

sag was du denkst
sag's auf

spinxx.de
das onlinemagazin für junge medienkritik



Medien aktiv reflektieren

Petra Wonsowitz

Die Erstellung einer Filmkritik am Beispiel des Animationsfilms „Rango“ (10 – 13 Jahre)

Die kritisch-analytische Reflexion von Filmen im Rahmen einer medienpädagogischen Projektarbeit mit 10-13-jährigen Kindern, zielt nicht darauf ab Filmkritik-Expertinnen und -Experten hervorzubringen, sondern die sachanalytische Kompetenz der jungen Rezipienten zu fördern. Für das hier vorgestellte Konzept der methodischen und medienspezifischen Möglichkeiten einer Filmanalyse sind deshalb didaktische Aspekte, die die Rezeptionskompetenz der Zielgruppe fördern, besonders interessant. Vor allem die Fähigkeit eine narrative Handlung wiederzugeben, dabei Stellung zu beziehen und zu einer kritischen Einschätzung des Gesehenen zu gelangen, soll bei den jungen Projektteilnehmern geschult werden.

Gegenstand des Praxiskonzeptes „Erstellung von Filmkritiken“ ist der 3-D-Animationsfilm „Rango“ von Gore Verbinski, USA 2011. Dieser Film ist aus mehreren Gründen interessant für die medienpädagogische Arbeit:

1. Das Genre Trickfilm ist bei der Zielgruppe sehr beliebt und akzeptiert.
2. Die Handlung ist kindgerecht ohne kindlich zu sein.
3. Als Parodie auf ein weiteres Genre, den Western, entlarvt der Film humorvoll dessen filmische Stereotype und dramaturgischen Mittel.

Phase 1 – Spielerischer Einstieg: „Genre-Switching“

Vor der Filmrezeption und schriftlichen Filmanalyse, die von den Teilnehmer/innen Ruhe und Konzentration verlangt, sollte ein aktiver, spielerischer Einstieg stehen. Ein Spiel wie das „Genre-Switching“ wäre hierfür gut geeignet:

Alle Mitspieler sitzen im Kreis. Die Spielleitung beschreibt eine sehr einfache Handlung/Szene wie: „Karin und Bernd wollen eine Straße überqueren - DA, PÖTZLICH...“ Nach diesem Einstieg klatscht die Spielleitung in die Hände, nennt gleichzeitig ein Genre (z.B. „Horrorfilm“) und gibt damit an die Mitspielerin / den Mitspieler links von sich weiter. Die Aufgabe besteht nun darin, die angefangene Geschichte im vorgegebenen Genre weiter zu erzählen, bis die Spielleitung erneut klatscht und ein anderes Genre nennt. Mit dem Genrewechsel ist auch die nächste Mitspielerin / der nächste Mitspieler an der Reihe.

Je stärker der Kontrast zwischen den genannten Genres ausfällt, desto interessanter und lustiger gestaltet sich das Spiel - und da die Geschichte in relativ kurzer Zeit sehr schnelle Wechsel durchläuft, wird sie schon ab dem zweiten Spieler zunehmend absurd und komisch. Das Spiel endet, sobald es die Spielleitung für angebracht hält: "Und Du beendest die Geschichte jetzt als Western."

Beim "Genre-Switching" gibt es weder Gewinner noch Verlierer. Ziel des Spieles ist vielmehr zu erkennen, was ein Genre eigentlich ausmacht. (Was verbinde ich spontan mit einem "Horrorfilm" und wie kann ich die wichtigsten Elemente schnell in eine Handlung einbauen?).

Das Thema ließe sich alternativ oder zusätzlich auch durch das Herausstellen von spezifischen Genre-Merkmalen vertiefen, beispielsweise durch ein Arbeitsblatt, dass in Gruppenarbeit gelöst wird.

Siehe auch Downloadangebot: Arbeitsblatt „Genres“

Phase 2 – Filmsichtung und Filmreflexion

Die gemeinsame Filmsichtung sollte – egal ob mittels Beamer oder Monitor - in einer konzentrierten Atmosphäre stattfinden. Stellen Sie vorher sicher, dass alle Handys ausgeschaltet sind und keine Störungen von außen erfolgen. Bei der ersten Sichtung wird der Film in voller Länge gezeigt.

Die rezeptive Aufarbeitung kann anschließend mit einem *Gesprächs-Impuls* beginnen wie z.B. der Frage:

Was glaubst Du, wie Rango sich gefühlt hat, als er sein sicheres Zuhause verloren hat?

Ein solcher Einstieg fordert einerseits die Perspektivenübernahme und Empathie bei den Rezipienten heraus und fördert zugleich die Fähigkeit eine narrative Handlungslogik nachzuvollziehen. Zur Klärung von Verständnisfragen sowie für die weitere filmische Aufarbeitung sollten einzelne Szenen separiert und erneut gesichtet werden. (DVD-Menüs verfügen in der Regel über eine differenzierte Szenenauswahl).

Unterstützende Impulse, die bei der *Reflexion von Figurenverhalten und dramaturgischen Mitteln* (Handlungsverlauf, Erzählstruktur, Montage) hilfreich sind, wären beispielsweise:

Was würdest Du an seiner/ihrer Stelle tun?

Wie fühlt sich die Figur und woran erkennt man das?

Woran sehen wir, dass die Figur gut/böse ist?

Woran hast Du gemerkt, dass gleich etwas Schlimmes passiert?

Woher wissen wir, dass es sich um einen Western (eine Westernparodie) handelt?

Welche Situationen/Gegenstände/Orte sind hier wichtig und warum?

Mittels solcher und weiterer Leitfragen lassen sich die besonderen Filmspezifika unter wirkungsanalytischen sowie genrespezifischen Gesichtspunkten vergegenwärtigen und aufarbeiten und letztendlich zur Einordnung und Bewertung des Films befähigen. Die Ergebnisse des Filmgesprächs können an einer Wandtafel zusammengefasst oder individuell mitprotokolliert werden.

Phase 3 - Filmkritik schreiben: Was ist zu beachten?

Mithilfe der Ergebnisse aus dem Filmgespräch sollten die Teilnehmer nun in der Lage sein, eine individuelle, kurze Filmkritik zu verfassen. Um die Vorgehensweise zu systematisieren, hilft die Berücksichtigung folgender Kriterien:

1. Filmspezifika (Credits)

- Filmtitel, Land, Erscheinungsjahr
- Genre
- FSK (Altersfreigabe)
- Laufzeit
- Regie
- Darsteller (bei Trickfilm ggf. Stimmgeber)
- Verleih

2. Aufbau

- Anleser/Teaser: Ein aussagekräftiger Satz, der den Film beschreibt und neugierig macht.
- Inhalt: Kurze Inhaltsbeschreibung, ohne den Schluss zu verraten. **Wichtig:** immer im Präsens schreiben.
- Kritik: Auseinandersetzung mit dem Thema, der Gestaltung und Wirkung des Films.
- Fazit: Wie beurteilst du den Film insgesamt? (Kurze Zusammenfassung des Inhalts mit Bewertung).

2a. Checkliste zur Kritik:

- Um welches Genre handelt es sich?
- Wer ist die Zielgruppe des Films?
- Welche Hauptfiguren gibt es? Wie werden sie charakterisiert? In welcher Beziehung stehen sie zueinander?
- Was gefällt dir daran/gefällt dir daran nicht?
- Wie bewertest du die Darsteller/innen? (Überzeugend, unglaubwürdig, überdreht...)
- Wie wird die Geschichte erzählt? (Schnell, langsam, lustig, spannend...)
- Gibt es besondere Effekte? (Viele Schnitte, Überblendungen, Kameraschwenks, Perspektivwechsel ...)
- Wie empfindest du die Musik? (Passend, störend, gefühlvoll..)
- Wie beschreibst du die Dialoge/Sprache (verständlich, unverständlich ..)
- Wem würdest du den Film empfehlen? Für welches Alter ist er geeignet?

Die hier aufgeführten Kriterien sind als Anregung zu verstehen und müssen grundsätzlich nicht vollständig in die Kritik einfließen.

Als zusätzlicher Ansporn könnte den Kindern in Aussicht gestellt werden, ihre fertigen Kritiken bei spinxx.de zu veröffentlichen.

Phase 4 – Medienpraktische Fortführung: Trickboxx und Co.

Aus methodisch-didaktischer Sicht sollte das Analyseverfahren in einem handlungsorientierten Kontext stattfinden und genügend Raum für praktische Erfahrungen lassen. So kann das Gelernte besser vertieft bzw. sofort praktisch umgesetzt werden. Neben der Möglichkeit der zuvor beschriebenen ausschnittshaften Filmreflexion unter bestimmten Fragestellungen, bietet eine Animationsfilmanalyse die ideale Voraussetzung zur praktischen Aufarbeitung - beispielsweise durch die Arbeit mit der „Trickboxx“ des Kinderkanals. Bei der „Trickboxx“ handelt es sich um ein mobiles Animationsstudio, das aus einer zusammensteckbaren Holzkonstruktion mit fest installierten Lampen, Kamera, Stativ und einem Laptop mit entsprechender Software besteht. Bei ihrem Einsatz böte sich den Kindern die Möglichkeit, einen eigenen Trickfilm zu erstellen und dabei die Besonderheiten des Genres kennenzulernen (Stop-Motion-Verfahren, 2D-/Objekt-Animation etc.).

Der KIKA und viele Medienzentren verleihen die „Trickboxx“ an Kindergruppen. Der KIKA strahlt sendefähige Produktionen ggf. sogar in seinem Programm „Trickboxx“ aus. Ausleihbedingungen und Informationen zur „Trickboxx“ gibt es unter www.trickboxx.de und www.trickfilm-festival.de.

Eine andere Möglichkeit Besonderheiten des Animationsfilms wie das Einzelbildverfahren zu veranschaulichen, ist die Anfertigung eines Daumenkinos bzw. „flip-books“. Mit relativ geringem Aufwand können auch mit farbiger oder weißer Kreide aufgetragene Tafelbilder, die laufend modifiziert und dabei mit einer Kamera aufgenommen werden, das Prinzip „Animation“ verdeutlichen. Anstelle von Tafel und Kreide eignen sich hierfür ggf. auch eine Glasplatte und Wasserfarben. Sandanimationen, die am effektivsten auf einer von unten beleuchteten Glasplatte und mit verschiedenfarbigem Sand zur Geltung kommen, können ebenfalls das Prinzip der Einzelbildtechnik verständlich machen. Als Werkzeuge für diese „Sandmalerei“ eignen sich Pinsel verschiedener Größen.

© Petra Wonsowitz, 2012