

Ausgabe Juli/August 2011: Mein Freund Knerten

(Kinostart: 30. 06.2011)



Filmbesprechung

Mein Freund Knerten

Interview

"Nie aufgeben, das ist die Botschaft des Films."

Hintergrund

Animation im Realfilm

Hintergrund

Imaginäre Begleiter/innen im Kinderfilm

Anregungen für den Unterricht

Arbeitsblatt

Mein Freund Knerten

Knerten



Norwegen 2009
Kinderfilm, Literaturverfilmung

Kinostart: 30.06.2011
Verleih: Polyband Medien GmbH
Regie: Åsleik Engmark
Drehbuch: Brigitte Bratseth nach den Kinderbüchern von Anne-Catharina Vestly
Darsteller/innen: Adrian Grønnevik Smith, Pernille Sørensen, Petrus Andreas Christensen, Jan Gunnar Røise, Per Schaaning u.a.
Kamera: Ari Willey
Laufzeit: 75 min, dt.F.
Format: 35mm, Farbe
Filmpreise: Internationale Filmfestspiele Berlin 2010: Generation; Amanda Awards Norwegen 2010: Bester Kinderfilm, Bestes Produktionsdesign, Beste Visuelle Effekte
FSK: ohne Altersbeschränkung
FBW-Prädikat: Besonders Wertvoll
Altersempfehlung: 6-9 J.
Klassenstufen: 1. bis 4. Klasse
Themen: Kindheit/Kinder, Fantasie, Einsamkeit, Freundschaft, Familie, Mut
Unterrichtsfächer: Sozialkunde/Gemeinschaftskunde, Sachkunde/Lebenskunde, Deutsch, Ethik, Musik, Kunst

Ein neuer Freund

Der kleine Lillebror zieht mit seinen Eltern und seinem einige Jahre älteren Bruder aufs Land, wo der Vater als Vertreter für Damenunterwäsche noch einmal neu anfangen will. Während der Renovierungsarbeiten am baufälligen neuen Heim findet der Junge einen vom Baum gefallenen Ast, der entfernt an eine menschliche Figur erinnert. Wie sich herausstellt, kann das Holzstück sprechen – allerdings nur mit Lillebror – und hört auf den Namen Knerten. Als die Mutter eine Stelle im örtlichen Krämerladen annimmt und Lillebror den halben Tag sich selbst überlassen bleibt, wird Knerten zu seinem wichtigsten Gefährten. Er spiegelt seine Gefühle, Ängste und Sorgen wider und hilft ihm, seine Scheu vor der fremden Umgebung zu artikulieren und schließlich zu überwinden.

Kleine Welt mit großen Sorgen



Mein Freund Knerten basiert auf dem norwegischen Kinderbuchklassiker *Kleiner Freund Knorzel* (1967) von Anne-Catherina Vestly und spielt wie die Romanvorlage in der norwegischen Provinz der 1960er-Jahre. Auf den ersten Blick scheint die Welt hier noch in Ordnung zu sein: Die Kinder sitzen brav am Esstisch, die Mutter lächelt frühlingsfrisch und das Haar des Vaters ist adrett gescheitelt. Szenen- und Kostümbild führen in "die gute alte Zeit" zurück, doch soll dies so wenig wie der heitere Erzählton darüber hinwegtäuschen, dass Lillebrors Kinderwelt alles andere als heil ist. Der handelsreisende Vater kommt geschäftlich nicht auf die Beine, Lillebrors Bruder eckt mit seinen langen Haaren bei den neuen Klassenkameraden/innen an und die Mutter muss eine Stelle antreten, um die Familie finanziell über Wasser zu halten. Zwar versuchen die Eltern, Lillebror nicht zu beunruhigen, doch auf kindlich-naive Weise versteht dieser durchaus, was vorgeht. Ermutigt durch Knerten beginnt er, die Haushaltskasse durch das Sammeln von Pfandflaschen aufzubessern.

Die Macht der Fantasie

In Träumen und Fantasien nehmen Lillebrors Sorgen immer wieder unheimliche Gestalt an. So bekämpft der Junge erfolgreich einen "Drachen", den er im Wald zu erkennen meint. Auch seinen Freund Knerten plagen Alpträume: Er träumt, dass ihn ins Haus eingedrungene Ameisen auffressen. Wie sich bald darauf zeigt, liefert dieser "Wahrtraum" ein erstaunlich genaues Bild vom schlechten Zustand des überteuert erworbenen Eigenheims. In erster Linie ist Knerten aber ein Symbol für die Einsamkeit seines Besitzers: Seine Familie hat kaum Zeit für ihn, und als ihm endlich ein paar gleichaltrige Mädchen begegnen, erscheinen diese weniger als Spielkameradinnen denn als bössartige Rivalinnen, die ihm Knerten stehlen wollen. Später spielt die Holzfigur dann eine wichtige Rolle, um Lillebrors Freundschaft zu einem sympathischen Mädchen aus der Nachbarschaft aufzubauen.

Das Spiel mit Genre-Elementen

Die digitale Animation der kleinen Holzfigur ist erfreulich zurückhaltend in die Realfilmhandlung eingepasst. Knerten ist durch seine Kommentare deutlich präsenter als durch etwaige Trickfilm-Action und tritt allenfalls bei den amüsanten Off-Screen-Gesangseinlagen in den Vordergrund. Deutlich aufwändiger ist Lillebrors kindliche Perspektive in den dramatischen Szenen gestaltet: Das Licht verdunkelt sich schlagartig und die reale Welt kippt in eine "magische" Wahrnehmung um. Diese Innenperspektive wird oft durch Anleihen beim Erwachsenenkinofilm unterstrichen. Beispielsweise baut Regisseur Åsleik Engmark die Befreiung Knertens aus der Gefangenschaft der beiden Mädchen wie eine Duellszene mit Westernmusik auf. Ansonsten erscheinen die verlässlich wiederkehrenden Mädchen eher als nahe Verwandte der durch Stanley Kubricks *Shining* (The Shining, Großbritannien, USA 1980) spukenden Zwillinge. Auch in den Traumsequenzen kommen musikalische und inszenatorische Elemente des Horrorfilms zum Tragen – wobei diese stets kindgerecht bleiben und Erwachsene allenfalls zum Schmunzeln bringen.

Eine zeitlose Geschichte



Mein Freund Knerten zählt in Norwegen zu den erfolgreichsten einheimischen Filmen der letzten Jahre und wurde bereits unter dem Titel *Knerten traut sich* (Knerten gifter seg, Martin Lund, Norwegen 2010) fortgesetzt. Zu diesem Erfolg tragen neben dem Thema des imaginären Freundes und der gleichermaßen leichthändigen wie psychologisch nuancierten Inszenierung auch die gut herausgearbeiteten Anknüpfungspunkte zur heutigen Berufswelt und deren

Auswirkungen auf das Familienleben bei. Lillebror ist ein beinahe klassisches "Schlüsselkind", und gerade als er sich in der neuen Umgebung eingelebt hat, sieht es so aus, als müsste die finanziell gebeutelte Familie erneut umziehen. Das größte Wunder geschieht deswegen, als Lillebror einem durchreisenden Starlett eine der quietschbunten und bislang unverkäuflichen Strumpfhosen aus dem Sortiment des Vaters verkauft. In Windeseile decken sich nun auch die Damen der norwegischen Provinz mit den poppigen Produkten ein und lassen diese Sequenz im Stil einer Musicalnummer ausklingen. So kommt die väterliche Losung "Niemals aufgeben!" doch noch zu ihrem poetischen Recht.

Autor/in: Michael Kohler, Kulturjournalist und Filmkritiker, 09.05.2011

Interview

"Nie aufgeben, das ist die Botschaft des Films."**Ein Gespräch mit dem neunjährigen Berliner Schüler Otto über den Kinderfilm Mein Freund Knerten.**

Otto besucht die vierte Klasse der Evangelischen Grundschule Wilmersdorf. Sein größtes Hobby ist Fußball, aber er spielt auch gerne Tennis, ist eine echte Leserratte – und liebt Filme. 2010 hat Ottos Schulklasse während der Berlinale am Schulprojekt der Sektion Generation teilgenommen und dort den Film *Mein Freund Knerten* (Knerten, Åsleik Engmark, Norwegen 2009) gesehen. Das Projekt, eine Kooperation der Internationalen Filmfestspiele Berlin und der VISION KINO, unterstützt Lehrkräften bei der pädagogischen Arbeit mit den

Filmen des Generation-Programms, die sie gemeinsam mit ihren Schülern/innen sehen und in ihren Unterricht einbinden.

Du hast *Mein Freund Knerten* gesehen. Wie findest du diesen Film?

Mir hat der Film insgesamt sehr gut gefallen, weil er komisch und manchmal traurig ist – immer so mit fliegenden Wechsellern. Ich mag auch den Schluss gern, wie wahrscheinlich jedes Kind: als Lillebror an dem Autoreifen sitzt mit der Strumpfhose über dem Kopf und kurz danach alles wieder gut wird.

Und was hat dir nicht gefallen?

Knerten finde ich ab und zu ein bisschen *anstellerisch*, als er zum Beispiel Angst vor den Ameisen hat. Das war manchmal etwas übertrieben. Auch wie Lillebror so rumschreit und seine halbe Zimmereinrichtung vor die Tür räumt, damit das Mädchen nicht reinkommen kann, obwohl er es gar nicht kennt.

War der Film für dich auch traurig?

Ich finde die Stelle traurig, als die Mutter von ihrem Chef in dem Laden gefragt wird, ob Lillebror ihr Sohn ist und sie dann sagt: "Ja, leider". Sie hat das zwar nicht so gemeint. Es ist als Kind aber schon sehr erschreckend, wenn die Mutter so etwas sagt.

Was ist deiner Meinung nach die Botschaft des Films?

Nie aufzugeben. Es kann immer alles noch gut werden.

Findest du, dass das eine gute Botschaft ist?

Ja, die finde ich gut. Mir wird das auch oft gesagt. Wahrscheinlich vergessen aber ganz viele oft, daran zu glauben.

Können deiner Meinung nach auch Erwachsene etwas aus dem Film lernen?

Ich glaube, die vergessen viel häufiger, dass man nie aufgeben soll. Vielleicht zeigt ihnen der Film auch, dass sie niemals so gemeine Sachen zu Kindern sagen sollten wie Lillebrors Mutter, als sie meint, dass Lillebror "leider" ihr Kind sei. Oder in der Szene, wo sich Lillebror im Wald verirrt hat: Da sollte der Vater doch erstmal froh sein, dass seinem Kind nichts passiert ist, bevor er schimpft. Das können Erwachsene vielleicht auch lernen.

Hast du verstanden, welche Bedeutung Knerten für Lillebror hat?

Auf jeden Fall. Er ist für ihn der einzige Spielkamerad. Und wenn man selber keinen Freund hat außer so einem Holzstück mit Seele, dann ist das schon sehr, sehr wichtig für einen.

Würdest du Mein Freund Knerten deinen Freunden empfehlen?

Ich habe den Film mit meiner Klasse geguckt. Deshalb haben die meisten meiner Freunde den Film auch gesehen. Weiterempfehlen würde ich ihn schon, aber eher jüngeren Kindern. Ich glaube, ich bin vom Alter her ganz knapp darüber jetzt.

Du hast den Film mit deiner Klasse auf der Berlinale gesehen. Wie war das für dich?

Das war toll. Es ist ja auch ein ganz anderes Erlebnis, ob man den Film auf einer riesigen Leinwand mit ganz vielen anderen guckt oder zu Hause auf dem Fernseher. Und der Regisseur war auch da und wir konnten ihm Fragen zum Film stellen.

Und wie habt ihr in der Schule mit dem Film gearbeitet?

Wir haben sehr viel zu [Mein Freund Knerten](#) gearbeitet, also was alles so in dem Film passiert. Wir haben uns mit Arbeitsblättern beschäftigt. Und, wenn ich mich richtig erinnere, auch etwas gemalt. Soweit ich weiß, haben wir auch Szenen nachgespielt. Ich habe mit meinen Freunden die Szene nachgespielt, in der Lillebror unter dem Tisch ist, "Nein, nein, nein!" schreit und seinen Eltern die Geldbörse zuwirft. Die Szene fanden wir cool.

Wie findest du es, wenn ihr euch in der Schule mit Filmen beschäftigt?

Ich finde das gut, das ist mal ein bisschen Abwechslung. Das macht auf jeden Fall mehr Spaß, als einfach nur vor den Heften zu sitzen.

Hättest du das gern häufiger?

Ich finde, es sollte noch etwas Besonderes bleiben. So alle anderthalb Jahre mal, aber nicht öfter.

Autor/in: Sascha Rettig, freier Journalist und Filmkritiker, 23.06.2011

Hintergrund**Animation im Realfilm**

Im Lauf der vergangenen zwei Jahrzehnte ist der Einsatz digitaler Effekte im Erzählkino weitgehend selbstverständlich und in Genres, die traditionell auf Spezialeffekte angewiesen sind, geradezu unverzichtbar geworden. Die Grenze zwischen Realfilm und Animation löst sich zusehends auf, wobei einige Filmhistoriker/innen schon darüber streiten, ob der Realfilm vom Trickfilm geschluckt wird oder umgekehrt. Mit Tricks experimentiert haben die Filmemacher/innen seit Erfindung des Kinos; der Blick zurück zeigt aber auch, dass es in der Filmgeschichte schon immer Mischformen gegeben hat. So ließ J. Stuart Blackton in seiner Spukgeschichte [The Haunted House](#) (USA 1907) Schauspieler/innen auf magische Objekte treffen, die sich mit Hilfe der Stop-Motion-Technik wie von selbst bewegten. Dabei haben sich erstaunlicherweise die bei solchen Live Action/Animations-Filmen entstehenden inszenatorischen Herausforderungen bis heute kaum geändert: Auch bei neuesten Computereffekten stellt sich immer noch die Frage, wie überzeugend reale und animierte Elemente miteinander interagieren. Das wichtigste "Element" bleibt dabei der Schauspieler oder die Schauspielerin.

Das Fantastische soll real wirken

Im Wesentlichen lassen sich bei der Kombination aus Trick- und Realfilm zwei Tendenzen unterscheiden. Die erste lautet: Das Fantastische soll real erscheinen. Ein klassisches Beispiel aus der Zeit des analogen Kinos ist [King Kong und die weiße Frau](#) (King Kong, Merian C. Cooper, Ernest B. Schoedsack, USA 1933), für den ein Modell des Riesenaffen Bild für Bild animiert wurde. Für die Szenen, in denen Kong mit der weißen Frau Fay zu sehen ist, griff Willis O'Brien, Leiter der visuellen Effekte, auf einen weiteren Trick

zurück: Er filmte die Schauspielerin vor neutralem Hintergrund und projizierte ihr Bild anschließend auf eine halbtransparente Leinwand innerhalb der Kulissenlandschaft, in der sich auch die Affenpuppe "bewegte". Dieses komplexe Verfahren wurde erst in den 1970er-Jahren durch sogenannte Animatronics, elektronisch gesteuerte Modelle wie [E.T. – Der Außerirdische](#) (E.T.: The Extra-Terrestrial, Steven Spielberg, USA 1982) abgelöst, bevor der Computer dem Kino schließlich eine schier endlose Welt an Möglichkeiten eröffnete.

Trick im Kinderfilm

Im Kinderfilm wird die neue Technik gleichwohl wie zu Walt Disneys Zeiten vor allem zur Vermenschlichung von Tieren genutzt. So lebt das digital animierte Mäuschen [Stuart Little](#) (Rob Minkoff, USA 1999) als sprechender Spielgefährte eines kleinen Jungen im Haushalt seiner Familie. In Filmen wie [Ein Schweinchen namens Babe](#) (Babe, Chris Noonan, Australien, USA 1995) und [Schweinchen Wilbur und seine Freunde](#) (Charlotte's Web, Gary Winick, USA 2006) agieren kindliche und erwachsene Darsteller/innen hingegen an der Seite dressierter Tiere, deren Gesichter durch digitale Nachbearbeitung einen menschlichen Ausdruck erhielten.

Der Sprung ins Fantastische



James und der Riesenfirsich

Die zweite Tendenz in der Kombination aus Real- und Trickfilm lautet: Das Reale dient als Sprungbrett ins Fantastische. Am offensichtlichsten wird dies in frühen Zeichentrickfilmen wie Max Fleischers ab 1919 in den USA produzierten Zeichentrickserie [Out of the Inkwell](#), in der die Cartoon-Figur Koko, der Clown vor realen Hintergründen agiert. Inmitten einer echten Stadtlandschaft konnte Fleischer vorführen, dass seine Figur und damit der Animationsfilm an sich den Gesetzen der physikalischen Welt nicht unterworfen sind. Dieses selbstreflexive Prinzip findet sich siebzig Jahre später in

[Falsches Spiel mit Roger Rabbit](#) (Who Framed Roger Rabbit, Robert Zemeckis, USA 1988) lustvoll gesteigert wieder. Hier leben die Helden der klassischen Trickfilm-Cartoons als Filmschauspieler im Hollywood der 1940er-Jahre. In ihre Heimat Toontown gelangt man über eine magische Schwelle, die ähnlich auch der Titelheld aus [James und der Riesenfirsich](#) (James and the Giant Peach, Henry Selick, GB, USA 1996) überquert. Er lebt nach dem Tod seiner Eltern in einer tristen Wirklichkeit und flüchtet sich in eine von riesigen Insekten und Käfern bevölkerte Fantasiewelt. In der sowjetischen Hans Christian Andersen-Verfilmung [Die Schneekönigin](#) (Snezhnaya koroleva, Gennadi Kazansky, UdSSR 1966) sorgt hingegen der märchenhafte Rahmen dafür, dass sich die animierten Szenen ganz selbstverständlich in die Realfilmhandlung einfügen.

Schauspiel vor der Blue Screen

[Falsches Spiel mit Roger Rabbit](#) gehört zu den letzten Mischfilmen, in denen der animierte Teil noch analog erstellt, in diesem Fall also von Hand gezeichnet wurde. Heute lassen sich Fabelwesen oder fantastische Landschaften nach Belieben in realistischer Manier entwerfen und dann in die Aufnahmen mit lebenden Darstellern/innen kopieren. Dazu müssen sich diese allerdings vor einem grünen oder blauen Hintergrund, der Green- oder Blue Screen bewegen, der im Computer aus dem Bild entfernt und durch beliebige Aufnahmen ersetzt werden kann. Trotz dieses immensen Entwicklungssprungs hat sich an der grundlegenden Schwierigkeit, dass die Schauspieler/innen im luftleeren Raum oder mit einem nicht-existenten Gegenüber interagieren müssen, nichts geändert. Sowohl Robert Zemeckis, Regisseur von [Falsches Spiel mit Roger Rabbit](#), als auch sein Hauptdarsteller Bob Hoskins hatten während der Dreharbeiten nur eine vage Vorstellung davon, wie die fertigen Aufnahmen aussehen würden. Eine oft genutzte Notlösung sind Darsteller/innen, die für die animierten Figuren "einspringen" und später im Computer heraus retuschiert werden. In seltenen

Fällen, etwa Steven Spielberg in *Jurassic Park* (USA 1993), greifen Regisseure auf Animatronics zurück, um ihren Darstellern/innen zeitweise die körperliche Berührung mit dem ansonsten digitalen Wesen zu ermöglichen.

Fantasie ist gefragt



Mein Freund Knerten

Bob Hoskins gab zudem an, er habe als Vorbereitung auf *Falsches Spiel mit Roger Rabbit* seine kleine Tochter beim Spielen beobachtet und so eine Ahnung davon bekommen, wie es ist, mit einem imaginären Partner zu agieren. Dieses Problem ergab sich bei *Mein Freund Knerten* (Knerten, Åsleik Engmark Norwegen 2009) nicht. Regisseur Engmark lobte in einem Interview mit den *Jungen Journalisten* während der Berlinale 2010 die "großartige Fantasie" seines sechsjährigen Hauptdarstellers Adrian Grønnevik Smith. "Sich einen lebenden Zweig vorzustellen, war ihm ein Leichtes." Gedreht wurde mit verschiedenen Knerten-Modellen als Platzhalter, darunter einem ohne Kopf, dem erst durch digitale Nachbearbeitung ein Gesicht aufgesetzt wurde. Diese Szenen mussten genau geplant und dokumentiert werden, um etwa Kamerawinkel oder Lichteinfall in der Computerbearbeitung reproduzieren zu können. Da sich Knerten jedoch nur selten bewegt, konnte in den meisten Szenen beinahe wie in einem klassischen Realfilm gedreht werden: Die erwachsenen Darsteller/innen, deren Charaktere in der Figur Knerten nur ein Stück Holz erkennen, sahen eben genau das.

Autor: Michael Kohler, Kulturjournalist und Filmkritiker, 23.06.2011

Hintergrund

Imaginäre Begleiter/innen im Kinderfilm

Ich sehe was, was du nicht siehst

Sie sind immer da. Ein Platz muss für sie frei gehalten werden. Manchmal tragen sie die Schuld, wenn etwas Unangenehmes passiert ist. Aber nur Kinder können sie sehen; denn Erwachsenen bleiben diese imaginären Freunde/innen verborgen.

Vom Seelentröster bis zum Sündenbock

Fantasiegefährten, sei es in Gestalt eines anderen Kindes oder einer Person mit magischen Kräften, sind bei Kindern im Vorschulalter weder eine Seltenheit noch ein Anlass zur Beunruhigung. Die neuen, exklusiven Freunde/innen, die wahlweise als Seelentröster, Berater und Begleiter oder aber als Sündenböcke dienen, treten häufig in einer Phase auf, in der die Kinder mit neuen Anforderungen umzugehen haben wie etwa nach der Trennung der Eltern oder dem Umzug an einen neuen Ort. In den neuen Freunden/innen können sich Gefühle, Sorgen und Ängste auf eine Art und Weise manifestieren, die für die Kinder greifbar werden und mit denen sie umgehen können. Hier tragen sie imaginär und praktisch Konflikte aus, führen Zwiegespräche und finden spielerisch Lösungen. Zudem erschaffen sie sich so Vertraute, die sich der Kontrolle der Eltern – und der Angewiesenheit auf Eltern – vollständig entziehen. Die imaginären Freunde/innen, die normalerweise nach einiger Zeit wieder verschwinden, tragen so bedeutend zur psychischen Entwicklung von Kindern bei.

Fantasiegefährten/innen im Film

Zahlreiche Kinderbücher erzählen von solchen Bekanntschaften und auch im Kino bieten diese Geschichten einen besonderen Reiz, können sie sich doch voll und ganz auf die Seite ihrer jungen Protagonisten/innen schlagen und die Welt mit deren Augen zeigen.

Für die jungen Filmhelden/innen sind ihre neuen Freunde/innen daher alles andere als unsichtbar. Vielmehr treten diese in das Leben der Kinder ein wie echte Personen. Und so werden diese imaginären Begleiter/innen auch für das Publikum überaus real und ernst genommen wie andere Figuren. Ohnehin sind Fantasiewelt und Realität in der Wahrnehmung von Kindern nicht so klar getrennt wie bei Erwachsenen und gehen auch im Alltag fließend ineinander über.

Mein Freund, der Zweig

Kein Zweifel besteht daher etwa daran, dass das sprechende Holzstück in [Mein Freund Knerten](#) (Knerten, Åsleik Engmark, Norwegen 2009) für den kleinen Lillebror tatsächlich lebendig ist. Der ungewöhnliche Zweig fällt dem Jungen gerade rechtzeitig vor die Füße. Denn nach dem Umzug seiner Familie aufs Land hat er noch keine Kinder zum Spielen gefunden. Der Zweig, der sich als Knerten vorstellt, erlöst ihn aus seiner Einsamkeit. Gemeinsam bekämpfen sie Drachen im Wald, und als Knerten einmal in die Hände zweier Mädchen fällt, die ihm Kleider anziehen, rettet ihn Lillebror. Knerten ist kein Sündenbock, sondern Ersatz für echte Freunde/innen. Zumindest so lange, bis Lillebror die "Prinzessin" kennen lernt, ein Mädchen aus der Nachbarschaft. In Knerten spiegeln sich die Ängste und Wünsche von Lillebror. Und weil die Erwachsenen viel zu sehr mit sich selbst beschäftigt sind – und ohnehin keine Fantasie haben, wie Knerten einmal erklärt –, findet Lillebror in seinem imaginären Freund einen Vertrauten auf Augenhöhe, durch den er an Selbstbewusstsein gewinnt.

Unterwegs mit dem Waldgeist



Mein Nachbar Totoro

Ganz ähnlich geht es den Geschwistern Satsuki und Mei in [Mein Nachbar Totoro](#) (Tonari no Totoro, Hayao Miyazaki, Japan 1988), die im ländlichen Japan der 1950er-Jahre leben. Während der Vater in der Stadt arbeitet, sorgen sich die Mädchen um ihre Mutter, die in einem weit entfernten Krankenhaus liegt. In dieser schweren Zeit erscheint beiden – der jüngeren Schwester zuerst – ein seltsames Wesen, das an eine Kreuzung aus Bär und Katze erinnert. Es nimmt sie mit auf eine fantastische Fahrt in einem fliegenden Katzenbus zum Krankenhaus und zeigt ihnen seine magischen Kräfte, wenn es nachts mit den Kindern Bäume wachsen lässt. Die Geschwister finden in ihrem Begleiter Trost, weil er sie ablenkt, mit ihnen die Schranken der Realität überschreitet und sie auf eine abenteuerliche Reise mitnimmt. Der Vater kann das Wesen, das Mei Totoro getauft hat, nicht sehen. Aber er sieht, dass es seinen Töchtern hilft und vermutet in ihm den Geist des Waldes. Sobald es der Mutter besser geht, verschwindet Totoro wieder.

Der imaginäre Freund als Spiegel

Sind die imaginären Freunde in [Mein Freund Knerten](#) und [Mein Nachbar Totoro](#) – beides überaus heiter erzählte Filme – von Anfang an als solche erkennbar, so wird die wahre Natur des neuen Freundes des Schülers Ton in [Das Internat](#) (Dek hor, Songyos Sugmakanan, Thailand 2006) erst am Ende des Films verraten. Der 2007 im Berlinale-Wettbewerb Generation Kplus von der Kinderjury mit dem Gläsernen Bären ausgezeichnete Film vermischt ein Furcht einflößendes Setting und Horrorelemente mit der Wahrnehmung eines Jungen, der von seinem Vater in ein abgelegenes Internat abgeschoben wird. Während die Schüler/innen sich dort Geschichten vom Geist eines ertrunkenen Jungen erzählen, freundet sich Ton mit Vichiens an, der wie Ton ein Außenseiter ist. In ihm findet er einen Vertrauten, um sich in der neuen Umgebung zurechtzufinden. Die Vorstellungswelt eines Kindes trifft in dieser Geschichte auf traditionellen asiatischen Geisterglauben und verknüpft diese zur einer Erzählung über die Angst vor Einsamkeit und dem Umgang mit Schuld – ein deutlich ernsthafterer Umgang mit Fantasiewelten, in dem sich in dem unsichtbaren Freund auch eigene Ängste spiegeln.

Nicht nur für Kinder

Erfundene Begleiter/innen tauchen jedoch wiederholt auch in Filmen für Jugendliche oder Erwachsene auf. So kann sich in [Ben X](#) (Nic Balthazar, Belgien, Niederlande 2007) die am Asperger-Syndrom erkrankte jugendliche Hauptfigur mit Hilfe einer imaginären Freundin gegen die Mobbing-Attacken seiner Mitschüler/innen wehren. Weniger positiv gestaltet sind imaginierte Gegenüber dagegen im "Erwachsenenfilm", verweisen sie doch meist auf psychische Störungen. Entsprechend häufig findet sich dieses Motiv deshalb in Psychothrillern und Horrorfilmen. Die Figur etwa, die sich in [Fight Club](#) (David Fincher, USA 1999) als Hirngespinnst und Alter Ego des Protagonisten entpuppt, ist bedrohlich und zeigt seelische Abgründe auf. Im Kinderfilm versprechen die imaginären Freunde/innen dagegen Beistand, Mut und Kraft. Ein bisschen unheimlich mögen sie zwar manchmal sein. Aber dafür behalten die kindlichen Erfinder/innen auch die Kontrolle über ihre Fantasiegefährten. Und wenn sie ihren Dienst erfüllt haben, verschwinden sie wieder und lassen die Kinder gestärkt und zuversichtlich zurück.

Autor: Stefan Stiletto, Medienpädagoge mit Schwerpunkt Filmkompetenz und Filmbildung, 23.06.2011

Anregungen für den Unterricht

Fach	Thema	Sozialformen und Methoden
Deutsch	Figuren beschreiben	Partnerarbeit (PA): Die Wünsche und Ängste der folgenden Figuren in Mein Freund Knerten beschreiben und mit eigenen Erfahrungen vergleichen: Lillebror, Lillebrors Bruder Philip, Lillebrors Mutter, Lillebrors Vater.
	Familie	Plenum (PL): Die Beziehung von Lillebror zu seinen Eltern und seinem Bruder analysieren und mit eigenen Erwartungen an Familien vergleichen.
	Fantasiegeschichten	Einzelarbeit (EA): Eine eigene Geschichte über eine/n unsichtbare/n fantastische/n Freund/in erfinden und diese frei vortragen.
	Fortsetzungen	PA: Eine Fortsetzung der Abenteuer von Lillebror und Knerten erfinden und in der Klasse vorstellen.
Ethik, Religion	Imaginäre Freunde/innen	Gruppenarbeit (GA): Die Bedeutung von unsichtbaren Freunden/innen in Filmen vergleichen, zum Beispiel in Mein Freund Knerten oder Mein Nachbar Totoro . Die Ergebnisse an einer Wandtafel festhalten.

	Selbstvertrauen und Mut	PA: "Man darf nie aufgeben!" - Erklären, wie Lillebror den Ratschlag des Vaters in Mein Freund Knerten umsetzt und warum dieser so wichtig ist. Andere Ratschläge von Erwachsenen an Kinder sammeln und erklären, warum diese bedeutsam sind. Hierzu auch das Interview mit Otto heranziehen.
	Veränderungen	PL: Ausgehend von Lillebrors Geschichte bedeutende Veränderungen im Leben von Kindern aufzeigen (zum Beispiel durch Umzug), besprechen wie Lillebror diese bewältigt und mit ähnlichen Erfahrungen der Schüler/innen vergleichen.
	Geschlechterrollen	PL: Die Beziehungen zwischen Jungen und Mädchen in Mein Freund Knerten beschreiben und erklären, warum diese so lustig wirken.
		GA: Einen Dialog zwischen Lillebror und Knerten über die Prinzessin und die anderen beiden Mädchen erfinden und in einem Rollenspiel in der Klasse vorspielen.
Kunst, Musik	Filmische Gestaltungsmittel	PL: Die Gestaltung der gruseligen Szenen untersuchen und dabei insbesondere auf Farben, Lichtsetzung, Geräusche und Musik eingehen. Die Wirkung (Furcht einflößend oder belustigend) beschreiben.
	Ausstattung und Szenenbild	GA: Mode, Gegenstände und Verhaltensweisen aus dem in den 1960er-Jahren spielenden Film Mein Freund Knerten mit der Gegenwart und der eigenen Lebenswelt vergleichen, Unterschiede und Gemeinsamkeiten herausarbeiten.
	Aktive Verarbeitung von Medienerlebnissen	EA: Eine beeindruckende Szene aus dem Film nachzeichnen und dieser Zeichnung einen Titel geben.

Autor/in: Stefan Stiletto, Medienpädagoge mit Schwerpunkt Filmkompetenz und Filmbildung, 23.06.2011

Arbeitsblatt

Auf Augenhöhe mit seinem Kinderhelden Lillebror erzählt **Mein Freund Knerten** (Knerten, Åsleik Engmark Norwegen 2009) von der befreienden Kraft der Fantasie. Bisweilen empfindet der Junge seine Umwelt als unheimlich. Doch die humorvolle Inszenierung löst die Bedrohung immer schnell wieder auf. Die Aufgaben richten sich an Schüler/innen ab sechs Jahren und regen zu einer Auseinandersetzung mit dem Inhalt und der Gestaltung des Films an. Sie eignen sich für den Einsatz in den Schulfächern Ethik, Religion, Deutsch und Kunst.

Aufgabe 1: Vorbereitung auf den Kinobesuch

Fächer: Deutsch, Kunst

Zu Beginn des Films zieht Lillebror mit seinen Eltern aus der Stadt aufs Land. Dort hat er keine Freunde/innen. Nach kurzer Zeit fällt ihm ein Zweig vor die Füße, der so aussieht:

- Beschreibe, wie der Zweig aussieht. Welche besonderen Eigenschaften könnte der Zweig haben?
- Überlege dir einen Namen für den Ast. Was würde gut zu ihm passen?
- Erfindet in Kleingruppen eine kurze Geschichte, was Lillebror mit dem seltsamen Zweig erleben könnte. Tragt eure Geschichten danach in der Klasse vor – auch mit verteilten Rollen.
- Was erwartest du von dem Film über Lillebror und seinem Freund, den abgebrochenen Ast. Denkst du, dass der Film fröhlich oder traurig, unheimlich und spannend oder lustig sein wird? Begründe deine Meinung.



Aufgabe 2: Knerten und Lillebror

Fächer: Ethik, Religion, Deutsch

- Lillebror muss mit seinen Eltern aufs Land ziehen.
 - » Versetze dich in Lillebror hinein und schreibe in zwei bis drei Sätzen auf, wie er sich an seinem neuen Wohnort fühlt. (Einen kurzen Filmausschnitt dazu findest du auf der Website des Films unter "Clips".)
 - » Als Lillebror Knerten findet, verändert sich sein Leben. Schreibe aus der Sicht von Lillebror, wie er sich nun fühlt.
 - » Trage deine Vorschläge in der Klasse vor und besprecht dann gemeinsam, wie Lillebror sich verändert.
- Hier siehst du Lillebror bei einem Ausflug mit Knerten.
 - » Erfinde eine kurze Geschichte zu dem Bild aus dem Film.
 - » Stell dir nun vor, Knerten wäre nur ein lebloses Stück Holz. Wie würde sich deine Geschichte dadurch verändern?



c) Ein Zweig als bester Freund? Überlege dir, was richtige Freunde/innen auszeichnet. Vergleiche diese Eigenschaften mit Knerten. Wann würdest du dir einen Freund wie Knerten wünschen?

Aufgabe 3: Filmgestaltung

Fächer: Deutsch, Kunst

Manchmal nimmt Lillebror die Welt um ihn herum als sehr bedrohlich wahr – zum Beispiel auch diese zwei Mädchen:



a) Was haben die beiden Mädchen mit Knerten vor? Warum macht dies Lillebror Angst?

b) Wo befindet sich Lillebror auf dem Bild? Warum hast du den Eindruck, dass Lillebror nicht weglaufen kann?

c) Welcher Teil des Bilds ist scharf zu sehen, welcher unscharf? Was fällt uns deshalb mehr auf?

d) Welche Musik passt zu dieser Szene?

e) Zeichne eine Szene aus dem Film, die du sehr unheimlich findest, als Comic nach. Verwende dazu nicht mehr als fünf Bilder. Achte bei deinen Zeichnungen auch auf die Farben und versuche, die Szene möglichst gruselig darzustellen.

Autor/in: Stefan Stiletto, Medienpädagoge mit Schwerpunkt Filmkompetenz und Filmbildung, 23.06.2011

Glossar

Animationsfilm

Im Animationsfilm werden unbewegliche Gegenstände oder Zeichnungen "zum Leben erweckt" und "beseelt" (von lateinisch: animare). Sie werden dazu in Einzelbildern aufgenommen und so aneinander montiert und abgespielt, dass der Eindruck einer Bewegung entsteht. Für eine flüssig wirkende Animation sind dabei mindestens zwölf Einzelbilder pro Filmsekunde notwendig. Die vielfältigen Techniken lassen sich in zweidimensionale (wie Zeichentrick, Legetrick, Sandanimation) und dreidimensionale Animationen (zum Beispiel Puppen- und Plastilinanimation) sowie Computeranimationen unterteilen. Bei letzteren werden die Veränderungen zwischen den einzelnen Bewegungsphasen errechnet.

Blue Screen

Die Blue Screen-Technik, auch Blue Box-Technik genannt, ist ein Trickmischverfahren, bei dem Personen nachträglich vor einen anderen Hintergrund gesetzt werden können. Dieser enthält eine reale Aufnahme oder eine Computergrafik. Dazu werden die Darsteller/innen vor einem monochromen, traditionell blauen Hintergrund gefilmt, der als Platzhalter für den gewünschten Hintergrund dient. Im Anschluss werden die blauen Anteile herausgefiltert und die Person/en so freigestellt. Danach werden der neue Hintergrundfilm und der freigestellte Vordergrundfilm miteinander kombiniert.

Beleuchtung

In Anlehnung an die Schwarzweißfotografie unterscheidet man grundsätzlich drei Beleuchtungsstile: Der Normalstil imitiert die natürlichen Sehgewohnheiten und sorgt für eine ausgewogene Hell-Dunkel-Verteilung. Der Low-Key-Stil betont die Schattenführung und wirkt spannungssteigernd (Kriminal-, Actionfilme). Der High-Key-Stil beleuchtet die Szenerie gleichmäßig bis übermäßig und kann eine optimistische Grundstimmung verstärken (Komödie) oder den irrealen Charakter einer Szene hervorheben.

Farbgebung

Farbwirkungen können sowohl über die Beleuchtung wie über Requisiten (Gegenstände, Bekleidung) erzeugt werden. Signalfarben lenken die Aufmerksamkeit, fahle, triste Farben senken die Stimmung.

Filmmusik

Das Filmerlebnis wird wesentlich von der Filmmusik beeinflusst. Sie kann Stimmungen untermalen (Illustration), verdeutlichen (Polarisierung) oder im krassen Gegensatz zu den Bildern stehen (Kontrapunkt). Eine extreme Form der Illustration ist die Pointierung (auch: Mickeymousing), die nur kurze Momente der Handlung mit passenden musikalischen Signalen unterlegt. Bei Szenenwechseln, Ellipsen, Parallelmontagen oder Montagesequenzen fungiert die Musik auch als akustische Klammer, in dem sie die Übergänge und Szenenfolgen als zusammengehörig definiert.

Off-/On-Ton

Ist die Quelle des Tons im Bild zu sehen, spricht man von On-Ton, ist sie nicht im Bild zu sehen, handelt es sich um Off-Ton. Beim Off-Ton ist zu unterscheiden, ob die Geräusche, Sprache, Musik zur logischen Umgebung einer Szene gehören (Türschließen, Dialog, Radiomusik), oder ob sie davon unabhängig eingesetzt werden wie ein Erzähler-Kommentar (Voice Over) oder eine nachträglich eingespielte Filmmusik.

Production Design (dt. Ausstattung)

Das Production Design bestimmt das visuelle Erscheinungsbild eines Films. Es ist der Oberbegriff für Szenenbild, Kulissen, Dekorationen, Filmbauten und Requisiten in einem Film. Selbst real existierende Schauplätze außerhalb des Filmstudios werden oft durch

Ausstattung verändert und der jeweiligen Handlungszeit des Films optisch angepasst. Dabei bewegt sich das Production Design seit jeher zwischen den Gegensätzen Realismus (Authentizität und Realitätsnähe, meist verbunden mit Außenaufnahmen) und Stilisierung (Erschaffung neuer, andersartiger Welten, insbesondere im Science-Fiction- und Horrorfilm sowie im phantastischen Film).

Spezialeffekt

(englisch: Special Effect) Sammelbegriff für verschiedene Arten von Filmtricks, die entweder direkt am Drehort erzeugt und gefilmt werden (beispielsweise Feuer, Explosionen) oder film- bzw. computertechnisch hergestellt werden.

Voice-Over

Auf der Tonspur vermittelt eine Erzählerstimme Informationen, die der Zuschauende zum besseren Verständnis der Geschichte benötigt und die mitunter auch Ereignisse zusammenfassen, die nicht im Bild zu sehen sind. Häufig tritt der Off-Erzähler als retrospektiver Ich-Erzähler auf.

Zeichentrickanimation

Um nicht jedes Bild für einen Zeichentrickfilm 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** der erste animierte Langfilm entstand, beeinflusste weltweit die Wahrnehmung und den Stil von Zeichentrickfilmen. Heute werden in viele Zeichentrickfilme bereits computergenerierte Effekte eingebunden.

Filmpädagogisches Begleitmaterial

Filmtipp Mein Freund Knerten (2011), VISION KINO

<http://www.visionkino.de/WebObjects/VisionKino.woa/wa/CMSshow/1176412>

VISION KINO: Schule im Kino - Praxisleitfaden für Lehrkräfte

<http://www.visionkino.de/WebObjects/VisionKino.woa/1/wa/CMSshow/1109855?wosid=Kn90jwNCZMNhMifJHIQM>

Weiterführende Links

Website/Trailer des Films

<http://www.knerten.de/>

Kritikensammlung auf filmz.de

http://www.filmz.de/film_2011/mein_freund_knerten/links.htm

VISION KINO: Schulprojekt der Berlinale

<http://www.visionkino.de/WebObjects/VisionKino.woa/wa/CMSshow/1101953>

VISION KINO: Berlinale Generation 2010 - Projektberichte und Ergebnisse der teilnehmenden Grundschulen

<http://www.visionkino.de/WebObjects/VisionKino.woa/wa/CMSshow/1148210>

fluter.de: Digital ist besser?

<http://film.fluter.de/de/98/film/3763/>

fluter.de: Disney, Hulk und Animatrix

<http://film.fluter.de/de/19/film/2068/>

vierundzwanzig.de: Spezialeffekte/Animation

[http://hhttp://www.vierundzwanzig.de/spezialeffekte_animation/\(language\)/ger-DE](http://hhttp://www.vierundzwanzig.de/spezialeffekte_animation/(language)/ger-DE)

Mehr zum Thema auf kinofenster.de

Ausstattung und Kostüme (Hintergrund vom 20.12.2010)

<http://www.kinofenster.de/filmeundthemen/archivmonatsausgaben/kf1101/ausstattung-und-kostueme/>

Wunsch, Magie und Traum im Kinderfilm (Filmbesprechung vom 22.09.2009)

http://www.kinofenster.de/filmeundthemen/archivmonatsausgaben/kf0910/wunsch_magie_und_traum_im_kinderfilm_einleitung/

Meine Welt – Zur filmpädagogischen Auseinandersetzung mit Wunsch- und Parallelwelten im Kinderfilm (Hintergrund vom 22.09.2009)

http://www.kinofenster.de/filmeundthemen/archivmonatsausgaben/kf0910/meine_welt_zur_filmpaedagogischen_auseinandersetzung_mit_wunsch_und_parallelwelten_im_kinderfilm/

Jeder gute Film verdient ein Sequel (Hintergrund vom 10.07.2007)

http://www.kinofenster.de/filmeundthemen/archivmonatsausgaben/kf0707/jeder_gute_film_verdient_ein_sequel/

Filmbildung auf der Berlinale (Hintergrund vom 06.02.2007)

http://www.kinofenster.de/filmeundthemen/archivmonatsausgaben/kf0702/filmbildung_berlinale_07/

Die Sektion Generation der Berlinale (Einführung vom 06.02.2007)

http://www.kinofenster.de/filmeundthemen/archivmonatsausgaben/kf0702/sektion_generation_berlinale_07/

Vom Festival zum Kinostart und als DVD in die Schule? (Hintergrund vom 06.02.2007)

http://www.kinofenster.de/filmeundthemen/archivmonatsausgaben/kf0702/vom_festival_zum_kinostart/

Die Stop-Motion-Technik (Hintergrund vom 28.04.2010)

http://www.kinofenster.de/filmeundthemen/archivmonatsausgaben/kf1005/die_stop_motion_technik/

Die große Illusion - Kino und Computer (Kinofilmgeschichte vom 21.09.2006)

http://www.kinofenster.de/filmeundthemen/archivmonatsausgaben/kf0107_8/kinofilmgeschichte_die_grosse_illusion_kino_und_computer/

Schlaglicht Zukunft digitaler Bildgestaltung (Hintergrund vom 21.09.2006)

http://www.kinofenster.de/filmeundthemen/archivmonatsausgaben/kf0107_8/schlaglicht_zukunft_digitaler_bildgestaltung/

Impressum

Herausgeber:

Für die Bundeszentrale für politische Bildung/bpb, Fachbereich Multimedia,
verantwortlich:

Thorsten Schilling, Katrin Willmann

Adenauerallee 86, 53115 Bonn, Tel. 0228 / 99 515 0, info@bpb.de

Für die Vision Kino gGmbH verantwortlich:

Sarah Duve, Maren Wurster

Große Präsidentenstr. 9, 10178 Berlin, Tel. 030 / 275 77 571, info@visionkino.de

Autoren/innen: Michael Kohler, Sascha Rettig, Stefan Stiletto

Unterrichtsvorschläge und Arbeitsblätter: Stefan Stiletto

Redaktion: Ula Brunner, Kirsten Taylor

Basis-Layout: 3-point concepts GmbH

Layout: Tobias Schäfer

Bildnachweis: Mein Freund Knerten (S. 1, S. 2, S. 3, S. 7, S. 11, S. 12): Polyband

Medien; Otto (S. 4): privat; James und der Riesenpflanz (S. 6): Tobis; Mein Nachbar

Totoro (S. 8): Universum Film

© Juli 2011 kinofenster.de



Diese Texte sind lizenziert nach der Creative Commons
Attribution-NonCommercial-NoDerivs 3.0 Germany License.