

Filmheft

Ideen und Materialien für den Unterricht mit didaktisch-methodischen Anregungen für die Filmbesprechung

Autor: Holger Twele



Coraline

Ein Film von Henry Selick, USA 2009



Kino
ab 10

IMPRESSUM

Herausgeber: Kinderkinobüro der JugendKulturService gGmbH,
gefördert von der Medienboard Berlin-Brandenburg
Autor: Holger Twele
Redaktion: Katya Janho (Kinderkinobüro des JugendKulturService)
Satz und Layout: Holger Twele
Bildnachweis: DVD/Blu-ray CORALINE (Universal Pictures)

© Oktober 2010 (Holger Twele, Kinderkinobüro des JugendKulturService)

Kontakt:

Kinderkinobüro des JKS
Obentrautstr. 55
10963 Berlin
Fon: 030 / 2355 6251
Fax: 030 / 2355 6220

kinderkinobuero@jugendkulturservice.de
www.kino-ab-10.de
www.kinderkinobuero.de

Holger Twele
info@HolgerTwele.de

Schulvorstellungen buchen:

Bei der Suche nach einem geeigneten Kino hilft Ihnen gerne der Verleih des Films:

Universal Pictures International Germany GmbH
Hahnstraße 31-35
60528 Frankfurt
Tel.: 069 / 66 98 19 - 0
Fax.: 069 / 66 66 - 509

info@universal-pictures-international-germany.de
www.universal-pictures-international-germany.de

CREDITS

Coraline

USA 2009

Regie: Henry Selick
Drehbuch: Henry Selick, nach dem Roman von Neil Gaiman
Kamera: Pete Kozachik
Prod.-Design: Henry Selick
Concept Artist: Tadahiro Uesugi
Schnitt: Christopher Murrie, Ronald Sanders
Musik: Bruno Coulais
Synchronsprecher
OF/ dt. Fassung: Dakota Fanning/ Luisa Wietzorek (Coraline), Teri Hatcher/
Marion von Stengel (Mutter, andere Mutter),
John Hodgman/ Patrick Winczewski (Vater, anderer Vater),
Ian McShane/ K. Dieter Klebsch (Mr. Bobinsky),
Robert Gailey Jr./ Hannes Maurer (Wybie), Dawn French/
Katja Nottke (Miss Forcible), Jennifer Saunders/ Sara Paxton
(Miss Spink), David Keith/ Reiner Schöne (Katze)
Produktion: Focus Features, Laika Entertainment, Pandemonium
Prod.-Leitung: Bill Mechanic, Claire Jennings, Henry Selick, Mary Sandell
Länge: 101 Min.
FSK: ab 6 J.
Empfohlen: ab 9 J. (4. Klasse)
FBW-Prädikat: besonders wertvoll
Kinoverleih: Universal Pictures International Germany GmbH
Website: www.coraline-film.de



Der Film ist fächerübergreifend in folgenden Unterrichtsfächern und für die 4. bis 13. Jahrgangsstufe einsetzbar:

- Deutsch
- Sozial-/Gemeinschaftskunde
- Physik/Biologie (Stereoskopie)
- Psychologie
- Ethik
- Kunst/Filmkunde
- Biologie/Chemie (Gifteiche!)

Themen: 3D-Animationsfilm, Literaturverfilmung, Abenteuer, Familien- und Rollenbilder, Grusel, Kindheit, Freundschaft, Angst, Einsamkeit, Mut, Sehnsucht

INHALT



Impressum	2
Credits	3
Inhalt	4
Die Figuren	6
Themen und Problemstellung	7
Filmsprachliche Eigenschaften	11
Filmsprachliche Eigenschaften – Exkurs: 3D-Filme	14
Einsatzmöglichkeiten im Unterricht / Impulsfragen / Arbeitsblätter	17
A 1: Wunschdenken u. Wunscherfüllung	18
A 2: Ängste	19
A 3: Augen als Spiegel der Seele?	20
A 4: Ein gewagtes „Spiel“	21
A 5: Stereosk. Sehen und 3D-Technik	22
A 6: Textanalyse u. filmisches Erzählen	23
Literaturliste und Links	24

Die elfjährige Coraline Jones ist mit ihren Eltern gerade von Michigan nach Oregon gezogen und musste deswegen ihre Freunde und ihre vertraute Umgebung hinter sich lassen. In dem 150 Jahre alten, schon etwas heruntergekommen Haus fühlt sich Coraline allein und verlassen, zumal ihre Eltern gerade an einem Gartenkatalog arbeiten und daher kaum Zeit für sie haben.

Der Nachbarsjunge Wybie, dessen Großmutter das alte Haus gehört, geht Coraline zunächst gehörig auf die Nerven, da er sich über sie lustig macht und ihr einen Schrecken einzujagen versucht. Auch die anderen Bewohner des Hauses sind nicht unbedingt nach Coralines Geschmack: Miss Spink und deren Schwester Miss Forcible entpuppen sich als äußerst exzentrische britische Schauspielerinnen, die sich bei jeder Gelegenheit gegenseitig übertrumpfen wollen, und der russische Artist Mr. Bobinsky im Obergeschoss, der Rüben liebt und einen Mäusezirkus trainiert, ist sogar noch seltsamer.

In ihrer Langeweile erforscht Coraline das Haus und entdeckt hinter einer Tapete eine kleine Tür. Das weckt ihre Neugier, die sogleich wieder enttäuscht





wird, als nur eine Backsteinmauer zum Vorschein kommt. Doch in der Nacht, als sie von einer Springmaus geweckt wird und erneut hinter diese Türe blickt, ist da plötzlich ein langer bunter Tunnel, der auf der anderen Seite eine große Überraschung zu bieten hat. In dieser Parallelwelt ist fast alles genauso wie in Coralines wahrem Leben, nur etwas bunter und viel, viel besser – vor allem ihr prächtiges Kinderzimmer. Dort gibt es auch eine fürsorgliche „andere“ Mutter, die leckere Sachen kocht und Coraline jeden Wunsch von den Augen abliest. Und der „andere“ Vater ist lustig, hat viel Zeit für seine Tochter und zeigt ihr seinen farbenprächtigen Garten voller wundersamer Pflanzen und Tiere. Da stört es Coraline nicht so sehr, dass in dieser anderen Welt alle Menschen statt der Augen Knöpfe haben. Nur der schwarze Kater von Wybie bleibt immer gleich, kann in der Parallelwelt allerdings sprechen. Am Morgen wacht Coraline in ihrem alten Bett im karg ausgestatteten Zimmer auf. In der kommenden Nacht geht sie erneut durch den Tunnel und schon bald möchte sie am liebsten für immer dort bleiben. Diese andere Welt macht ihr riesigen Spaß und sie steht dort ganz im Mittelpunkt. Die Nachbarn geben ihr zuliebe zauberhafte Theater- und Zirkusvorstellungen und selbst Wybie wirkt ganz nett, vor allem auch, weil er dort nicht sprechen kann. Damit sie für immer in diesem vermeintlichen Paradies bleiben kann, muss Coraline nur eine einzige Bedingung erfüllen. Sie soll ihre Augen hergeben und sich an ihrer Stelle ebenfalls Knöpfe annähen lassen. Doch das möchte Coraline auf keinen Fall, sie will wieder nach Hause zu ihren wirklichen Eltern zurück. Die andere Mutter, die sich plötzlich in eine hagere Spinnenfrau verwandelt, versucht sie mit aller Gewalt daran zu hindern. Von ein paar traurigen, in der Parallelwelt gefangenen Kinderseelen erfährt Coraline, was passiert, wenn sie dem Wunsch der „anderen“ Mutter nachgibt. Dank Wybies Hilfe gelingt Coraline die Flucht durch den Tunnel, doch in ihrer wahren Welt sind nun die leiblichen Eltern verschwunden. Voller Entsetzen stellt Coraline fest, dass sie von der Spinnenfrau gefangen gehalten werden. Um sie wieder befreien zu können, muss Coraline all ihren Mut zusammennehmen, erneut in die Parallelwelt zurückkehren und versuchen, die böse Hexe zu überlisten und zu besiegen.

DIE FIGUREN

Coraline Jones

Das elfjährige Stadtkind fühlt sich nach dem Umzug nach Oregon in ein altes Haus auf dem Land einsam und allein. Sie ist clever, selbstbewusst und nicht „auf den Mund gefallen“. Ihre Neugier lässt sie eine geheimnisvolle andere Welt entdecken, die zur großen Gefahr für sie und ihre Familie wird. Mit Mut und Einfallsreichtum wächst sie am Ende über sich selbst hinaus.



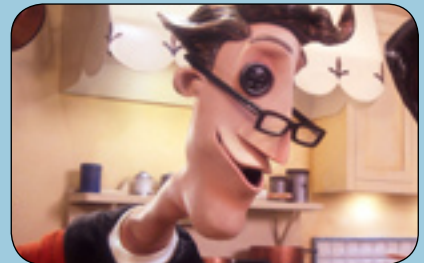
Mel Jones

Coralines Mutter ist ungeduldig, streng und ständig unter Druck. In der Familie ist sie die treibende Kraft. Das gilt sowohl für die ihrer Tochter auferlegten Regeln und Verbote als auch beruflich bei der Herstellung eines Gartenkatalogs, denn der Umzug will finanziert sein.



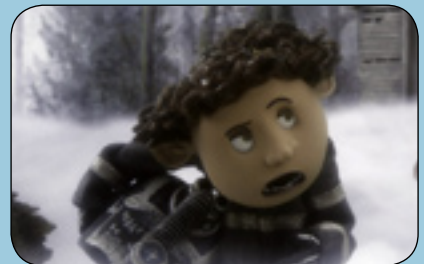
Charlie Jones

Vor lauter Computerarbeit hat Coralines Vater bereits einen abgeknickten schiefen Hals. Er liebt seine Tochter, hat aber wenig Zeit für sie, weil er zusammen mit seiner Frau den Gartenkatalog fertigstellen muss.



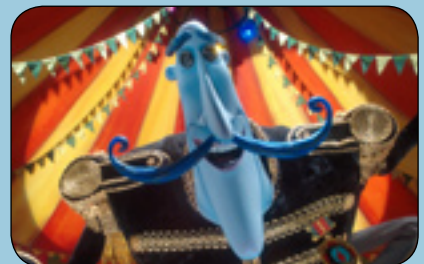
Wybie (Wyborne Lovat)

Der Nachbarsjunge ist neugierig, geschwätzig und ein wenig seltsam. Er liebt es, Coraline zu erschrecken, aber er wird für sie auch zur großen Hilfe und zu einem echten Freund. Auch sein schwarzer Kater wirkt zunächst nur wie eine streunende Katze und wird später in der anderen Welt zu einem wichtigen Ratgeber und Helfer für Coraline .



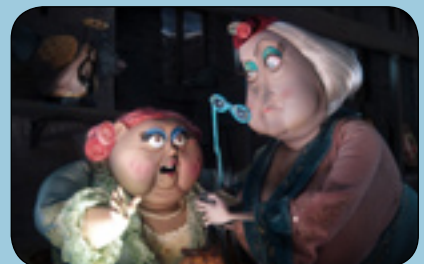
Mr. Bobinsky

Der Artist, der im Obergeschoss des von den Jones bewohnten Anwesens lebt, stammt aus Russland, ist riesengroß und äußerst eigenwillig. Er mag Rüben für sein Leben gern und trainiert einen Mäusezirkus.



Miss April Spark und Miss Miriam Forcible

Die schrullige Varietékünstlerin Miss Spark aus Großbritannien lebt mit ihrer Schwester Miss Forcible, drei lebenden sowie zahlreichen ausgestopften Schottischen Terriern in der Wohnung unterhalb der Familie Jones. Während sich Miss Spark insgesamt als vollschlank bezeichnen lässt, sticht bei ihrer Schwester besonders die Oberweite ins Auge.



THEMEN UND PROBLEMSTELLUNG

Jedes Kind hat (unerfüllte) Wünsche und jedes Kind hat Ängste, die ihre Wurzeln in der Sozialisation haben und zu allen Zeiten vorzugsweise von Märchen aufgegriffen werden. Nicht selten sind diese Ängste mit den typischen Schwierigkeiten des Erwachsenwerdens, der Herausbildung von Selbstvertrauen und Selbstbewusstsein und nicht zuletzt auch der Auseinandersetzung mit den Eltern und anderen erwachsenen Autoritätspersonen verbunden. Darüber hinaus bietet CORALINE weitere thematische Anknüpfungspunkte über die dargestellten Familien- und Rollenbilder, über die Auseinandersetzung mit der Realität im Allgemeinen und Erkenntnisprozessen über die sinnliche Wahrnehmung im Besonderen. Als Literaturverfilmung und in seiner besonderen Form der Gestaltung (Stop-Motion und 3D-Technik) eignet sich der Film zugleich als besonders gelungenes Beispiel für filmisches Erzählen und als Einstieg in die Geheimnisse der Stereoskopie.

Literaturvorlage und Film

Der Film CORALINE ist nach dem gleichnamigen Jugendbuch-Bestseller von Neil Gaiman entstanden, das er für seine Töchter Holly und Maddy geschrieben hatte und das 2002 veröffentlicht wurde. Es dauerte mehrere Jahre, bis sich das Filmprojekt finanzieren ließ. Die Studios hatten Vorbehalte wegen des aufwändigen und als überholt geltenden Stop-Motion-Verfahrens. Andere bemängelten, der Film würde sich nicht speziell an Kinder richten und sei daher von der Zielgruppe her nicht eindeutig kalkulierbar. Diese Vorbehalte setzten sich noch bis in die Kinoauswertung hinein fort, was umso bedauerlicher ist, als CORALINE mit Sicherheit einer der innovativsten, kreativsten und schönsten Kinofilme des Jahres 2009 ist.

Neil Gaiman formulierte seine Absichten mit der Literaturvorlage folgendermaßen: „Ich wollte ein Buch darüber schreiben, was es bedeutet, mutig zu sein: Tapferkeit heißt, vollkommen verängstigt zu sein und dennoch das zu tun, was man tun muss, trotz aller Ängste und Schwierigkeiten. Außerdem wollte ich zum Ausdruck bringen, dass manchmal die Menschen, die man liebt, einem vielleicht nicht die ganze Aufmerksamkeit schenken, die man braucht – und dass die Menschen, die uns beachten, uns vielleicht nicht immer auf die gesündeste Weise lieben.“

Gaiman war von den Puppentrickfilmen THE NIGHTMARE BEFORE CHRISTMAS (1992) und JAMES UND DER RIESENPFIRSICH (1996) des Regisseurs Henry Selick derart angetan, dass er ihm das Manuskript zu CORALINE bereits viele Monate vor Veröffentlichung des Buches zuschickte. Selick wiederum erkannte, dass der Stoff perfekt für eine Stop-Motion-Animation ist, denn diese Technik verbindet die Fantasie mit einer fassbaren Realität von handgefertigten Puppen. In seiner Bearbeitung des literarischen Stoffes stellte er ein Durchschnittsmädchen in den Mittelpunkt, das sich dem Bösen entgegenstellt. Er fügte die Figur des Nachbarsjungen Wybie neu hinzu, um Coraline ein Pendant auf Augenhöhe zu geben, mit dem sie kommunizieren kann und der die gleiche Größe und Form besitzt. Dadurch gewinnt die Erzählung auch inhaltlich an Tiefe, spielt nicht mehr ausschließlich in der Welt der Erwachsenen, die auf ein Kind immer etwas fremd und undurchschaubar wirken muss. Unverkennbar als gruseliges Märchen konzipiert, enthält CORALINE auch deutliche Horrorelemente und nimmt literarische und gestalterische Anleihen unter anderem bei Lewis Carrolls „Alice im Wunderland“ und bei „Der Zauberer von Oz“. Der Regisseur ist der Meinung, sein Film sei nichts für (kleine) Kinder. Die für den Jugendschutz zuständige FSK hat den Film ab 6 Jahren freigegeben, empfohlen sei er für Kinder ab etwa neun Jahren, also in dem Alter, in dem sie normalerweise beginnen, ihre Außenwelt mit kritischeren Augen zu sehen.

Traum- und Fantasiewelten

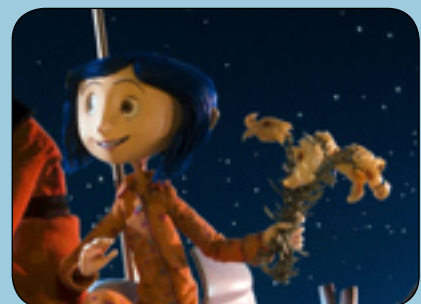
Im Vorspann des Films, noch bevor die eigentliche Handlung beginnt, wird mit einer kleinen Episode deutlich, dass die folgende Geschichte etwas Magisches und Geheimnisvolles an sich hat. Es kann in seinen Zusammenhängen noch

Neil Gaiman

Der in Großbritannien geborene und in den USA lebende Bestseller-Autor und Journalist Neil Gaiman gehört längst zu den erfolgreichsten Autoren zeitgenössischer Comics und schreibt auch Romane für Leser aller Altersstufen. Seine Comic-Serie „Sandman“ gewann zahlreiche Preise. Die Nummer 19 dieser Serie war 1991 sogar der erste Comic überhaupt, der mit einem literarischen Preis ausgezeichnet wurde. Sein erstes Kinderbuch „The Day I Swapped My Dad for Two Goldfish“ kam 1997 auf den Markt, „Coraline“ folgte 2002. Gaiman hat auch schon mehrere Original-Drehbücher geschrieben und eines davon selbst als Regisseur realisiert.

Henry Selick

Am 30. November 1952 in New Jersey/USA geboren, interessierte sich Selick schon als kleiner Junge für fantastische Abenteuerwelten, zeichnete Adler, Löwen und Drachen. Später war er besonders von den Stop-Motion-Filmen von Ray Harryhausen angetan wie SINDBADS SIEBTE REISE oder JASON UND DIE ARGONAUTEN. Mit 20 Jahren studierte er Malerei, Zeichnen, Fotografie, Bildhauerei und Kunstdruck an der Universität von Syracuse, bis er feststellte, dass er alle seine Talente und Interessengebiete im Animationsfilm am besten verbinden konnte. Sein Studium der Animation in Kalifornien führte ihn unter anderem mit seinen Kollegen John Lasseter, Tim Burton und Joe Ranft zusammen. Danach arbeitete er zunächst als Animations-Spezialist bei Disney und gründete später seine eigene Produktionsfirma. Einige Jahre später trug ihm Tim Burton die Regie für THE NIGHTMARE BEFORE CHRISTMAS an, dem ersten Animations-Spielfilm im Stop-Motion-Verfahren, der in einem großen Studio entstand und 1993 in die Kinos kam. Sein nächstes Projekt, ebenfalls in Stop-Motion-Technik, war JAMES UND DER RIESENPFIRSICH (1996) nach der Buchvorlage von Roald Dahl. Sein dritter Spielfilm MONKEYBONE kam 2001 in die Kinos und ist eine Kombination aus Live-Action und Animation. CORALINE ist sein vierter langer Spielfilm.



nicht verstanden werden, ruft aber Aufmerksamkeit und Beunruhigung hervor: Eine Puppe schwebt zum Fenster hinein, wird von spinnenähnlichen Gliedmaßen erfasst, aufgeschnitten und der Inhalt aus Wolle oder Zellstoff entfernt. Schließlich werden noch der Mund aufgeschnitten und die Haare aufgetrennt. Übrig bleibt nichts als eine leere Stoffhülle, die aufgehängt und mit Sägemehl gefüllt wird. Aus einem großen Sortiment werden passende Knopfaugen ausgewählt und dann mit einer Nadel, die sich dreidimensional förmlich in den Zuschauerraum hineinschiebt, die Knöpfe und die blauen Haare angenäht. Die fertige Puppe, eine Miniatur von Coraline, entschwebt aus dem Fenster, das sich automatisch wieder schließt. Auf diese Weise deutet der Film bereits an, dass das äußere Erscheinungsbild einer Figur trügerisch ist, sich hinter der Fassade etwas anderes verbergen kann. Irgendjemand verfolgt hier offensichtlich rücksichtslos eigene Interessen, wobei Knopf-Augen eine besondere Rolle spielen.

Die Episode wirkt ein wenig wie ein böser Albtraum und die daraus resultierende Ambivalenz der Traumwelt zieht sich wie ein roter Faden durch den Film. Später wird sich Coraline in diese Traumwelt zurückziehen. Die Erkundung der Parallelwelt auf der anderen Seite des geheimnisvollen Tunnels erfolgt immer nachts, erst nachdem sie eingeschlafen ist. Ihre Träume sind für sie der „größte Spaß“, seit sie umgezogen ist. Zugleich führt sie diese Traumwelt in die zunächst spielerische, dann immer realistischere Erprobung der großen Herausforderungen des Lebens auf dem Weg in die Erwachsenenwelt.

Abwesende und besitzergreifende Eltern

Nach dem Umzug ihrer Eltern steht Coraline ohne ihre alten Freunde da, alles ist neu und ungewohnt. Was bisher vertraut und sicher war, wird nun in Frage gestellt oder ist abhanden gekommen. Durch die neue Situation sieht sie auch ihre Eltern, die keineswegs Rabeneltern sind, mit kritischen Augen und nimmt die Fehler an ihnen stärker wahr. Auch ohne den Umzug als äußerem Anlass ist das ein ganz natürlicher Vorgang im Laufe der Sozialisation. Ihre noch kindliche Fantasie spaltet die beiden Persönlichkeitsaspekte und damit die kritischere Wahrnehmung der Eltern künstlich auf in einen real unperfekten und ungewünschten Teil, in dem Regeln und Verbote herrschen, und in einen stark idealisierten Teil, in dem alles erlaubt und alles möglich ist. Der Tunnel ist wie eine Nabelschnur zwischen diesen beiden Wirklichkeitsaspekten. Um ihre Eltern und andere Mitmenschen realistisch wahrnehmen und wieder mehr achten zu können, ist eine Abnabelung wie bei einer zweiten „Geburt“ erforderlich. Davon und vom Mut, sich diesen Herausforderungen zu stellen, handelt der Film.



In der neuen und fremden Umgebung und dem seltsamen alten Haus mit noch seltsameren Mitbewohnern haben Coralines Eltern plötzlich keine Zeit mehr für ihr Kind. Sie hören Coraline weder genau zu, wenn sie etwas sagt, noch wird sie ernst genommen, als sie von ihren Erlebnissen in der Parallelwelt berichtet. Die kindliche Unbekümmertheit und der Spaß sind klaren Regeln und Verboten gewichen, der Alltag wird streng durch eine Aufgabenteilung strukturiert, in der das Kind nur als Störfaktor vorkommt: „Vater kocht, Mutter macht sauber und Coraline ist nicht im Weg.“

In der Parallelwelt hinter dem Tunnel scheint die Welt auf den ersten Blick dagegen noch in Ordnung. Die Eltern kümmern sich liebevoll um ihr Kind, sind beide nicht berufstätig, lesen Coraline jeden Wunsch von den Augen ab, heißen sie gleich „willkommen zuhause“ und betonen, dass doch jeder eine zweite Mutter habe, um jegliche Schuldgefühle ihrerseits vom Tisch zu wischen.



Wäre Coraline ein Junge, würde sie vermutlich zuerst den Vater kritischer sehen und versuchen, sich von ihm abzugrenzen. Als Mädchen ist jedoch die Mutter ihre unmittelbare Identifikationsfigur, an der sie sich zuerst reiben muss. Der Vater scheint in beiden Welten gleichermaßen unter der Fuchtel der Mutter zu stehen. Als Coraline bei Regen nach draußen möchte, erkundigt sich der reale Vater erst, was der „Boss“, also die Mutter dazu sage, während in der Parallelwelt der Vater nur noch eine Marionette ist, die Coraline eigentlich nichts Böses antun möchte, aber dazu „gezwungen“ wurde. Erst langsam lernt Coraline, diese selbst konstruierte heile Parallelwelt zu durchschauen, in der die Eltern auch „nur das Beste“ für sie wollen und sie vor die Wahl gestellt wird, entweder von der Liebe ihrer Mutter „aufgefressen“, oder nur dann akzeptiert zu werden, wenn sie gelernt hat, „eine liebende Tochter zu sein“.

Wunscherfüllung

Von den Gefahren leichtfertig ausgesprochener Wünsche und unmittelbarer Wunscherfüllung haben Märchen, die Bruno Bettelheim zufolge eine unverzichtbare Bedeutung für die Entwicklung der kindlichen Psyche haben, schon immer gerne erzählt, von J.P. Hebels „Die drei Wünsche“ aus dem Schatzkästchen (1808) bis zur Kinderbuchreihe „Das Sams“ von Paul Maar.

Manchmal sind die Wünsche falsch, mitunter lässt sich der Fehler nur durch den letzten Wunsch wieder korrigieren, so dass den Wünschenden außer dem Schrecken, gerade noch mal davongekommen zu sein, nichts bleibt. Und selbst wenn die Wünsche in Erfüllung gehen, ist manchmal ein hoher Preis dafür zu

zahlen. Auch das Wünschen will also gelernt sein und Kinder sind darin zu Beginn gerne unersättlich. Davon wissen auch die Kinderseelen zu berichten, denen die „andere“ Mutter die Augen gestohlen hat: „Sie hat uns alles gegeben, was wir wollten. Doch wir wollten immer mehr. Also haben wir ihr erlaubt, uns die Knöpfe anzunähen. Sie hat gesagt, sie liebt uns, aber sie hat uns hier eingesperrt und unser Leben aufgeessen.“

Augen zum Sehen und Erkennen

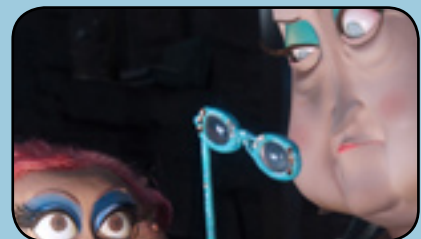
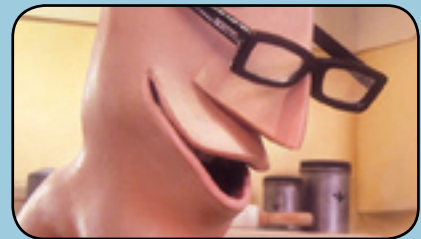
Von der realen Welt unterscheidet sich die Parallelwelt weniger durch die vorgegaukelte Erfüllung der Wünsche, sondern durch die „Knopfaugen“ der Menschen. Augen sind Organe zur optischen Wahrnehmung der äußeren Realität gleichermaßen wie ein Spiegel der Seele, die Nahtstelle zwischen dem Außen und Innen. Wenn Coraline nach dem Wunsch der „anderen“ Mutter ihre Augen durch Knöpfe ersetzen soll, bedeutet das den Verlust ihrer eigenen Identität, die sich gerade mühsam entwickelt. Mit solchen Knopfaugen kann nichts Wirkliches von außen mehr nach innen gelangen, nichts Wahres der Seele mehr nach außen.

Wie unabdingbar es ist, die Welt auch mit anderen Augen sehen zu können, um nicht in Illusionen und Selbsttäuschungen gefangen zu bleiben, spielt der Film auf vielfältige Weise durch. Das beginnt mit den Objektiven unterschiedlicher Brennweite im Motorradhelm von Wybie. Es setzt sich in der Parallelwelt fort, als Coraline die Gartenanlage des „anderen“ Vaters mit den wundersamen bunten Blumen und seltsamen Tieren von oben, also aus einer anderen Perspektive erblickt. Nur so kann sie sehen, dass die Anlage ihren eigenen Gesichtszügen exakt nachempfunden ist. Der dreieckige Edelstein, den Coraline geschenkt bekommt, wird zum Stein der Erkenntnis, wenn man durch ihn hindurch blickt. Er ist gut gegen das Böse und für das Verlorene, für alles, was erst richtig wahrgenommen und erkannt werden muss. Konsequenterweise werden die realen Eltern von der Hexe in einer Schneekugel gefangen gehalten, einem Symbol für die Welt des schönen Scheins und der Illusionen. Es liegt an Coraline, sie daraus zu befreien. Erst dann kann sie ihre Eltern „mit anderen Augen“ sehen und akzeptieren, wie sie wirklich sind.

Augenräuber locken mit schönen Illusionen. So gesehen hinterfragt CORALINE auch das Medium Film selbst. Verlernen wir dadurch das „richtige“ Sehen? Werden wir manipuliert und erliegen dem Glanz des schönen Scheins, so dass wir am Ende nicht mehr in der Lage sind, die Realität zu erkennen? Nicht ganz, denn wie Coralines Welt im Märchen hat auch das Kino zwei Seiten. Über das Sehen von Filmen lernen wir, die Welt mit anderen Augen zu sehen. Daraus entstehen neue Perspektiven und das ist eine wichtige individuelle wie gesellschaftliche Funktion des Kinos. Wenn die „andere“ Mutter Coraline also verspricht: „Bald wirst du die Welt mit anderen Augen sehen“, so meint sie damit zwar Täuschung und Verblendung, aber die Möglichkeit der Erkenntnis in Coralines Sinn kann sie niemals ausschließen.

Schwierigkeiten des Erwachsenwerdens

CORALINE erzählt unverkennbar eine Coming-of-Age-Geschichte. Coraline lernt, wie sich Wunsch und Wirklichkeit unter einen Hut bringen lassen, wie das „Gute“ und das „Böse“ zu erkennen sind und warum man sich für eines von beiden entscheiden muss. Mit Hilfe des weisen Katers, der sie wie ein Schutzengel begleitet, widersteht sie den Verlockungen der Illusion. Sie wird selbst aktiv, um sich und ihre Eltern in eine lebenswerte Realität hinein zu retten. Ihre Ängste sind auch die Ängste vieler Kinder, die manche von ihnen durch äußere Coolness überspielen. Indem Coraline sich ihren Ängsten stellt und sich im Kampf gegen die böse Hexe als mutig, stark und erfindungsreich erweist, wird sie anderen Kindern zum Vorbild. Sie macht ihnen Mut, ebenfalls selbstbewusst in die Welt der Erwachsenen hineinzuwachsen und nach dem eigenen Platz im Leben zu suchen. So wie Coraline, die sich Wybies Großmutter am Ende selbstbewusst als Coraline Jones vorstellt.



FILMSPRACHLICHE EIGENSCHAFTEN



CORALINE wurde als Puppentrickfilm in Stop-Motion-Technik und obendrein noch in 3D gedreht. Einen 3D-Animationsfilm, der zugleich in Stop-Motion gedreht wurde, hat es bisher noch nicht gegeben. Schon deswegen ist CORALINE einzigartig. Mit 100 Minuten ist er ungewöhnlich lang für einen in dieser aufwändigen Technik hergestellten Film. Um den Eindruck von räumlicher Tiefe zu erzielen, die für die Handlung des Film besonders wichtig ist (siehe hierzu auch den Exkurs zur 3D-Technik S. 14 f), wurden für jeden der 24 erforderlichen Frames (Bildeinstellungen) pro Sekunde des Films mit einer Digitalkamera zwei Bilder aufgenommen, je eines für das linke und das rechte Auge. Die Kulissen bestanden aus 130 Miniatursets auf 52 Bühnen, die über 6000 Quadratmeter Fläche einnahmen. Im Unterschied zu einem Realspielfilm waren die Figuren für den Film nur etwa 25 Zentimeter groß. Jede Bewegung, insbesondere jede Gefühlsregung musste von den Animatoren Bild für Bild in Handarbeit vorgenommen werden. Für die Darstellung von Coralines Gesichtszügen mit Hilfe von austauschbaren Gesichtern standen über 200.000 Varianten zur Verfügung. Diese wurden zunächst von Hand gezeichnet, im Computer verändert und auf 3D-Druckern ausgegeben. Diese arbeiten statt mit Tinte mit Kunstharz, das unter UV-Licht aushärtet. Konkret bedeutete dieser immense Aufwand eine Woche Arbeit für über 300 Mitarbeiter, um am Ende nicht mehr als 74 Sekunden des fertigen Films zu erhalten. Allein die Dreharbeiten ohne Vor- und Nachproduktion dauerten 18 Monate.

Kamera und Schnitt

In Coralines realer Welt steht die Kamera meistens fest, damit die starren Einstellungen etwas von ihrer Langeweile in der fremden Umgebung vermitteln. Die parallele Welt hinter dem Tunnel ist viel bunter und von weitaus größerer räumlicher Tiefe, was besonders in der 3D-Fassung zum Tragen kommt. Hier ist die Kamera nicht mehr starr, sie bewegt sich ständig. Schnell wechselnde Einstellungsgrößen und Perspektiven, Ober- und Untersichten sowie viele Kamerafahrten korrespondieren auch hier unmittelbar mit Coralines Gefühlswelt. Sie unterstreichen ihre Begeisterung und ihren Überschwang in der anderen Welt. Das kommt beispielsweise besonders gut in einer Szene zum Ausdruck,

Stop-Motion-Technik

Bevor es mit der Digitalisierung die Möglichkeit gab, Figuren, komplexe Bewegungsabläufe und reine Fantasiewelten wirklichkeitsnah allein im Computer herzustellen (CGI-Filme), wurden dreidimensionale Gegenstände, also beispielsweise Puppen oder Knetfiguren mit Hilfe des Stop-Motion-Verfahrens animiert. Wie beim klassischen Animationsfilm (oder auch bei der Trickbox) entstehen die Bewegungsabläufe durch die Aufnahme von 24 Bildern für eine Sekunde des fertigen Films. Jedes dieser Bilder ist gegenüber dem vorhergehenden in Richtung auf den zu erzielenden Bewegungsablauf leicht verändert. Bei Zeichnungen lässt sich das vergleichsweise einfach kontrollieren, da alle Phasen vorab hergestellt werden müssen. In Puppentrickfilmen müssen die einzelnen Phasen Bild für Bild jeweils von Hand eingestellt und fixiert werden. Wie bei einem Realspielfilm werden bei einem Stop-Motion-Film also reale Kulissen benötigt, eine reale Ausstattung und Kostüme, auch die Lichtführung wird real vorgenommen und nicht im Computer künstlich simuliert.

in der Coralines „anderer“ Vater Klavier mit Hilfe einer überdimensionalen mechanischen Vorrichtung spielt. In der 3D-Version ragt sie optisch gesehen zudem weit in den Zuschauerraum hinein. In dieser Szene wirkt die Kamera besonders dynamisch. In beiden Welten kommen wiederholt Kameraeinstellungen zum Einsatz, die auf keinen Fall dem Blickwinkel der Protagonisten entsprechen können. Sie vermitteln damit auch schon in der realen Welt des Mädchens etwas Übernatürliches, Magisches. Beispiele dafür sind die Kamerafahrt vom Himmel herunter auf das Anwesen der Jones oder der Kamerablick von unten aus dem gerade erst von Coraline entdeckten Brunnen durch die noch nicht geöffnete Brunnenabdeckung.

Ungewöhnliche Kameraperspektiven und Überblendungen sorgen auch an anderer Stelle für Überraschungen. Manchmal sollen sie auch eine leichte Desorientierung bewirken, etwa wenn die Kamera Coraline liegend erfasst und sich dann schnell um 90 Grad dreht, oder wenn die Bildhorizontale kippt, als Coraline die geheime Tür zum ersten Mal entdeckt. Visuell nimmt diese Einstellung vorweg, dass hinter der Tür ein Geheimnis lauert. Dieses wird Coralines bisherige Erfahrungswelt gehörig ins Wanken bringen. Ihre erste Begegnung mit Mr. Bobinsky, der sich ihr kopfüber nach unten hängend nähert und sie dadurch leicht erschreckt, verweist ebenfalls schon auf den bevorstehenden Wechsel der Perspektive, wie die Welt zu sehen und zu erklären ist. Noch ein weiteres Mal wird das Motiv bei Coralines erstem Besuch der beiden Varieté-Künstlerinnen in ihrer realen Welt variiert, als Mrs. Spink aus dem Teesatz die Zukunft lesen möchte. Je nachdem, ob die Schwestern die Tasse richtig oder verkehrt herum halten, kommen sie zu dem Ergebnis, dass die Zukunft Gefahr oder auch etwas Gutes bringt. Im Ergebnis trifft beides zu, aber diese Erfahrung muss Coraline – und mit ihr das Publikum – erst selbst machen.

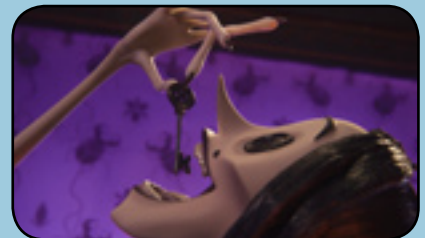


Farbgestaltung

Dramaturgisch auf beeindruckende Weise genutzt wird die Farbe besonders in der Parallelwelt. Diese ist wesentlich bunter als die reale Welt von Coraline. Überwältigend ist die Farbenpracht des Gartens, die ihre Wirkung auf Coraline nicht verfehlt. Weil die Parallelwelt aber nur künstlich geschaffen wurde, um das Mädchen anzulocken, verblasst sie und löst sich schließlich ganz in Weiß auf, sobald Coraline die Illusion zu durchschauen beginnt. Auch die Horizontale verschwindet, Oben und Unten verschwimmen, alles löst sich in Nichts auf. Gelingen ist auch die Idee mit dem Verschwinden fast aller Farben, als Coraline sich auf ein gewagtes Spiel mit der Hexe einlässt, um die Kinderseelen und ihre Eltern zu befreien. Der Edelsteinring der beiden Damen hilft ihr, die künstlich geschaffene Welt der Hexe und damit alles Falsche zu erkennen. Sobald sie durch den Ring blickt, ist diese Welt nur noch in Schwarzweiß zu sehen. Umso intensiver leuchten die von Coraline gesuchten Augen der Kinderseelen als ein roter Punkt. Als das Spinnenwesen sein wahres Gesicht offenbart, visualisiert die reduzierte Farbgebung die drohende Gefahr, in der sich Coraline nun befindet. Aus der „anderen“ Mutter ist ein grünliches Spinnenwesen geworden und die einst so bunte Illusionswelt beschränkt sich jetzt auf ein gedecktes Rot und ein leuchtendes Grün – selbst das Feuer ist grün und damit unecht geworden. Auf den ersten Blick mögen auch Coralines blaue Haare leicht befremdlich wirken und dazu verleiten, in ihr von Anfang an etwas Besonderes zu sehen. Eigentlich soll Coraline eher den Durchschnittstyp verkörpern, damit sich die Zuschauer besser mit ihr identifizieren können. Die blaue Haarfarbe hatte technische Gründe – Henry Selick fand heraus, dass sich die Figur mit blauen Haaren deutlicher von der Umgebung und den Kulissen abhebt.

Ton und Musik

Wie in einem Horrorfilm verstärken die Geräusche, aber auch die Musik von Bruno Coulais in einigen Szenen den beabsichtigten Gruseleffekt, der allerdings wohl dosiert eingesetzt wird. Ein Beispiel dafür ist Wybies erster Auftritt, mit dem er Coraline einen Schrecken einjagen möchte. Da blitzt und donnert es, während eine wilde Kreatur auf einem Motorrad wie von einem anderen Stern auftaucht. Coralines mutige Reaktion, das „Wesen“ solle sie gefälligst in Ruhe lassen, entschärft die bedrohliche Situation allerdings genauso schnell wie sie entstanden ist. Der Film nimmt auf diese Weise gleichzeitig vorweg, dass Coraline mutig genug sein wird, sich auch den Herausforderungen in der Parallelwelt zu stellen.



Hinweis

Die sogenannten Basics der Filmsprache sind wie die Buchstaben des Alphabets oder die Zahlen in der Mathematik: eine unentbehrliche Voraussetzung für das Lesen und Rechnen, aber Lesen und Rechnen kann man damit allein noch nicht. Wie jedes Fachgebiet besitzt auch die Filmsprache ein Fachvokabular. Ein Grundwissen hierzu vermitteln beispielsweise die in der Literaturliste angegebenen Sachbücher, die neueren Filmhefte der Bundeszentrale für politische Bildung mit ihrem filmsprachlichen Glossar oder die Website www.bender-verlag.de/lexikon

FILMSPRACHLICHE EIGENSCHAFTEN

EXKURS: 3D-FILME



Dreidimensionale Bildgebungsverfahren sind in der Medizin, in den Bereichen Architektur und Design, bei Flugsimulationen und ganz allgemein in Forschung und Entwicklung längst eine Selbstverständlichkeit. Aber auch im Kino gab es schon frühe Versuche dreidimensionaler Bildeindrücke, die bis in die Anfangszeit des Films zurückreichen. Der erste große 3D-Boom in den Kinos entstand bereits Anfang der 1950er-Jahre. Ökonomisch profitabel wurde die dreidimensionale Filmprojektion allerdings erst durch technische Weiterentwicklungen – insbesondere durch die fortschreitende Digitalisierung. Durchgesetzt hat sie sich im Verbund mit der Entwicklung neuer Spezialbrillen aber erst ab 2009.

Räumliches Sehen und 3D-Technik

Der Mensch kann räumlich (stereoskopisch) sehen, weil er zwei Augen hat, die im Abstand von etwa sechs Zentimeter parallel zueinander angeordnet sind. Jedes der beiden Augen nimmt die äußere Realität daher aus einem leicht versetzten Blickwinkel wahr. Erst im Gehirn werden die beiden Bilder zu einem einzigen zusammengefügt, wobei im Wesentlichen der räumliche Gesamteindruck entsteht. Allerdings gibt es darüber hinaus weitere Komponenten für räumliches Vorstellungsvermögen, wie etwa Oberflächenstrukturen, Licht- und Schattenführung und allgemeine Erfahrungswerte über die Größe von Objekten und deren Anordnung im Raum. Sie werden genauso wie die Bildinformationen der beiden Augen erst im Gehirn verarbeitet. Beispielsweise wirken Menschen, die wesentlich kleiner erscheinen als andere, automatisch als weiter entfernt vom Betrachter, zumindest wenn es keinerlei Ansatzpunkte dafür gibt, dass es sich etwa um Kleinwüchsige handeln könnte. Während das stereoskopische Sehen dem über zwei gesunde Augen verfügenden Menschen „angeboren“ ist, bildet die 3D-Technik dieses natürliche Sehvermögen künstlich nach, wobei der 3D-Film oft „räumlicher als die Räumlichkeit“ wirkt. Er schafft die Illusion einer hyperrealistischen dreidimensionalen Welt. Um diesen wichtigen Unterschied besser zu verstehen, ist ein historischer Exkurs in die Geschichte des 3D-Films hilfreich.

Historische Entwicklung

Dreidimensionale Darstellungstechniken sind keine Erfindung des 21. Jahrhunderts. Sie erfreuten sich in der Fotografie bereits im 19. Jahrhundert großer Beliebtheit, und bereits kurz nach der Erfindung des „laufenden Bilds“ – das durch die Projektion von 24 phasenverschobenen Standbildern pro Sekunde entsteht – dachte man schon daran, diese Bilder auch dreidimensional zu präsentieren. Dafür ist es erforderlich, dass jedes der beiden Augen eine getrennt wahrnehmbare Bildinformation erhält, die in der Perspektive, das heißt hier der Aufnahmewinkel, ganz leicht voneinander abweicht. Eine Szenerie wird vom Prinzip her bei der Aufnahme also getrennt von zwei Objektiven erfasst, wobei der Abstand etwa dem des normalen Augenabstands von sechs Zentimetern entspricht. Damit bei der Projektion, in dem beide Bilder abwechselnd projiziert werden, jedes Auge nur die Bildinformation erhält, die es sehen soll, sind spezielle Brillen oder unterschiedlich gefärbte Gläser erforderlich.

Das Prinzip wurde bereits 1853 mit dem Farbenstereoskop des deutschen Mathematikers Wilhelm Rollmann erfunden, wobei man eine farbige Doppelzeichnung durch zwei monochrom gefärbte Gläser betrachten konnte, die dadurch räumlich wirkte. In der Fachsprache werden solche Bilder als Anaglyphenbilder bezeichnet. Bereits 1833 war es dem englischen Physiker Charles Wheatstone gelungen, mittels eines Spiegeltricks zwei achsenverschobene Ansichten eines Motivs zu einem stereoskopischen Bild zusammenzufügen. Aber erst Rollmanns Erfindung hatte es ermöglicht, dass mehrere Personen gleichzeitig ein Motiv stereoskopisch betrachten konnten – eine Grundvoraussetzung für die 3D-Technik des Kinos.

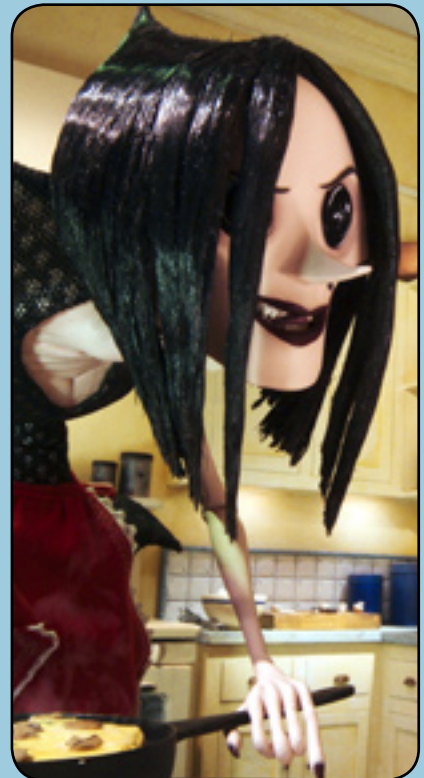
Die heutige Projektionstechnik und neue Brillen

Nicht zuletzt deshalb, weil die einfachen Brillen mit den rot und grün eingefärbten Gläsern keinen optimalen Filmgenuss boten und das Bild schon bei leichten Kopfbewegungen flimmerte, setzte sich die 3D-Projektion von einigen Wellen abgesehen im Kino zunächst nicht durch. Das änderte sich erst in jüngster Zeit durch moderne Digitalprojektoren, die in rascher Abfolge abwechselnd die Bilder für das linke und das rechte Auge auf die Leinwand projizieren. Neben den der etwas besseren Bildqualität wegen nun rot und cyan eingefärbten Billigbrillen gibt es inzwischen auch Polarisationsbrillen (Real D), die allerdings eine beschichtete Silberleinwand als Projektionsfläche erfordern, um Streulicht zu vermeiden. Lichtwellen schwingen normalerweise in verschiedenen Ebenen. Ein Polarisationsfilter vor dem Projektionsobjektiv teilt die Lichtwellen in links- und in rechtsdrehende Wellen, die dann durch die Polarisationsbrille jeweils auch nur vom linken oder rechten Auge gesehen werden können. Wesentlich teurer sind moderne Shutter-Brillen, wobei jedes der beiden Teilbilder für stereoskopisches Sehen in einem schnellen Wechsel 50 Mal in der Sekunde auf die Leinwand geworfen wird. Die Brillengläser sind mit Flüssigkristallen ausgestattet, die in der gleichen Frequenz abwechseln durchlässig und opak sind, so dass jedes Auge immer nur die dafür vorgesehenen Bildinformationen erhält.

Der erste CGI-Animationsfilm in der neuen 3D-Technik wurde 2005 von Disney mit HIMMEL UND HUHN entwickelt. Der Durchbruch kam 2009 mit dem Kinderfilm MONSTERS VS. ALIENS und dem Science-Fiction-Abenteuerfilm AVATAR von James Cameron. Mittelfristig rechnet die Filmbranche damit, dass jeder dritte Kinosaal in Deutschland auf die 3D-Technik umgerüstet wird, wobei man beim „sicht- und fühlbaren“ Zusatznutzen, der auch mit höheren Eintrittspreisen verbunden ist, noch keineswegs einer Meinung ist.

Räumlichkeit und 3D-Effekte

Die von der 3D-Technik künstlich erzeugte Räumlichkeit bietet gegenüber dem normalen stereoskopischen Sehen einige Vor- und Nachteile, die sich im Laufe der Zeit vielleicht nivellieren werden, in jedem Fall aber zur Veränderung unserer Wahrnehmung führen und auch eine neue Filmdramaturgie erfordern. Das liegt daran, dass sich das menschliche Auge erst an diese besondere Art des



Sehens gewöhnen muss und das Gehirn dabei wesentlich mehr Informationen zu verarbeiten hat. Entweder muss sich also der Erzählfluss im 3D-Kino deutlich verlangsamen, damit das Publikum diese Eindrücke und Bildinformationen hinreichend verarbeiten kann, oder der 3D-Effekt wird insbesondere bei schnellen Schnitten und actionreichen Szenen kurzfristig zurückgenommen, im Extremfall sogar ganz auf die zweidimensionale Ebene zurück. Solche Wechsel sind nur mit der 3D-Technik möglich, der Mensch kann nicht je nach Bedarf mehr oder weniger dreidimensional sehen.

Allein die 3D-Technik ermöglicht spezielle Effekte, die so nur im Kino zu sehen sind, insbesondere wenn sich das Publikum unmittelbar inmitten der Handlung fühlt, Speere oder Pfeile direkt auf einen zufliegen oder Gegenstände von der Leinwand direkt in den Zuschauerraum zu ragen scheinen. Solche Effekte entstehen, wenn die beiden Aufnahmen aus leicht abweichendem Blickwinkel nicht parallel zueinander erfolgen, sondern etwas geneigt und schräg zueinander gestellt werden oder von dem des menschlichen Augenabstands abweichen. Eine Vergrößerung des Abstands bewirkt eine größere räumliche Tiefe. Je kleiner er ist, desto flacher wirkt auch der Raum, was der optischen Präsenz der Figuren zugutekommt – vor allem, wenn sie im Original so klein sind wie bei CORALINE. Die beschriebenen Effekte können zum Teil noch in der Nachbearbeitung hinzugefügt werden. Grundsätzlich erfordert die Herstellung eines Films in 3D-Technik einen höheren Aufwand und präzisere Vorplanung jeder einzelnen Einstellung.

Zum Greifen nah

Bereits in der 2D-Fassung ist das Seherlebnis von CORALINE überwältigend. Man muss den Film also nicht unbedingt in 3D sehen – sollte es nach Möglichkeit aber tun. Denn die optische Präsenz der Bilder und der Zugewinn an Bildinformationen sind beachtlich. Das liegt nicht zuletzt daran, dass der Film sich keineswegs auf die sofort ins „Auge stechenden“ 3D-Effekte beschränkt, wie die riesige Nadel oder die mechanischen Hände des Vaters, die auch das Publikum zu erreichen und zu ergreifen suchen. Der Film nutzt den künstlichen Zugewinn an „Raum“ vielmehr filmdramaturgisch, führt uns Coralines Welt der Wahrnehmung und der Empfindungen im unmittelbaren Wortsinn „plastisch“ vor Augen. Beispiele dafür sind die Blicke in den geheimnisvollen Brunnen, der so tief ist, dass niemand weiß, was sich dort unten verbergen könnte. Auch der Tunnel, durch den Coraline in die Parallelwelt gelangt, wird in der 3D-Fassung länger und übt einen noch faszinierenderen Reiz auf Coraline aus. Ob es nun die atemberaubenden Kunststücke der Varietékünstlerinnen sind, der Mäusezirkus von Mr. Bobinsky oder der Ritt auf der künstlichen Heuschrecke durch die Nacht: Immer wird das Raumerlebnis intensiver und damit werden auch Coralines Begeisterung und ihre Ängste unmittelbarer nachvollziehbar.



EINSATZMÖGLICHKEITEN IM UNTERRICHT

ARBEITSBLÄTTER

CORALINE lässt sich im Unterricht (4. bis 13. Jahrgangsstufe) in den Fächern Deutsch, Sozial- und Gemeinschaftskunde, Ethik und Psychologie, Kunst und Medienkunde, in Hinsicht auf den 3D-Film und das stereoskopische Sehen aber auch in Physik und Biologie und ansatzweise sogar in den Fächern Biologie und Chemie über den Anknüpfungspunkt des Magnoliengewächses Gifteiche einsetzen. Einige Themen und Aufgabenbereiche seien besonders hervorgehoben:

- Ein Vergleich des Films mit der literarischen Vorlage (falls vorhanden). Hierbei geht es nicht nur um Unterschiede in Figurenzeichnung und Dramaturgie, sondern auch um Formen des filmisches Erzählens (ohne Arbeitsblatt!).
- Wunschenken und Wunscherfüllung
- Ängste und Möglichkeiten, sie zu überwinden
- Die Augen als Spiegel der Seele
- Wie es Coraline gelingt, die „andere“ Mutter zu besiegen
- Stereoskopisches Sehen und 3D-Technik
- Textanalyse und filmisches Erzählen

Bitte beachten Sie:

Die Auseinandersetzung mit einem Film bietet neben dem anschaulichen Lernen über die im Film vermittelten Emotionen die Chance, mit den Schülerinnen und Schülern auf ganz neue und überraschende Weise ins Gespräch zu kommen. Schließlich dient die Beschäftigung mit Filmkunstwerken auch der Entwicklung von ästhetischer Bildung, die wiederum mit der Herausbildung von Werten und ethischem Vorstellungsvermögen verknüpft ist. Erst die Entwicklung von ästhetischer Bildung wird dem Verständnis eines Films als Kommunikationsmedium und Gesamtkunstwerk gerecht. Film und Thema, Inhalt und Form bilden ohnehin eine Einheit und das erfordert einen sinnlichen Zugang, der notwendigerweise mit der Wahrnehmungs- und Gefühlsebene der Schülerinnen und Schüler verbunden sein muss, ihre individuellen Erfahrungen und ihren Erkenntnisgewinn mit berücksichtigt, statt allein auf ein wie auch immer geartetes standardisiertes und im Nachhinein abfragbares Lernziel abzuheben.

Impulsfragen und Anregungen für den Einstieg in das Filmgespräch

- CORALINE ist ein Märchen und eine Puppentrickfilm. Welche Themen stehen deiner Meinung nach im Mittelpunkt der Geschichte?
- Hast du zuvor auch schon andere Trickfilme im Kino gesehen, die im Stop-Motion-Verfahren gedreht wurden? (Hinweis: Denke dabei zum Beispiel an einen besonders klugen Hund)
- In diesem Film spielt ein schwarzer Kater eine Rolle. Warum ist er für Coraline und die Geschichte so wichtig?
- Konntest du dich mit Coraline (oder vielleicht auch mit Wybie) identifizieren, oder ist sie (ist er) ganz anders als du selbst? Findest du Coraline eher ängstlich oder eher mutig?
- Hast du auch schon einmal ähnliche Erfahrungen gemacht wie Coraline mit ihren realen Eltern?
- Welche Szenen/Momente im Film haben dich am meisten überrascht?

ARBEITSBLATT 1: WUNSCHDENKEN UND WUNSCHERFÜLLUNG



Wunsch und Wirklichkeit im Film

Coraline fühlt sich in der fremden Umgebung zunächst nicht wohl, weil sie dort noch keine neuen Freunde gefunden hat und die Eltern nach dem Umzug kaum Zeit für sie haben. Im Traum wünscht sie sich daher eine andere Realität, die in der Parallelwelt scheinbar in Erfüllung geht. Benenne die wesentlichen Verhaltensunterschiede der Figuren:

Figur	Verhalten in der echten Welt	Verhalten in der Parallelwelt
Mutter		
Vater		
Wybie		
Miss Spink & Miss Forcible		
Mr. Bobinsky		

Wieso möchte Coraline, dass alles so bleibt wie in der Parallelwelt?

Warum entscheidet sie sich am Ende eindeutig für ihre echten Eltern und für die reale Welt?

Deine eigenen Wünsche

Was sind deine drei größten Wünsche?

Auf deine Eltern bezogen: Was sollten sie im Umgang mit dir (noch) besser machen?

Wie fändest du es, wenn alle Wünsche immer in Erfüllung gingen? Wäre das einfach nur super oder siehst du darin auch Nachteile? Begründe deine Meinung.

ARBEITSBLATT 2: ÄNGSTE



Jeder Mensch hat Ängste und ohne Angst gäbe es vermutlich auch keinen Mut.

Coraline ist ein mutiges Mädchen, aber selbstverständlich hat auch sie Ängste, die sie nicht immer offen zeigt. Was denkst du – wer oder was hat ihr alles Angst gemacht? Denke dabei nicht nur an den spannenden Höhepunkt des Films, sondern auch schon an frühere Szenen.

Welche Szenen und Ereignisse im Film haben auch dir Angst gemacht?

Was findest du, war besonders mutig von Coraline? Woher kommt dieser Mut?

Aufgabe für höhere Jahrgangsstufen:

Ganz bewusst setzt der Film auf der Bild- und Tönebene mitunter Stilmittel ein, die sich auch im Genre des Horrorfilms wiederfinden. Welche Stilmittel und Szenen sind dir in Erinnerung geblieben? Auf welche Weise gelingt es der Regie, die Geschichte so zu erzählen, dass sich zwar ein Gruseffekt einstellt, die Elemente eines Horrorfilms aber nicht zu stark wirken zu lassen?

ARBEITSBLATT 3: AUGEN ALS SPIEGEL DER SEELE?



Augen spielen im Film eine sehr wichtige Rolle. Das wird im Vergleich zur Parallelwelt, in die Coraline durch den Tunnel gelangt, besonders deutlich.
Was bedeutet es, wenn die Menschen in der Parallelwelt Knöpfe statt Augen haben?

Warum haben die Kinderseelen ihre Augen verloren? Warum soll auch Coraline ihre Augen gegen Knöpfe tauschen? Was hat die Hexe davon?

Viele Menschen glauben erst das, was sie mit ihren eigenen Augen gesehen haben. Aber unsere Wahrnehmung kann auch trügerisch sein. Nenne mindestens drei Szenen aus dem Film, in denen das besonders deutlich wird.

Aufgabe für höhere Jahrgangsstufen:

Erörtere, inwiefern sich der Film auch kritisch mit der Wahrnehmung von Wirklichkeit (mit dem Sehen) und mit dem Medium Film (das Kino als Ort der Illusionen) auseinandersetzt.

ARBEITSBLATT 4: EIN GEWAGTES „SPIEL“



Um die Kinderseelen zu befreien, muss Coraline in einem „Spiel“ drei Aufgaben erfolgreich lösen und anschließend noch die Hexe überlisten, um sich und ihre Eltern zu befreien. Wie schafft sie es, den bösen Zauber der Hexe zu überwinden? Wer oder was hilft ihr dabei?

Die erste Aufgabe

Die zweite Aufgabe

Die dritte Aufgabe

Die Befreiung der Eltern aus der Schneekugel

ARBEITSBLATT 5: STEREOSKOPISCHES SEHEN UND 3D-TECHNIK



Aufgabe:

Fertige auf Papier eine (zweidimensionale) Zeichnung an, die den Eindruck von räumlicher Tiefe erkennen lässt. Welche Techniken hast du verwendet, um diese räumliche Tiefe auf der Zeichnung hervorzuheben? Kennst du weitere Techniken, die du aber nicht eingesetzt hast?

Fragen:

Wodurch entsteht beim Menschen das räumliche (stereoskopische) Sehen?

Worin unterscheidet sich dieses räumliche Sehen grundsätzlich von allen 3D-Effekten im Kino?

An welche 3D-Effekte im Kino (nicht nur bei CORALINE) kannst du dich besonders gut erinnern? Beschreibe sie kurz anhand einzelner Szenen.

Was ist das technische Grundprinzip, um im Kino (beziehungsweise bei „laufenden“ Bildern), einen räumlichen Seheindruck zu erzielen und welche Hilfsmittel benötigt der Mensch dafür?

Es gibt aktuell drei verschiedene Brillentechniken. Wie funktionieren diese Brillen und wodurch unterscheiden sie sich?

Warum benötigt man für das Verfahren, das auf der Polarisierung der Lichtwellen beruht, nicht nur eine Polarisationsbrille, sondern auch eine Silberleinwand?

Was ist dir bei der 3D-Fassung von CORALINE in Bezug auf die räumliche Darstellung besonders aufgefallen?

Welche Zusatzinformationen erhält man dadurch? Warum ist diese räumliche Darstellung unabhängig von den reinen Schauwerten auch für die Handlung des Films wichtig?

Beschreibe anhand mindestens einer Szene (siehe auch obiges Bildbeispiel) die räumliche Wirkung des Films. Achte dabei besonders darauf, was auf der Leinwandebene selbst platziert scheint, was in den Zuschauerraum hineinragt und was hinter der Leinwand, also im Bildhintergrund zu liegen scheint.

Begründe kurz, worin du die Vorteile des 3D-Verfahrens im Kino siehst, welche möglichen Nachteile es gibt und ob diese Technik im Kino eine große Zukunft haben könnte.

ARBEITSBLATT 6: TEXTANALYSE UND FILMISCHES ERZÄHLEN



Aufgabe 1: Arbeit mit Texten

Erkläre mit deinen eigenen Worten, wie du die folgenden Dialogsätze (wer sagt sie?) aus dem Film verstehst und interpretierst:

- „Von Leuten mit einem gewöhnlichen Namen ist wohl auch nur Gewöhnliches zu erwarten.“
- „Eine zweite Mutter hat doch jeder!“
- „Du könntest hier für immer bleiben, wenn du willst.“ – „Wirklich?“ – „Natürlich, wir singen und spielen und Mutter kocht dir immer dein Lieblingsessen.“
- „... Wir wollen doch nur das Beste für dich ... Wir machen uns keinerlei Gedanken, Schätzchen. Schon bald wirst du alles so sehen wie wir.“
- „Man sagt, selbst den stolzesten Geist kann man brechen – mit Liebe.“

Aufgabe 2: Arbeit mit Bildern

- Ein Gemälde an der Wand, das Coraline in ihrer realen Welt langweilig findet, hängt an gleicher Stelle in der Parallelwelt. Ein wesentliches Detail ist jedoch anders. Welches?
- Mit welchen Kameraeinstellungen verdeutlicht der Film, dass sich Coralines Sicht der Dinge langsam verändert und aus dem Gleichgewicht gerät?
- Reale Welt und Parallelwelt unterscheiden sich auch in der Kameraführung und in weiteren visuellen Einzelheiten deutlich voneinander. Benenne diese Unterschiede.
- Welche Bedeutung hat die Fotoserie mit Wybie und der Nacktschnecke? Ist das nur ein Gag?
- Auf welche Weise verändert sich die Parallelwelt, als Coraline erkennt, dass diese nur eine Illusion war, ein schönes Trugbild?

Aufgabe für höhere Jahrgangsstufen:

Erkläre das Grundprinzip der Stop-Motion-Technik.

Wie stehst du zur Auffassung des Regisseurs von CORALINE, sein in Stop-Motion gedrehter Animationsfilm würde wesentlich realer wirken als ein komplett im Computer entstandener CGI-Animationsfilm?

LITERATURHINWEISE

Neil Gaiman: Coraline: Der Roman zum Film, Arena Verlag 2009

Neil Gaiman, P. Craig Russell: Coraline. Die Comic-Adaption des Welt-Bestsellers von Neil Gaiman, Panini Comics, Hamburg 2009

Berliner Zeitung (Hrsg.): Die Zukunft ist 3-D (Artikelserie). Ausgabe Nr. 197 vom 25. August 2010

Bundeszentrale für politische Bildung, Vision Kino gGmbH (Hrsg.): 3D – Die dritte Dimension, Dossier 02/10, Berlin 2010; als PDF abrufbar unter www.kinofenster.de

Links

<http://movies.universal-pictures-international-germany.de/coraline/>

www.heise.de/ct/artikel/Filmen-im-Doppelpack-1002672.html

www.digitaleinwand.de/3d-filme/

Der Autor

Holger Twele, geboren 1953 in Bayreuth. Studium der Literatur- und Theaterwissenschaften, Psychologie und Philosophie in Erlangen; M.A. 1980. Seitdem freie Mitarbeit im Bereich Film bei Fachzeitschriften. In den 1980er-Jahren tätig in der kommunalen Filmarbeit in Nürnberg und an diversen Volkshochschulen. 1986-1997 organisatorische und künstlerische Mitarbeit bei verschiedenen Filmfestivals. 1991-2007 freier Filmdozent der Bundeszentrale für politische Bildung/bpb und ab 2001 auch des Instituts für Kino und Filmkultur e.V. (IKF) mit zahlreichen Kinoseminaren und filmpädagogischen Fortbildungsveranstaltungen. 1996-2007 Redakteur der bpb-Publikation Kinofenster beziehungsweise der nachfolgenden Internetplattform kinofenster.de. Redaktionelle Mitarbeit bei etwa 150 Filmheften der bpb und des IKF, aber auch bei vielen Publikationen und Websites anderer Institutionen – insbesondere im Bereich des Kinder- und Jugendfilms. Autor zahlreicher filmpädagogischer Begleitmaterialien zu aktuellen Filmen und zu Filmklassikern.

