

Filmbesprechung + Arbeitsblatt

Juni 2023

Animanimals

Ein Zebra ohne Streifen oder ein Wolf, der nachts Ballett tanzt – in ihrer Zeichentrickserie ANIMANIMALS präsentiert Julia Ockner eine fantasievolle Welt voller Tiere, die alle besonders und einzigartig sind. Mit wechselnden Hauptfiguren vermittelt jede Folge Kindern im Vorschul- und Grundschulalter unterhaltsame wie auch tiefgründige Botschaften von Freundschaft, Akzeptanz und Respekt. Die Episode WOLF wird auf kinofenster.de mit einem begleitenden **Arbeitsblatt für den Unterricht ab der 1. Klasse** empfohlen.



Inhalt

FILMBESPRECHUNG

03 **Animanimals**

ARBEITSBLATT

05 **Aufgabe zum Film**

- DIDAKTISCH-METHODISCHE KOMMENTARE
- AUFGABE ZUM FILM ANIMANIMALS

08 **Filmglossar**

10 **Links zum Film**

11 **Impressum**

Filmbesprechung: Animanimals (1/2)

© ANIMANIMALS / Julia Ocker / Studio FILM BILDER



Deutschland 2013-2023
Animationsfilm/Trickfilm,
Kurzfilm, Kinderfilm

Veröffentlichungstermin:
seit 2013

Distributionsform: VoD, DVD

Verfügbarkeit: KiKa, ZDFtivi,
YouTube, Katholisches Filmwerk
Regie und Drehbuch: Julia Ocker

Laufzeit: 4 min, ohne Dialoge

Format: digital, Farbe

Filmpreise: Internationales
Trickfilm-Festival Stuttgart

2018: Auszeichnung in der
Kategorie „Tricks for Kids -
Animationsserie National“ für
die Episode Faultier; Grimme-
Preis 2019 in der Kategorie
Kinder & Jugend u. a.

FSK: Ohne Angabe

Altersempfehlung: 4-8 J.

Klassenstufen: Vorschule bis
3. Klasse

Themen: Freundschaft,
Identität, Diversität,
Vorurteile, Anerkennung

Unterrichtsfächer: vorfach-
licher Unterricht, Deutsch,
Ethik, Religion, Kunst

Animanimals

Jedes Tier ist anders und besonders – Kurztrickfilme für kleine Kinder

Selbstbewusst streift ein Wolf durch den Wald und jagt einer Gans einen großen Schreck ein. Doch als er auf einer Lichtung ankommt, hält er inne. Er zieht sich ein rosafarbenes Ballettkleid an und beginnt zu tanzen. Die Gans kann es kaum glauben und macht sich über den Wolf lustig. Bis der peinlich berührte Wolf auch ein Geheimnis der Gans lüftet und beide sich so akzeptieren, wie sie sind. Exemplarisch kann die Episode Wolf für die Animationsserie ANIMANIMALS stehen, die bislang 52 eigenständige Folgen umfasst. In jeder Folge steht dabei ein anderes Tier im Mittelpunkt, das sich nicht selten in einer witzigen bis absurden Situation befindet. So wird etwa von einem Zebra erzählt, dessen Fell nach einem Unfall allerlei Muster aufweist und dem es einfach nicht gelingen will, wieder wie ein gewöhnliches gestreiftes Zebra auszusehen. Oder von einem Krokodil, dem eine Salzstange Schwierigkeiten macht. Oder einer Katze, die sich eigentlich eine köstliche Suppe mit

Mäusen kochen will, bis sie sich mit diesen anfreundet und Skrupel bekommt.

Von Insekten über Haustiere bis hin zu Raubtieren reichen die Tierarten, denen je eine Folge gewidmet ist, wobei das Ensemble der zweiten Staffel auch um ausgestorbene Arten wie Dinosaurier oder Fantasiewesen wie das Einhorn ergänzt wurde. In jeder Folge wird in etwa vier Minuten Laufzeit eine klar umrissene Situation mit einem Problem etabliert, das es dann für die Tiere zu lösen gilt. Auf das Wesentliche reduziert sind unterdessen auch die flächig gehaltenen Figuren und Hintergründe. Dabei reizt die Serie die Möglichkeiten der Zeichentrickanimation voll aus, wenn – wie in der ZEBRA-Episode – mit Mustern und Formen gespielt wird und auf Realismus keine Rücksicht genommen werden muss. Gerade durch das Spiel mit dem Unmöglichen entsteht unterdessen der besondere Humor der Serie, der die Erwartungen des Publikums stets unterläuft und damit neue >

3
(11)

Filmbesprechung: Animanimals (2/2)

Erkenntnisse ermöglicht oder zum Nachdenken anregt.

➔ **Trailer:** <https://youtu.be/Krey3pHywHw>

Über die bestechende Situationskomik und den Bildwitz hinaus zeichnen sich die unterschiedlichen Episoden der Serie vor allem durch ihre unterhaltsamen wie tiefgründigen Geschichten aus. Sehr oft behandeln die Folgen das Thema Identität, wenn es etwa um das Gefühl geht, „anders“ zu sein und nicht dazuzugehören (wie in der Episode ZEBRA) oder wenn sich eine Figur für ihre Vorlieben schämt und deshalb am liebsten verstecken will (wie in der Episode WOLF). So lässt sich die Serie vor allem in Fächern wie Religion oder Ethik einsetzen, um über Eigenheiten und Vielfalt sowie Anerkennung und Respekt zu sprechen. Ebenso bietet es sich in diesem Kontext an, anhand der Darstellung der Tiere Vorurteile zu hinterfragen, wenn sich etwa der äußerlich zunächst Furcht einflößende Wolf als sanfter Ballettliebhaber entpuppt. Einige Folgen unterstreichen auch den Wert von Zusammenhalt und Solidarität und erzählen einfühlsam darüber – beispielsweise in der Episode KROKODIL –, dass sich bestimmte Ziele nur gemeinsam erreichen lassen. Nicht zuletzt kann die auf den ersten Blick schlichte Form der Serie auch dazu anregen, sich eine ähnliche Geschichte auszudenken und diese als Bildergeschichte (oder sogar als Animationsfilm) umzusetzen.

Autor/in:

Stefan Stiletto, 15.06.2023

Arbeitsblatt: Animanimals / Didaktisch-methodischer Kommentar (1/2)

Aufgabe

ARBEITSBLATT ZUM FILM ANIMANIMALS (EPISODE WOLF)

Für Lehrerinnen und Lehrer

Didaktisch-methodischer Kommentar

—

Fächer:

Deutsch ab Klasse 1, ab 6 Jahren

Kompetenzschwerpunkt: Das Arbeitsblatt konzentriert sich auf die Episode „Wolf“ der Animationsserie ANIMANIMALS. Die Aufgaben regen zur Beschäftigung damit an, wie in dieser Episode mit Erwartungen gespielt wird und wie diese schließlich unterlaufen werden. Der Blick wird auf die Veränderungen der Figuren gelenkt, wobei auch deren Motive, Wünsche und Gedanken reflektiert werden. Der Schwerpunkt liegt auf dem Sprechen und Zuhören.

Didaktisch-methodischer Kommentar:

Zur Vorbereitung auf den Kurzfilm sammeln die Schüler/-innen Assoziationen zu Wölfen. Sie halten fest, welche Eigenschaften sie mit dem Tier verbinden, und zeichnen das Bild eines Wolfs, auf dem diese zum Ausdruck gebracht werden. Der flächige Stil der Serie kann dabei als grafische Vorlage dienen.

Anhand eines Standfotos aus der Episode besprechen die Schüler/-innen, wie der Wolf bei seinem ersten Auftritt wirkt. Dieses Bild vergleichen sie mit der Darstellung des Wolfs im Ballettkleid. An dieses schließt sich eine Diskussion an, warum der Wolf nur heimlich tanzt und warum auch Menschen manchmal ihre Hobbys, Wünsche oder Gedanken vor anderen verbergen. Eigene Geheimnisse sollten die Schüler/-innen hier nicht preisgeben. Vielmehr geht es darum, etwa die Angst vor Ausgrenzung oder Scham als Motiv zu erkennen.

Im Folgenden stehen vor allem überraschende Wendungen im Vordergrund. Die Schüler/-innen betrachten, wie sich das Machtgefälle zwischen Wolf und Gans stetig verändert, wie der Film sein Publikum immer wieder auf eine falsche Fährte führt und dann doch noch ein versöhnliches Ende findet, sobald beide Figuren sich so zu akzeptieren lernen, wie sie sind. Abschließend diskutieren sie noch einmal darüber, was der Film dadurch über Vorurteile und Geheimnisse, aber auch über Respekt und Anerkennung erzählt.

Autor/in:

Stefan Stiletto, 15.06.2023

5
(11)

Arbeitsblatt: Animanimals (1/2)

Aufgabe

ARBEITSBLATT ZUM FILM ANIMANIMALS (EPISODE WOLF)

Für Schülerinnen und Schüler

VOR DER SICHTUNG DER EPISODE:

- a)** Welche Eigenschaften passen zu einem Wolf? Zeichnet ein Bild eines Wolfs, das die genannten Eigenschaften verdeutlicht.

NACH DER FILMSICHTUNG:

- b)** So sehen wir den Wolf am Anfang der Folge.

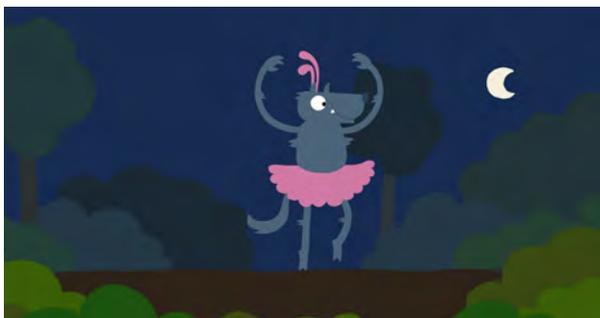


© ANIMANIMALS / Julia Ocker / Studio FILM BILDER

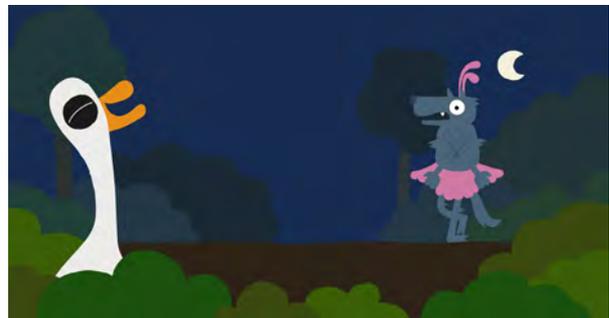
- Wie wirkt der Wolf in diesem Moment auf euch?
- Vergleicht die Darstellung des Wolfs mit euren Ergebnissen aus Arbeitsschritt a).

- c)** Als der Wolf scheinbar unbeobachtet ist, verändert er sich.

- Wie wirkt er nun auf euch?
- Weshalb wirkt dieses Bild lustig?



- d)** Was meint ihr: Wie fühlt sich der Wolf auf dem folgenden Bild? Was sagt seine Körperhaltung über ihn aus?



- e)** Besprecht gemeinsam:

- Wie ist der Wolf eurer Meinung nach wirklich? Wie auf Bild 1 oder wie auf Bild 2?
- Warum tanzt der Wolf nur, wenn er allein ist? Wie findet ihr das?
- Warum verheimlichen manche Menschen bestimmte Hobbys, Wünsche oder Gefühle? Sind ihre Befürchtungen begründet?

- f)** Es gibt danach eine überraschende Änderung der Handlung. Seht euch die Episode noch einmal an und pausiert sie in genau diesem Augenblick. Besprecht gemeinsam, was hier passiert und wie sich eure Vorstellung der Figuren verändert.

- g)** Tragt zusammen: In welchen Momenten hat euch die Episode überrascht? Wann ist etwas passiert, was ihr nicht erwartet habt?

- h)** Unterstreicht, wer sich in den folgenden Szenen überlegen fühlt.

- ... als die Gans zum ersten Mal auf den Wolf trifft: Wolf / Gans
- ... als die Gans den Wolf im Tutu entdeckt: Wolf / Gans
- ... als der Wolf die Gans aus dem Gebüsch zieht: Wolf / Gans
- ... als der Wolf und die Gans miteinander tanzen: Wolf / Gans >

Arbeitsblatt: Animanimals (2/2)

- i)** Wie gefällt euch das Ende des Kurzfilms? Besprecht danach gemeinsam: Was erzählt uns diese Episode über Geheimnisse, Vorurteile und Respekt?

Filmglossar (1/2)

Filmglossar

Animationsfilm

Im **Animationsfilm** werden Gegenstände oder Zeichnungen „zum Leben erweckt“ und „beseelt“ (von lateinisch: animare). Im Unterschied zum Realfilm (engl.: live action movie), der in der Regel aus Aufnahmen von realen, sich bewegenden Figuren oder Objekten bestehen, werden Einzelbilder aufgenommen und aneinander montiert und so abgespielt, dass der Eindruck einer Bewegung entsteht. Dieses Verfahren nennt man „Einzelbildschaltung“ (engl.: Stop-Motion). Für eine flüssig wirkende Animation sind mindestens zwölf Einzelbilder pro Filmsekunde notwendig.

Die vielfältigen klassischen Animationstechniken lassen sich in zweidimensionale (z.B. Zeichentrick, Legetrick, Sandanimation, Scherenschnitt) und dreidimensionale (unter anderem Puppentrick, Knetanimation) unterteilen. Für die seit Mitte der 1990er-Jahre populäre 2D- und 3D-Computeranimation werden analoge Einzelbilder entweder digitalisiert oder Einzelbilder direkt digital erzeugt. Die Veränderungen zwischen den einzelnen Bewegungsphasen werden errechnet.

Farbgestaltung

Bei der Gestaltung eines Films spielt die Verwendung von Farben eine große Rolle. Sie charakterisieren Schauplätze, Personen oder Handlungen und grenzen sie voneinander ab. Signalfarben lenken im Allgemeinen die Aufmerksamkeit. Fahle, triste Farben senken die Stimmung. Die Wahl der Lichtfarbe entscheidet außerdem, ob die Farben kalt oder warm wirken. Allerdings sind Farbwirkungen stets auch subjektiv, kultur- und kontextabhängig.

Farbwirkungen können sowohl über die Beleuchtung und die Verwendung von Farbfiltern wie über Requisiten (Gegenstände, Bekleidung) und Bearbeitungen des Filmmaterials in der Postproduktionsphase erzeugt werden.

Zu Zeiten des Stummfilms und generell des Schwarz-Weiß-Films war beispielsweise die Einfärbung des Films, die sogenannte Viragierung oder Tonung, eine beliebte Alternative zur kostenintensiveren Nachkolorierung.

Oft versucht die **Farbgestaltung** in Verbindung mit der Lichtgestaltung die natürlichen Verhältnisse nachzuahmen. Eine ausgeklügelte Farbdramaturgie kann aber auch ein auffälliges Stilmittel darstellen. Kriminalfilme und Sozialdramen arbeiten beispielsweise häufig mit farblich entsättigten Bildern, um eine freudlose, kalte Grundstimmung zu erzeugen. Auch die Betonung einzelner Farben verfolgt eine bestimmte Absicht. Als Leitfarbe(n) erfüllen sie eine symbolische Funktion. Oft korrespondiert diese mit den traditionellen Bedeutungen von Farben in den bildenden Künsten. Rot steht zum Beispiel häufig für Gefahr oder Liebe, Weiß für Unschuld.

8
(11)

>

Filmglossar (2/2)

Zeichentrickanimation

Zeichentrickfilme sind Animationsfilme, in denen von Hand gezeichnete Bilder im Stop-Motion-Verfahren zu Filmen montiert werden. Um nicht jedes Bild von Grund auf neu zu zeichnen, werden mehrere durchsichtige Folien eingesetzt. Diese werden auf der Hintergrundzeichnung übereinander gelegt, fixiert und abgelichtet. Jede Folie enthält die Elemente, die bewegt werden sollen. Durch die schnelle Abfolge der leicht veränderten Zeichnungen entsteht der Eindruck einer Bewegung.

Ursprünglich bestanden die Folien aus leicht entzündlichem Zelluloid. Im englischen Sprachraum werden sie noch heute als „cels“ (Abkürzung von „celluloid“) bezeichnet. Man spricht daher auch von „cel animation“.

Vor allem Walt Disney, in dessen Studio 1937 mit SCHNEEWITTCHEN UND DIE SIEBEN ZWERGE (SNOW WHITE AND THE SEVEN DWARFS, David D. Hand, USA 1937) der erste animierte Langfilm entstand, beeinflusste weltweit die Wahrnehmung und den Stil von Zeichentrickfilmen. Heute werden in viele Zeichentrickfilme computergenerierte Effekte eingebunden.

Links und Literatur

Links zum Film

➔ Kika.de: ANIMANIMALS

<https://www.kika.de/animanimals/animanimals-102>

➔ Kika.de: Interview mit der Regisseurin Julia Ocker

<https://www.kika.de/eltern/sendungen/animanimals/animanimals-100.html>

➔ ZDFtivi: ANIMANIMALS

<https://www.zdf.de/kinder/animanimals>

➔ Website der Produktionsfirma Studio Film Bilder

<https://filmbilder.de/animanimals/>

➔ YouTube: ANIMANIMALS

<https://www.youtube.com/playlist?list=PLRERRYVda16P34C-ffyo0m0C28ts-0-Ph>

➔ Katholisches Filmwerk

(über die Suche „Animanimals“)

<https://filmwerk.de/>

Weiterführende Links auf kinofenster.de

➔ MONSTERSINFONIE

(Filmbesprechung von 16.10.2018)

<https://www.kinofenster.de/themen-dossiers/alle-themendossiers/dossier-kurzfilme-fuer-kinder/dossier-kurzfilme-fuer-kinder-monstersinfonie-film/>

➔ DIE FABELHAFTE REISE DER MARONA

(Filmbesprechung vom 24.09.2021)

<https://www.kinofenster.de/filme/archiv-film-des-monats/kf2109/kf2109-die-fabelhafte-reise-der-marona-film/>

➔ MAMA MUH UND DIE GROSSE WEITE WELT

(FilmTipp vom 01.11.2021)

<https://www.kinofenster.de/filme/filmarchiv/mama-muh-und-die-grosse-weite-welt-filmtipp/>

IMPRESSUM

kinofenster.de – Sehen, vermitteln, lernen.

Herausgegeben von der Bundeszentrale für
politische Bildung/bpb
Thorsten Schilling (v.i.S.d.P.)
Adenauerallee 86, 53115 Bonn
Tel. bpb-Zentrale: 0228-99 515 0
info@bpb.de

Redaktionelle Umsetzung:

Redaktion kinofenster.de
Raufeld Medien GmbH
Paul-Lincke-Ufer 42-43, 10999 Berlin
Tel. 030-695 665 0
info@raufeld.de

Projektleitung: Dr. Sabine Schouten

Geschäftsführer: Andrea Glock, Simone Kasik,
Dr. Tobias Korenke, Jens Lohwieser, Christoph Rüth,
Dr. Sabine Schouten,
Handelsregister: HRB 94032 B

Registergericht: Amtsgericht Charlottenburg

Redaktionsleitung:

Katrin Willmann (verantwortlich, Bundeszentrale für
politische Bildung), Kirsten Taylor (raufeld)

Redaktionsteam:

Philipp Bühler, Ronald Ehlert-Klein, Jörn Hetebrügge,
Dominique Ott-Despoix (Volontär, Bundeszentrale
für politische Bildung), Severin Schwalb (Volontär,
Bundeszentrale für politische Bildung)

info@kinofenster.de

Autor/-innen: Stefan Stiletto

Layout: Nadine Raasch

Bildrechte: © Aninimals / Julia Ocker / Studio
Film Bilder

© kinofenster.de / Bundeszentrale für politische
Bildung 2023