

BJF-Film-Arbeitshilfen

Mit seinen Arbeitshilfen will der Bundesverband Jugend und Film e.V. (BJF) einige Anregungen für kreative und kommunikative Filmvorführungen in der Schule und in der außerschulischen Jugendarbeit geben. Wir freuen uns, wenn Sie uns Ihre Erfahrungen beim Einsatz dieses Films und vielleicht auch weitere Tipps zur Arbeit mit dem Film mitteilen. Die Arbeitshilfen werden dadurch laufend ergänzt.

Herzog Ernst

BRD 1993

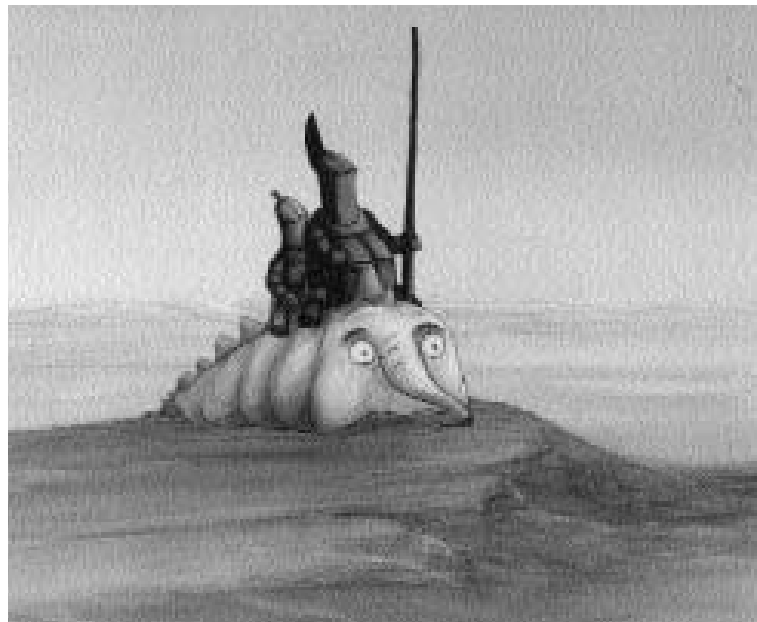
Regie: Lutz Dammbeck

FSK: o.A.

BJF-Empfehlung: ab 8 Jahren

BJF-Bestellnummer: 2 910 716

Animationsfilm, 44 Min., Farbe, dtF



Inhalt

Herzog Ernst lebt auf seiner Burg, so wie andere Ritter auch. Das Land ist unter ihnen aufgeteilt; langweilige Zeiten für tapfere Männer. Turniere beim Kaiser vertreiben die Zeit. Doch dieser Kaiser ist auf die Burg und die Mutter von Herzog Ernst aus und verstrickt ihn in eine Intrige. Der schwarze Ritter hilft dem gierigen Herrscher dabei. Herzog Ernst sitzt im Kerker für ein Verbrechen, mit dem er nichts zu tun hat.

Der Kaiser nimmt Abstand von der Todesstrafe, wenn Ernst den Karfunkelstein aus dem fernen Orient herbeischafft. So beginnt für Herzog Ernst und sein Gefolge eine abenteuerliche und fantastische Reise in unbekannte Länder und Gefilde. Er lernt Wesen kennen, die kein Mensch zuvor gesehen hat. Und er kommt dem Karfunkelstein auf die Spur. Als er nach Hause zurückkehren will, sieht er auf seiner Burg die Fahne des Kaisers wehen. Mit Hilfe des Karfunkelsteins kann er den Kaiser besiegen. Seine Mutter übernimmt die Herrschaft und Ernst zieht mit seinen Freunden fort; niemand weiß, wohin ...

Thematische und filmische Aspekte

„Die Legende von Herzog Ernst wurde mehr als zwei Jahrhunderte von reisenden Spielmannsleuten vorgetragen, weiter ausgeführt und vertont, bevor sie um 1284 niedergeschrieben wurde. Die Zeit der Kreuzritter wird lebendig: Die Ritter gehen auf Kreuzzug, ohne zu wissen, was sie tun. Alle bleiben in ihren Rüstungen „verhaftet“ und keiner von ihnen wird die Wunder begreifen, denen sie begegnen. Nur Herzog Ernst streift

seine mittelalterliche Schale ab. Teil um Teil verliert er seine Rüstung. Je mehr von ihm sichtbar wird, umso mehr lernt er die fremde Schönheit des Orients zu sehen.“

(aus: Verleihmaterial zum Film, SILVER CINE, Hamburg)

Naiv, neugierig, aufgeschlossen und mutig will Herzog Ernst seine Umgebung entdecken und erleben. Enttäuschungen und Verrat begleiten ihn, machen ihn zugleich stark und offen für Unbekanntes, menschliche Qualitäten, die in allen Zeiten von Bedeutung sind. Die mittelalterliche Dichtung und der ungewöhnliche Zeichentrickfilm von Lutz Dammbeck verquicken sich für den Zuschauer zu aktuellen Problematiken in historischem Gewand des Mittelalters bis hin zu Märchen und Wundergeschichten aus 1001 Nacht.

„Herzog Ernst beschreibt eine Zeit, in der Not, Ausweglosigkeit und verbrauchte Konzepte den Wunsch nach einer Erlösung durch Irrationalismus, Mystizismus und Wunderglauben weckten.“

Lutz Dammbeck

So ungewöhnlich die märchenhafte Geschichte des Ritters ist, so außergewöhnlich ist die farbliche Gestaltung des Films in pastell-erdfarbenen Tönen. Lutz Dammbeck arbeitete 7 Jahre an *Herzog Ernst*. Unüblich ist auch die Arbeitsweise der 12 Animator/innen und As-

sistent/innen gewesen. Sie zeichneten z.B. 19.000 Einzelzeichnungen der Figuren, die auf Zeichenpapier – nicht wie üblich auf Folie – umkopiert und dann einzeln koloriert wurden. So passten sich die Figuren adäquat in die fein gezeichneten Hintergründe ein. Damit entstanden sehr poetische Bilder, die von gewöhnlichen Zeichentrickfilmen stark abweichen und eine ganz andere Ästhetik für den Zuschauer hervorbringen.

Filmvorbereitung

Eine Kombination von Spielen, die Assoziationen zur Filmgeschichte hervorrufen, dienen zur Einstimmung.

Mein Familienwappen

Wappenrahmen werden in DIN A2 Größe vorgestellt, z.B.



(oder andere traditionelle Formen) zu denen sich die Kinder nach ihren Vorlieben einfinden. Die Kleingruppe zeichnet auf ihr Wappen das, was für sie wichtig ist, um sich zu charakterisieren, z.B. zu Äußerlichkeiten wie Brille, besondere Haarschnitte oder Merkmale an der Kleidung und Eigenschaften, die durch Tierdarstellungen oder ähnlichem dargestellt (Löwe = Mut, Fuchs = Schlaueheit ...) werden können.

Wortketten

Die Kinder sitzen im Kreis. Die/der Spielleiter/in gibt ein Wort vor z.B. Burg, Karfunkelstein, Orient, Ritter, Arijasper (Fantasiewörter bilden). Assoziationswörter werden nun von den Folgenden im Kreis dazu gesagt.

Beispiele:

1. Wort = Burg, weiter im Kreis: Knappe, Wassergraben, Brunnen ...

1. Wort = Karfunkelstein, weiter im Kreis: Schatz, Räuber, Zauberkraft ...

Mit dieser Übung wird die Fantasie zu einem bestimmten Thema angeregt, ohne bereits Wissen über den zu sehenden Film zu haben. Variante: Zu den oben genannten Begriffen werden Doppelwörter gebildet und das zweite Substantiv wird zu einem neuen Doppelwort verwandt, d.h. Burg, Burgfenster, Fensterglas, Glasscherbe ...

Ritterleben

In Stop and Go zur Musik (z.B. mittelalterliche Klänge oder Phil Glass „Koyanisquatsi“) gehen die Kinder im

Raum; bei jedem Stop wird eine Aufgabe gestellt. Nach deren Erfüllung laufen die Kinder wieder im Raum zur Musik bis zum nächsten Stop = nächste Aufgabe (z.B.: weitergehen wie ein Ritter in Rüstung, der Ritter verliert von seiner Rüstung ein Armteil, ein Beinteil, den Helm ..., sich als Ritter begrüßen: freundlich, ohne Berührung, mit Fantasiensprache).

Die/der Spielleiter/in erläutert: Ihr baut euch zu einer Burg zusammen. Es zieht euch magisch zu einem Punkt im Raum, z.B. zur Tür, zu einer Ecke, zum Schrank ... Wenn ich klatsche, werdet ihr zu einer steinernen Figur, die etwas ausdrückt – wir erraten es und lösen damit die Versteinigung auf. Ihr verwandelt euch in wundersame Wesen mit besonderem Gesichtsausdruck. Es zieht euch langsam in einen magischen Kreis – Ende des Spiels.

Stockspiele

Im Kreis übt jeder mit einem ca. 1,50 Meter langen Stock die Balance auf der Hand oder mit zwei Fingern. Der Stock wird im Rhythmus an den Nachbarn weitergeworfen (er darf nicht herunterfallen), dabei schaut man seinem Gegenüber in die Augen.

Partnerspiele: Z.B. einen Stock hin- und herwerfen, ohne ihn fallen zu lassen oder einen Stock an den Enden mit einem Finger zwischen den Partnern halten und dabei im Raum gehen. Eine weitere Variante: Die Partner stehen sich gegenüber; der eine hat seine Hände parallel vor seinem Körper und muss den Stock versuchen fest zu halten, wenn der andere ihn durchfallen lässt (Schulung von Konzentration und Reaktionsgeschwindigkeit).

Diese Stockspiele können in ein Turnieritual eingebettet sein und nach gemeinsamer Absprache über eine „Choreografie“ (D.h. Absprache über den Kampfablauf, Sieger/Unterlegener oder unentschiedener Kampf. Oberste Regel: Wir spielen den Kampf. Wie im Theater ist alles nur Bluff zum Vergnügen der Zuschauer) in einen „Ritterstockwettkampf“ enden.

Eine Frage an die Kinder steht vor der Filmsichtung

Wenn ihr einen magischen, einen Karfunkelstein hättet, welche Verwandlungen, Wünsche und Träume sollte er euch erfüllen? Ein Stein geht dabei im Kreis herum und hilft, die Gedanken zu formulieren.

Filmnachbereitung

Die Nachbereitungsspiele regen zum Nachdenken und Fantasieren über das Gesehene an, geben den Kindern verbale und spielerische Möglichkeiten, um sich zum Film zu äußern.

Unbekanntem folgen

In der Stadt der Agrippiner spielen Geräusche eine große Rolle. Die Kinder teilen sich in zwei Gruppen. Eine Gruppe denkt sich ein gemeinsames Geräusch aus, dem die andere Gruppe mit geschlossenen Augen in ihren Bewegungen durch den Raum folgen muss. Die Rollen werden anschließend getauscht.

Eine weitere Variante ist das Partnerspiel: Jedes Paar nimmt sich ein Orffsches Instrument aus einer Kiste. Der eine Spieler lockt mit seinem Instrument seinen Partner, der ihm mit geschlossenen Augen durch den Raum folgt. (Nonverbale Spiele nach einem Film lösen die visuelle Spannung aus dem Filmerlebnis, zwingen die jungen Zuschauer nicht gleich zu einer Aussage zum Gesehenen, lockern die Atmosphäre wieder für kreatives Spiel und Fantasie).

Der magische Stein

Ein Stein wird im Sitzkreis herum gegeben und animiert die Kinder zum Nachdenken über die Kräfte des Karfunkelsteins, den Herzog Ernst aus dem Orient mitgebracht hat. Fragen: Was konnte dieser Karfunkelstein – was bewirkte er? Entsprechend euren Ideen und Wünschen, die ihr vor dem Film geäußert habt?

Ritter begegnen fremden Wesen

Herzog Ernst und sein Gefolge begegnen auf der Reise immer wieder unbekanntes Wesen, die erst einmal nicht einzuschätzen sind, ob sie freundlich oder feindlich gesinnt reagieren.

Die anwesenden Kinder werden durch Lise in zwei Gruppen, Ritter und Wesen, eingeteilt. Die beiden Gruppen stehen sich mit dem Gesicht zur Wand im Abstand von mindestens 2 Metern gegenüber. Die/der Spielleiter/in gibt beiden Gruppen eine Spielaufgabe vor, die sie/er so leise ansagt, dass es die jeweils andere Gruppe nicht hören kann.

Aufgabe für die Ritter: sich verteidigen ohne anzugreifen; Aufgabe für die Wesen: neugierig und freundlich auf die Fremden zugehen. Auf ein Zeichen des Spielleiters drehen sich die Gruppen um und begegnen sich. Ein Zeichen beendet das Treffen. Ritter und Wesen ziehen sich wieder zurück. Die Rollen werden getauscht. Neue Aufgaben für die Ritter: die Ritter wollen die Wesen genauestens, aber vorsichtig untersuchen; Aufgabe für die Wesen: sie tun so, als ob sie die Fremden gar nicht wahrnehmen.

Es ist danach möglich, einzelne interessante Begegnungen nochmals aufzugreifen und in einer kleinen Spielszene weiter zu entwickeln. Wenn die Möglichkeit besteht, können sich die Kinder mit Stoffen in ihre Figuren verkleiden.

Arbeitsmaterialien

Technische Geräte: Abspielgerät, CD-Player oder Kassettenrecorder. Wappenvorlagen auf DIN A2 Bastelbögen, farbige Stifte, Stöcke, Stein, Stoffe, Orffsche Instrumente, div. Musik für das „Stop and Go-Spiel“.