupf bei Istvan, einem gutmütigen Ingenieur. Für ihn ist sie Sara. Sie befolgt die vielen Regeln,

die in Istvans Familie gelten, doch es nützt nichts: Seine Mutter und seine exzentrische Frau sind wankelmütig in ihrer Zuneigung und Sara bleibt wieder allein. In einem Park trifft sie schließlich auf die blauhaarige Solange. Bei ihr wird sie zu Marona. Auch mit der heranwachsenden Solange ist es nicht immer leicht, doch Marona wird Teil ihrer Familie und findet ein Zuhause. Hier wird sie bleiben, bis der Kreislauf des Lebens sich schließt und wir zum Beginn des Films zurückkehren.

### Ein visuelles Feuerwerk voller Gefühl

Regisseurin Anca Damian erzählt eine berührende Geschichte von Liebe, Glück und Zugehörigkeit und weckt dabei große Gefühle – Freude und Trauer stehen gleichberechtigt nebeneinander. Besonderen Anteil daran hat die zauberhaft-fantasievolle Animation, die vor allem durch den Stil des >

### L'Extraordinaire Voyage de Marona

Rumänien, Frankreich, Belgien 2019

Animationsfilm/Trickfilm, Familienfilm

**Kinostart:** 30.09.2021

**Verleih:** Luftkind Filmverleih

**Regie:** Anca Damian

**Drehbuch:** Anghel Damian, nach einer Idee von Anca Damian

**Darsteller/innen:** Deutsche

Stimmen: Lisa Mies, Finn Yascha Nolting, Klaus Meile, Oona Diz Butzmühlen, Helena Klaus u. a.

**Laufzeit:** 92 min, Deutsche Fassung, OmU

**Format:** digital, Farbe

**Filmpreise:** LUCAS - Internationales Festival für junge Filmfans 2020: Bester Langfilm Wettbewerb 8+, ECFA-Preis; Dublin International Film Festival 2020: Sonderpreis der Jury u.a.

**FSK:** ohne Altersbeschränkung

**Altersempfehlung:** ab 9 J.

**Klassenstufen:** ab 4. Klasse

**Themen:** Tiere, Liebe,

Sinnsuche, Werte, Fantasie

**Unterrichtsfächer:**

fächerübergreifender Unterricht, Kunst, Lebenskunde, Religion, Ethik, Philosophie, Deutsch, Französisch

Filmbesprechung: Die fabelhafte Reise der Marona (2/2)

belgischen Comiczeichners Brecht Evens geprägt ist, zugleich aber auch kindlich-naiv anmutet. Die Bilder leuchten in einem Feuerwerk von Farben, die Zeichnungen sprengen Grenzen und Sehgewohnheiten. Klare Linien und realitätsnahe Figuren und Orte, wie sie aus Disney- oder Pixar-Filmen bekannt sind, gibt es wenig. Eher noch lässt sich eine Ähnlichkeit zu den fantastisch-expressiven Welten der Animes finden, doch vor allem ist DIE FABELHAFTE REISE DER MARONA in einem einzigartigen Stil animiert. Ästhetisch ist der Film eher in der bildenden Kunst verhaftet und changiert zwischen Impressionismus, Expressionismus und Surrealismus: verwischte Aquarellfarben, geometrische Farbflächen, starke Kontraste zwischen Licht und Dunkel, dazu sich ständig verändernde und bewegende Hintergründe und animalisch-menschliche Mischwesen. Das schlichte Schwarz-Weiß und die klare Abgrenzung der Figur Marona fallen dagegen besonders auf und stellen sie auch bildlich in den Mittelpunkt. Die Filmmusik transportiert starke Emotionen, ohne dabei pathetisch zu wirken. Ein leiser Humor hält die Gefühle in der Balance.

### Die Stationen von Maronas Entwicklung

Maronas Reise ist in verschiedene Kapitel aufgeteilt, die jeweils für eine Phase ihres Lebens stehen. Nachdem sie die Hundefamilie hinter sich lassen muss, verbringt sie ihre Kindheit beim Akrobaten Manole, der mit ihr spielt und träumt. Mit Istvan erlebt sie ihre Jugend und stößt sich ungewollt an dem sich immer wieder verändernden Regelwerk. In Solanges Haus findet sie Akzeptanz und wird erwachsen. Jede Phase und die dazugehörigen Figuren und Orte haben eine eigene visuelle Prägung: Manoles Welt ist biegsam und immer in Bewegung, selbst die Streifen seines Anzugs haben ein Eigenleben. Istvan ist ganz Geometrie und

Fläche, seine Wohnung geordnet und einengend. Und die sprunghafte Solange lebt vor allem in sich oft überlagernden, lichten Aquarellen.

### Eine kleine Hündin und ihre Weisheiten

Die Welt betrachten wir aus der Perspektive von Marona. Im Voice-Over erzählt die Hündin ihre Geschichte in einfachen, poetischen Worten. Während sie ihr Leben rekapituliert, eröffnet sich gleichzeitig der Blick auf die Menschen und auf deren Gefühle, Wünsche und Unzulänglichkeiten. Es ist ein entwaffnender Blick: Er zeigt, wie der Mensch in seiner Suche nach dem eigenen Glück oft nicht nur sich selbst im Weg steht, sondern auch diejenigen verletzt, die ihm am nächsten stehen. Ein kleiner Hund bleibt da schnell auf der Strecke. Trotz der deutlichen Kritik an der Selbstbezogenheit unserer Gesellschaft wird jedoch kein einseitiges Urteil gefällt, sondern versucht, der Komplexität des Lebens gerecht zu werden. Für Marona hingegen könnte alles so einfach sein. Statt stetig nach Neuem zu streben, findet sie das Glück im Moment und in den kleinen Dingen, etwa in einer Schale Milch, einem warmen Platz zum Schlafen oder in einer zärtlichen Berührung. Doch sind Mensch und Tier wirklich so verschieden? Wären wir nicht alle glücklicher, wenn wir das Leben nähmen, wie es kommt? Es ist so einfach wie radikal, was die Hündin mit der Herznase ihrem kleinen und großen Publikum schließlich mitgibt, wenn sie sich in den Tod verabschiedet: ein Plädoyer für die Schönheit des Lebens mit all seinen Widersprüchen, für Gemeinsamkeit und vor allem für die Liebe.

Autorin:

Hanna Schneider, Filmwissenschaftlerin und Koordinatorin der SchulKinoWochen  
Hamburg, 24.09.2021

Interview: Anca Damian

## „HUNDE KÖNNEN UNS VIEL ÜBER DAS LEBEN BEBRINGEN“

**Warum steht ein Hund im Mittelpunkt der Geschichte? Und warum muss Marona sterben? Antworten auf diese und weitere Fragen gibt Regisseurin Anca Damian im Interview.**



### Anca Damian

geboren 1962, studierte in Bukarest Kamera bevor sie in Kunst, Kino und Medien promovierte. Anschließend arbeitete sie als Regisseurin, Drehbuchautorin, Produzentin sowie als Kamerafrau. 2008 führte sie bei ihrem ersten Spielfilm Regie: *CROSSING DATES*. Ihr zweiter Spielfilm *CRULIC - THE PATH TO BEYOND* war ein autobiografischer Animationsfilm mit internationalem Festivalerfolg. Heute umfasst ihr Werk sechs Spielfilme und mehrere Kurzfilme. kinofenster.de hat mit Anca Damian über ihren jüngsten Film *DIE FABELHAFTE REISE DER MARONA* gesprochen.

Das Interview fand auf Französisch statt. Die deutsche Übersetzung wurde für eine kindgerechte Sprache leicht angepasst.

<https://www.kinofenster.de/filme/aktueller-film-des-monats/kf2109-die-fabelhafte-reise-der-marona-interview-anca-damian/>

Im Folgenden können Sie das Audio-Interview auch im Textformat nachlesen:

### Warum haben Sie einen Film über einen Hund gemacht?

Ich habe selbst einen Hund. Er heißt Elfie, ist 13 Jahre alt und wird langsam zu einem alten Herrn. Als ich 2014 mit ihm spazieren ging, ist uns eine Hündin gefolgt. Sie kam mir verloren vor. Deshalb habe ich sie zu mir mitgenommen und dann ein neues Zuhause für sie gesucht. Sie hat dann bei verschiedenen Familien gelebt. So entstand die Idee zum Film. Ich wollte einen Film für die ganze Familie machen. Er sollte von Einfühlsamkeit erzählen und den Blick des Hundes einnehmen, um den Menschen einen Spiegel vorzuhalten.

### Warum beginnt der Film mit Maronas Tod?

Die Idee war, mit der stärksten und sozusagen schlimmsten Sache anzufangen. Am Ende kehrt die Geschichte zur sterbenden Marona zurück, aber dann ist es anders. Wenn man darüber spricht, wie es ist, geliebte Menschen und Tiere zu verlieren, dann sollte man sich auch fragen, was der Sinn dieser Begegnung war? Was ist der Sinn dieses Lebens? Ich finde, dass man dieses Thema in einem Film nicht aussparen sollte.

### Wer hat den Film und seine Figuren gezeichnet?

Für *DIE FABELHAFTE REISE DER MARONA* habe ich den belgischen Comiczeichner Brecht Evens gebeten, die Figuren zu entwerfen. An den Umgebungen und Hintergründen im Film haben Gina Thorstensen und Sarah Maz-

zetti gearbeitet. Die Drei haben sich sehr gut ergänzt. Zum Beispiel hat Gina alle Parks und natürlichen Dinge und Sarah die Szenen mit Istvan gemacht, der gerade Linien braucht und eckiger ist. Alle drei waren am Design des Films beteiligt. Jede Animateurin, jeder Animator hat sich dann um eine Figur gekümmert. Für Marona waren sogar drei Leute zuständig: Je einer für die Szenen aus Maronas Kindheit, Jugend und Erwachsensein. Da gab es viel zu tun.

### Was können Kinder und Erwachsene von Marona lernen?

Wenn ich an meinen eigenen Hund oder allgemein an Hunde denke, stelle ich oft fest, dass sie uns viel über das Leben beibringen können. Sie sind immer fröhlich und nie länger als ein paar Sekunden wütend. Sie freuen sich, wenn du zurückkommst, und freuen sich auch über kleine Sachen. Wir Menschen vergessen das, denn wir sind immer mit dem Kopf in der Vergangenheit oder in der Zukunft. Wir leben die Gegenwart nicht so wie Hunde es tun. Und auch in der Beziehung zwischen Mensch und Hund habe ich immer das Gefühl, dass ich viel mehr von ihnen erhalte als ich selbst gebe, auch wenn ich mich um sie kümmere.

### Autorin:

Dominique Ott-Despoix, Volontär im Filmbereich der Bundeszentrale für politische Bildung, 29.09.2021

Videoanalyse: Mit den Augen eines Hundes Die Menschen und die Welt, in der sie leben (1/2)



© Luftkind Filmverleih

## MIT DEN AUGEN EINES HUNDES DIE MENSCHEN UND DIE WELT, IN DER SIE LEBEN

In dem Zeichentrickfilm **DIE FABELHAFTE REISE DER MARONA** erzählt eine Hündin ihre eigene Lebensgeschichte. Die Videoanalyse zeigt, wie im Film die Sicht der Titelfigur vermittelt wird.

<https://www.kinofenster.de/filme/aktueller-film-des-monats/kf2109-die-fabelhafte-reise-der-marona-hg1-videoanalyse/>

**Im Folgenden können Sie die Videoanalyse auch im Textformat nachlesen:**

Der Animationsfilm **DIE FABELHAFTE REISE DER MARONA** zeigt die Sicht der titelgebenden Hündin auf die Welt der Menschen. Schauen wir auf die Mittel, mit denen der Film Maronas Sicht einnimmt.

Ein auffälliges Mittel ist der sogenannte Voice-Over-Kommentar. Maronas Gedanken markieren sie als Erzählerin ihrer Lebensgeschichte: (Marona:) "Wenn niemand etwas dagegen hat, nehme ich mir

einen Moment Zeit, um den Film meines Lebens zurückzuspulen."

Auch die Bildgestaltung zeigt Maronas Perspektive. Immer wieder blicken wir aus der Froschperspektive der kleinen Hündin auf die Welt. Eine Steigerung davon sind subjektive Bilder aus Maronas Ich-Perspektive. Umgekehrt sehen wir auch die Sicht der Menschen auf Marona.

Passenderweise sind Augen ein wiederkehrendes Motiv. Die der Menschen spiegeln sich in denen von Marona und

umgekehrt: (Marona:) "Ein guter Geruch sagt mehr als tausend Worte." – "Oh, ein kleiner Mensch."

Als "Fenster zur Seele" kehren die Augen die innere Gefühlswelt nach außen: (Manole:) " ... ein bleierner Mond, ein verschimmelter Mond voller Löcher und Krater."

Der Animationsstil ist "abstrakt". Farben, Formen und die Musik vermitteln Gefühle und Stimmungen: (Marona:) "Istvan betrat meine kleine Kiste des Glücks. Kurze, intensive Glücksmomente, die für immer vorbei sind; die Kiste platzte aus allen Nähten."

Deshalb sind die Menschen aus Maronas Leben auf jeweils eigene Art animiert. Das macht ihr Gemüt und Maronas Blick darauf sichtbar.

Der Akrobat Manole flattert als Traumtänzer durchs Leben. Seine orange-roten Farben strahlen Wärme und Behaglichkeit aus.

Der Baumeister Istvan erscheint als sanfter Riese, der mit blauen Farben Ruhe und Verlässlichkeit bietet – anders als seine gelbgrüne Frau, die nur an sich denkt.

(Marona:) "Und wer bist du?" (Solange:) "Ich heiße Solange." Das Mädchen Solange steht charakterlich und farblich zwischen Manole und Istvan. Sie trägt eine Augenklappe und sieht mit dem Herzen.

Auch die Lebensumgebungen der Menschen unterscheiden sich.

Manoles Wohnung zeigt sein verträumtes Wesen: (Manole:) "Wenn du in meinem Metier nicht der Beste bist, verhungerst du, und wenn du der Beste bist, auch." Istvans Räume wirken aufgeräumter >

Videoanalyse: Mit den Augen eines Hundes Die Menschen und die Welt, in der sie leben (2/2)

und heller. Die Baustelle erinnert an alte Videospiele wie Donkey Kong.

In Istvans Wohnung gelten Regeln und Ordnung: (Madalina): "So."

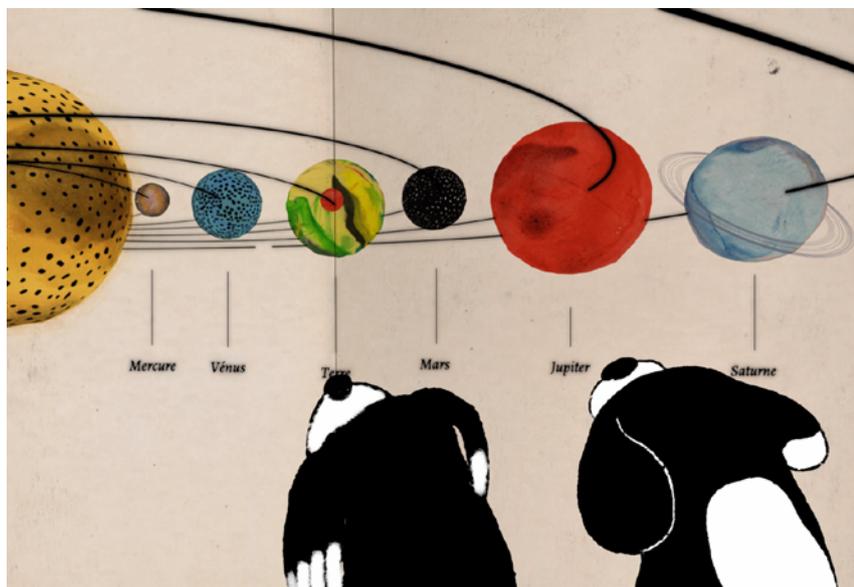
Solanges Welt ist bunt und naturnah. Das Drei-Generationen-Haus verbindet Manoles Traumwelt und Istvans Aufgeräumtheit.

Manole, Istvan und Solange stehen jeweils für eine Lebensphase Maronas: für Kindheit, Jugend und Reife. Marona wächst an guten wie schlechten Erfahrungen, erfährt Liebe und Glück, das Leben, den Tod. Anders als die Menschen lebt Marona im Moment. Wir erleben ihre Entwicklung mit und lernen dabei etwas über uns selbst. (Marona): "Denk nach ... Ich hatte doppelt so viele Beine wie der böse Mann. Ich hatte viele Beine und ich hatte nicht den geringsten Wunsch zu sterben. Und damit war ich weg – tschüss."

Autor:

Christian Horn, freier Filmjournalist  
in Berlin, 29.09.2021

Hintergrund: Eine Reise durchs Leben (1/2)



© Luftkind Filmverleih

## EINE REISE DURCHS LEBEN

**Manchen Filmen gelingt es, uns zum Nachdenken zu bringen, zum Beispiel darüber, was Glück eigentlich ist und wie es sich anfühlt. Oder darüber, wer wir sind und wo wir herkommen. Oder über unsere Familie, unsere Freundinnen und Freunde. Themen wie diese werden ohne erhobenen Zeigefinger in dem Zeichentrickfilm DIE FABELHAFTE REISE DER MARONA angesprochen. Der folgende Text greift einige davon heraus und lädt zu einer Reise an der Seite von Marona durchs Leben ein. Er kann entweder vorgelesen oder von Kindern ab 9 Jahren selbst gelesen werden.**

Kannst du dich daran erinnern, mit welcher Szene der Film DIE FABELHAFTE REISE DER MARONA beginnt? Wir sehen von hoch oben aus betrachtet eine Straße und ein bremsendes Auto. Als dieses weiterfährt, ist ein Hund zu erkennen, der verletzt auf der Straße liegt. Dazu hören wir die Stimme einer Erzählerin: "Das ist der Nullpunkt vom Nullpunkt. Wenn du zum Nichts wirst. Nichts als ein Fleck auf dem Asphalt. Ohne Vergangenheit, ohne Namen, ohne Zukunft." Ein Mädchen rennt auf die Straße. Es weint und legt sich zu der Hündin. Während die Autos um beide herumfahren, stirbt die Hündin.

Ist das nicht ein furchtbarer Anfang für einen Film? Denn normalerweise überleben doch die Heldinnen und Helden in ei-

nem Film fast alles. Märchen enden sogar mit dem Satz "Und wenn sie nicht gestorben sind, dann leben sie noch heute". In diesem Zeichentrickfilm ist es anders. Warum nur? Und was macht das mit all denen, die sich den Film ansehen?

### Was hat das Sterben mit dem Leben zu tun?

Im Alltag denken wir meistens nicht gerne über das Sterben und den Tod nach und verschließen lieber die Augen davor. Früher hingegen, als alte und junge Menschen in Großfamilien näher beieinander gewohnt haben, die medizinische Versorgung noch nicht so gut wie heute und die Lebenser-

wartung der Menschen kürzer war, war der Tod viel sichtbarer. Er war ein normaler – wenn auch trauriger – Teil des Lebens.

Auch der Tod der Heldin in DIE FABELHAFTE WELT DER MARONA macht traurig. Aber er wird im Film nicht als schrecklich oder beängstigend dargestellt. Einfühlsam und berührend erzählt der Film über das Abschiednehmen. Wichtig dabei ist, dass Marona, die ihre Geschichte selbst erzählt, dabei keinen Groll empfindet. Sie blickt vielmehr zurück auf ihr Leben und erinnert sich an alles, was sie erlebt hat – Schönes wie auch Trauriges. Und: Sie hat im Leben anderer Menschen Spuren hinterlassen und andere glücklich gemacht. Wie werden der Artist Manole, der Ingenieur Istvan, die blauhaarige Solange, ihre Mutter und ihr Opa sich an den kleinen Hund erinnern? Ist der Tod wirklich das Nichts, das Marona befürchtet?

### Was ist Glück?

Was meinst du: Ist Marona glücklich, als sie noch einmal "den Film ihres Lebens" vor ihrem inneren Auge vorbeiziehen lässt? Sicherlich, sie erzählt auch davon, was nicht gut war. So wurde sie etwa von ihrer Familie getrennt oder hat immer wieder Menschen verloren, die ihr eine Zeit lang wichtig waren. Aber Marona zeigt im Film auch, dass Glück ganz klein und für jeden etwas Anderes sein kann. Für sie hat Glück beispielsweise die Form der Zahl Neun und schmeckt nach Milch. Es ist "eine große, warme, nasse Zunge", die ihre Probleme wegwäscht, denn darin zeigt sich für Marona Liebe. Sie spürt, dass ihre Mutter für sie sorgt und auf sie aufpasst. Dafür findet Marona eigene, besondere Worte. Gibt es auch in deinem Leben etwas scheinbar Kleines und Flüchtliges, das dich glücklich macht? Und wie fühlt sich für dich Glück an? Verschwimmt dann alles so wie in dem Zeichentrickfilm? Hast du dann auch den Eindruck, wie die kleine Hündin frei zu schweben?

Im Film kommen unterschiedliche >

Hintergrund: Eine Reise durchs Leben (2/2)

Vorstellungen von Glück zur Sprache. "Bei den Hunden ist das Glück etwas ganz anderes als bei den Menschen", stellt Marona fest. "Wir wollen, dass alles genauso bleibt, wie es ist. Die Menschen hingegen wollen immer etwas Neues. Sie nennen es träumen." Der Akrobat Manole ist nicht zufrieden, mit dem, was er hat. Er möchte mehr, etwa Anderes und kann sich im entscheidenden Moment nicht entscheiden. Soll er Marona zurücklassen, um beim Zirkus arbeiten zu können und damit seinen Traum zu verwirklichen? Marona, die sein Unglück spürt, lebt dagegen im Hier und Jetzt. Denn was passiert, wenn das Glück immer nur dort zu finden ist, wo man gerade nicht ist? Können Träume auch unglücklich machen?

## Was ist Reichtum?

Der Artist Manole bezeichnet sich als arm. Damit meint er, dass er nicht viel Geld verdient. Wäre er reich, so sagt er, würde er für Marona viel und leckeres Essen kaufen. Marona hat dagegen eine andere Vorstellung von Reichtum: Sie hat ein Zuhause, einen Freund, der für sie da ist und der ihr einen Namen geschenkt hat. Es geht ihr gut. Wie viel reicher kann man also sein? So vergleicht der Film zwei Vorstellungen von Reichtum. Einerseits kann damit Geld gemeint sein (das einem viele Dinge im Leben ermöglichen kann). Andererseits aber gibt es auch einen Reichtum, der sich nicht in Geld messen lässt und sich vielmehr auf die Gefühle bezieht. "Mit Manole war ich im siebten Himmel", sagt Marona – ein unbezahlbarer Reichtum, der hier nichts anderes ist als: Glück.

## Wie wichtig ist ein Name?

Zu Beginn des Films stellt sich die Hündin als "Welpen Nummer 9" vor. Eine Zahl als Name? Das klingt lieblos, denn es bedeutet, dass man nicht mehr ist als ein Teil einer Reihe. Viel mehr Herz beweisen die anderen Menschen, auf die die Hündin trifft und die ihr Namen geben: Erst heißt

sie Ana, dann Sara, dann Marona. Bleibt sie trotzdem dieselbe? Ganz sicher. Die Namen begleiten sie bei verschiedenen Abschnitten in ihrem Leben. Für uns Menschen ist es trotzdem gut, unsere Vornamen zu behalten. Sie geben Sicherheit und helfen uns dabei, über uns selbst zu sprechen und für andere ansprechbar und erkennbar zu sein. Die Namen, die wir tragen, verbinden uns zudem mit unseren Eltern und Familien. Sie sind ein Ausdruck von Liebe und Zugehörigkeit. Einen Namen zu haben, ist auch ein Zeichen: Das bin ich.

Autor:

Stefan Stiletto, Medienpädagoge  
mit Schwerpunkt Filmkompetenz und  
Filmbildung, 29.09.2021

Anregungen: Außerschulische Filmarbeit zu  
Die fabelhafte Reise der Marona (1/2)

# AUSSERSCHULISCHE FILMARBEIT ZU DIE FABELHAFTE REISE DER MARONA

Zielgruppe	Thema	Fragen und Vorgehen
Kinder ab 9 Jahren	Haustiere	<b>Habt ihr Haustiere? Falls nein, welche(s) hättet ihr gern? Wie heißen eure Tiere? Was hat die Namenswahl beeinflusst?</b> Austausch in der Gruppe über Haustiere und die Namenswahl
	Das Haustier zeichnen	<b>Zeichnet euer Haustier oder das Tier, das ihr gern hättet.</b> In Einzelarbeit mit Blei-, Bunt- und/der Filzstiften die Haustiere zeichnen. Anschließend über die jeweilige Größe des Tieres sprechen und somit die folgende Aufgabe entlasten.
	Die "tierische" Perspektive	<b>Wie nimmt euer Haustier seine Welt und euch wahr?</b> Die Menschen aus Sicht des Tieres zeichnen und damit den Begriff der Perspektiven einführen. In dem Zusammenhang auch über Sinneswahrnehmungen bei Katzen ( <a href="http://www.tierarzt-onlineverzeichnis.de/blog/die-sechs-sinne-der-katze/">http://www.tierarzt-onlineverzeichnis.de/blog/die-sechs-sinne-der-katze/</a> ) oder Hunden ( <a href="http://www.zooplus.de/magazin/hund/hundegesundheit-pflege/die-sinne-des-hundes">http://www.zooplus.de/magazin/hund/hundegesundheit-pflege/die-sinne-des-hundes</a> ) sprechen.
	Marona	<b>Was erfahren wir über Marona? Welche Namen hatte sie zuvor? Wie nimmt sie die Welt und die Menschen wahr?</b> <b>VOR DEM FILMBESUCH</b> Marona als Protagonistin des Animationsfilms einführen und die anderen Fragen arbeitsteilig bearbeiten lassen. Dabei auch auf die bearbeiteten Arbeitsschritte verweisen (Namensgebung, Perspektive).
	Erste Eindrücke	<b>Was hat euch besonders berührt und/oder überrascht?</b> Der Tod der Protagonistin berührt die meisten Kinder, hier sollte dem Redebedarf unmittelbar nach dem Filmbeobachtung Raum gegeben werden. Neben inhaltlichen Punkten können aber auch Eindrücke zu formalen Aspekten besprochen werden – beispielsweise die Farbgestaltung und die sich ändernden Animationen.

10  
(28)



Anregungen: Außerschulische Filmarbeit zu  
Die fabelhafte Reise der Marona (2/2)

<p>Animation und Farbgestaltung</p>	<p><b>Was ist euch bei der Farbgestaltung aufgefallen?</b> <b>Wie verändern sich die Animationen?</b> Darüber sprechen, dass die fehlenden klaren Linien und realitätsnahen Figuren möglicherweise – abhängig von den Rezeptionseigenheiten – ungewohnt erscheinen. Auswerten, dass sich Marona von ihrem Umfeld abhebt und die Art und Weise der Animation von den menschlichen Figuren und deren Lebenswelten abhängig ist.</p>
<p>Maronas Blick auf die Menschen</p>	<p>Anhand des Voice-Overs zusammenfassen, was die Zuschauerenden über die menschlichen Begleiter und deren Wünsche und Bedürfnisse erfahren.</p>
<p>Was ist Glück?</p>	<p><b>Was macht Marona glücklich?</b> Die Hündin empfindet eine Schale Milch und eine zärtliche Berührung als großes Glück. Sammeln von Beispielen in Partnerarbeit und anschließend in der Gruppe die Gemeinsamkeiten mit menschlichen Bedürfnissen herausarbeiten.</p>
<p>Achtsamkeit gegenüber den Tieren</p>	<p><b>Was müssen wir bei unseren Haustieren beachten?</b> Basierend auf den Arbeitsschritten zur „tierischen“ Perspektive und der Frage, was Glück darstellt, in Gruppenarbeit einen Regelkatalog aufstellen: Wie können die Menschen sicherstellen, dass sie den Bedürfnissen ihrer Haustiere gerecht werden?</p>
<p>Tierbestattung</p>	<p><b>Marona wird von einem Auto überfahren. Wie kann Solange Abschied von Marona nehmen?</b> Gemeinsam recherchieren, welche Formen der Tierbestattung (<a href="http://www.mein-haustier.de/magazin/tierbestattung/">http://www.mein-haustier.de/magazin/tierbestattung/</a>) es gibt und welche Bedeutung das Ritual der Bestattung für Menschen hat.</p>
<p>Kurzkritik</p>	<p><b>Würdet ihr den Film Die fabelhafte Reise der Marona euren Freunden empfehlen? Warum (nicht)?</b> Kurzkritik in Form einer Sprachnachricht (maximal 90 Sekunden) aufnehmen.</p>

11  
(28)

Autor:

Ronald Ehlert-Klein, Theater- und  
Filmwissenschaftler, Assessor des  
Lehramts und kinofenster.de-Redakteur,  
29.09.2021

Arbeitsblatt: Die fabelhafte Reise der Marona /Didaktische Vorbemerkung

## Didaktische Vorbemerkung

# ARBEITSBLATT ZU DIE FABELHAFTE REISE DER MARONA

**Didaktische Vorbemerkung:** Sowohl Aufgabe 1 als auch Aufgabe 2 können als Hinführung zum Film eingesetzt werden. Aufgabe 2 besitzt einen stärkeren filmpraktischen Bezug, sodass eingangs bereits ein stärkerer Fokus auf filmästhetische Mittel gelegt wird. Aufgabe 3 knüpft an Aufgabe 1 oder alternativ Aufgabe 2 an.

Arbeitsblatt: Hinführung zum Film Die fabelhafte Reise der Marona – Aufgabe 1/Didaktisch-methodischer Kommentar

## Aufgabe 1

# HINFÜHRUNG ZUM FILM DIE FABELHAFTE REISE DER MARONA LEHRERINNEN UND LEHRER

### Fächer:

Deutsch, Ethik ab 9 Jahren,  
ab Klasse 4

### Lernprodukt/Kompetenzschwerpunkt:

Die Schülerinnen und Schüler erstellen in Gruppenarbeit Lernplakate, die sie der Klasse präsentieren. Der Fokus liegt in Deutsch auf dem Sprechen und Zuhören, in Ethik auf der Entwicklung der emotionalen Kompetenz.

### Didaktischer Kommentar mit Bezug zu den Rahmenlehrplänen:

Der Film DIE FABELHAFTE REISE DER MARONA erzählt die Geschichte von der Mischlingshündin Marona, die bei einem Unfall verunglückt und ihr Leben an sich vorbeiziehen lässt. Dabei trifft sie noch einmal auf alle ihre menschlichen Besitzer/-innen und zeigt den Zuschauer/-innen, auf welche unterschiedliche Weise die Menschen ihre Beziehung zu der Hündin gestalten. Die Schüler/-innen nähern sich altersgemäß dem Film und gewinnen persönliche Seheindrücke. Sie verstehen den wesentlichen Inhalt des Films, können Erleben, Handeln und Verhalten literarischer/filmischer Figuren beschreiben und erweitern ihre Vorstellungskraft. Auch können sie eine eigene Haltung zu dem Gesehenen einnehmen. Sie können den Film mit einfachen ästhetischen Kategorien erfassen und nutzen Fachkenntnisse, um sie zu beschreiben und zu interpretieren. Sie erkennen außerdem die Besonderheiten der Filmästhetik zielgruppengerecht am Beispiel der Farbgebung und wenden sie gestalterisch an einem eigenen Beispiel an.

### Autorin:

Dr. Elisabeth Bracker da Ponte,  
Lehrerin für Deutsch und Englisch,  
29.09.2021

Arbeitsblatt: Hinführung zum Film Die fabelhafte Reise der Marona – Aufgabe 1

## Aufgabe 1

# HINFÜHRUNG ZUM FILM DIE FABELHAFTE REISE DER MARONA FÜR SCHÜLERINEN UND SCHÜLER

### VOR DEM FILMBESUCH:

- a)** Betrachtet das Filmplakat. Wen und was seht ihr auf dem Plakat? Was findet ihr besonders an dem Plakat? Versucht es so genau wie möglich zu beschreiben.



- b)** Was könnte im Film passieren? Euer/-re Lehrer/-in hält eure Gedanken an der Tafel fest.

### NACH DEM FILMBESUCH:

- c)** Beantwortet gemeinsam in der Klasse die folgenden Fragen.

1. Was hat dir besonders gut am Film gefallen?
2. Was hat dir nicht gut gefallen?
3. Was hast du nicht verstanden?
4. Haben sich deine Erwartungen an den Film erfüllt? Begründe deine Antwort.

- d)** Lest euch jede/-r für sich die Filmbesprechung zu DIE FABELHAFTE REISE DER MARONA durch. Markiert Textstellen, in denen es um die folgenden Aspekte geht:

1. Inhalt und Verlauf der Erzählung im Film („Was passiert?“)
2. Figuren und Handlungsorte („Wer spielt wo eine Rolle?“)
3. Erzählperspektive („Wer erzählt?“)
4. Genre und Gattung des Films („Wie wird erzählt?“)

- e)** Findet euch in einer Vierergruppe zusammen. Stellt euch gegenseitig eure Rechercheergebnisse vor. Vervollständigt eure Notizen.

- f)** Erstellt ein Plakat mit den wichtigsten Aspekten zum Film. Orientiert euch an den folgenden Fragen, die ihr untereinander aufteilt:

1. Um welche Themen geht es in dem Film? (Schüler/-in A)

2. Welche Figuren spielen eine wichtige Rolle? Wer von ihnen erzählt die Geschichte? (Schüler/-in B)
3. An welchen Orten spielt der Film? (Schüler/-in C)
4. Wie ist der Film gemacht? (Schüler/-in D)
5. Wie beurteilt ihr den Film insgesamt? (gemeinsam)

Bereitet das Lernplakat so auf, dass die Informationen sinnvoll und visuell ansprechend dargestellt sind.

- g)** Findet euch mit einer anderen Vierergruppe zusammen. Präsentiert euch gegenseitig eure Plakate. Gebt euch gegenseitig Feedback.

### Beobachtungskriterien für die Präsentation:

1. Sind die Informationen zum Film verständlich?
2. Ist das Plakat insgesamt ansprechend aufbereitet?
3. Ist die Gesamtbewertung des Films nachvollziehbar?

- h)** Findet euch im Plenum der ganzen Klasse zusammen. Berichtet aus euren Präsentationsphasen in g). Wie haben die Präsentationen geklappt? Welche Gemeinsamkeiten und Unterschiede gibt es hinsichtlich der Gesamtbewertung des Films?

Arbeitsblatt: Wie Marona die Welt wahrnimmt – Aufgabe 2/Didaktisch-methodischer Kommentar

## Aufgabe 2

# WIE MARONA DIE WELT WAHRNIMMT LEHRERINNEN UND LEHRER

Didaktisch-methodischer Kommentar

—

### Fächer:

Deutsch, Ethik, Kunst ab Klasse 4,  
ab 9 Jahren

### Lernprodukt/Kompetenzzuwachs:

Die Schülerinnen und Schüler nehmen einen Perspektivwechsel vor und stärken somit ihre Sozialkompetenz und Empathiefähigkeit. Sie lernen filmästhetische Mittel und deren Wirkung kennen. Die Schülerinnen und Schüler lernen Begriffe wie Voice-Over-Kommentar, Froschperspektive, Ich-Perspektive und andere kennen, entdecken diese im Film und analysieren deren Funktion. Mit der Anwendung dieser Mittel in selbst entwickelten Filmsequenzen vertiefen sie ihr Wissen.

### Didaktisch-methodischer Kommentar:

DIE FABELHAFTE REISE DER MARONA wird aus der Perspektive einer Hündin erzählt. Ihre Gedanken sind als Voice-Over-Kommentar zu hören. Zur Einführung sollten in einem Lehrervortrag (<https://www.bpb.de/lernen/formate/methoden/46956/lehrer-vortrag>) anschaulich Filmgenres und -gattungen sowie filmästhetische Mittel und deren Wirkung vorgestellt und erklärt werden, neben dem Voice-Over beispielsweise Kameraperspektiven und Farbgestaltung. Die Schülerinnen und Schüler erkennen daraufhin, aus welcher Perspektive die Geschichte erzählt wird. Auch das wiederkehrende Motiv des Auges kann thematisiert werden, da sich sowohl Marona in den Augen der Menschen spiegelt, als auch umgekehrt. Erkannt wird der Film als abstrakter, phantasievoller Animationsfilm. Die Farben und Formen sowie die Musik vermitteln Gefühle und Stimmungen, statt ein authentisches Abbild der Welt zu liefern.

### Autorin:

Hanna Falkenstein, Kulturwissenschaftlerin sowie Autorin von pädagogischen Materialien , 29.09.2021

Arbeitsblatt: Wie Marona die Welt wahrnimmt – Aufgabe 2

## Aufgabe 2

# WIE MARONA DIE WELT WAHRNIMMT FÜR SCHÜLERINEN UND SCHÜLER

### VOR DER FILMSICHTUNG:

- a)** Habt ihr selbst einen Hund oder ein anderes Haustier? Stellt im Plenum in zwei bis drei Sätzen euer Haustier vor.
- b)** Kennt ihr Filme, in denen ein (Haus-) Tier die Hauptrolle spielt? Nennt Titel und fasst die Handlung in wenigen Sätzen zusammen.
- g)** Beschreibt in wenigen Worten die Hündin und wie sie die Welt wahrnimmt. Geht dabei auch auf die Kameraperspektiven ein.
- h)** Was ist euch bei der Farbgestaltung und Animation aufgefallen?
- i)** Erinnernt euch, wie die kleine Hündin anfangs genannt wird und welche Namen sie später erhält. Fasst zusammen, was Marona darüber erzählt, wie sie zu ihren Namen gekommen ist.

### WÄHREND DER FILMSICHTUNG:

- c)** Marona ist eine Hündin und die Hauptfigur im Film DIE FABELHAFFE REISE DER MARONA.
- Achtet darauf, wie Marona die Menschen und die Umwelt wahrnimmt und wie sich dies in den Animationen und in der Musik zeigt.

### NACH DER FILMSICHTUNG:

- d)** Wie hat euch der Film gefallen? Tauscht euch im Plenum aus, was euch besonders überrascht und/oder berührt hat.
- e)** Nennt das Filmgenre. Tipp: Erinnerung euch an die Einführung, die eure/-r Lehrer/-in gegeben hat.
- f)** Fasst die Handlung von DIE FABELHAFFE REISE DER MARONA zusammen. Inwiefern unterscheidet er sich inhaltlich und von der Machart von Filmen, die ihr in Aufgabe b) genannt habt?
- k)** Bildet Kleingruppen und einigt euch auf ein Haustier (real oder ausgedacht), über das ihr mehr erzählen wollt.
- l)** Sprecht in der Gruppe darüber, wie dieses Haustier seinen Namen erhalten hat und nehmt nun die Perspektive des Haustiers ein. Gefällt ihm der Name? Wie ist es wohl aus eigener Sicht zu diesem Namen gekommen?

- m)** Zeichnet ein Storyboard (<https://www.kinofenster.de/lehmaterial/methoden/ein-storyboard-zeichnen/>) und/oder entwickelt eine kurze Filmsequenz, in der ihr aus der Perspektive des Tieres erzählt, wie es zu seinem Namen gekommen ist. Nutzt hierzu ähnliche Techniken wie im Film: beispielsweise Zeichnungen, Voice-Over-Kommentar, bunte Farben, gezeichnete Bildhintergründe.

**Hinweis:** Am besten nutzt ihr einen farbigen Karton, auf den ihr den Hintergrund malt (oder mehrere, falls ihr mit unterschiedlichen Hintergründen arbeiten wollt). Das Haustier zeichnet oder malt ihr auf ein Stück Papier und schneidet es dann aus, so dass ihr es über den Hintergrund bewegen könnt.

Hier werden unterschiedliche Techniken erklärt:

<https://www.filmothek-nrw.de/tutorials/trickfilm-animationstechniken/>

- n)** Schaut euch gemeinsam alle Storyboards und/oder Filmsequenzen an und besprecht, was bereits gut gelungen ist und was noch verbessert werden kann.

Arbeitsblatt: Mit Marona die Welt der Gefühle erkunden – Aufgabe 3/Didaktisch-methodischer Kommentar

### Aufgabe 3

# MIT MARONA DIE WELT DER GEFÜHLE ERKUNDEN FÜR LEHRERINNEN UND LEHRER

—

#### Fächer:

fächerübergreifender Unterricht,  
Kunst, Lebenskunde, Ethik, Religion,  
Philosophie, Deutsch, Französisch,  
ab Klasse 4, ab 9 Jahren

**Kompetenzerwerb:** Fächerübergreifend liegt der Fokus auf der Analysekompetenz sowohl ästhetischer als auch inhaltlicher Themen sowie deren Verknüpfung in der Animationsfilmkunst. Im Deutsch- und Kunstunterricht kann eine vertiefende Auseinandersetzung mit (film)ästhetischen Mitteln erfolgen. Reflexion und Austausch philosophischer Fragestellungen stehen in den Fächern Lebenskunde, Ethik, Religion und Philosophie im Mittelpunkt. In Französisch werden Hör-/Sehverstehen und Sprechen gefördert.

**Didaktisch-methodischer Kommentar:** Die Schülerinnen und Schüler analysieren in Kleingruppen anhand von Standbildern die Darstellung von Gefühlen. Alternativ können exemplarische Szenen aus dem Film betrachtet werden.

Ausgehend von ihren Beobachtungen erkennen die Schülerinnen und Schüler, welche ästhetischen Mittel genutzt werden, um Gefühle bildnerisch bzw. filmisch zu vermitteln. In Verbindung mit der ästhetischen Analyse werden zudem die verschiedenen Gefühle, philosophische Fragen und Standpunkte deutlich, die der Film aufgreift. Vergleiche zwischen der Sicht der Hündin und der Menschenperspektive im Film – und später der eigenen Wahrnehmung – regen zum Nachdenken und zur kritischen Auseinandersetzung an.

Die kreative Aufgabe verknüpft die Ergebnisse von Analyse, Reflexion und Diskussion mit der Lebenswelt der Kinder und ihren künstlerischen Ausdrucksmöglichkeiten. Die Relevanz von Filmbildung für die kritische Wahrnehmung der Welt und das eigene kreative Schaffen wird deutlich.

Ziel ist zum einen die bewusste Wahrnehmung von Film als Zusammenspiel aus Inhalt und Form sowie der Intentionen und Wirkungen, die damit einhergehen. Zum anderen sollen die Kinder im Austausch unterstützt werden, sich mit Grundfragen des Lebens zu beschäftigen und selbstständig weiterzudenken.

#### Autorin:

Marguerite Seidel, Autorin mit  
Schwerpunkt Film und Filmvermittlung,  
Lehrerin für Deutsch als Fremdsprache,  
29.09.2021

17  
(28)

>

Arbeitsblatt: Mit Marona die Welt der Gefühle erkunden – Aufgabe 3 (1/3)

## Aufgabe 3

# MIT MARONA DIE WELT DER GEFÜHLE ERKUNDEN FÜR SCHÜLERINEN UND SCHÜLER

### VOR DER FILMSICHTUNG:

- a)** Tauscht euch im Plenum aus, welche Gefühle es gibt. Haltet die verschiedenen Gefühle an der Tafel fest.
- b)** Stellt euch vor, eure Gefühle wären Gemälde. Überlegt in der Klasse:
- Wie sehen Gefühle aus?
  - Wie könnte man sie malen? Haben sie zum Beispiel bestimmte Farben oder Formen? Verbindet ihr sie mit Gegenständen oder Personen? Sind sie für euch abstrakt?
- c)** Teilt verschiedene Gefühle in der Klasse auf. Jedes Kind malt ein Bild zu "seinem" Gefühl. Stellt die Bilder aus und bespricht Unterschiede und Gemeinsamkeiten.
- Alternativ oder ergänzend zu a-c):
- d)** Lest den ersten Absatz des Hintergrundtextes: Was lehrt uns DIE FABELHAFTE REISE DER MARONA?  
(<https://www.kinofenster.de/filme/aktueller-film-des-monats/kf2109-die-fabelhafte-reise-der-marona-hg2-philosophie/>). Überlegt in der Klasse: Aus welchen Gründen beginnt der Film vermutlich mit dem Tod der Hauptfigur? Was macht das mit euch als Zuschauenden?
- e)** Lest und besprecht den zweiten Absatz des Hintergrundtextes. Denkt über die Frage nach: Kann man aus dem Tod etwas lernen?

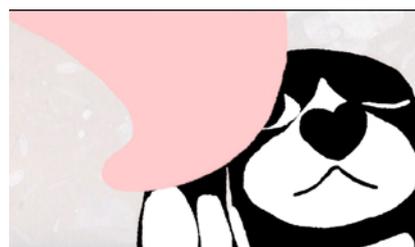
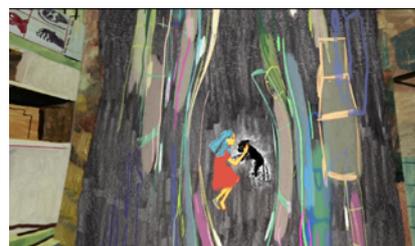
### WÄHREND DER FILMSICHTUNG:

- f)** Achtet auf die Gefühle im Film:
- Wie fühlt die Hündin sich im Verlauf der Geschichte?
  - Könnt ihr als Zuschauende ihre Gefühle anhand der Bilder des Films erkennen?

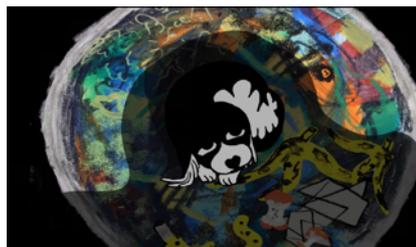


### NACH DER FILMSICHTUNG:

- g)** Tauscht euch über eure Eindrücke und Beobachtungen zum Film aus:
- Was hat euch am meisten gefallen/überrascht/geärgert/...?
  - Wie fühlt sich die Hündin im Verlauf der Geschichte?
  - Könnt ihr als Zuschauende ihre Gefühle anhand der Bilder des Films erkennen?
  - Weshalb gehört der Tod zu Maronas Geschichte dazu?
  - Was macht der Film mit euch als Zuschauenden?
- h)** Ordnet die Standbilder aus dem Film den verschiedenen Lebensphasen Maronas zu. erinnert euch an ihre einzelnen Erfahrungen und Gefühle.
- Arbeitet in Kleingruppen: Teilt die Lebensphasen in der Tabelle unter den Gruppen auf. Ergänzt die Tabelle.
  - Präsentiert und besprecht eure Ergebnisse in der Klasse:
1. Welche Erfahrungen und Gefühle wiederholen sich? Welche nicht?
  2. Welche Erfahrungen und Gefühle aus dem Film fehlen möglicherweise in der Tabelle?



Arbeitsblatt: Mit Marona die Welt der Gefühle erkunden – Aufgabe 3 (2/3)



	Was passiert?	Wie fühlt sich die Hündin?
<b>Geburt und kurz danach ("Neun")</b>		
<b>Kindheit ("Ana")</b>		
<b>Jugend ("Sara")</b>		
<b>Reife ("Marona")</b>		
<b>Tod ("Nichts")</b>		

19  
(28)

**i)** Teilt euch erneut in Kleingruppen auf. Wechselt zur Perspektive der Menschen. Jede Gruppe übernimmt eine Figur und bearbeitet die Fragen. Stellt eure Ergebnisse in der Klasse vor.

*Manole*  
*Istvan*  
*Solange*  
*Istvans Frau*  
*Solanges Großvater*

- Was bedeutet die Hündin den Menschen?
- Welche Erfahrungen sammeln sie durch ihre Begegnung mit ihr – und welche Gefühle erleben sie?
- Was können sie von Ana/ Sara/Marona lernen?

**j)** Vergleicht die Standbilder aus Aufgabe h): ihre Farben und Formen, die Gegenstände, die Figuren, den Stil. Wie machen sie die Gefühle Maronas sichtbar?

**Tip:** Ihr könnt auch den Trailer zum Film mit euren Ergebnissen aus der Standbildanalyse vergleichen. Vielleicht findet ihr noch mehr Mittel, mit denen Gefühle in Filmsprache übersetzt werden?

**Trailer:**

DIE FABELHAFTE REISE DER MARONA  
<https://www.kinofenster.de/filme/aktueller-film-des-monats/kf2109-die-fabelhafte-reise-der-marona-ab/>



Arbeitsblatt: Mit Marona die Welt der Gefühle erkunden – Aufgabe 3 (3/3)

**k)** Vergleicht die Standbilder jetzt mit euren eigenen Gefühlsbildern, die ihr vor dem Film gemalt habt. Findet ihr Gemeinsamkeiten oder Unterschiede?

**l)** Denkt mit Marona über eure eigenen Gefühle nach.

Teilt euch in Kleingruppen auf. Jede Gruppe übernimmt ein Gefühl. Erinnerst euch an den Film und ergänzt die Gefühlskarten. Präsentiert eure Ergebnisse in der Klasse und stellt sie dort aus.

**Tipp:** In den letzten drei Absätzen des Hintergrundtextes Was lehrt uns Die fabelhafte Reise der Marona? findet ihr Hinweise, die euch bei der Bearbeitung der Aufgabe helfen.

#### 1. Glück:

- In welchen Szenen fühlt sich Marona besonders glücklich?
- Was sind die Auslöser für dieses Gefühl?
- Für Marona ist Glück ...
- Für uns ist Glück ...

#### 2. Liebe:

- In welchen Szenen fühlt sich Marona besonders geliebt?
- Wer oder was gibt ihr dieses Gefühl?
- Für Marona ist Liebe ...
- Für uns ist Liebe ...

#### 3. Reichtum:

- In welchen Szenen fühlt sich Marona besonders reich?
- Woraus besteht ihr Reichtum?
- Für Marona ist Reichtum ...
- Für uns ist Reichtum ...

#### 4. Zugehörigkeit:

- In welchen Szenen empfindet Marona besonders viel Zugehörigkeitsgefühl?
- Weshalb fühlt sie sich zugehörig?
- Für Marona ist Zugehörigkeit ...
- Für uns ist Zugehörigkeit ...

#### 5. Mitgefühl:

- In welchen Szenen zeigen die Figuren im Film besonders viel Mitgefühl?
- Woran lässt sich ihr Mitgefühl erkennen?
- Für Marona ist Mitgefühl ...
- Für uns ist Mitgefühl ...

#### 6. Angst:

- In welchen Szenen empfindet Marona besonders viel Angst?
- Was sind die Auslöser für dieses Gefühl?
- Für Marona ist Angst ...
- Für uns ist Angst ...

Lest das Zitat aus dem Film: Seid

ihr mit Maronas Sicht auf die Menschen einverstanden? Warum ja – oder warum nicht?

*"Bei den Hunden ist das Glück etwas Anderes als bei den Menschen. Wir wollen, dass alles genauso bleibt, wie es ist. Aber Menschen wollen immer, was sie nicht haben. Sie nennen das Träumen. Ich nenne es, nicht wissen, wie man glücklich ist."*

**m)** Stellt eure Gefühle mit künstlerischen Mitteln dar. Was bedeuten für dich Glück, Liebe, Reichtum, Zugehörigkeit, Mitgefühl oder Angst? Gestaltet Bilder, Postkarten, Collagen, eine Zeitschrift, Kurzfilme (<https://www.kinofenster.de/lehmaterial/glossar/kurzfilm/>), Szenen ... zu einem Gefühl eurer Wahl. Präsentiert eure Arbeiten in der Klasse.

**Tipp:** Wenn ihr euch wie Marona an bestimmte Situationen aus eurem Leben erinnert, findet ihr möglicherweise leichter Ideen.

Filmglossar (1/6)

# Filmglossar

## Animationsfilm

Im Animationsfilm werden Gegenstände oder Zeichnungen „zum Leben erweckt“ und „beseelt“ (von lateinisch: animare). Im Unterschied zum Realfilm (engl.: live action movie), der in der Regel aus Aufnahmen von realen, sich bewegenden Figuren oder Objekten bestehen, werden Einzelbilder aufgenommen und aneinander montiert und so abgespielt, dass der Eindruck einer Bewegung entsteht. Dieses Verfahren nennt man **Einzelbildschaltung** (engl.: **Stop-Motion**). Für eine flüssig wirkende Animation sind mindestens zwölf Einzelbilder pro Filmsekunde notwendig.

Die vielfältigen klassischen Animationstechniken lassen sich in zweidimensionale (beispielsweise Zeichentrick, Legetrick, Sandanimation, Scherenschnitt) und dreidimensionale (unter anderem Puppentrick, Knetanimation) unterteilen. Für die seit Mitte der 1990er-Jahre populäre 2D- und 3D-Computeranimation werden analoge Einzelbilder entweder digitalisiert oder Einzelbilder direkt digital erzeugt. Die Veränderungen zwischen den einzelnen Bewegungsphasen werden errechnet.

## Anime

Die aus dem englischen „animation“ abgeleitete Abkürzung bezeichnet in Japan alle Filme der Gattung Animationsfilm („animeeshon-eiga“). Außerhalb Japans hat sie sich jedoch insbesondere als Fachbegriff für Zeichentrickfilme und zunehmend auch computeranimierte Filme japanischer Herkunft eingebürgert. Mit einem großen Genreangebot und verschiedensten ästhetischen Ausprägungen decken Animes ein breites Zuschauerspektrum für alle Alters- und Zielgruppen ab.

Als charakteristisch gelten im Allgemeinen die stark vereinfachte Figurendarstellung und deren minimalistische, präzise Animation vor realistischen Hintergründen. Persönlichkeit und Gefühle der Figuren drücken sich häufig in übergroßen Augen (Kindchen-Schema) aus – ein Stilelement, das aus dem japanischen Comic, dem Manga, stammt. Charakter und Emotionen der Figuren werden anhand von Codes und Symbolen dargestellt. So weisen etwa Schweißtropfen meist auf Verlegenheit oder Stress hin.

Vereinfachte Darstellungen müssen nicht zwangsweise eine charakterliche Typisierung bedeuten. In dem Anime PONYO – DAS GROSSE ABENTEUER AM MEER (GAKE NO UE NO PONYO, Japan 2008) von Hayao Miyazaki entsprechen die beiden Hauptfiguren Sosuke und Ponyo mit ihren großen Augen und kleinen Nasen dem Kindchen-Schema. Dennoch nehmen die Kinder auf ganz erwachsene Weise ihr Leben selbst in die Hand.

21  
(28)

&gt;

## Beleuchtung

Als Lichtspielkunst ist Film auf Licht angewiesen. Filmmaterial wird belichtet, das Aussehen der dabei entstehenden Aufnahmen ist zum einen geprägt von der Lichtsensibilität des Materials, zum anderen von der Lichtgestaltung am Filmset. Die Herstellung von hochwertigen künstlichen Lichtquellen ist daher seit Anbeginn eng mit der Entwicklung des Films verbunden.

Die Wirkung einer Filmszene ist unter anderem von der Lichtgestaltung abhängig. Man unterscheidet grundsätzlich drei Beleuchtungsstile:

- Der **Normalstil** imitiert die natürlichen Sehgewohnheiten und sorgt für eine ausgewogene Hell-Dunkel-Verteilung.
- Der **Low-Key-Stil** betont die Schattenführung und wirkt spannungssteigernd (Kriminal-, Actionfilme). Der Low-Key-Stil wird häufig in actionbetonten Genres eingesetzt (Horror, Mystery, Thriller etc.).
- Der **High-Key-Stil** beleuchtet die Szenerie gleichmäßig bis übermäßig und kann eine optimistische Grundstimmung verstärken (Komödie) oder den irrealen Charakter einer Szene hervorheben.

Von Bedeutung ist zudem die Wahl der **Lichtfarbe**, also der Eigenfarbe des von Lampen abgestrahlten Lichts. Sie beeinflusst die Farbwahrnehmung und bestimmt, ob eine Farbe beispielsweise kalt oder warm wirkt.

Bei einem Studiodreh ist **künstliche Beleuchtung** unverzichtbar. Aber auch bei Dreharbeiten im Freien wird **natürliches Licht** (Sonnenlicht) nur selten als alleinige Lichtquelle eingesetzt. Der Verzicht auf Kunstlicht, wie in den Filmen der Dogma-Bewegung, stellt ein auffälliges Stilmittel dar, indem ein realitätsnaher, quasi-dokumentarischer Eindruck entsteht.

## Farbgestaltung/ Farbgebung

Bei der Gestaltung eines Films spielt die Verwendung von Farben eine große Rolle. Sie charakterisieren Schauplätze, Personen oder Handlungen und grenzen sie voneinander ab. Signalfarben lenken im Allgemeinen die Aufmerksamkeit. Fahle, triste Farben senken die Stimmung. Die Wahl der Lichtfarbe entscheidet außerdem, ob die Farben kalt oder warm wirken. Allerdings sind Farbwirkungen stets auch subjektiv, kultur- und kontextabhängig. Farbwirkungen können sowohl über die Beleuchtung und die Verwendung von Farbfiltern wie über Requisiten (Gegenstände, Bekleidung) und Bearbeitungen des Filmmaterials in der Postproduktionsphase erzeugt werden.

Zu Zeiten des Stummfilms und generell des Schwarzweiß-Films war beispielsweise die Einfärbung des Films, die sogenannte Viragierung oder Tonung, eine beliebte Alternative zur kostenintensiveren Nachkolorierung. Oft versucht die Farbgestaltung in Verbindung mit der Lichtgestaltung die natürlichen Verhältnisse nachzuahmen. Eine ausgeklügelte Farbdramaturgie kann aber >

auch ein auffälliges Stilmittel darstellen. Kriminalfilme und Sozialdramen arbeiten beispielsweise häufig mit farblich entsättigten Bildern, um eine freudlose, kalte Grundstimmung zu erzeugen. Auch die Betonung einzelner Farben verfolgt eine bestimmte Absicht. Als Leitfarbe(n) erfüllen sie eine symbolische Funktion. Oft korrespondiert diese mit den traditionellen Bedeutungen von Farben in den bildenden Künsten. Rot steht zum Beispiel häufig für Gefahr oder Liebe, Weiß für Unschuld.

In **TROMMELBAUCH** (Dik Trom, Arne Tonen, Niederlande 2011) zieht die genussfreudige Familie Trommel in die Stadt Dünnhaften, wo der Alltag der Bewohner von Kalorienzählen und Sportbesessenheit geprägt ist. Die unterschiedliche Lebenseinstellung wird durch die Farbgebung betont: Während Familie Trommel auffallend bunte Kleidung trägt, bestimmen in Dünnhaften blasse Farbtöne das Aussehen der Stadt und ihrer Bewohner/innen. Der Film **WINTERTOCHTER** (Deutschland, Polen 2011) begleitet ein Mädchen und eine Frau auf eine Reise in die deutsch-polnische Geschichte. Regisseur Johannes Schmid spiegelt die Erinnerung an traumatische Lebenserfahrungen auch mit entsättigten Farben wider: Die blau-grauen Winterwelten erinnern fast an Schwarzweiß-Filme und lassen die Grenzen zwischen Heute und Damals verschwimmen.

23  
(28)

## Filmmusik

Das Filmerlebnis wird wesentlich von der Filmmusik beeinflusst. Sie kann Stimmungen untermalen (Illustration), verdeutlichen (Polarisierung) oder im krassen Gegensatz zu den Bildern stehen (Kontrapunkt). Eine extreme Form der Illustration ist die Pointierung (auch: Mickeymousing), die nur kurze Momente der Handlung mit passenden musikalischen Signalen unterlegt. Musik kann Emotionalität und dramatische Spannung erzeugen, manchmal gar die Verständlichkeit einer Filmhandlung erhöhen. Bei Szenenwechseln, Ellipsen, Parallelmontagen oder Montagesequenzen fungiert die Musik auch als akustische Klammer, in dem sie die Übergänge und Szenenfolgen als zusammengehörig definiert.

Man unterscheidet zwei Formen der Filmmusik:

- **Realmusik, On-Musik** oder **Source-Musik**: Die Musik ist Teil der filmischen Realität und hat eine Quelle (Source) in der Handlung (diegetische Musik). Das heißt, die Figuren im Film können die Musik hören..
- **Off-Musik** oder **Score-Musik**: eigens für den Film komponierte oder zusammengestellte Musik, die nicht Teil der Filmhandlung ist und nur vom Kinopublikum wahrgenommen wird (nicht-diegetische Musik).

&gt;

**Genre** Der der Literaturwissenschaft entlehnte Begriff wird zur Kategorisierung von Filmen verwendet und bezieht sich auf eingeführte und im Laufe der Zeit gefestigte Erzählmuster, Motive, Handlungsschemata oder zeitliche und räumliche Aspekte. Häufig auftretende Genres sind beispielsweise Komödien, Thriller, Western, Action-, Abenteuer-, Fantasy- oder Science-Fiction-Filme.

Die schematische Zuordnung von Filmen zu festen und bei Filmproduzenten/innen wie beim Filmpublikum bekannten Kategorien wurde bereits ab den 1910er-Jahren zu einem wichtigen Marketinginstrument der Filmindustrie. Zum einen konnten Filme sich bereits in der Produktionsphase an den Erzählmustern und -motiven erfolgreicher Filme anlehnen und in den Filmstudios entstanden auf bestimmte Genres spezialisierte Abteilungen. Zum anderen konnte durch die Genre-Bezeichnung eine spezifische Erwartungshaltung beim Publikum geweckt werden. Genrekonventionen und -regeln sind nicht unveränderlich, sondern entwickeln sich stetig weiter. Nicht zuletzt der gezielte Bruch der Erwartungshaltungen trägt dazu bei, die üblichen Muster, Stereotype und Klischees deutlich zu machen. Eine eindeutige Zuordnung eines Films zu einem Genre ist meist nicht möglich. In der Regel dominieren Mischformen.

Filmgenres (von französisch: genre = Gattung) sind nicht mit Filmgattungen zu verwechseln, die übergeordnete Kategorien bilden und sich im Gegensatz zu Genres vielmehr auf die Form beziehen. Zu Filmgattungen zählen etwa Spielfilme, Dokumentarfilme, Experimentalfilme oder Animationsfilme.

## Kameraperspektiven

Die gängigste Kameraperspektive ist die **Normalsicht**. Die Kamera ist auf gleicher Höhe mit dem Geschehen oder in Augenhöhe der Handlungsfiguren positioniert und entspricht deren normaler perspektivischer Wahrnehmung.

Von einer **Untersicht** spricht man, wenn die Handlung aus einer niedrigen vertikalen Position gefilmt wird. Der Kamerastandpunkt befindet sich unterhalb der Augenhöhe der Akteure/innen. So aufgenommene Objekte und Personen wirken oft mächtig oder gar bedrohlich. Eine extreme Untersicht nennt man **Froschperspektive**.

Die **Aufsicht/Obersicht** lässt Personen hingegen oft unbedeutend, klein oder hilflos erscheinen. Hierfür schaut die Kamera von oben auf das Geschehen.

Die **Vogelperspektive** ist eine extreme Aufsicht und kann Personen als einsam darstellen, ermöglicht in erster Linie aber Übersicht und Distanz.

Die **Schrägsicht/gekippte Kamera** evoziert einen irrealen Eindruck und wird häufig in Horrorfilmen eingesetzt oder um das innere Chaos einer Person zu visualisieren.

>

## Kurzfilm

Kurzfilme sind eine eigene Kunstform, die alle Genres und Filmgattungen einbezieht. Ausschlaggebend für die Definition und Abgrenzung zum sogenannten abendfüllenden Langfilm ist die zeitliche Dauer. Eine verbindliche maximale Laufzeit von Kurzfilmen gibt es allerdings nicht. Mehrere Kurzfilmfestivals ziehen die Grenze bei 30 Minuten, das deutsche Filmförderungsgesetz erlaubt maximal 15 Minuten. In der Frühzeit des Kinos bestanden alle Filme aus nur einem Akt (reel) und waren dementsprechend „Kurzfilme“. Erst mit der zunehmenden Verbreitung des Langfilms ab ca. 1915 wurde die Unterscheidung zwischen langen und kurzen Filmformen notwendig.

Wie in der literarischen Form der Kurzgeschichte sind Verdichtungen und Verknappungen wichtige Charakteristika. Die knappe Form führt zudem dazu, dass überproportional oft experimentelle Formen sowie Animationen zum Einsatz kommen. Zu Kurzfilmen zählen auch Musikvideos und Werbefilme. Episodenfilme wiederum können aus mehreren aneinandergereihten Kurzfilmen bestehen.

Kurzfilme gelten oft als Experimentierfeld für Regisseure/innen, auch weil der Kostendruck bei Kurzfilmproduktionen und damit das wirtschaftliche Risiko vergleichsweise geringer ist. Zugleich aber stellt der Kurzfilm nicht nur eine Vorstufe des Langfilms dar, sondern eine eigenständige Filmform, die auf spezialisierten Filmfestivals präsentiert wird. Zu den international wichtigsten Kurzfilmfestivals zählen die Kurzfilmtage Oberhausen.

Während Kurzfilme im Kino und im Fernsehen ansonsten ein Nischendasein fristen, hat vor allem das Internet im Laufe der letzten Jahre durch Videoplattformen deutlich zur Popularität dieser Filmform beigetragen und ein neues Interesse am Kurzfilm geweckt.

## Subjektive Kamera

Mit der subjektiven Kamera, auch Point of View Shot genannt, wird der Blickwinkel des/r Erzählenden oder eines/r Protagonisten/in nachgeahmt. Man sieht damit die Welt aus der subjektiven Sichtweise der jeweiligen Figur. Diese Kameraperspektive stellt eine Erweiterung der beschreibenden Außensicht dar und erleichtert den Zuschauenden das Sich-Einfühlen in Charaktere.

## Szene

Szene wird ein Teil eines Films genannt, der sich durch die Einheit von Ort und Zeit auszeichnet und ein Handlungssegment aus einer oder mehreren Kameraeinstellungen zeigt. Szenenanfänge oder -enden sind oft durch das Auf- oder Abtreten bestimmter Figuren(gruppen) oder den Wechsel des Schauplatzes gekennzeichnet. Dramaturgisch werden Szenen bereits im Drehbuch kenntlich gemacht.

Im Gegensatz zu einer Szene umfasst eine Sequenz meist eine Abfolge von Szenen, die durch die Montage verbunden und inhaltlich zu einem Handlungsverlauf zusammengefasst werden können sowie nicht auf einen Ort oder eine Zeit beschränkt sind. >

## Trailer

Die in der Regel zwischen 30 und 180 Sekunden langen Werbefilme werden im Kino-Vorprogramm eingesetzt, um auf kommende Leinwandereignisse hinzuweisen. Im Unterschied zum deutlich kürzeren und weniger informativen Teaser, locken sie das Publikum mit konkreten Hinweisen zu Handlung, Stars und filmischer Gestaltung ins Kino. Dazu werden Ausschnitte, Texteinblendungen, grafische Elemente, Sprecherstimme (Voice-Over), Musik und Toneffekte verwendet. Trailer sind als Vorschau- bzw. Werbemittel bereits seit den 1910er-Jahren in Gebrauch und bis heute wichtige Elemente der Werbekampagnen von Filmverleihen.

## Voice-Over

Auf der Tonspur vermittelt eine Erzählerstimme Informationen, die die Zuschauenden zum besseren Verständnis der Geschichte benötigen. Auf diese Weise werden mitunter auch Ereignisse zusammengefasst, die nicht im Bild zu sehen sind, oder zwei narrativ voneinander unabhängige Szenen miteinander in Verbindung gesetzt. Häufig tritt der **Off-Erzähler** in Spielfilmen als retrospektiver Ich-Erzähler oder auktorialer Erzähler auf.

Als Off-Kommentar spielt Voice-Over auch in Dokumentarfilmen eine wichtige Rolle, um die gezeigten Dokumente um Zusatzinformationen zu ergänzen, ihren Kontext zu erläutern, ihre Beziehung zueinander aufzuzeigen (beispielsweise NIGHT MAIL, Harry Watt, Basil Wright, Großbritannien 1936; SERENGETI DARF NICHT STERBEN, Bernhard Grzimek, Deutschland 1959) oder auch eine poetische Dimension zu ergänzen (zum Beispiel NACHT UND NEBEL, Nuit et brouillard, Alain Resnais, Frankreich 1955; DIE REISE DER PINGUINE, La Marche de l'empereur, Luc Jacquet, Frankreich 2004).

## Zeichentrickanimation

Zeichentrickfilme sind Animationsfilme, in denen von Hand gezeichnete Bilder im Stop-Motion-Verfahren zu Filmen montiert werden. Um nicht jedes Bild von Grund auf neu zu zeichnen, werden mehrere durchsichtige Folien eingesetzt. Diese werden auf der Hintergrundzeichnung übereinander gelegt, fixiert und abgeleuchtet. Jede Folie enthält die Elemente, die bewegt werden sollen. Durch die schnelle Abfolge der leicht veränderten Zeichnungen entsteht der Eindruck einer Bewegung.

Ursprünglich bestanden die Folien aus leicht entzündlichem Zelluloid. Im englischen Sprachraum werden sie noch heute als „cels“ (Abkürzung von „celluloid“) bezeichnet. Man spricht daher auch von „**cel animation**“.

Vor allem Walt Disney, in dessen Studio 1937 mit SCHNEEWITTCHEN UND DIE SIEBEN ZWERGE (Snow White and the Seven Dwarfs) der erste animierte Langfilm entstand, beeinflusste weltweit die Wahrnehmung und den Stil von Zeichentrickfilmen. Heute werden in viele Zeichentrickfilme computergenerierte Effekte eingebunden.

Links und Literatur (1/2)

## Links und Literatur

➤ Film-Website des Verleihs  
<http://luftkindfilmverleih.net/category/marona/>

➤ Filmpädagogisches Begleitmaterial für den Unterricht, Lucas - Internationales Festival für junge Filmfans  
<http://www.kinofenster.de/download/die-fabelhafte-reise-der-marona-fh1.pdf>

➤ Begleitmaterial, Internationales Filmfestival Mannheim-Heidelberg  
<http://www.kinofenster.de/download/die-fabelhafte-reise-der-marona-fh12.pdf>

## Mehr auf kinofenster.de

➤ ISLE OF DOGS – ATARIS REISE (Filmbesprechung vom 08.05.2018)  
<https://www.kinofenster.de/filme/filmarchiv/isle-of-dogs-nik/>

➤ Tiere im Animationsfilm – Wenn sich Vögel wie Menschen verhalten (Hintergrundartikel vom 04.05.2017)  
<https://www.kinofenster.de/filme/archiv-film-des-monats/kf1705/kf1705-ueberflieger-hg2-tiere-im-animationsfilm/>

➤ Bewegte Fantasie – Der Animationsfilm zwischen Kunst und Kommerz (Hintergrundartikel vom 26.11.2008)  
[https://www.kinofenster.de/filme/archiv-film-des-monats/kf0812/bewegte\\_fantasie\\_der\\_animationsfilm\\_zwischen\\_kunst\\_und\\_kommerz/](https://www.kinofenster.de/filme/archiv-film-des-monats/kf0812/bewegte_fantasie_der_animationsfilm_zwischen_kunst_und_kommerz/)

➤ Konrads Knetfilm-Tutorial (Hintergrundartikel vom 05.03.2015)  
<https://www.kinofenster.de/filme/archiv-film-des-monats/kf1503/kf1503-shaun-das-schaf-hg1-konrad-tutorial-art/>

➤ Findus, die Pixel-Katze (Hintergrundartikel vom 01.03.2014)  
<https://www.kinofenster.de/filme/archiv-film-des-monats/kf1503/kf1503-shaun-das-schaf-hg1-konrad-tutorial-art/>

➤ Auf Augenhöhe mit dem Schwein (Hintergrundartikel vom 18.08.2021)  
<https://www.kinofenster.de/filme/archiv-film-des-monats/kf2108/kf2108-gunda-hg1-szenenanalyse/>

➤ WOLFWALKERS (Filmbesprechung vom 22.12.2020)  
<https://www.kinofenster.de/filme/filmarchiv/wolfwalkers-film/>

➤ Die Stop-Motion-Technik (Hintergrundartikel vom 28.04.2010)  
[https://www.kinofenster.de/filme/archiv-film-des-monats/kf1005/die\\_stop\\_motion\\_technik/](https://www.kinofenster.de/filme/archiv-film-des-monats/kf1005/die_stop_motion_technik/)

➤ 7 ODER WARUM ICH AUF DER WELT BIN (Filmbesprechung vom 04.01.2011)  
[https://www.kinofenster.de/filme/neuimkino/archiv\\_neuimkino/7-oder-warum-ich-auf-der-welt-bin-film/](https://www.kinofenster.de/filme/neuimkino/archiv_neuimkino/7-oder-warum-ich-auf-der-welt-bin-film/)

➤ DER KLEINE PRINZ (FilmTipp vom 23.11.2015)  
<https://www.kinofenster.de/filme/filmarchiv/der-kleine-prinz-vktipp/>

➤ Der Sinn des Lebens (Hintergrundartikel vom 08.12.2006)  
[https://www.kinofenster.de/filme/archiv-film-des-monats/kf0612/der\\_sinn\\_des\\_lebens/](https://www.kinofenster.de/filme/archiv-film-des-monats/kf0612/der_sinn_des_lebens/)

## IMPRESSUM

**kinofenster.de – Sehen, vermitteln, lernen.**

Herausgegeben von der Bundeszentrale für  
politische Bildung/bpb  
Thorsten Schilling (v.i.S.d.P.)  
Adenauerallee 86, 53115 Bonn  
Tel. bpb-Zentrale: 0228-99 515 0  
info@bpb.de

**Redaktionsleitung:**

Katrin Willmann (verantwortlich, bpb), Kirsten Taylor

**Redaktionsteam:**

Sarah Hoffmann (bpb, Volontärin), Dominique Ott-  
Despoix (bpb, Volontär), Ronald Ehlert-Klein,  
Jörn Hetebrügge

**Autor/-innen:**

Dr. Elisabeth Bracker da Ponte, Ronald Ehlert-Klein,  
Hanna Falkenstein, Christian Horn, Dominique  
Ott-Despoix, Hanna Schneider, Marguerite Seidel,  
Stefan Stiletto

**Layout:**

Nadine Raasch

**Bildrechte:**

© Luftkind Filmverleih

© kinofenster.de / Bundeszentrale für politische  
Bildung 2021