

Arbeitshilfe

Das Ungeheuer aus der Taiga

Vier Märchen und Meisterwerke aus Russland

FIFF

27^e Festival International de Films de Fribourg
16-23.03.2013



Programm mit vier kurzen Animationsfilmen, Russland, 2004, 2010, 2007, 2005

Regie:

Konstantin Bronzit, Sergeï Merinov, Inga Korjnera, Natalia Berezovaya

Produktion:

Studio Pilot

Französische Version

Mit Simultanlektüre des deutschen Textes

Dauer: 55 Minuten

Zielpublikum: ab 5 Jahren

Inhalt

Das Programm umfasst vier russische Filme von vier verschiedenen Regisseuren, mit unterschiedlichen aber konventionellen Animationstechniken oder –Stilen. Jeder Film steht für sich, aber alle vier laufen unter dem Obertitel: *Das Ungeheuer aus der Taiga*. Die Vorlagen zu den Märchen stammen aus vier verschiedenen Regionen Russlands. Zwischen den Filmen gibt ein Erzähler Informationen über das Land und die Region, aus der die Geschichte jeweils stammt.

Die Katze und die Füchsin

von Konstantin Bronzit, Russland, 2004.

Eine Katze, die von ihrem Halter im Wald ausgesetzt worden ist, macht die Bekanntschaft mit einer Füchsin. Um Obdach und Essen zu erhalten, gibt sie vor, der Gouverneur von Sibirien zu sein, «Mistigri Ivanovitch». (mistigri = anderes Wort für Katze)

Die drei Jäger

von Sergeï Merinov, Russland, 2010
Drei Jäger, die vom Waldriesen erwisch werden, müssen der Reihe nach eine Geschichte von einem Tier erzählen, dürfen dabei aber nie dessen Namen aussprechen. Sie kommen nur dann mit dem Leben davon, wenn der Riese das entsprechende Tier nicht erraten kann...

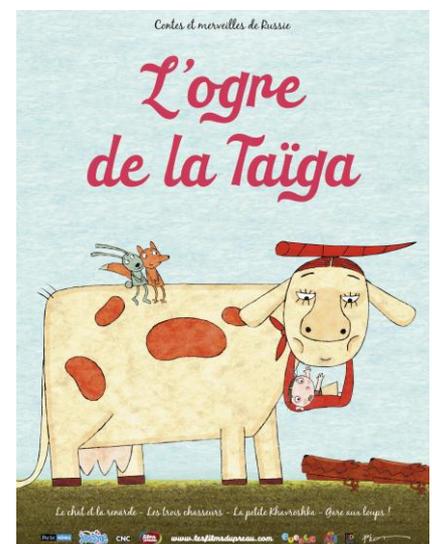
Die kleine Khavroshka

Von Inga Korjnera, Russland, 2007
Das kleine Waisenkind Khavroshka wird von der Stiefmutter und ihren drei Töchtern, die sie bei sich aufgenommen haben, wie eine Magd behandelt. Glücklicherweise gibt ihre Freundin, die Kuh, auf sie acht.

Achtung vor dem Wolf!

de Natalia Berezovaya, Russland, 2005

Ein Widder und ein Ziegenbock flüchten vor ihrer Besitzerin auf der Suche nach einem besseren Leben... Sie verstecken sich im Wald und wärmen sich an einem Lagerfeuer... bis ungebetene Gäste ihre vermeintliche Ruhe stören.

Das Filmplakat


Fächer und Themen

Kunst

Kunstwerke betrachten und damit die Sinneswahrnehmungen schärfen.

Naturwissenschaften

Sich mit der Vielfalt der Lebensformen befassen und deren gemeinsame Eigenschaften und/oder Charaktere ausfindig machen.

Allgemeinbildung, Medienerziehung

Mit selektivem und kritischem Blick und durch das Entwickeln von einfachen Qualitätskriterien die einzelnen Kommunikationsmittel unterscheiden und beschreiben; indem man seine Vorlieben äussert und seine Wahrnehmungen und seine positiven Eindrücke mit Gleichaltrigen austauscht.

Herausfinden, wie die einzelnen Botschaften filmisch umgesetzt sind (sich näher mit den zentralen Elementen befassen, die ein stehendes oder bewegtes Bild ausmachen).

Deutsch

Den allgemeinen Sinn und die Grundidee mündlicher Botschaften enthüllen, Worte ordnen und folgerichtig wiedergeben.

Seine Sprachkenntnisse (auch lexikalische) aktivieren und weiterentwickeln. Die Zeiten der Verben entsprechend der Chronologie der Ereignisse verwenden.

Einen kritischen und selektiven Blick entwickeln. Die Kunst des Schreibens und die Kommunikationsmittel entdecken und nutzen.

Die Geschichte mit eigenen Worten nacherzählen oder mit Hilfe der Lehrperson.

Eine eigene Meinung abgeben und diese begründen.

Geografie

Das räumliche und soziale Umfeld anhand einer Karte bestimmen.

(Vergleiche auch Lernziele in deutschsprachigen Lehrplänen)

Kommentar

« Ich werde euch von Russland erzählen, dem grössten Land dieser Erde. Mehrere hundert Nationalitäten leben in diesem riesigen Gebiet und jede hat ihre eigenen Traditionen und Märchen. Jedes dieser Märchen ist so wunderschön wie ein Edelstein.»

So beginnt jeder der 52 Filme aus der Serie *Der Berg der Juwelen*, welche die Volksmärchen verschiedener ethnischer Gruppen Russlands illustriert. Ein tartarisches Märchen, eine Geschichte aus dem Ural, eine Legende aus Sibirien oder aus dem alten Russland... Ins Leben gerufen wurde dieses Projekt von Alexander Tatarsky 2004, damals Präsident und künstlerischer Leiter des Animationsstudios PILOT; 2011 endete das Projekt. Er wollte damit den Kindern zeigen, wie sie die Multikulturalität ihres Landes akzeptieren und schätzen könnten.

Jeder dieser Kurzfilme von 13 Minuten steht für sich. Sie wurden von unterschiedlichen Teams realisiert, die dabei die unterschiedlichsten Techniken angewendet haben (Scherenschnitt, Aquarell, Puppen...). Manche dieser Kurzfilme wurden für namhafte Festivals auf der ganzen Welt selektioniert (Berlin, Seoul, Annecy, Hiroshima...).

Das Ungeheuer aus der Taiga ist das zweite Programm mit vier Märchen aus der Serie *Der Berg der Juwelen*. Das erste Programm trug den Titel *Der Ausflug von Babouchka*. Die vier Filme wurden mit traditioneller und handwerklicher Animationstechnik realisiert.

Mit diesen vier kurzen Animationsfilmen entdecken Kinder über Märchen und informative Zwischentexte eines Erzählers Russland. Sie lernen eine andere Schrift kennen, nämlich die kyrillische Schrift (russisches Alphabet), eine Flagge, die Architektur, den Klang einer Sprache anhand der Vornamen...



Die Katze und die Füchsin

Es ist die Geschichte einer unausstehlichen Katze, die von ihrem Besitzer im Wald ausgesetzt worden ist. Sie erfindet eine Geschichte, um von einer Füchsin Obdach und Essen zu erhalten, indem sie vorgibt, der Gouverneur von Sibirien zu sein. Die Füchsin fühlt sich geschmeichelt und schlägt ihr vor, seine Frau zu sein. Damit sie ihren Mann ernähren und sich um ihn kümmern kann, muss die Füchsin schlau sein und die grossen Tiere des Waldes manipulieren. Sie macht sie glauben, die kleine Katze sei sehr mächtig und ihr Überleben hänge von ihren Gaben in Form von Nahrung ab. Aus lauter Angst und Unwissenheit gehen der Bär, das Wildschwein und der Wolf auf diese Forderungen ein. So geniessen die Füchsin und die Katze ein ruhiges Leben im Wald, indem sie sich von den grossen Tieren aushalten lassen.



Die drei Jäger

Wer ein loses (freches) Mundwerk hat gewinnt: Drei Jäger, die vom Riesen des Waldes erwischt wurden, müssen der Reihe nach eine Geschichte über ein Tier erzählen, ohne dabei je dessen Namen zu nennen (der Hase). Nur wenn der Riese den Namen des fraglichen Tieres nicht erraten kann, kommen sie mit dem Leben davon. Das Märchen basiert auf dem Ratespiel und der Vorstellungskraft. So gesehen erinnert es einen an das deutsche Märchen vom *Rumpelstilzchen* oder die Stelle bei *Hobbit* wo Bilbo und Gollum sich Rätsel

aufgeben.

Kinder werden sich mit dieser Geschichte nicht leicht tun. Man muss sie deshalb darauf vorbereiten, indem man sie ein Tier beschreiben lässt, welches ihre Kameraden erraten müssen. Dieses Märchen ist deshalb interessant, weil das gleiche Tier, in diesem Fall der Hase, von verschiedenen Personen unterschiedlich beschrieben oder erklärt werden kann. Die Kinder lernen dabei, dass es immer mehrerer Sichtweisen der Dinge gibt!



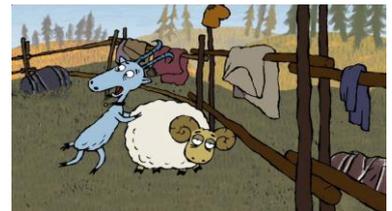
Die kleine Khavroshka

Nach dem Tod ihrer Eltern werden das kleine Mädchen und seine Kuh von einer gemeinen Frau und ihren drei bösen Töchtern mitgenommen. Sie betrachten sie als ihre Magd und beneiden sie um ihre Schönheit. Die drei Schwestern und die Stiefmutter machen ihr das Leben schwer. Über das Ohr ihrer Kuh kommuniziert die kleine Khavroshka mit ihren Eltern, die aus dem Jenseits auf sie aufpassen. Die böse Stiefmutter merkt, dass da etwas seltsames geschieht und schickt ihre Töchter zum Spionieren aus. Die Erste hat nur ein Auge und schläft ein. Die Zweite hat zwei Augen und schläft ein. Die Dritte hat drei Augen: auch sie schläft ein, doch das dritte Auge wacht und sieht, was geschieht. Die Töchter beschließen, die Kuh zu töten. Die kleine Khavroshka sammelt ihre Knochen ein und begräbt sie. Auf ihrem Grab wächst ein schöner Apfelbaum. Da reitet der Sohn des Zaren vorbei und als der den wunderschönen Baum sieht, kündigt er an, dass diejenige seine Frau werden soll, die ihm einen Apfel bringt. Die drei Schwestern scheitern allesamt und werden vom Baum weggeschleudert. Khavroshka aber nähert sich dem Baum: Dieser neigt sich und schenkt ihr seine Früchte. So geht sie mit dem Prinzen dahin in ein besseres und glücklicheres Leben: « *Sie heirate-*

ten und hatten viele Kinder.»

Von den Themen und vom Aufbau her handelt es sich hier um ein klassisches Märchen. Die Geschichte lässt sich etwa mit *Aschenputtel* vergleichen: die böse Stiefmutter und ihre drei Töchter, die Prüfung um die Frau des Prinzen zu werden, die Eifersucht, das verstossene Waisenkind das Prinzessin wird, der Zauberkraft der guten Tiergeister oder Feen (Kuh, Vogel, ...).

Dieses Märchen spricht aber auch den Tod an. Die Eltern werden von schwarzen Vögeln ins «Jenseits» geführt, wachen aber stets über ihrer Tochter. Die Kuh wird getötet und an der Stelle, wo sie begraben wurde, wächst ein Apfelbaum. Dieser kann als Diskussionsgrundlage für dieses schwierige Thema dienen.



Achtung vor dem Wolf!

Ein Ziegenbock und ein Widder nehmen reiss aus, um nicht in der Pfanne auf dem Bauernhof zu landen. Unterwegs stossen sie auf einen Kuhschädel. Sie verstecken sich in einem Wald, der Nachts ganz unheimlich wird: sie haben Angst vor Geräuschen und frieren... Da finden sie ein Lagerfeuer... jenes der Wölfe! Der listige Ziegenbock erfindet Geschichten und gaukelt den Wölfen etwas vor, damit sie nicht gefressen werden. Er macht sie glauben, der Kuhschädel sei der Schädel eines Wolfes und sie hätten einen ganzen Sack davon. Die vier verängstigten Wölfe rennen davon und begegnen einem Bären, der ihnen die Geschichte nicht abnimmt und es mit eigenen Augen sehen will. Aber der Ziegenbock und der Widder haben sich auf einer Eiche versteckt. Der Bär will, dass man Eicheln sammeln geht... Aber die beiden Kumpane fallen vom Baum... direkt auf den Bären, der es nun seinerseits mit der Angst zu tun kriegt!

Nachdem sie sich nun Respekt verschafft hatten, beschliessen der Widder und der Ziegenbock schliesslich, sich im Wald niederzulassen mit Hilfe des Bären und der Wölfe. Von nun an führen sie ein ruhiges Leben.

Dieses Märchen lässt sich mit dem ersten vergleichen, *Die Katze und die Füchsin*. Beide zeigen, wie die Tiere dank ihrer Schlauheit « stärker » als die Raubtiere (Bär, Wolf...) werden und gemeinsam ohne Angst leben können.

Lernziele

- Die Märchenfiguren erkennen und charakterisieren.
- Die Techniken des Animationsfilms und die unterschiedlichen Erzählarten (Off-Stimme) erkennen.
- Die Charakteristika der russischen Kultur erkennen.
- Russland auf einer Weltkarte situieren.
- Den Aufbau eines Märchens erarbeiten.
- Den Film verstehen und seine Eindrücke wiedergeben.
- Empfindungen und Gefühle zum Film äussern.
- Gefühle und Emotionen der Figuren im Film kommentieren, aber auch die eigenen als Zuschauer/in.

Didaktische Anregungen

1. Die vier Filme

Die Handlungen der vier Filme nach-erzählen ; thematische und stilistische Ähnlichkeiten und Unterschiede festhalten. Weshalb laufen die vier Filme unter einem Titel ? Welches sind die zentralen Themen ? Haben die Geschichten eine Moral ?

Über den Titel « Das Ungeheuer aus der Taïga » sprechen ; was halten die Schüler/innen davon ? Haben sie selbst auch schon ein Ungeheuer gesehen ?

2. Eine Erzählung

Was ist eine Erzählung ?
Wie ist sie aufgebaut ?
Welches der vier Märchen entspricht einem Märchen ?
Welches basiert auf einem Ratespiel ?
An welche andern ähnlichen Filme denken die Schüler/innen beim Anschauen der vier Erzählungen ?

3. Die Tiere

Die in den Filmen auftauchenden Tiere auflisten.

Welchen Platz nehmen die Tiere in diesen vier Filmen ein ? Gibt es Unterschiede und Hierarchien ?

Wie werden sie dargestellt ?

Erscheinen manche von den Tieren in mehreren Filmen ?

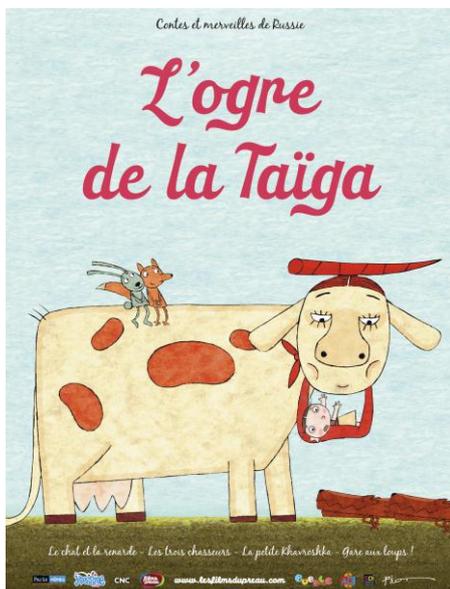
Werden die Tiere « vermenschlicht » ?

Welche Emotionen empfinden die Tiere ? Sind es ähnliche wie beim Menschen ?

4. Die Taïga und Russland

Definieren, was Taïga bedeutet und sie auf einer Karte zeigen.

Die Elemente in den vier Filmen und den Zwischentexten des Erzählers bestimmen, die typisch sind für Russland und die Taïga wie etwa das Emblem, die Hauptstadt, der Wald, Namen, Tiere, Flaggen, Häuser,



Aktivitäten

1. Einen Vergleich mit andern Animationsfilmen und -techniken anstellen.
2. Das Filmplakat beschreiben. Wie ist es gestaltet

(Titel, Illustration, Informationen, Logos,...) ?
Aus welchem Film stammt die Illustration ?

3. Die Erzählstruktur dieser vier Geschichten mit Märchen aus der Schweiz

oder andern Ländern vergleichen.

4. Mit Hilfe von Bildern, Kartenspielen mit Figuren, Orten und Handlungen ein Märchen erfinden,... die einen Erzählstrang ergeben. Die Geschichte auf verschiedene Blätter zeichnen und diese anschliessend aufschreiben oder diktieren.
5. Ein Märchenbuch gestalten, indem man Figuren aus Knetmasse formt, Figuren malt oder Puppen herstellt, diese dann fotografiert, ausdruckt und einklebt. Oder versuchen, mit Hilfe von Computer-

programmen einen Animationsfilm Bild für Bild zu produzieren.

6. **Diverse Aktivitäten** werden auf der Website des französischen Filmverleihers angeboten. Film und Material kann dort bestellt werden : http://www.lesfilmsdupreau.com/pdfs/guides/ogr_1.pdf (franz.)

Weiterführende Informationen

Diverse Informationen zum Film, Aktivitäten,..:

<http://www.lesfilmsdupreau.com/prog.php?code=ogr> (franz.)

Maude Paley, Lehrerin, Januar 2013.

Übersetzung aus dem Französischen: Peter Meier-Apolloni, Twann



PLANETE CINEMA

Festival International
de Films de Fribourg