

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.

Wallace & Gromit-Special: The Wrong Trousers/ Unter Schafen

Großbritannien 1993-95

Regie: Nick Park

Buch: Nick Park, Bob Baker

FSK: ab 6 Jahren

BJF-Empfehlung: ab 8 Jahren

BJF-Bestell-Nr.: 2 910 740

Spielfilm, 61 Min., Farbe, dtF



Inhalt

The Wrong Trousers

Wallace schenkt seinem Hund und besten Freund Gromit eine vollautomatische Hose zum „Gassi gehen“ am Geburtstag. Gromit ist nicht gerade erfreut darüber, zumal sich herausstellt, dass die Ex-Nasa-Hose ein Eigenleben beginnt und damit dem neuen Untermieter als Diebeswerkzeug zur Verfügung steht. Der hinterhältige Pinguin erschleicht sich das naive Vertrauen von Wallace. Gromit muss erst einmal tatenlos zusehen und das Grauen nimmt seinen Lauf. Der landesweit gesuchte Räuber-Pinguin plant den großen Coup: einen Diamantendiebstahl. Die Techno-Hose und Wallace spielen dabei keine geringe Rolle. Nur der treue Gromit kann die verfahrenere Situation noch retten.

Unter Schafen

Wallace und Gromit können ohne Käse und Cracker nicht leben. Doch die Kasse ist knapp, der Erfindungsgeist von Wallace und Gromit kennt aber keine Grenzen. Sie gründen einen vollautomatischen Fensterputz-Service: Wash'n go. Als die schüchterne Wolladenbesitzerin Wendolene Rambottom ihren Service beauftragt, verliebt sich Wallace sofort in sie. Aber er wird auch sofort in schändliche Intrigen eines finsternen Schafsmörders hineingezogen. Gromit wird sogar fälschlicherweise als Schafsmörder in den Knast gesteckt. Ein verbrecherischer Cyber-Dog hat die Finger im Spiel. Nur die immer währende Freundschaft zwischen Wallace und Gromit kann hier das Böse besiegen.

Thematische und filmische Aspekte

Nick Parks Figuren sind Kult in der Animationsfilmwelt. Meisterwerke, die immer wieder ausgezeichnet werden, bis hin zum Oscar. In den von Zeichentrick- und Computertrickfilmen beherrschten Produktionen für das Kino eine Besonderheit. Doch die Geschichten der beiden Knetfigurhelden sind einmalig, durch ihren Einfallsreichtum, durch witzige, nie langweilige Geschichten, die nur von Filmzitatoren so trotzen (wie bei diesen Filmen im Bereich der Science-Fiction/Action-Genre von *RoboCop*, *Terminator* bis zu *Indiana Jones* und der klassischen britischen Filmkunst). Wallace and Gromit haben allzu menschliche, lebenswürdige Fehler und der Charakter dieser Figuren wird den Zuschauern mit jedem Abenteuer vertrauter. Wallace ist erfinderisch, um immer wieder Cheese und Cracker im Haus zu haben. Er ist ideenreich und intelligent – aber nicht mehr als sein Hund Gromit! Äußerlich eher unauffällig, pflegt Wallace die britische Lebensweise, auch unter den widrigsten Umständen. Er ist sehr naiv und hat kein Glück bei den Frauen. Hindernisse türmen sich förmlich in seinem Leben auf und nur mit Hilfe von Gromit kommt er aus dem Schlamassel wieder heraus. Seine Unbedachtheit stellt ihre Freundschaft oftmals auf gefährliche Proben.

Gromit ist der Denker im Haus, belesen und oftmals mit den Augen rollend über die Einfältigkeit seines Herrchens. Er kommentiert ohne Worte die Aktionen und Reaktionen von Wallace. Er ist Held und Retter der Geschichten; ein Wunschhund.

Vorteil und Reiz der Plastillin-Animation ist die Möglichkeit durch diese Puppengestaltung eine Dreidimensionalität zu erlangen, im Szenenbild wie in der Figurengestaltung. Die Figuren bewegen sich mit dem schauspielerischen Können der Puppenanimatoren. So entstehen skurrile, von Spielfilm nur bedingt inszenierbare Filmstreifen, in der Kinder die Puppen als lebendige Personen akzeptieren und sich auf ihre Abenteuer mit Spass, Spannung und eigener Fantasie einlassen.

Filmvorbereitung

Maschinenbauer

Wallace und Gromit sind von verschiedenen faszinierenden Maschinen umgeben, die – auf der ständigen Suche nach Geld – Käse und Cracker, von ihnen gebaut werden. Diese einfachen, aber natürlich genialen Konstruktionen sind leicht nachzubauen – mit dem Körper.

1. Stufe:

Um das gewisse „Maschinengefühl“ zu bekommen: Eine Geräuschemaschine ohne hinteren Sinn wird „gebaut“. Dazu stellt sich ein Kind so in den Raum, dass um das Kind herum genügend Platz für weitere „Maschinenteile“ ist. Es stellt sich als erstes Maschinenteil mit entsprechender Bewegung und Geräusch so hin, dass ein zweiter sich „ankleben“ kann, der ein Geräusch und eine andere Bewegung der Maschine hinzufügt. Ein nächster kommt dazu usw. Die Maschine ist vollendet, wenn sie sich als ausreichend funktionierend fühlt und alle ihre Bewegungen und Geräusche noch ausführen kann. Maschinenstopp: das zuletzt angefügte Maschinenkind stellt seine Aufgaben ein, dann das davor usw.

2. Stufe:

Eine bestimmte Maschine wird in Konstruktionsgruppen montiert. Dazu ziehen die Kinder einen Zettel auf dem in entsprechender Anzahl Frühstücksmaschine, Fensterputzmaschine, Käsemondrakete, Schafwolle zum Pullover-Verarbeitungsmaschine o. Ä. zu lesen ist. Damit entstehen vier Konstruktionsgruppen, die aus sich die Maschine „bauen“ und ihren Gebrauch in einer Präsentation den anderen vorstellen.

3. Stufe:

Eigene noch nicht erfundene Kreationen („Das, was ich schon immer für mich mal erfinden wollte ...“) werden als Zeichnung oder im Körperspiel vorgestellt, z.B. ein Multifunktions-Maschinenhelm usw. Der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt.

Ich schenke dir ...

Wallace geht z.T. sehr oberflächlich mit seinem besten Partner Gromit um. So fällt auch sein Geburtstagsgeschenk, die Techno-Hose, eigentlich unten durch. Das sollte uns mit den eigenen Freunden nicht passieren. Hier ist die Gelegenheit, seinem besten Freund, seiner besten Freundin zu zeigen, dass man sie gut kennt und ihnen etwas schenken möchte, was von Herzen und mit Verstand und Witz kommt. Das kann ein treffendes Wort, ein imaginärer Gegenstand, ein Wunschtraum sein. Es muss zum Freund/zur Freundin passen und ihn charakterisieren.

Das Geschenke zeigt den anderen die Akzeptanz und Verbundenheit der Freunde. Kleine Haftzettel nehmen die „Geschenke“ auf; diese können, wenn vorhanden, an ein „Wallace & Gromit“-Plakat geklebt werden. Zur Geschenkpräsentation werden sie von dem Schenkenden an der Wand ausgewählt und dabei erklärt, warum gerade dieses Geschenk das Richtige für diesen Freund ist. Der/die Freund/in findet hoffentlich die Auswahl passender als Gromit die Techno-Hose.

Schlagzeilen und Storys

Die Handlung in *Unter Schafen* wird durch diverse Zeitungsschlagzeilen kommentiert und ergänzt. Schlagzeilen aus einschlägigen Tageszeitungen bieten jederzeit solche spannenden, dramatischen und komischen Geschichten, wie sie Wallace und Gromit erleben.

Vorarbeit: Sammeln von Zeitungsüberschriften, in denen interessante Geschichten stecken. Zum Spiel selbst werden diese Überschriften unter den Spielern ausgelost. Mitspieler werden gewählt, gemeinsam dazu eine Geschichte ausgedacht (die unten stehenden Fragen helfen, eine Geschichte fantasievoll zu entwickeln) und die Überschrift in eine kleine Spielszene umgesetzt.

Beispiel:

„Hätschelkind wurde cooler Bankräuber.“

(Berliner Kurier, 02.11.00, S.3)

Welche Personen spielen mit? Verwöhntes Kind, Mutter/Vater, Erbtante ...

Warum und wie wurde das Kind verwöhnt? Gibt es Nachweise, dass das zur Räuberei führte?

Was machte das Kind zum Coolen? An welchem Ort spielt die Geschichte? usw.

Aus den Antworten auf diese u.a. Fragen baut sich die Geschichte auf. Sie kann überzogen dargestellt werden und wird in einer Improvisation dem Publikum zur Unterhaltung vorgestellt.

Filmnachbereitung

Wallace & Gromit-Rätsel

Ein Rätselblatt wird entworfen, das Fragen mit jeweils einem Buchstaben der Filmfiguren hat. Dieses Blatt liegt in entsprechender Anzahl im Kino mit bereit gestelltem Schreibzeug aus und wird dann eingesammelt. Die Gewinner werden beim nächsten Kinderkinobesuch mit einer kleinen Überraschung vorgestellt. Nebeneffekt: Adressen, die für die nächsten Kinderkinoveranstaltungen neue Kontakte ergeben können.

Beispiel:

- W** ie heißt die besondere Hose, die Wallace Gromit zum Geburtstag schenkt?
A uf welchen Verdacht hin wird Gromit in *Unter Schafen* verhaftet?
L iest Gromit gerne Zeitung? Warum?
L ässt Wallace Gromit mal im Stich? Wann?
A n wen vermietet Wallace Gromits Zimmer? Beschreibe ihn!
C heese = Käse ist Wallace und Gromits Leidenschaft. Doch in wen verliebt sich Wallace?
E rfindungen bestimmen Wallace und Gromits Leben. Schreibe auf, welche du von ihnen kennst.

Antworten:

- W** Techno-Hose
A ... auf den Verdacht hin, der Schafsmörder zu sein.
L Ja, weil er der Schlauere ... ist.
L Ja, als Wallace einen Untermieter einziehen lässt, der ihn um den Finger wickelt. Der Pinguin.
A ... an den Pinguin, eine undurchsichtige Person, ein lang gesuchter Dieb ...
C in Wendolene Rambottom (Wollladenbesitzerin).
E Frühstücksmachmaschine, Fensterputzmaschine, Käsemondrakete ...

Namen werden zu Geschichten

Mit den Buchstaben der Namen, Gromit, Wallace, Wendolene können Geschichten ausgedacht werden, die vielleicht sogar ein neues Abenteuer der Plastillin-Helden beinhalten. Dazu werden auf einer Tafel oder einem Stück Packpapier die Buchstaben der oben genannten Namen untereinander geschrieben. Zu jedem Buchstaben wird ein Wort gefunden, das als Anfangsbuchstabe diesen Namensbuchstaben hat.

Beispiel:

- | | |
|----------|-------------|
| G | ehen |
| R | eise |
| O | fen |
| M | ahlzeit |
| I | gel |
| T | estfahrzeug |

Aus diesen Worten wird eine Geschichte mit Wallace & Gromit fantasiert und eventuell in wichtigen Momenten schon vorgespielt oder als Comic aufgezeichnet. Wenn eine Videokamera vorhanden ist, kann man diese entstandenen kleinen Episoden mit selbst geformten Wallace & Gromit-Knetfiguren als Stop-Trickfilm auf Video bannen und vorführen. Dazu sind aber sicherlich weitere Treffen mit interessierten Kindern erforderlich.

Arbeitsmaterialien

Headlines aus Zeitungen, Packpapier, dicke Filzstifte, Haftzettel, Stifte, vorbereitete Rätselblätter, Videokamera, Knete, Unterlagen, Monitor, DIN A4 Blätter.