

## Arbeitshilfe

Worldturner  
Circus

## FIFF

28<sup>e</sup> Festival International  
de Films de Fribourg  
29.03. - 05.04.2014

**Animationsfilm, Brasilien, 2007****Regie:** Alê Abreu**Drehbuch:** Alê Abreu, Sabina Anzategui, Daniel Chaia und Gustavo Kurlat**Originalstimmen:** Aleph Naldi (Cosmico), Bianca Rayen (Luna), Mateus Duarte (Maninho), Raul Cortez (Giramundos), Wellington Nogueira (jã-jã), Marcio Seixas (Chef der Programmierung)**Produktion:** Lia Nune**Originalversion Portugiesisch mit deutschen Untertiteln****Dauer:** 75 Minuten**Empfohlenes Alter:** ab 6 Jahren**Inhalt**

Cosmico, Luna und Maninho sind Kinder einer futuristischen Welt, in der das Leben vollständig vorausgeplant und standardisiert ist. Eines Nachts, als sie sich aufmachen, um zusätzliche Bonuspunkte für die Programmierschule zu erhalten, verirren sich die drei Kinder im All und entdecken ein unendliches Universum, in welcher ein kleiner, in

Vergessenheit geratener Zirkus überlebt hat.

Nachdem sie sich viele Witze erzählt, gespielt und ganz neue Erfahrungen gemacht haben, schickt die Programmierwelt schliesslich einen sehr sonderbaren Vertreter auf die Suche nach ihnen. Nun ist es an der Zeit, dass sie ihren eigenen Weg gehen...

**Kommentar**

Eine futuristische Welt, in welcher der Alltag und die zwischenmenschlichen Kontakte durch ein standardisiertes und automatisiertes Programm geregelt sind; eine Welt, in der kein Platz für persönliche Gedanken, für Kreativität oder Humor ist: In dieser Welt leben, Cosmico, Luna und Maninho ohne sich zu beklagen, denn sie haben nie etwas anderes gekannt. Aber die Welt dieser drei Kinder gerät aus den Fugen, als sie ohne es zu wollen auf einem anderen Planeten landen, der einen Zirkus mit seiner Truppe beherbergt. Zuerst reagieren sie zurückhaltend und haben Angst, nicht rechtzeitig zu ihrem «Programm»

zurückzukehren, aber nach und nach lassen sie sich von dieser phantastischen und verrückten Welt begeistern.

In diesem Zirkus entdecken sie nicht nur eine andere, freiere Art zu leben, sondern vor allem die unermessliche «Macht» ihrer Fantasie. Sie lernen sie zu nutzen und sie in Spielen zu entfalten, in denen alles möglich erscheint.

Um diesen unendlichen Einfallsreichtum zu unterstreichen, folgen sich die Einstellungen beinahe Schlag auf Schlag; dabei verwischt die Grenze zwischen dem, was die Kinder tatsächlich erleben und dem, was sie sich vorstellen. In all diesen Szenen explodieren die Farben

## Fächer und Themen

### Medienerziehung:

Einen kritischen und selektiven Blick entwickeln, eigene Vorlieben äussern und seine Wahrnehmungen und positiven Eindrücke mit Gleichaltrigen austauschen; die für die Komposition stehender oder bewegter Bilder notwendigen Elemente herausfinden; für die Beziehung zwischen Bild und Realität sensibilisieren; die Besonderheiten verschiedener Medien entdecken (Animationsfilme, Illustrationen etc.)

### Deutsch:

Worte logisch ordnen und wiedergeben, den Sinngehalt und die Grundideen herausarbeiten, in der Gruppe oder individuell eine Erzählung mit Hilfe der Lehrperson verfassen.

wie in einem Gemälde eines expressionistischen Malers, im Gegensatz zu den dumpfen und tristen Farben, welche auf dem Planeten der Kinder vorherrschen. Die Grundaussage des Films ist genau dieses Aufeinanderprallen der beiden unterschiedlichen Welten. Von der Wahl der Farben bis hin zur Robotersprache der Kinder ist der ganze Film auf dieser vollkommenen Gegensätzlichkeit aufgebaut.

Damit spricht der Regisseur die Frage der individuellen und gedanklichen Freiheit an. Wünschen wir uns ein kontrolliertes und reglementiertes Leben wie in einem Computerprogramm, wo

jeder persönliche Gedanke sofort als von der Norm abweichende Verhaltensweise angesehen wird, die korrigiert werden muss? Dieses Thema mag für kleinere Schüler/innen eher schwer zugänglich sein, aber bleiben werden ihnen sicherlich die unendlichen Möglichkeiten unserer Vorstellungskraft und die wenig verlockende Vision eines Lebens ohne sie.



## Lernziele

- Zwei Welten und zwei Lebensweisen miteinander vergleichen
- Bilder aus dem Film betrachten und vergleichen, um die verschiedenen angewandten Techniken zu erkennen
- Die wesentlichen Punkte einer Inszenierung zusammenfassen und wiedergeben
- Das Verhalten, die Reaktionen und die Entwicklung einiger Figuren im Film beschreiben können
- Seine Meinung über eine künftige Welt und die Art zu leben äussern
- Sich mit der Filmmusik und mit deren Abstimmung auf die Bilder beschäftigen

## Didaktische Anregungen

### Ein Animationsfilm

Das Genre des eben angeschauten Films von den Schüler/-innen bestimmen lassen. Die folgende Auswahl kann ihnen dabei helfen:

- a. Werbespot
- b. Film
- c. Dokumentarfilm
- d. Animationsfilm

Diese verschiedenen Begriffe gemeinsam definieren und konkrete Beispiele dafür nennen.

Ihre Erinnerung testen: Wurde der ganze Film mit Zeichnungen gemacht oder haben die Schüler/innen Bilder entdeckt, die anders sind? Das Arbeitsblatt Nr. 1 (siehe Anhang) verteilen und die unterschiedlichen Techniken der beiden Bilder betrachten: Bildeten Zeichnungen die Grundlage für die beiden Bilder?

## Der Planet der Kinder

Als erstes sagen, wo diese Kinder wohnen (auf einem Planeten, «dem Planeten der Kinder», der von andern Planeten umgeben ist etc.).

Anschliessend ihre Umgebung auf dem Planeten beschreiben: wohnen sie in der Natur draussen oder in der Stadt? Kommen auch Erwachsene oder Tiere vor? Unterscheiden sich die Gebäude voneinander? etc. Auf das vorherrschende Grau – den Beton – in der Szenerie achten.

## Die tägliche Routine

Das Foto im Arbeitsblatt Nr. 2 für Schüler/innen betrachten und beschreiben (siehe Anhang). Was ist auf diesem Bild zu sehen? Was schauen die Kinder an? Was tun sie gerade? Auf die vollkommene Ähnlichkeit der Kinder in Bezug auf die Kleidung, die Haare und ihre Haltung achten.

Dann den Alltag der drei Kinder beschreiben. Was tun sie den ganzen Tag? Tun sie unterschiedliche Dinge oder tun sie alle dasselbe zur selben Zeit? Können sie selbst entscheiden, was sie den ganzen Tag machen werden? Wie werden sie darüber informiert, was sie als nächstes zu tun haben?

Meinungen austauschen: Möchten sie auch so leben wie diese Kinder und in der gleichen Umgebung? Möchten sie einem so strengen Programm unterworfen sein? Weshalb oder weshalb nicht? Was würde Ihnen in diesem Leben fehlen? Was würde ihnen dagegen gefallen?

## Die Zukunft

Das Leben dieser Kinder spielt sich in der Zukunft, im Jahr 2973 ab. Vieles ist anders als heute. Stellen sich die Schüler/innen die Zukunft so vor? Welche Erfindung im Film gefällt

ihnen vor allem? Als Hilfe ein paar Beispiele geben (die Bettdecke, die die Kinder automatisch zudeckt, das automatische Zähneputzen, das Laufband für die Fortbewegung, die Nahrungsmittel in Kapselform etc.).

Sich in kleinen Gruppen oder allein eine Erfindung ausdenken und zeichnen, die es in der Zukunft geben könnte.

## Die Sprache

Die Kinder haben eine besondere Art sich auszudrücken. Die Schüler/innen fragen, ob ihnen das aufgefallen ist und worin denn diese Besonderheit besteht (z.B. sagen sie oftmals sehr technische Formeln auf, die sie auswendig gelernt haben).

## Der Planet des Zirkus

Worin unterscheidet sich dieser Planet von jenem der Kinder? Zur Beantwortung dieser Frage können folgende Anhaltspunkte dienen:

- a. Die Natur
- b. Die Farben
- c. Die Kleider der Bewohner/innen
- d. Die Aktivitäten
- e. ...

Die verschiedenen Mitglieder des Zirkus aufzählen und ihr Äusseres beschreiben.

Über das Verhalten der Kinder nachdenken. Waren sie vom ersten Moment an gerne auf diesem neuen Planeten? Haben sie sofort Spass gehabt? Weshalb haben sie trotz allem beschlossen, nach Hause zurückzukehren?





## Der Chefprogrammierer

Über diese Figur und ihre Beweggründe nachdenken. Weshalb holt er die Kinder? Sorgt er sich um ihr Glück? Wie reagiert er, als die Kinder im Raumschiff das Videospiel nicht mehr spielen wollen?

## Die Musik

Gemeinsam einen Filmausschnitt mit einem Lied anschauen oder, falls dies nicht möglich ist, sich an das Thema eines Liedes erinnern. Überlegungen zur Abstimmung zwischen Wort und Bild anstellen. Hat der Text einen Bezug zu den Bildern des Films? Bringt er zusätzliche Informationen zu den Figuren und deren Gefühlen?

## Die Geschichte des Films erzählen

Die Schüler/innen können die Abenteuer der drei Kinder mündlich oder schriftlich nacherzählen. Als Hilfestellung kann man ihnen dafür einen Rahmen vorgeben, zum Beispiel: das Leben auf dem Planeten der Kinder, die Entdeckung des Zirkus, der Kampf gegen das Ungeheuer Murk-mass, das Ende der Geschichte.

Beim Beschreiben sollte man sich nicht nur an Fakten erinnern, sondern auch an die Gefühle der Figuren in den einzelnen Szenen.

## Die Entwicklung der Figuren

Zuallererst das Äussere der Kinder zu Beginn des Films mit demjenigen am Schluss vergleichen. Sind sie sich ähnlich? Was ist anders?

Dann ihre Persönlichkeit. Als Hilfe den Schüler/innen ein paar Beispiele geben: Machen sie auf diesem neuen Planeten einen zufriedenen oder traurigen Eindruck? Haben sie auf dem Planeten der Kinder auch soviel gelacht? Konnten sie dort ihre Fantasie nutzen und neue Spiele erfinden?

## «Murk-mass» das Ungeheuer

Das Ungeheuer im Film beschreiben: Welche Farbe hat es, woraus scheint es zu bestehen (aus Rauch), wie gross ist es? Schildern, wie die Kinder das Ungeheuer besiegt haben: Haben sie dazu eine Waffe oder magische Kräfte benötigt (ihre Fantasie!)?

---

## Weiterführende Informationen

- [Homepage des Regisseurs Alê Abreu](#) (portugiesisch) mit einer Bildergalerie seiner Illustrationen
- [Homepage zum Film mit weiteren Informationen und Trailer](#) (engl.)

---

**Sylvie Jean**, Lehrerin, Redaktorin von Arbeitshilfen für die Webseiten von e-media und TV5monde, **Lausanne, Januar 2014**

(Übersetzung aus dem Französischen: Peter Meier-Apolloni, Twann)



Autorenrechte : [licence Creative Commons](#)

Arbeitsblatt Nr. 1: Bilder betrachten und vergleichen



**Arbeitsblatt Nr. 2: Ein Bild genau betrachten und beschreiben**

