

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 Tips zur Arbeit mit dem Film mitteilen. Die Arbeitshilfen werden dadurch laufend ergänzt.

Die grüne Wolke

Deutschland 2001

Regie: Claus Strigel

Drehbuch: Ulf Stark, nach dem Roman „Die grüne Wolke“ (Originaltitel: „The Last Man Alive“ von Alexander S. Neill

FSK: ab 6 Jahren

BJF-Empfehlung: ab 8 Jahren

BJF-Bestell-Nr.: 2 910 957 (16 mm)

2 930 957 (DVD)

Spielfilm, 93 Min, Farbe, deutsche Originalfassung

1. Inhalt:

Schuldirektor Birnenstiel ist ein großer Geschichtenerfinder. Damit macht er sich bei seinen Schülern sehr beliebt, zumal man in seinen Geschichten mitmischen kann. Eines Tages erzählt er die Geschichte vom letzten Menschen auf der Erde: Durch eine grüne Wolke wurde die ganze Menschheit zu Stein verwandelt. Die Kinder mit ihrem Lehrer Birnenstiel entkommen dem nur, weil sie gerade mit dem Fun-Shuttle eines amerikanischen Multimilliardärs um die Erde fliegen. Neue Zeiten kommen auf sie zu. Nicht nur, dass sie sich mit

- einer tiefgefrorenen Schönheitskönigin,
- genmanipulierten Killertomaten in der Wüste,
- einem japanischen Professor, der im Selbstversuch zu einem aggressiven Baum mutiert,
- schwarz/weiß Gangstern aus einem Mafia-Film und
- einem heimlichen Überlebenden, der die Kinder vernichten will

befassen müssen. Birnenstiel will der letzte Mensch auf der Erde sein, Ruhe und Frieden genießen.

Damit können sich natürlich die Kinder nicht abfinden. Nach einigen Turbulenzen lassen sie die Geschichte voller Phantasie und Unwahrscheinlichem mit einer rosa Wolke enden.

Ein Spielfilm, frei nach dem Buch von Alexander S. Neill „The Last Man Alive“ (1938).

2. Thematische und filmische Aspekte:

Es gibt wohl keinen Kinderfilm der letzten Zeit, der so viele verschiedene Meinungen hervorgerufen hat, wie „Die grüne Wolke“: von der FSK-Freigabe zunächst ab



zwölf Jahren, dann nach Filmschnitten ab 6 Jahren, bis hin zu kritischen Meinungen von Medienpädagogen. Claus Strigel hat sein „Fan-Buch“ verfilmen wollen und fand in dem Autor Martin Österreicher einen Mitstreiter. „Die grüne Wolke“ von Alexander S. Neill galt als nicht verfilmbar. Nun kann man über „das erste Mal“ streiten, doch es liegt vor. Neill haftet das Etikett der antiautoritären Erziehung an. Strigel meint dazu in einem Interview: „... Neill selbst nannte seine Methode die ‚nicht autoritäre Erziehung‘. .. Er hatte vielmehr ein sehr simples Prinzip: Er hat sich nicht über die Kinder gestellt. Von ihnen erwartete er die gleiche Wertschätzung, die er ihnen entgegenbrachte... Es ist das Prinzip der selbstsicheren Erwachsenen, das in Summerhill lebt. Und der Humor ist außerdem sehr wichtig...“

Hier einige ausgewählte Zitate, die unterschiedliche Auffassungen zum Film vorstellen und gleichzeitig Anlässe für eine intensive Auseinandersetzung zur Vor- und Nachbereitung anbieten:

„... Die Stars: Jan-Geerd Busse ist seit den 50ern auf deutschen Theaterbühnen zu Hause, spielte unter Peter Zadek, Rainer Werner Fassbinder und Claus Peymann. Beste Szene: Als die Kids nach ihrer Landung feststellen, dass alle versteinert sind, feiern sie eine Party im Kaufhaus. Doch es gibt einen Überlebenden: Manager Brömse hatte sich im Atombunker eingeschlossen. Leider entpuppt sich Brömse als absoluter Kinderhasser. BZ- Wertung: Ein spannender und kluger Kinderfilm. Claus Strigel zündet nicht nur

ein Feuerwerk toller Computertricks, sondern regt die Zuschauer zum Mitdenken an. Und schließlich zeigt er Kinder so, wie sie wirklich sind. Mal frech und vorlaut, mal ängstlich und traurig, aber immer wissbegierig.“ (Berliner Zeitung, 05.04.2001)

„ ... Für die Besetzung der Kinderrollen ging Claus Strigel buchstäblich auf die Straße. Beim Street-Casting suchte er die besten jungen Talente aus. Und dennoch gelingt es Strigel nicht, die Zuschauer emotional zu packen. Das liegt weniger an der Geschichte als an den Charakteren ... erfährt man ... über die Kinder zu wenig, als dass man ihren Abenteuern wirklich mit dem Herzen folgen könnte ... Trotzdem leistet Claus Strigel bewundernswerte Pionierarbeit ... In diesem Sinne: Wer skurrile Geschichten mit Köpfchen liebt, sollte auch 'Die grüne Wolke' sehen - ein Kon-



trastprogramm zu Pokemon und Konsorten für Eltern und Kinder....“ (Madalina Pakosch, KinoKino, BR-online)

“ ... Den Film finde ich deshalb so gut, weil die Freunde so gut zusammenhalten und weil der Film von vorne bis hinten spannend ist. Besonders lustig fand ich die Stelle mit dem lebenden Gemüse. Ich fand den Film sehr gut.“ (Moritz, 11 Jahre, aus: Kinder- und Jugendfilm-Korrespondenz Nr. 85-1/2001)

„Ich finde den Film nicht so gut, denn er ist so unwirklich..., z.B. das mit der Gemüseverfolgung finde ich ziemlich lächerlich. Ständig passiert etwas anderes... An manchen Stellen gab es aber auch Spannung.“ (Isolde, 11 Jahre, aus: Kinder- und Jugendfilm-Korrespondenz Nr. 85-1/2001)

Prädikat der Filmbewertungsstelle Wiesbaden (FBW): „Der Bewertungsausschuss hat dem Film mit 3: 2 Stimmen das Prädikat ‚wertvoll‘ erteilt. Der Film spielt mit zeitgemäßen Mitteln, um Phantasie und Wirklichkeit zu einem filmischen Ganzen zu verschmelzen. Den Entstehungsprozess einer Geschichte zu einem filmischen Erlebnis zu machen, ist ein ungewöhnlicher Ansatz. Einfallsreich werden die imaginären Abenteuer der einzelnen Protagonisten in Szene gesetzt.

Die Figuren sind eher typisiert, wirken jedoch authentisch durch die ihnen zugeordneten Eigenschaften. Die Verknüpfung von diversen Phantasie- und Realitätsebenen ist schlüssig und nachvollziehbar. Optisch interessant gestaltet ist das kommunikative Erlebnis des Geschichtenerzählers und ihrer Erfindung durch den Einsatz einer doppelten filmischen Ebene (Aufnahme der VHS- Kamera). Das dramaturgische Prinzip ist stringent und durchschaubar, die Umsetzung verliert jedoch zeitweise an Dichte. Ein großer Spannungsbogen baut sich nicht auf, obwohl die einzelnen Sequenzen von unterschiedlicher sinnlicher Qualität durchaus überzeugen.“ (aus: Kuratorium junger deutscher Film, Informationen Nr. 04)

Weitere Besprechung in der Kinder- und Jugendfilm-Korrespondenz Nr. 85-1/2001 von Gudrun Lukasz-Aden und Christel Strobel

Der Film hat sicherlich in der Erzählweise (das Vorhaben einer neunteiligen Fernsehserie spürt man) Schwächen; die schnellen Schnitte sind jedoch den Sehgewohnheiten heutiger Kinder näher als unseren, den Betreuern von Filmveranstaltungen. Beim Münchner Kinderfilmfest 2001 hat „Die grüne Wolke“ im Beisein des Regisseurs und Drehbuchautor viel herbe Kritik vom Erwachsenenpublikum bekommen. Irgendwann in der Diskussion meldete sich ein etwa 10jähriger Junge zu Wort: „Ich weiß gar nicht, was die Erwachsenen haben. Ich habe alle Ebenen des Films voll verstanden.“

„... Wenn durch diese Verfilmung etwa ... Kinder, die ... mit mir im Kino saßen, animiert werden, das Buch zu lesen (und sich hoffentlich nicht dran stören, dass dort kaum Tomaten vorkommen), dann hat der Film ... etwas positives erreicht.“ (Thomas Vorwerk für satt.org, 07/2001)

Zur Raumatmosphäre, in der die Kinoveranstaltung stattfindet:

Verschiedenfarbige Wolken aus unterschiedlichen Materialien (Kunststoff, Packpapier, Netz Stoff etc.) sind im Kinosaal und im Vorraum befestigt. In ihnen stecken das Plakat und Bilder aus dem Film „Die grü-



ne Wolke“ (siehe im Internet: www.gruene-wolke.de).

Sie lösen Phantasien beim Betrachter aus, die auf eine Geschichte mit unwirklichen Begebenheiten, mit phantastischen, auch blutrünstigen Wünschen hinweisen. Im Nachwort von A.S. Neill zu seinem 1970 geschriebenen Buch heißt es u.a.: „ ... Ich habe versucht, mich dem Geschmack meiner Zuhörer (im Jahre 1938 eine Gruppe von Neunjährigen) anzupassen, und dabei festgestellt, dass ihnen der Sinn hauptsächlich nach Blutbädern und Donnergrollen stand. Folglich ist diese Geschichte ziemlich gewalttätig ... Verbale Gewalt scheint keinen großen Eindruck zu hinterlassen ...; aber wenn sie auf dem Bildschirm sehen, wie zwei Männer sich verdreschen, sind sie oft schockiert und auch Horror-Comics sind eine Qual für sie ... Man könnte argumentieren, dass Kinder, die mit neun ihre Aggressionen ausleben können, mit vierzig kaum aggressiv sein werden. Das jedenfalls ist meine Erfahrung.“

Musikeinspiel beim Einlass: wenn vorhanden, CD mit elektronisch produzierten Klängen, z.B. J. M. Jarre, Vangelis, M. Oldfield, Sven Våth ...

3. Filmvorbereitung:

„...Deine Phantasie ist nicht tot, so lange du nicht tot bist, sie ist nur eingefroren. Schalte deinen zensurierenden Verstand aus und heiße das Unbewusste als Freund willkommen:

Er wird dich an Orte führen, die du dir nicht hast träumen lassen, und es wird Dinge hervorbringen, die origineller sind als alles, was du erreichen könntest, wenn du Originalität anstrebst. ...“ Keith Jonstone

3.1. Geschichten erfinden

Die Phantasie spielen lassen, Geschichten erzählen und darstellen, wie geht das? Es gibt viele Möglichkeiten, zu Geschichten zu kommen. Nachfolgend einige Anregungen dazu, woraus man sich den eigenen Ansatz für Phantasiegeschichten auswählt! Bei aller Phantasie ist ein „roter Faden“ wichtig:

Wer sind die Hauptfiguren meiner Geschichte und wo spielt sie?

- Genaue Beschreibung ihrer Person (Alter, Geschlecht, Lebensumstände, Familie, Konflikt...)?
- Welche Situation/welche Probleme verbinden die Personen miteinander; in welcher Stimmung befinden sie sich?



- Wo wohnen die Figuren (genaue Ortsbeschreibung)?
- Wie stelle ich mir das Ende meiner Geschichte vor (happy end, offenes Ende...)?

3.2. Fantasiegeschichte

Dabei hilft das Alphabet. Zu A, B, C ... wird ein Wort erdacht, das auf einer großen Tafel/Merkwand für alle zum Lesen notiert wird. Nun werden mit diesen gewählten Worten (mindestens fünf dieser Worte sollten in einer Geschichte vorkommen) Geschichten gemeinsam erfunden. Die Worte können dabei in beliebiger Reihenfolge verwandt werden. Falls zu einem Buchstaben kein Wort gefunden wird, wird er einfach ausgelassen. Themen z.B.:

Helden in Gefahr!: A wie Angst, B wie brutal, C wie Chaos, D wie Daumen, E wie Entdecker ... usw.

Anfang der Geschichte: Der große Wissenschaftler und Entdecker Erasmus Stubennagel hatte Angst. Er wurde von unbekanntem Gangstern verfolgt, die ihm seine für die Menschheit bedeutende Antikrankheitsformel entreißen wollen. Dabei gingen sie brutal und erbarmungslos vor. Sogar vor Daumenbrechen und Kidnapping schreckten sie nicht zurück. In Stubennagels Labor herrschte Chaos....

oder:

- Wir sind allein auf der Welt - was tun?!
- Hurra, wir sind die Macher!
- Eine unglaubliche Geschichte - wahr oder nicht wahr?

3.3. Zeitungstheater

Zeitungen, Zeitungsbilder, Schlagzeilen werden als Ausgangspunkt für geheimnisvolle Abenteuer mit erfundenen Helden genutzt. Dazu arbeiten die Kinder in kleineren Gruppen. Durch ein Teilungsspiel (je nach Anzahl der Zuschauer werden den Kindern am Beginn

der Veranstaltung die Zahlen 1- 6 oder Symbole auf den Handrücken geschrieben bzw. gedruckt) entstehen diese „Geschichtenerfinder-Autorengruppen“. Wenn die Gruppe möchte, können außer dem Vorlesen der Geschichte, Szenen aus der erfundenen Geschichte vorgespielt werden (Etüden).

3.4. Gegenstände werden zur Geschichte

Zehn Gegenstände liegen in einer Kiste. Sie werden „blind“ (die Augen werden verbunden) in der Kiste ertastet, für die Zuschauer genau beschrieben, gemeinsam erraten und dann gezeigt. Alle Gegenstände sollen nun in erfundenen Geschichten eine Rolle spielen, mindestens drei in einer Geschichte.

3.5. Geräusche-Geschichte

Verschiedene Geräusche, ca. 30 sec. lang, werden vorher mit einem Kassettenrecorder aufgenommen. Diese Geräusche werden von den Zuhörern im Saal erkannt und als Anregung für eine „Geräusche-Geschichte“ genommen. Die Konzentration auf einen Sinn, das Hören, macht den Kopf frei für eigene Bilder beim „Spinnen“ einer Geschichte.

3.6. Das Fun-Shuttle-Spiel für maximal 30 Kinder

Hierbei geht es darum, möglichst überzeugend zu sein, sich durchzusetzen und fantasievolle, originelle Ideen zu haben. Fünf oder sechs Stühle stehen im Halbkreis an vier verschiedenen Orten des Raumes. Jeder dieser Arrangements verkörpert ein Fun-Shuttle mit seinen Insassen. Zum Aufteilen der jeweiligen Crew werden die Teilnehmer des Spiels von 1 bis 4 durchgezählt und besetzen damit Shuttle 1 bis 4 (Stühle entsprechend kennzeichnen). Alle Shuttles haben die gleiche Ausgangsbasis und steigen nach einem Startritual - mit den Kindern gemeinsam bestimmen (z.B. Fußetrampeln, Händeklatschen, Schreien) - in den Weltraum auf. Nachdem ein beachtliche Höhe erreicht wurde, wird ein Leck festgestellt, das unweigerlich zum Absturz aller Passagiere führen wird, wenn nicht vorher jeweils ein Mitflieger in den Weltraum aussteigt. Im gemeinsamen Gespräch habendie Insassen nun die Möglichkeit, die anderen von der eigenen Wichtigkeit zu überzeugen; Aufschneiderei und Flunkerei mit inbegriffen. Eine Fun-Shuttlegruppe diskutiert; die anderen drei Teams hören diesem Gespräch zu und entscheiden mit den SpielerInnen nach ca. fünf Minuten, wer von der jeweiligen Besatzung aussteigen muß - oder gibt es andere Lösungen?

Nach der Entscheidung, wie das Shuttle zur Erde zurückkommt, sollte darüber gesprochen werden, was geschehen ist und warum.

4. Übergang zum Film

Völlig Verrücktes passiert auch im folgenden Film, denn kennt ihr einen Lehrer, der sich abends mit seinen Schülern trifft, um sich gemeinsam Geschichten auszudenken, in denen es nur so von Verfolgungsjagen, Schießereien und Toten wimmelt ...?

5. Filmbereitungen:

5.1. Versteinern und Erlösen

Ein Bewegungsspiel nach dem Film, das eine gewisse Raumgröße erfordert. Es werden zwei Gruppen gebildet. Rote und grüne Bänder an den Armen kennzeichnen die Gruppen. Wer jeweils von der anderen Gruppe angetippt wird, ist versteinert und kann nur von den eigenen Gruppenmitgliedern wieder erlöst werden. Wenn alle Mitglieder einer Gruppe versteinert sind, ist das Spiel zu Ende.

5.2. Alle auf die rosa Wolke!

Eine rosarote Kreidewolke wird im Umriss auf den Boden gemalt. Alle mitspielenden Kinder gehen um diese Wolke herum. Aufgabe: Alle SpielerInnen müssen auf der Wolke Platz haben, auch wenn die Wolke in den nächsten Spielrunden immer kleiner wird. Ein Interaktionsspiel, bei dem es um das Miteinander geht. Nach der letzten Runde werden die Beobachtungen während des Spiels ausgetauscht, z.B. warum meistens noch Platz in der Mitte ist, sich alle am Rand drängeln, warum die Mädchen oftmals kooperativer sind, die Jungs mehr mit körperlicher Kraft und Schnelligkeit handeln usw.

5.3. Bildhauer und Statue

Ein Partnerspiel. Die Partner bestimmen unter sich, wer „Bildhauer“ und wer „Statue“ (der, der sich formen läßt) ist. Anregungen zum „Formen“ ergeben sich aus Situationen im Film. Aus diesen „Standbildern“ werden „bewegte Bilder“. Die Kinder spielen Filmsequenzen nach, so, wie sie diese als Zuschauer erlebt haben.

5.4. Zwei Anregungen, die Buch und Film verbinden:

5.4.1. Gangstersprache

Im 5. und 6. Kapitel begegnen den Kindern der Geschichte Gangster. Diese benutzen eine eigene Sprache (siehe Seite 89/90, rororo-Ausgabe von April 2001: „... Wir sind koscher. Wir haben noch nie einen gelinkt. Wir sind keine Polypen, und die Wolkenseibel ist auch keine linke Annonce. Laßt das Hemd an, bis wir beschäumt haben. Gleich kommen die Klötze...“) Auch ein Bandenkrieg bahnt sich an (siehe Kanonenwettstreit, Seite 93/94, rororo-Ausgabe von April 2001) bis zu den Erkenntnissen: „es sei dumm, sich gegenseitig abzuknallen, wenn nur noch so wenige Leute übrig seien...“ und „... geistig überlegene Menschen werden sich aus diesem Krieg heraushalten.“

5.4.2. Banden-Meeting

Ein Banden-Meeting (maximal drei Banden, entsprechend der Anzahl der mitspielenden Kinder) wird vorbereitet. Zwei Aufgaben stehen im Vordergrund:

1. Eine eigene Bandensprache wird entwickelt. Nur Bandenmitglieder können diese erkennen und sprechen. Welche Sprache zur Verständigung nach außen wird dann gewählt?

2. Die Banden geben sich ein neues Ziel, da sie erkannt haben, dass Krieg keine geistige Herausforderung für sie ist. Welches Ziel könnte es sein? Wünsche an unsere reale Welt spielen hier eine Rolle. Zum Banden-Meeting werden Sprache und Ziele vorgestellt.

5.5. Roboterspiel

Im 11. Kapitel des Buches suchen die Kinder eine Herausforderung für sich und bauen Roboter. Sie zeichnen und entwerfen sie, z. B. einen Polizeiroboter. Sie bauen Modelle und testen sie. Knopf A am Roboter: er geht; Knopf B: er spricht; Knopf C: der Roboter tanzt; Knopf D: vielleicht ein „Mathe-Knopf? Die Frage ist: Sind es nützliche Roboter? „... Alles läuft darauf hinaus, dass jeder von uns seinen eigenen Roboter braucht... Die Kinder vereinen ihre mannigfaltigen Talente und stellen für jeden einen eigenen Roboter her... Die Roboter waren nicht vollkommen. Roboter ahmen nur das nach, was sie beim Menschen beobachtet haben... Neill: Mir ist gerade etwas zu diesen Robotern eingefallen. Ich habe folgende Theorie: Jeder von euch hat einen Roboter gebaut, der sein eigenes Unterbewußtsein ausdrückt...“

Diesen Roboterbau kann man in einem Partnerspiel ausprobieren. Ein Partner wird dabei zum „Roboter“ und führt das aus, was er als „Befehle“ und Aufgaben vom „Konstrukteur“ erhält. „Knöpfe“ können die Schultern, der Rücken, die Hände, der Po, der Kopf sein. Diese werden vom „Konstrukteur“ angetippt! Nach der Vorführung werden die Rollen getauscht, damit jeder seinen Roboter erfinden kann. In diesem Roboterspiel können Eindrücke des Films verarbeitet werden, z.B. konkrete Filmsequenzen angesprochen und erlebt werden: z.B. die Killertomaten kommen: Ich und meine Roboter handeln so: ...

5.6. Wolkenkreis mit Stein

Alle MitspielerInnen setzen sich im „Wolkenkreis“ auf den Boden. Ein Stein wird von einer Hand zur anderen gegeben. Wer diesen Stein in der Hand hält, kann sich über den gesehenen Film äußern, z.B. welche der Geschichten von Mark, Biene, Evi, Bernie, Golo oder Jasmin ihnen am meisten gefallen hat, was nicht zu kapiern bzw. langweilig oder ärgerlich war. Dabei kann auch auf die literarische Vorlage eingegangen werden.

6. Materialien

Verschiedene Stoffe (Kunststoff: Abfallbeutel, Abdeckplane etc., Textil, Packpapier, Baumschutznetz blau/grün), Filmfotos aus dem Internet kopiert, Filmplakat, Tesafilm/ Reiszwecken, Zeitungspapier, Gegenstände, Schreibblätter A4, Notizwand und dicken Filzstift, Stühle, rosarote Kreide, Stein, das Buch von A.S. Neill „Die grüne Wolke“

7. Literaturempfehlungen

- A.S. Neill, Die grüne Wolke, rororo, Rowohlt Taschenbuchverlag GmbH, Reinbeck bei Hamburg 1995/ 4. Auflage April 2001, ISBN 3 499 20794 X
- Die Grüne Wolke, als Hörkassette und als CD, Universal Family Entertainment, Hamburg, 1998
- Die grüne Wolke. Ein Leseprojekt. Zu dem gleichnamigen Kinderbuch von A.S. Neill., erarbeitet von Kirsten Großmann. (Sonderband)
- Kinder- und Jugendfilm-Korrespondenz Nr. 85-1/2001 und Nr. 87-3/2001
- Homepage: www.gruene-wolke.de
- Keith Jonston, Improvisation und Theater, erschienen Juli 2000, in Taschenbuchausgabe im Buchhandel erhältlich.

