Shrek – Der tollkühne Held

Andrew Adamson, Vicky Jenson. USA 2001

FSK ohne Altersbeschränkung, IKF-Altersempfehlung ab 8 Jahren

Film-Heft von Michael Kleinschmidt

Grußwort

Filme liefern Vorbilder. Filme liefern Gefühle. Filme liefern Informationen. Historische Ereignisse, aber auch von Rechtsextremismus und Intoleranz geprägte Einzelschicksale lassen sich durch das Medium Film sehr eindrucksvoll und nachvollziehbar vermitteln. Das Projekt „Kino gegen Gewalt – Kino für Toleranz“ knüpft hier an: im Kino diskutieren, sich mit Filmen, ihren offenen und verborgenen Botschaften beschäftigen, sich mit Helden auseinander setzen, die eigenen Erfahrungen mit den Bildern vergleichen und konfrontieren, Emotionen erleben im dunklen Saal.

Die Filme im Rahmen des Projekts KINO FÜR TOLERANZ sind Geschichten, in denen es um Verständnis und Zusammenleben geht, Geschichten, die zeigen, was die Abwesenheit von Toleranz bedeutet, was Fremdenhass und Gewalt bewirken. Der Fremde ist oft zuerst nur eine Vorstellung, ein Vorurteil, ein Bild. Dieses Bild muss diskutiert werden, wie wird es gemacht, wie und warum wird es eingesetzt, wie wirkt es?

Diese Auseinandersetzung wird durch das Institut für Kino und Filmkultur immer wieder erfolgreich angestoßen. Deshalb freue ich mich, dass das Filmprojekt auch 2003 wieder mit Mitteln aus dem Programm „entimon – gemeinsam gegen Gewalt und Rechtsextremismus“ gefördert werden kann. Entimon ist Teil des Aktionsprogramms „Jugend für Toleranz und Demokratie – gegen Rechtsextremismus, Fremdenfeindlichkeit und Antisemitismus“. Mit diesem Aktionsprogramm, das auch die beiden weiteren Teilprogramme „civitas – initiativ gegen Rechtsextremismus in den neuen Bundesländern“ und „xenos – Leben und Arbeiten in Vielfalt“ umfasst, will die Bundesregierung demokratisches Verhalten und ziviles Engagement bei Jugendlichen stärken und Toleranz und Weltoffenheit fördern. Das Programm geht erstmals auf allen Ebenen der Jugendarbeit gegen Gewalt und Fremdenfeindlichkeit vor und stärkt die demokratische Kultur bei jungen Menschen. Der bisherige Erfolg ist beachtlich: Seit 2001 war es möglich, insgesamt rund 3.300 Projekte, Initiativen und Maßnahmen zu fördern.

Kaum etwas beschäftigt junge Menschen mehr als der Film und das Kino. Jugendliche verbringen große Teile ihrer Freizeit mit diesem Medium und es wäre zu kurzsichtig, den Unterhaltungswert des Films als einziges Motiv zu sehen. Filme unterhalten mit Spannung, Abenteuer und Aktion. Filme geben aber auch Vorbilder, Heldinnen und Helden. Filme liefern Erklärungen von Zusammenhängen und Verhaltens- und Problemlösungsmodelle, die jedoch häufig nicht direkt in unsere Lebenswelt übertragbar sind. Hier muss die Diskussion ansetzen.

Renate Schmidt

Renate Schmidt
Bundesministerin für Familie, Senioren, Frauen und Jugend

Auch die Bundeszentrale für politische Bildung/bpb unterstützt das Projekt KINO FÜR TOLERANZ. Die bpb stellt in einer immer komplexer werdenden Welt moderne Wissensinhalte zur politischen Orientierung zur Verfügung und fördert die Bemühungen um einen bewussten und kritischen Umgang mit dem Film.

Impressum:

Herausgeber: INSTITUT für KINO und FILMKULTUR (IKF)
Redaktion: Verena Sauvage, Horst Walther
Redaktionelle Mitarbeit: Holger Twele (auch Satz und Layout)
Titel/ Grafikentwurf: Mark Schmid
Druck: Druckerei Nölke, Hürth-Efferen
Bildnachweis: UIP (Verleih)

© August 2003

Anschrift der Redaktion:
Institut für Kino und Filmkultur, Mauritiussteinweg 86-88, 50676 Köln
Tel.: 0221 – 397 48-50 Fax: 0221 – 397 48-65
E-Mail: info@film-kultur.de Homepage: www.film-kultur.de

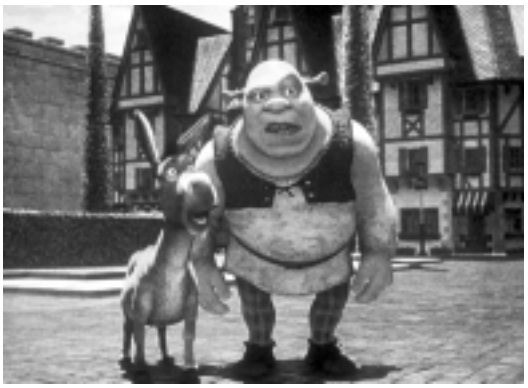
Shrek – Der tollkühne Held

Shrek
USA 2001
Produktion: PDI/DreamWorks
Regie: Andrew Adamson, Vicky Jenson
Drehbuch: Ted Elliott & Terry Rossio (auch Ko-Produktion),
Joe Stillman und Roger S. H. Schulman,
nach dem Kinderbuch „Shrek!“ von William Steig
Originalmusik: Harry Gregson-Williams und John Powell
Sprecher (in der deutschen Synchronisation/Originalfassung):
Sascha Hehn/Mike Myers (Shrek), Randolf Kronberg/Eddie Murphy (Esel),
Esther Schweins/Cameron Diaz (Prinzessin Fiona), Rufus Beck/John Lithgow (Lord Farquaad),
Michael Pan/Vincent Cassel (Robin Hood) u. a.
Länge: 90 Min.
FBW: besonders wertvoll
FSK: ohne Altersbeschränkung, IKF-Altersempfehlung ab 8 J.

Auszeichnungen (Auswahl):
Oscar 2002 als bester Animationsfilm

Inhalt

Shrek, ein großer, grüner, hässlicher Oger, lebt allein in einem Sumpf. Eines Tages trifft er im Wald auf einen sprechenden Esel, der von Soldaten Lord Farquaads verfolgt wird. Shrek schlägt die Soldaten in die Flucht und der namenlose Esel folgt ihm. Lord Farquaad plant, alle Fabelwesen aus seinem Reich zu vertreiben. In der Nacht versammeln sich diese Wesen, die von Lord Farquaad gezwungen wurden, in den Sumpf umzusiedeln, vor Shreks Hütte. Da Shrek seine Ruhe haben will, beschließt er, zusammen mit Esel zu Lord Farquaad zu gehen: „Ich werde jetzt diesen Farquaad aufsuchen und ihm sagen, dass er euch von meinem Land schaffen lässt und zwar dorthin, wo ihr hergekommen seid.“ Die Fabelwesen sind begeistert und feiern Shrek als ihren Retter.



In der Zwischenzeit rät ein Zauberspiegel Lord Farquaad, eine Prinzessin zu heiraten, um ein richtiger König zu werden. Der Spiegel stellt ihm drei unverheiratete junge Frauen zur Auswahl vor. Farquaad entscheidet sich für Prinzessin Fiona, die auf einer Burg von einem feuerspeienden Drachen gefangen gehalten wird. Der kleinwüchsige Lord beschließt, ein Turnier zu veranstalten, um den Ritter zu bestimmen, der Fiona für ihn befreien darf.

Shrek und Esel kommen zu Lord Farquaads Schloss in Duloc, wo gerade das Turnier stattfindet. Farquaad befiehlt, Shrek zu ergreifen. Doch Shrek gelingt es, alle Ritter zu besiegen. Farquaad erklärt Shrek zum Sieger und schlägt ihm einen Handel vor: Wenn Shrek ihm Fiona bringt, bekommt er seinen Sumpf so wieder, wie er einmal war. Shrek erklärt sich damit einverstanden und macht sich mit Esel auf den Weg zu Fionas Burg.

Shrek, ein großer, grüner, hässlicher Oger (Märchenwesen), lebt allein in einem Sumpf und möchte seine Ruhe haben.

Lord Farquaad, ein kleiner Prinz, der alle Fabelwesen aus seiner „perfekten Welt“ vertreiben und König werden will.

Fiona, eine Prinzessin, die ein Geheimnis hat und in einer Burg lebt, die von einem feuerspeienden Drachen bewacht wird.

Esel, ein fröhlicher, gut gelaunter sprechender Esel.

Drache, ein Drachenmädchen, das Fiona in der Burg bewacht und sich in Esel verliebt.

Mit List und Tücke gelingt es Shrek, die schöne Prinzessin zu befreien. Der weibliche Drache folgt ihnen, denn er hat sich in Esel verliebt. Auf dem Rückweg kommen sich Shrek und Fiona näher. Zunächst ist Fiona zwar enttäuscht, dass es sich bei Shrek nicht um den von ihr sehnsüchtig erwarteten edlen Ritter, sondern um einen Oger handelt. Doch auch Fiona ist nicht so, wie es scheint. In der Nacht vor ihrer Ankunft in Duloc gesteht sie Esel ihr Geheimnis: Als kleines Mädchen wurde sie von einer Hexe mit einem Fluch belegt. Seitdem verwandelt sie sich bei Sonnenuntergang in einen Oger. Nur durch den ersten Kuss der wahren Liebe kann der Fluch aufgelöst werden und Fiona ihre tatsächliche Gestalt annehmen. Shrek, der all seinen Mut zusammengenommen hat und Fiona endlich seine Liebe gestehen will, hört von dem Gespräch nur die letzten Sätze, in denen sich Fiona fragt, wer so ein abscheuliches und hässliches Biest lieben könne. Shrek, der diese Worte auf sich bezieht, zieht sich verletzt zurück.

Am nächsten Morgen kommt Lord Farquaad, um Fiona zu holen. Diese besteht darauf, dass die Hochzeit noch vor Sonnenuntergang stattfindet. Shrek geht traurig in seinen Sumpf, der wie versprochen geräumt ist. Esel verrät ihm, dass Fiona in der letzten Nacht gar nicht von ihm gesprochen hat. Mit Hilfe des Drachens fliegen sie zur Kirche. Kurz bevor Fiona Lord Farquaad das Ja-Wort geben kann, unterbricht Shrek die Zeremonie. Da die Sonne untergeht, verwandelt sich Fiona. Farquaad befiehlt, die beiden zu ergreifen. Doch Esel und Drache eilen ihnen zu Hilfe. Farquaad wird von Drache verschluckt. Shrek gesteht Fiona seine Liebe. Als sie sich küssen, nimmt Fiona ihre wahre Gestalt an: Sie wird endgültig zum Oger. Nach der Hochzeitsfeier im Sumpf fahren Shrek und Fiona in die Flitterwochen.

SHREK – DER TOLLKÜHNE HELD

Problemstellung

SHREK beginnt und endet wie ein traditionelles Märchen. Wir sehen ein Märchenbuch, dessen Seiten umgeblättert werden, während eine Stimme aus dem Off *(Voice over)* den Anfang eines Märchens vorliest:
„Es war einmal eine schöne Prinzessin. Aber sie war mit einem bösen Fluch belegt, der nur von der Liebe erster Kuss gebrochen werden konnte. Sie war eingesperrt in einer Burg, bewacht von einem schrecklichen feuerspeienden Drachen. Viele tapfere Ritter hatten versucht, sie aus diesem entsetzlichen Gefängnis zu befreien, aber keinem war es gelungen. Sie wartete im Drachenturm, im obersten Raum des höchsten Turmes auf ihre wahre Liebe und der wahren Liebe ersten Kuss."
Doch schon die Fortsetzung deutet an, dass kein typisches Märchen folgen wird: Eine Hand reißt eine Seite aus dem Märchenbuch. Aus dem Off erklingt eine Stimme: *„Hahahahaha, darauf kann sie lange warten. Ah, was für ein Haufen Sch ...!"*
Wir sehen ein Toilettenhäuschen von außen. Wir hören, dass die Spülung betätigt wird. Die Tür öffnet sich und heraus tritt ein großes, grünes, kahles Wesen mit trichterförmigen Ohren.

Eine verkehrte (Märchen-)Welt – Nichts ist so, wie es scheint

Wie in vielen traditionellen Märchen gibt es auch in SHREK einen Prinzen, eine wunderschöne, verzauberte Prinzessin, einen gemeinen Bösewicht, einen feuerspeienden Drachen, einen Riesen und viele andere Fabelwesen (im Original*: fairy tale creatures*). Wie im Märchen macht sich der Held mit einem treuen Begleiter auf eine (Abenteuer-)Reise, um die Prinzessin zu retten. Und wie im Märchen endet der Film mit einer Hochzeit. SHREK jedoch spielt mit den Konventionen und somit auch mit den Erwartungen des Zuschauers. Denn der Film zeigt eine verkehrte (Märchen-)Welt. Dies hat vor allem mit der ungewöhnlichen 'Besetzung' und der Figurenzeichnung des Helden (Protagonist) und seines Gegenspielers (Antagonist) zu tun. In traditionellen Märchen sind Oger als Menschen fressende Riesen die Antagonisten des Helden (siehe Kasten), die sein Leben bedrohen. Die Exposition des Films etabliert jedoch *Shrek* als Helden und lässt den Zuschauer die Welt aus der Perspektive eines 'Monsters' (!) erleben. Doch Shrek verhält sich nicht so, wie wir es von ihm als Oger erwarten würden:

- Zu Beginn des Films vertreibt er die Männer aus dem Dorf mit Gebrüll und seinem Mundgeruch (ein *Running Gag* des Films).
- Als einige Fabelwesen (Schneewittchen und die sieben Zwerge, die drei blinden Mäuse, der Wolf aus Rotkäppchen) in der Nacht sein Haus besetzen, versucht er zunächst, sie zu vertreiben, überlässt ihnen dann genervt sein Haus.
- Shrek wird (unfreiwillig) von den Fabelwesen als 'Befreier' gefeiert, weil er wieder seine Ruhe im Sumpf haben und dafür sorgen will, dass die Fabelwesen in ihre Heimat zurückkehren.
- Als Lord Farquaad den Rittern beim Turnier befiehlt, Shrek zu töten, will er zunächst nicht gegen sie kämpfen, sondern schlägt ihnen vor, alles erst einmal in Ruhe bei einem Glas Bier zu besprechen.
- Shrek befreit Fiona, ohne den Drachen zu töten.

Der Oger (von lat. *orcus* = Unterwelt) als hässlicher, menschenfressender Riese ist eine Gestalt, die in vielen Märchen und Sagen unterschiedlicher Kulturkreise vorkommt. In der europäischen Märchenliteratur tauchen Oger vermehrt ab dem 17. Jahrhundert auf, so zum Beispiel im „Pentamerone" (1634/35) von Giambattista Basile. Auch die französische Originalfassung des Märchens „Der gestiefelte Kater" (1697) von Charles Perrault erzählt von einem Oger (nicht jedoch die deutsche Fassung der Gebrüder Grimm, die von einem Zauberer spricht). Auch in anderen bekannten Märchen wie „Der kleine Däumling" von Ludwig Bechstein droht dem Helden von einem Oger Gefahr. In abgewandelter Form erscheint ein Oger sogar in „Hänsel und Gretel": Die Hexe, die eine Riesin ist, will die beiden Geschwister erst mästen und dann fressen.

Auch *Lord Farquaad* entspricht nicht dem Bild des schönen und edlen (Märchen-) Prinzens. Er wird vielmehr als Gegenspieler und Rivale Shreks inszeniert:

- Noch bevor Farquaad zum ersten Mal im Film zu sehen ist, haben wir bereits durch die Steckbriefe in der Titelsequenz erfahren, dass alle Fabelwesen gesucht werden. Bei der Begegnung mit den Soldaten Farquaads sollen Shrek und Esel verhaftet und in eine „dafür vorgesehene Umsiedlungseinrichtung" überführt werden (eine Maßnahme, die an so genannte „ethnische Säuberungen" und Deportationen erinnert).
- Er lässt den Pfefferkuchenmann foltern, indem er in ein Milchglas getunkt wird, verspottet ihn (*„Lauf, lauf, so schnell wie du kannst ..."*), droht ihm damit, seine Dropsknöpfe abzureißen und wirft ihn schließlich in den Mülleimer. Dem Zauberspiegel droht er in derselben Szene, ihn zu zerschlagen.
- Beim Turnier befiehlt Lord Farquaad den Rittern, Shrek zu töten.
- Obwohl die Hochzeit mit Fiona noch nicht vollzogen ist, setzt sich Farquaad die Krone auf und erklärt sich zum König.

Warum Lord Farquaad die Fabelwesen aus seinem Reich vertreiben will, wird im Film allerdings nur angedeutet, so zum Beispiel, wenn er bei der Folterung des Pfefferkuchenmanns sagt: *„Ich bin nicht das Monster, sondern du! Du und der Rest von diesem Märchenabschaum vergiften meine perfekte Welt!"* Eine Rolle spielt möglicherweise auch Farquaads geringe Körpergröße, auf die Shrek und Esel mehrfach Bezug nehmen. So bietet der Film die psychologische Lesart an, den hohen Schlossturm in Duloc als Kompensation von Farquaads Minderwertigkeitsgefühl zu verstehen. Farquaads Hass richtet sich auf alles, was anders ist und seine „perfekte", aber sterile und lieblose Welt stört.

Die Inszenierung von Gut und Böse

Lord Farquaad wird filmisch bereits am Anfang als der Bösewicht inszeniert (siehe Analyse eines ausgewählten Filmausschnitts). Mit diesem Rollenwechsel (das Monster als der 'gute', edle und tapfere Held – der Prinz als der 'böse', grausame und feige Gegenspieler) wird ein gängiges Erzählmuster umgekehrt. Viele Filme transportieren die einfache Botschaft: Das Gute ist schön – das Böse ist hässlich. So erzählen es Märchen, in denen die böse, hässliche Hexe sterben muss („Hänsel und Gretel"), aber auch Filme, in denen beispielsweise die bösen, hässlichen Orks massenhaft getötet werden müssen (DER HERR DER RINGE). Und auch der Disney-Zeichentrickfilm DER KÖNIG DER LÖWEN (THE LION KING, USA 1994), einer der erfolgreichsten Filme aller Zeiten, arbeitet mit dieser einfachen Gleichung: Dem kleinen Löwen Simba und seinem Vater Mufasa steht der böse, hässliche Onkel Scar gegenüber.

SHREK, ein Film des Disney-Konkurrenten DreamWorks, kann auch als ein Film verstanden werden, der einen *neuen Heldentypus* einführt. Shrek verkörpert nicht nur den starken, tapferen, hilfsbereiten, loyalen Helden mit einem Herzen aus Gold, sondern auch das große Kind, das gerne im Schlamm badet, unordentlich ist, auch einmal schlechte Laune hat, seine Ruhe haben will, sich Konventionen widersetzt. Die Figur des Shrek bietet Kindern somit sehr viele Identifikationsmöglichkeiten.

Vorurteile: „Oger sind wie Zwiebeln ..."

SHREK berührt noch weitere wichtige Themen für Kinder. Sowohl Shrek als auch Esel haben keine Freunde. Esel ist unfreiwillig einsam, da er wegen seiner Fähigkeit, sprechen zu können, von anderen als Missgeburt angesehen wird. Shrek hingegen enthüllt den wahren Grund für seine Zurückgezogenheit erst auf Esels hartnäckige Nachfragen: *„Es ist die Welt, die ein Problem mit mir zu haben scheint. Die Leute werfen einen Blick auf mich und schreien: Aah! Hilfe! Lauf! Ein großer, dummer, hässlicher Oger! Die beurteilen mich, bevor sie mich überhaupt kennen. Deshalb leb' ich lieber allein."* (S = Sequenz 11).

SHREK thematisiert am Beispiel der Außenseiter Shrek und Esel das Thema „Anders-Sein". Es geht um Vorurteile, die aus Unwissen entstehen und unter denen Shrek zu leiden hat. Nicht ohne Grund versucht Shrek, Esel in einer komischen Szene zu erklären, dass Oger „wie Zwiebeln" sind und Schichten haben (S 6). SHREK ist auch als Plädoyer zu verstehen, andere nicht nach ihrem Aussehen, sondern nach ihren Taten zu beurteilen. Der Schein kann trügen, wie uns der Film am Beispiel von Farquaad und Fiona auf ganz unterschiedliche Weise vorführt. Konsequent werden in SHREK daher nicht nur Klischees und Stereotypen auf den Kopf gestellt, der Film spielt auch mit filmischen Konventionen.

Fragen I: zum Inhalt

Vor dem Film

Hinweis für LehrerInnen:
Ohne vor dem Kinobesuch zuviel vom Inhalt des Films zu verraten, bietet SHREK die Möglichkeit, sich vorab im Unterricht mit jüngeren SchülerInnen über Märchen und Sagen, mit älteren über Fantasyliteratur, -filme (DER HERR DER RINGE) oder -spiele („D&D – Dungeons & Dragons“, „DSA – Das schwarze Auge“) auseinander zu setzen, in denen ebenfalls Oger, Orks und Drachen vorkommen. Da SHREK an unser Wissen über Märchen anknüpft und mit ihm spielt, könnten folgende Fragen bei der Vor- oder Nachbereitung eine Rolle spielen:

? In Märchen oder Fantasygeschichten sind Oger menschenfressende Riesen. Kennst du andere Geschichten aus Büchern oder Filmen, in denen Riesen oder Menschenfresser vorkommen? Welche sind das?

? Welche typischen Figuren kommen häufig in Märchen oder Sagen vor? Welche Märchen oder Sagen kennst du, in denen Könige, Prinzen und Prinzessinnen, Riesen, Drachen oder andere Monster vorkommen? Kennst du auch Geschichten, in denen ein Esel eine Rolle spielt? Welche sind das?

! Finde heraus, was der Unterschied zwischen einem Oger und einem Ork ist!

Einige in SHREK auftauchende Figuren aus Märchen oder Kinderreimen *(nursery rhymes)* sind im deutschsprachigen Raum weniger bekannt. Sie könnten sich daher z. B. im Englischunterricht mit „Goldilock und den drei Bären“, den drei blinden Mäusen, den drei kleinen Schweinchen oder dem Pfeffer- bzw. Lebkuchenmann *(The Gingerbread Man)* beschäftigen.

Nach dem Film

Fragen zu den einzelnen Figuren

a) Shrek

? Wenn wir eine Person beschreiben, verwenden wir oft Eigenschaftsworte. Beschreibe Shrek. Was findest du an Shrek sympathisch? Was magst du nicht an ihm? Beschreibe auch die anderen Figuren (Farquaad, Fiona, Esel, Drache)! (Siehe Arbeitsblatt „Eigenschaften“)

? Was verstehst du unter einem Helden? Ist Shrek ein Held? Welche Gründe sprechen dafür, welche dagegen? Diskutiert diese Frage in eurer Klasse.

? Warum will Shrek lieber allein in seinem Sumpf leben?

? Was meint Shrek, wenn er sagt, dass Oger wie Zwiebeln sind?

? Welche Begründung gibt Shrek auf die Frage Esels, warum er Lord Farquaad nicht mit Gewalt gezwungen habe, ihm seinen Sumpf wiederzugeben?

b) Fiona

? Warum ist Fiona zunächst enttäuscht, als Shrek sie befreit? Wen hat sie erwartet? Wie sollte ihr Retter sein und wie sollte er sich verhalten? Warum können sich Shrek und Fiona am Anfang nicht leiden? Wie ändert sich das?

? Welche Märchen kennst du, in denen eine Prinzessin eine wichtige Rolle spielt? Welche sind das? Wie ist die Prinzessin dort dargestellt? Ist Fiona eine typische Prinzessin? Was ist typisch an ihr? Was ist anders?

? Welche anderen Geschichten aus Büchern oder Filmen kennst du, in denen weibliche Hauptfiguren sich wie Actionheldinnen verhalten?

c) Esel und Shrek

? Am Anfang des Films versucht Shrek Esel zu vertreiben, um seine Ruhe zu haben. Auch später ist Shrek noch einige Mal gemein zu Esel. Warum mag Esel Shrek trotzdem? Wie verändert sich die Beziehung zwischen Esel und Shrek? Und wie kommt es, dass die beiden am Ende Freunde werden?

? Warum hat Esel keine Freunde? Und warum will Esel – anders als Shrek – *nicht* allein sein?

d) Esel und Drache

? Am Ende des Films fängt das Drachenmädchen den Blumenstrauß. Weißt du, was das bedeutet? Wie kommt es, dass Esel und Drache ein Liebespaar werden? Was mögen die beiden aneinander, obwohl sie so verschieden sind?

? Ist dir aufgefallen, dass Esel und das Drachenmädchen keinen Namen haben? Warum haben die Filmemacher das gemacht? Welche Namen würdest du ihnen geben?

e) Farquaad

? Beschreibe Lord Farquaad. Wo wohnt er? Wie ist er gekleidet? Hat er Familie oder Freunde? Was an ihm entspricht nicht dem Bild eines Märchenprinzen?

? Lord Farquaad möchte alle Fabelwesen aus seinem Reich vertreiben. Hast du verstanden, warum er das tun will? Was meint er, wenn er zum Pfefferkuchenmann sagt: *„Ich bin nicht das Monster, sondern du! Du und der Rest von diesem Märchenabschaum vergiften meine perfekte Welt“*? Warum passen die Fabelwesen nicht in seine „perfekte Welt“? Hat es vielleicht damit zu tun, dass er so klein ist?

Allgemeine Fragen

? Welche Figur hat dir am besten gefallen? Warum?

? Wodurch unterscheidet sich SHREK von anderen Märchen?

? Wer ist in SHREK der „Gute“? Und wer der „Böse“? Begründe deine Ansicht!

? Welche Figuren aus anderen Märchen oder Sagen hast du im Film erkannt? (Siehe Kasten)

? Viele Märchen enden mit den Worten „Und sie lebten glücklich bis an ihr Lebensende“. Warum endet SHREK mit den Worten: *„Und sie lebten hässlich bis ans Ende ihrer Tage“*?

Märchen-, Fabel- und Sagenwesen, die in SHREK zu sehen sind:

- Aschenputtel (englisch: Cinderella)
- Dornröschen (englisch: Sleeping Beauty)
- ein Einhorn
- Goldilock und die drei Bären (englisch: Goldilocks and the three bears)
- Peter Pan und die Elfe Glöckchen (Tinkerbell)
- Pinocchio
- der Rattenfänger von Hameln (englisch: Pied Piper)
- Robin Hood und seine Männer
- Rotkäppchen und der Wolf (englisch: Little Red riding hood)
- Schneewittchen und die sieben Zwerge (englisch: Snow White)
- die drei kleinen Schweinchen (englisch: The three little pigs)
- der Pfeffer- bzw. Lebkuchenmann (englisch: The Gingerbread Man)
- die drei blinden Mäuse (englisch: The three blind mice)

SHREK – DER TOLLKÜHNE HELD

Filmsprache I: Narrative Struktur

Neben seiner Märchenhaftigkeit erweist sich SHREK als geschickte Mischung aus Abenteuerfilm, Liebesgeschichte und Komödie.

Abenteuergeschichte: Von einem, der auszog ... sich selbst zu finden
Abenteuergeschichten und -filme folgen gewöhnlich einem einfachen Muster (zur narrativen Struktur von Abenteuerfilmen siehe auch die Ausführungen im Film-Heft zu KARAKUM): Ein Held bricht aus seiner gewohnten Umgebung auf und macht sich allein oder in Begleitung auf eine Reise, um ein Ziel zu erreichen, das darin bestehen kann, eine Aufgabe zu erfüllen, einen Schatz zu finden, ein Rätsel zu lösen o. ä. Dabei stößt er auf Schwierigkeiten und muss Hindernisse überwinden. Nachdem er sein Ziel erreicht hat, kehrt der Held mit neuen Erfahrungen zurück.

Auf den ersten Blick scheint das auch für SHREK zu gelten (siehe Sequenzübersicht): Shrek geht mit Esel zu Farquaad nach Duloc, um in seinem Sumpf wieder Ruhe zu haben. – Er macht sich mit Esel auf den Weg, Fiona für Farquaad zu befreien. – Shrek, Fiona und Esel reisen zurück nach Duloc. Betrachtet man den Aufbau des Films unter diesem Gesichtspunkt jedoch genauer, so zeigt sich etwas sehr Ungewöhnliches:

- Zum einen hat Shrek die Prinzessin bereits nach der Hälfte des Films befreit. Nun muss er Fiona nur noch zu Lord Farquaad bringen, dann ist seine Mission erfüllt, er bekommt seinen Sumpf wieder – und der Film ist zu Ende. Dennoch widmet SHREK der Rückreise von Shrek, Fiona und Esel sehr viel Zeit (siehe Erzählzeit – erzählte Zeit).
- Zum anderen stößt Shrek sowohl auf der Hin- als auch der Rückreise auf wenig Schwierigkeiten – von der spektakulären Actionsequenz in der Drachenburg (S 8) und der Kampfszene mit Robin Hood (S 14) einmal abgesehen. Im Vordergrund stehen vielmehr Gespräche, vor allem zwischen Esel und Shrek (S 6, 11 und 16).

Diese Beobachtungen deuten darauf hin, dass es in SHREK um die Wandlung des Helden geht. Shrek muss nicht nur äußeren Widerständen (Farquaad, Drache) trotzen, sondern sich auch selbst 'besiegen'. Um aus seiner Isolation herauszukommen, bedarf es der Begegnung mit Esel und Fiona. Das eigentliche Ziel der Abenteuergeschichte in SHREK besteht also nicht darin, eine Mission zu erfüllen (Fiona für Farquaad zu befreien), sondern sich selbst, einen Freund (Esel) und einen geliebten Menschen (Fiona) zu finden.

Liebesgeschichte: Von zweien, die sich finden ... oder: Die Schöne und das Biest
Das angesprochene Motiv der Wandlung, das für die Figur Shreks eine große Rolle spielt, findet sich in abgewandelter Form auch bei Fiona. Konsequent erzeugt der Film einen Teil seiner Spannung durch Fionas Geheimnis, das nach und nach enthüllt wird:

- Nachdem sich Farquaad unter den drei Kandidatinnen für Fiona entschieden hat, will der Zauberspiegel noch ergänzen, was des Nachts mit ihr geschieht, wird aber von Farquaad unterbrochen (S 4).
- Mit offensichtlich fadenscheinigen Begründungen sorgt Fiona auf der Rückreise bei Sonnenuntergang zweimal aufgeregt dafür, dass die Gruppe sofort ein Nachtlager aufschlägt und sie allein schläft (S 10 und 16).
- In der ersten Nacht wird die 'Tür' der Höhle zur Seite geschoben, während sich Shrek und Esel im Hintergrund un-

terhalten. Undeutlich ist im Vordergrund ein Teil von Fionas verändertem, breiterem Oberkörper zu sehen. In der kurz darauf folgenden Detailaufnahme ihres Gesichts, das jedoch zum Teil von der Tür verdeckt wird, ist ihre grüne Hautfarbe zu erkennen (S 11).

- In der sehr spannenden nächtlichen Szene in der Mühle vor der Stadt, die zu Beginn wie in einem Gruselfilm gestaltet ist, erblickt Esel Fiona in Ogergestalt. Wir erfahren, dass Fiona als kleines Mädchen von einer Hexe mit einem Fluch belegt wurde (S 17). Erst am darauf folgenden Morgen sehen wir endlich mit eigenen Augen, wie sich Fiona wieder zurückverwandelt (S 18).

Dieser äußeren Form der Wandlung tritt ein anderer Aspekt zur Seite: So wie Shrek lernen muss, sich selbst zu akzeptieren, muss Fiona lernen, dass sie in ihrer „wahren Gestalt“ als Oger von anderen schön gefunden und geliebt wird. Der Film spielt mit der Geschichte von „der Schönen und dem Biest“. In SHREK ist es jedoch „die Schöne“, die verflucht ist, sich verwandelt und durch die Macht der Liebe erlöst wird. Der Film erzählt noch eine zweite Liebesgeschichte. Mit Esel und dem Drachenmädchen präsentiert SHREK eines der ungewöhnlichsten Liebespaare der Filmgeschichte.

Komödie: Aller guten Dinge sind drei ...
Auf seiner Reise wird Shrek von Esel begleitet. So lässt sich SHREK auch als Buddy-Movie (englisch: Kumpel) verstehen: Zwei unterschiedliche Charaktere müssen sich zusammenraufen, um auf ihrer Reise ein Abenteuer zu bestehen. Die dramaturgische Funktion des namenlosen Esels ist die Rolle des Weggefährten von Shrek. Nur durch ihn und sein hartnäckiges Nachfragen erfahren wir mehr über Shrek und seinen Grund, allein im Sumpf zu leben. Doch Esel hat noch eine weitere Funktion: Einen großen Teil seiner Komik bezieht SHREK durch das dauernde Geplapper, den Wortwitz und die respektlosen Kommentare Esels (z. B. über Shreks Mundgeruch, Farquaads Größe, usw.). Im Original wird die Rolle des Plappermauls von Eddie Murphy gesprochen. Dem wird in der deutschen Fassung durch den Synchronsprecher Murphys Rechnung getragen. Für weitere komische Momente sorgen u. a. die Slapstick-Elemente der drei blinden Mäuse.

Filmsprache II: Filmische Gestaltungsmittel

Erzählte Zeit – Erzählzeit

Die Struktur des Films verweist auf eine weitere Besonderheit des filmischen Erzählens: Die Geschichte von SHREK schildert die Ereignisse von etwa sieben Tagen *(erzählte Zeit)*, erzählt wird sie aber in knapp 90 Minuten *(Erzählzeit)*. Um die erzählte Zeit auf Erzählzeit zu verkürzen, werden in Filmen verschiedene Mittel eingesetzt: Zum einen arbeiten Filme mit *Auslassungen* (Ellipsen), d. h. sie erzählen nicht alles, sondern setzen dramaturgische Schwerpunkte in „Echtzeit", z. B. bei Dialogen. Zum anderen kann die Zeit aber auch zusammengefasst werden: Wenn Shrek und Esel sich von Duloc auf den Weg zur Drachenburg machen (S 7), geschieht nichts Außergewöhnliches. Der Film zeigt mehrere typische Stationen der Reise in unterschiedlichen Landschaften zu unterschiedlichen Tageszeiten (Nachmittag, Abend, Nacht, Morgen). Die kurzen Einstellungen werden durch Überblendungen verbunden und sind zusätzlich mit Musik als akustischer Klammer unterlegt. Eine solche *zusammenfassende Montagesequenz* rafft größere zeitliche oder räumliche Handlungszusammenhänge und treibt die Handlung voran. In den *beschreibenden* Montagesequenzen auf dem Rückweg (S 15 und 19) steht jedoch eine andere Funktion im Vordergrund: Zwar wird auch hier die Zeit gerafft, wichtiger ist jedoch, dass diese Sequenzen Stimmungen beschreiben und so eine Aussage über die Gefühle von Shrek, Fiona und Esel zulassen, die durch die eingesetzte Musik noch unterstrichen wird. Sie emotionalisiert den Zuschauer.

Ortswechsel und Zeitsprünge

Das angesprochene filmische Gestaltungsmittel der *Überblendung* wird in SHREK an vielen Stellen eingesetzt (siehe Sequenzübersicht): Bei Überblendungen wird eine Einstellung langsam aus- und die nächste langsam eingeblendet, sodass sich die beiden Einstellungen kurz überlagern. Diese Überblendungen dienen in Filmen als Hinweise für Ortswechsel und/oder Zeitsprünge. Eine andere Möglichkeit des Ortswechsels und Zeitsprungs zeigt der Anfang des Films: Nachdem Shrek die Dorfbewohner aus seinem Sumpf verjagt hat (S 1), schließt sich nach einem „harten Schnitt" die Szene im Wald an, bei der die Fabelwesen zu den Soldaten Lord Farquaads gebracht werden (S 2). Dieser Schnitt bleibt für den Zuschauer 'unsichtbar', da nach dem Steckbrief, den Shrek in Händen hält und auf dem der Kopf eines Zwerges abgebildet ist, ein Zwerg hinter einem vergitterten Fenster gezeigt wird. Solche kunstvollen Anschlüsse, in denen ein ähnliches komponiertes Motiv gewählt wird, finden sich an vielen Stellen des Films.

Kameraperspektiven

Die Normalsicht in Filmen entspricht etwa der Augenhöhe einer stehenden Person. In SHREK werden jedoch relativ häufig Einstellungen verwendet, die Figuren oder Objekte von oben oder unten zeigen. Diese Ober- und Untersichten (in extremer Form: Vogel- und Froschperspektive) haben in SHREK zwei unterschiedliche Funktionen: Zum einen entsprechen sie den tatsächlichen Größenverhältnissen. Da Shrek ein großes Monster ist, muss Esel bei ihrer ersten Begegnung zwangsläufig nach oben schauen (S 2). Als Shrek und Esel in Duloc

ankommen, wandert ihr Blick nach oben zum Turm des Schlosses (S 5). Zum anderen kann durch diese ungewöhnlichen Kameraperspektiven beim Zuschauer aber auch der Eindruck von Über-/Unterlegenheit, Stärke/Schwäche oder Macht/Ohnmacht erzeugt werden. Bei der Folterung des Pfefferkuchenmanns (S 4) wird Farquaad häufig von unten, der Pfefferkuchenmann dagegen von oben gezeigt. Die Kameraperspektiven unterstreichen somit die Grausamkeit des Lords und die Hilflosigkeit des Fabelwesens.

Filmmusik

An vielen Stellen folgt SHREK den filmischen Konventionen. Die instrumentale Musik unterstreicht die jeweilige Stimmung. Sie ist fröhlich und beschwingt, spannend und dramatisch (S 4, 8 und 17) oder romantisch (S 16). Ganz anders verfährt SHREK jedoch in Bezug auf ein Markenzeichen des klassischen Animations-, insbesondere des Disney-Zeichentrickfilms: die Gesangseinlagen der Protagonisten. SHREK bricht an vielen Stellen mit dieser Konvention bzw. parodiert sie auf humorvolle Weise: Bereits in der Titelsequenz deutet sich dieser ungewöhnliche Umgang durch den Wechsel zum Pop-Song „All Star“ an (S 1). Esel will ständig singen („Friends“, „On the road again“, „Try a little tenderness“), bekommt es aber von Shrek verboten (S 2, 3 u. a.). Die Püppchen in Duloc erinnern mit ihrem Begrüßungslied an „South Park“ (S 5). Fiona trällert, bis der Vogel platzt (13). Robin Hood und seine Männer singen und tanzen wie in „Riverdance“ (S 14). Esel hat seinen großen (Gesangs-)Auftritt als „Blues Brother“ mit Sonnenbrille (S 22).

Intertextualität: Filmzitate

Einen Teil seines Vergnügens bezieht SHREK aus dem Zitieren von Medientexten. Die Filmemacher haben darauf geachtet, dass für alle Altersgruppen etwas dabei ist: Kinder werden vertraute Märchen- und Sagenfiguren wiedererkennen, die ihnen nicht nur aus Büchern, sondern auch aus Zeichentrickfilmen bekannt sind. Jugendliche und Erwachsene werden Anspielungen auf Action-, Abenteuer-, Science-Fiction- und Fantasyfilme wie MATRIX, GLADIATOR, INDIANA JONES, ROBIN HOOD, DAS FÜNFTE ELEMENT, HIGHLÄNDER, DRAGONHEART oder DIE UNENDLICHE GESCHICHTE erkennen. An anderen Stellen parodiert SHREK weltweit bekannte TV-Formate, so beim Turnierkampf Shreks gegen die Ritter („Wrestling“) oder als der Zauberspiegel Lord Farquaad „Kandidatinnen“ vorschlägt („Herzblatt“ bzw. das US-Vorbild „The Dating Game“).

Eine kleine Auswahl von Disney-Animationsfilmen, auf die in SHREK Bezug genommen wird:

- SCHNEEWITTCHEN UND DIE SIEBEN ZWERGE (SNOW WHITE AND THE SEVEN DWARFS). USA 1937
- PINOCCHIO (PINOCCHIO). USA 1940
- CINDERELLA (CINDERELLA). USA 1950
- PETER PAN (PETER PAN). USA 1953
- DORNRÖSCHEN (SLEEPING BEAUTY). USA 1959
- ROBIN HOOD (ROBIN HOOD). USA 1973
- DIE SCHÖNE UND DAS BIEST (BEAUTY AND THE BIEST). USA 1991

SHREK – DER TOLLKÜHNE HELD

Fragen II: zur Filmsprache

? SHREK ist ein Abenteuerfilm. In Abenteuerfilmen begibt sich ein Held auf eine Reise, um ein Ziel zu erreichen. Dabei gilt es Hindernisse und Schwierigkeiten zu überwinden. Überlege dir für die fünf wichtigsten Figuren (Shrek, Esel, Farquaad, Fiona, Drache): Was möchte die Figur (Ziel)? Warum will sie das Ziel erreichen (Motivation)? Was tut sie dafür (Aktion)? Und welche Schwierigkeiten gibt es zu überwinden (Konflikte)? (Siehe Arbeitsblatt „Charakter-Bogen“)

? Welche Stationen hat die Reise von Shrek und Esel? Denke daran, dass Shrek und Esel zuerst vom Sumpf zu Lord Farquaad, dann zur Drachenburg und schließlich wieder zurück nach Duloc gehen. Wie lange dauert die Reise etwa? Woher weißt du das?

? Als wir Lord Farquaad zum ersten Mal im Film sehen, wissen wir sofort, dass er der Bösewicht ist. Wie macht der Film das? (Siehe Analyse eines ausgewählten Filmausschnitts)

? Fiona verwandelt sich nachts in einen Oger. Aber erst spät im Film sehen wir sie in ihrer ganzen Ogergestalt. Welche Hinweise auf Fionas Geheimnis hast du vorher entdeckt?

? Die Szene, in der Esel nachts in der Mühle Fiona zum ersten Mal als Oger sieht, ist sehr spannend. Warum könnte diese Szene auch aus einem Gruselfilm stammen?

? Als Shrek, Fiona und Esel vor dem feuerspeienden Drachen aus der Burg fliehen, vergeht die Zeit an einer Stelle ganz langsam (Zeitlupe). Weißt du noch, wann? Warum ist das so gemacht?

? SHREK ist auch eine Komödie. An welchen Stellen musstest du lachen? Was fandest du besonders komisch? Denke z. B. an die Szene, als die Mäuse auf dem Tisch in Shreks Hütte auftauchen. Warum ist das so komisch? Begründe deine Ansicht!

? Welche Anspielungen auf andere Filme hast du erkannt?

? SHREK wurde nicht von Disney, sondern von PDI/DreamWorks produziert. Auf welche Disney-Zeichentrickfilme wird in SHREK Bezug genommen? Werden die Figuren so gezeigt, wie du sie kennst oder dir vorstellst? Was ist anders? Hat dir das gefallen? (Siehe Kasten)

SHREK – DER TOLLKÜHNE HELD

Weiterführende Aktivitäten nach dem Film

Die nachfolgenden Aktivitäten sind als Anregungen für die Unterrichtsfächer Deutsch, Englisch, Musik und Kunst zu verstehen. Bitte beachten Sie, dass diese Anregungen Aufgaben für unterschiedliche Altersstufen umfassen.

Aufgaben für SchülerInnen

- Deutsch/Englisch/Kunst: Zu Beginn des Films ist ein Steckbrief zu sehen, auf dem Oger und andere Fabelwesen gesucht werden. Entwerfe einen *Steckbrief* für Shrek, Farquaad, Fiona, Esel, Drachen oder eine andere Figur, die im Film vorkommt! (Siehe Arbeitsblatt „Steckbrief“)
- Deutsch/Englisch: Welche Figuren in SHREK kanntest du nicht? Versuche herauszufinden, aus welcher Geschichte die Figur stammt. Stelle das Märchen/die Sage/das Buch deiner Klasse vor.
- Deutsch/Englisch: Beschreibe deine Lieblingsfigur aus SHREK oder ein anderes Lieblingsfabelwesen und lasse die Klasse raten, um wen es sich handelt (vgl. hierzu z. B. die Unterrichtseinheit „Pets“ im NRW-Englisch-Lehrplan für die Jahrgangsstufen 5/6).
- Deutsch/Englisch: Zu Beginn des Films liest Shrek auf der Toilette den Anfang eines Märchens (Text siehe Problemstellung). Denke dir aus, wie es weitergehen könnte und schreibe das Märchen zu Ende.
- Deutsch/Englisch: Stell dir vor, eure Klasse dürfte eine *„Märchentagesschau“* machen. Sucht euch aus Märchen und Sagen Texteile aus, die sich für die Einarbeitung in eine Nachrichtensendung eignen. Erarbeitet Kurzmeldungen, Reportagen, Interviews, Wetterbericht u. a. Vielleicht könnt ihr eure „Märchentagesschau“ beim nächsten Schulfest vorführen oder auf Video aufnehmen? (Vgl. hierzu den Schwerpunkt „Szenisch darstellen“ im NRW-Deutsch-Lehrplan für die Jahrgangsstufen 5/6).
- Deutsch/Englisch: Der Zauberspiegel stellt Lord Farquaad – ähnlich wie in der deutschen TV-Sendung „Herzblatt“ – die drei Junggesellinnen Aschenputtel, Schneewittchen und Prinzessin Fiona als Kandidatinnen vor (siehe Kasten). Entscheide dich für eine andere weibliche oder männliche Märchenfigur. Überlege dir, wie du diese Figur bei „Herzblatt“ kurz beschreiben würdest! Lies dein Ergebnis vor und lasse die Klasse raten, wer damit gemeint ist!

„Junggesellin Nr. 1 ist eine mental misshandelte Stubenhockerin aus einem weit, weit entfernten Königreich. Sie mag Sushi und Whirlpools und zwar rund um die Uhr. Zu ihren Hobbys gehört Kochen und Putzen für ihre beiden bösen Schwestern. Ich präsentiere … *Aschenputtel*!
Junggesellin Nr. 2 ist ein Cape tragendes Mädchen aus dem Märchenland. Obwohl sie mit sieben Männern zusammenlebt, ist sie nicht leicht rumzukriegen. Küsst einfach ihre toten, erstarrten Lippen und findet heraus, was für ein Wirbelwind sie ist. Also Applaus für … *Schneewittchen*!
Als letzte, aber gewiss nicht geringste Junggesellin Nr. 3, ein leidenschaftlicher Rotschopf. Sie lebt auf einer von einem Drachen bewachten Burg, umgeben von glühender Lava. Aber lasst euch davon nicht abkühlen. Sie ist ein Temperamentsbündel, das Pina Coladas mag und sich gern vom Regen überraschen lässt. Bereit gerettet zu werden … *Prinzessin Fiona*!“

- Deutsch/Englisch: Schreibst du ein Tagebuch? Stell dir vor, Shrek hätte ein *Reisetagebuch*, in das er jeden Abend schreibt. Seine Reise dauert etwa eine Woche. Was hätte er abends in das Tagebuch eingetragen? Denke dabei daran, was er tagsüber erlebt hat. Was denkt er darüber? Wie fühlt er sich?
- Deutsch/Englisch: SHREK basiert auf einem Kinderbuch von William Steig. Lies das Buch und überlege dir: Was haben Buch und Film gemeinsam? Was ist anders? Wie findest du das?
- Deutsch/Englisch: Für Sommer 2004 ist eine Fortsetzung des Films geplant. Überlege, welche Geschichte die *Fortsetzung* erzählen könnte. Welchen (Unter-)Titel würdest du ihr geben? Folgende Fragen können dabei eine Rolle spielen: Welche Figuren aus dem ersten Teil spielen wieder mit? Welche Abenteuer erleben sie? Wo leben Shrek und Fiona nach den Flitterwochen? (Siehe Arbeitsblatt „Shrek 2“)
- Kunst: Wie könnte das *Filmplakat* der Fortsetzung aussehen? Male ein eigenes Plakat, das du in der Klasse vorstellst! Achte darauf, dass du damit Menschen neugierig machst, damit sie sich den Film im Kino anschauen! (Siehe Arbeitsblatt „Shrek 2“)
- Kunst: Wie wurde der Film gemacht? Benutze dabei als Hilfe zum Beispiel das *„Making of“* auf der SHREK-DVD oder informiere dich im Internet (siehe Internethinweise im Anhang). Stelle die Recherche-Ergebnisse im Unterricht vor.
- Kunst: Male eine *Landkarte* von Shreks Welt, die mindestens alle Orte von Shreks Reise enthält (Shreks Sumpf, Farquaads Schloss, die Drachenburg, der Wald von Robin Hood) und in der du den Reiseweg mit Pfeilen farbig markierst. Ist dir diese Landkarte zu leer? Dann erfinde weitere Dörfer, Städte, Flüsse, Gebirge und gib ihnen Namen.
- Englisch/Musik: In England gibt es eine Menge lustiger und unsinniger Kinderverse, die man *„nursery rhymes“* nennt und die teilweise vertont sind. Üben Sie mit ihren Schülern zunächst den Text eines Kinderliedes (z. B. von „Three blind mice“) und singen Sie es dann mit ihren Schülern.

Hinweise für LehrerInnen:

Die klare narrative Struktur von SHREK (siehe Sequenzübersicht) bietet Ihnen die Möglichkeit, den Film nach dem Kinobesuch in kleinen inhaltlichen Einheiten nachzubereiten, um sich intensiver damit auseinander zu setzen.

- Analysieren Sie mit Ihren SchülerInnen beispielhaft einen kurzen Filmausschnitt, z. B. die Titelsequenz oder die Einführung von Lord Farquaad, indem Sie besonders auf den Einsatz der filmischen Gestaltungsmittel achten (siehe Arbeitsblatt „Beobachtungsbogen“).
- Falls Sie mit diesem Film im *Englischunterricht* weiterarbeiten wollen, können Sie auch die Arbeitsblätter der englischen „Film Education“ und von „Teaching English Online“ verwenden, die im Internet als PDF-Dokumente zur Verfügung stehen (siehe Hinweise zu Online-Ressourcen).

Materialien

Animationsfilme aus Hollywood

SHREK ist ein Animationsfilm (=Trickfilm). Dieser Obergriff, der sich auf die Produktionsweise bezieht und den Gegensatz zu so genannten Realfilmen bezeichnet, wird sowohl für den klassischen Zeichentrickfilm als auch für computeranimierte Filme (CGI = Computer Generated Images) verwendet. Wie bereits ANTZ wurde er von der Produktionsfirma DreamWorks in Zusammenarbeit mit dem Animationsstudio PDI (Pacific Data Images) hergestellt. Durch den Einsatz neuer Verfahren, u. a. des Programms „Shapers“ und des Systems „Fluid Animation System“ (FLU), konnten die Figuren und Details (z. B. Kleidung, Haare, Feuer) noch realistischer als in ANTZ erzeugt werden. Die aufwändigen Arbeiten an SHREK, mit denen über 275 Menschen beschäftigt waren, dauerten fast drei Jahre.

Eine kleine Auswahl vollständig computeranimierter Spielfilme:

TOY STORY. USA 1995
(Pixar/Disney)
ANTZ. USA 1998
(PDI/DreamWorks)
DAS GROSSE KRABBELN
(A BUG’S LIFE). USA 1998
(Pixar/Disney)
TOY STORY 2. USA 1999
(Pixar/Disney)
SHREK – DER TOLLKÜHNE HELD
(SHREK). USA 2001
(PDI/DreamWorks)
DIE MONSTER AG
(MONSTERS, INC.). USA 2001
(Pixar/Disney)

Sequenzübersicht

Hinweis: Die Angaben zum Time Code beziehen sich auf die DVD-Fassung. Da DVD- bzw. Videofassungen mit einer anderen Geschwindigkeit (25 Bilder pro Sekunde) abgespielt werden als die Kinofassung (24 Bilder pro Sekunde), ergeben sich unterschiedliche Laufzeiten. Der Time-Code gibt nur die relative Länge der einzelnen Sequenzen an.

S	Inhalt	Time Code
1	Shrek liest auf der Toilette in einem Märchenbuch. (Voice over)	00:00:32 - 0:01:25
	Ein ganz normaler Tag im Leben von Shrek: Er nimmt eine Schlammdusche, putzt sich die Zähne mit ausgedrückten Raupen, malt „Betreten verboten"-Schilder, macht es sich beim Abendessen mit Oger-Spezialitäten gemütlich. In Parallelmontage machen sich Dorfbewohner auf den Weg in den Sumpf, um den Oger zu fangen, auf den eine Belohnung ausgesetzt ist (Musik: „All Star" von Smash Mouth)	00:01:25 - 0:03:26
	Shrek verjagt die Dorfbewohner	00:03:26 - 0:04:45
2	Im Wald: Esel flüchtet vor den Soldaten Farquaads und trifft Shrek./Esel folgt ihm in den Sumpf, muss aber draußen schlafen. (Überblendung)	00:04:45 - 0:11:14
3	Im Sumpf: In der Nacht versammeln sich die Fabelwesen im Sumpf und stören Shrek beim Abendessen. Shrek, der seine Ruhe haben will, macht sich mit Esel auf den Weg zu Lord Farquaads Schloss.	00:11:14 - 0:15:19
4	Im Schloss: Lord Farquaad foltert den Pfefferkuchenmann. Der Zauberspiegel schlägt Farquaad drei Junggesellinnen vor, damit er durch die Heirat ein richtiger König wird. Farquaad entscheidet sich für Prinzessin Fiona und beschließt, ein Turnier abzuhalten.	00:15:19 - 0:19:22
5	In Duloc: Shrek und Esel kommen zu Lord Farquaads Schloss. Shrek besiegt die Ritter. Farquaad schlägt ihm einen Handel vor und schickt ihn auf die Mission.	00:19:22 - 0:25:14
	Hinreise: Shrek und Esel auf dem Weg zur Drachenburg	
6	Unterwegs: Gespräch zwischen Shrek und Esel in einem Sonnenblumenfeld: „Oger sind wie Zwiebeln" (Überblendung)	00:25:14 - 0:27:15
7	Shrek und Esel sind unterwegs und übernachten einmal (Montagesequenz mit „I'm on my way"; Überblendung)	00:27:15 - 0:27:46
8	Drachenburg: Shrek findet Fiona im Turm. Esel wird vom Drachen gefangen, der sich in ihn verliebt. Shrek, Esel und Fiona fliehen gemeinsam aus der Burg.	00:27:46 - 0:38:44
	Rückreise: Shrek, Esel und Fiona auf dem Weg nach Duloc	
9	Fiona will ihrem Retter danken. Als sie erfährt, dass Shrek kein Märchenprinz, sondern ein Oger ist und sie im Auftrag zu Lord Farquaad bringen will, ist sie enttäuscht. Shrek trägt sie auf der Schulter fort. (Überblendung)	00:38:44 - 0:41:49
10	Unterwegs: Esel unterhält sich mit Fiona über die Liebe. Als die Sonne untergeht, schlägt Fiona vor, ein Lager aufzuschlagen. Fiona geht in eine Höhle schlafen. (Überblendung)	00:41:49 – 0:43:48

11	Shrek und Esel schauen Sterne an und unterhalten sich über Shreks Grund, allein zu leben. Fiona schaut aus der Höhle. (Überblendung)	00:43:48 - 0:46:34
12	Im Schloss: Lord Farquaad liegt im Bett und lässt sich vom Zauberspiegel immer wieder das Bild von Fiona vorspielen. (Überblendung)	00:46:34 - 0:47:15
13	Am nächsten Morgen singt Fiona so fröhlich, dass ein Vogel platzt. Die Eier aus seinem Nest essen sie zum Frühstück. (Überblendung)	00:47:15 - 0:48:48
14	Im Wald: Die Gruppe wird von Robin Hood und seinen Männern überfallen. Fiona besiegt sie allein und versorgt den verletzten Shrek. (Schwenk)	00:48:48 - 0:53:11
15	Unterwegs: Fiona und Shrek albern herum. (Montagesequenz mit „My beloved monster"; Überblendung)	00:53:11 - 0:54:34
16	Vor der Stadt: Als sie kurz vor Sonnenuntergang nach Duloc kommen, schlägt Fiona vor, das Lager aufzuschlagen und erst am nächsten Morgen weiterzureisen. Beim Abendessen kommen sich Shrek und Fiona näher, werden jedoch von Esel gestört. Als die Sonne untergeht, geht Fiona in der alten Mühle schlafen. Esel fragt Shrek, warum der Oger Fiona seine Liebe nicht gesteht. (Überblendung)	00:54:34 - 0:58:25
17	In der Mühle: In der Nacht erzählt Fiona Esel, der sie in Ogergestalt erblickt, von ihrem Geheimnis. Shrek, der draußen heimlich mithört, missversteht sie und bezieht ihre Worte auf sich ... (Überblendung)	00:58:25 - 1:02:45
18	Vor der Mühle: Am nächsten Morgen will Fiona auch Shrek ihr Geheimnis gestehen. Bei Sonnenaufgang verwandelt sie sich jedoch zurück in ihre menschliche Gestalt. Farquaad kommt, um Fiona abzuholen. Shrek und Esel gehen zurück in den Sumpf und streiten sich. (Überblendung)	01:02:45 - 1:06:26
19	Hochzeitsvorbereitungen (Parallelmontage): Shrek und Fiona sitzen allein und nachdenklich im Sumpf bzw. Schloss, Esel und Drache treffen sich. (Montagesequenz mit „Hallelujah"; Überblendung)	01:06:26 - 1:08:36
20	Im Sumpf: Esel erzählt Shrek, dass Fiona in der letzten Nacht gar nicht von ihm gesprochen hat. Shrek und Esel vertragen sich wieder. Drache fliegt sie zur Kirche. (Überblendung)	01:08:36 - 1:11:47
21	Kirche: Shrek platzt in die Hochzeitszeremonie. Fiona verwandelt sich beim Sonnenuntergang in einen Oger. Esel und Drache kommen Shrek und Fiona zur Hilfe. Farquaad wird von Drache verschluckt. Shrek gesteht Fiona seine Liebe. Sie küssen sich. Fiona verwandelt sich in ihre wahre Gestalt. (Schwarzblende)	01:11:47 - 1:17:34
22	Epilog: Die Fabelwesen feiern im Sumpf eine Party. Esel singt „I'm a believer". Shrek und Fiona reisen in die Flitterwochen. Drache fängt den Blumenstrauß. Das Märchenbuch wird geschlossen: „Und sie lebten hässlich bis ans Ende ihrer Tage." (Voice over)	01:17:34 - 1:19:37
23	Abspann	01:19:37 - 1:26:23

Analyse eines ausgewählten Filmausschnitts

Wie Bösewichte filmisch inszeniert werden, lässt sich am Beispiel der Einführung von Lord Farquaad sehr gut demonstrieren. Ohne Worte, nur mit dem Einsatz filmischer Mittel wie Einstellungsgröße, Kameraperspektive und -bewegung, Lichtgebung sowie Musik wird dem Zuschauer das Gefühl vermittelt, dass Lord Farquaad 'böse' ist:

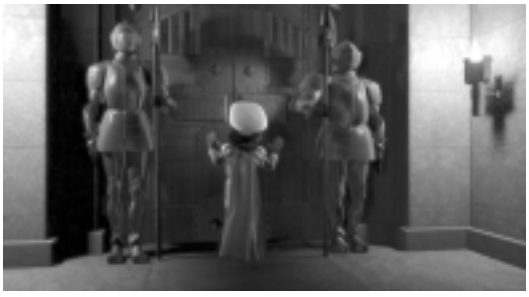
E 1: Mit einem lauten Knall wird ein Glas von einer rechten Hand, die aus dem linken Bildrand kommt, auf einen Tisch gestellt. Im Hintergrund des düsteren Bildes, das nur vom Schein eines Feuers beleuchtet wird, ist u. a. eine „eiserne Jungfrau" zu erkennen.

E 2: Dramatische Musik setzt ein (*off*). Eine Person, von der wir nur die Stiefel und einen langen roten Umhang sehen, geht entschlossen einen düsteren Gang von rechts nach links entlang. Die Kamera, die sich knapp über dem Fußboden befindet, fotografiert die Füße mit leichter Untersicht und fährt parallel mit. Die Kleidung verweist auf eine adelige Person (*Pars-pro-toto*-Prinzip). Im Hintergrund ist an der Wand der Schatten von Fackeln zu erkennen. Vielleicht befinden wir uns in einer Burg?

E 3: Zunächst sehen wir wieder das Glas auf dem Tisch aus **E1**. Nun ist auch der angeschnittene Oberkörper einer Gestalt mit angeschnittenem Kopf zu sehen. Mit ihrer linken Hand gießt sie aus einer Flasche (Bild einer Kuh!) Milch in das Glas. Die Kamera schwenkt um den Tisch und fährt nach unten, bis wir den Oberkörper der Gestalt hinter dem Tisch in Untersicht ganz erkennen. Die Gestalt ist maskiert. Handelt es sich um einen Henker oder einen Folterknecht?

E 4: Eine Person geht von rechts nach links. Die Kamera fährt in Normalsicht parallel mit. Wir sehen von der Person nur Hände, Arme und Oberkörper. Mit ihrer linken Hand zieht sie sich entschlossen den rechten Handschuh gerade. Sie trägt ein rotes, verziertes Wams, einen Gürtel mit Edelstein und rote Handschuhe. Es handelt sich um einen Mann. Die Kleidung verweist wieder auf einen Adligen, (*Pars-pro-toto*-Prinzip) vermutlich um die Person aus **E 2**. Handelt es sich um einen König?

E 5: Nun sehen wir Oberkörper und Kopf einer Person, die auf uns zugeht. Im Hintergrund sind nun auch die Fackeln des Ganges erkennen. Die Kamera fährt zurück. Es ist der Mann aus **E2** und **E4**. Zum ersten Mal sehen wir sein Gesicht. Durch die verwendete starke Untersicht wirkt dieser Mann groß und mächtig, zusammen mit Licht und Musik auch dämonisch. Sein Blick wandert kurz nach links, dann nach rechts. Wohin schaut er?



E 6: Diese Einstellung ist komplexer komponiert: Zunächst sehen wir in einer Halbtotalen zwei Ritter, die vor einer Tür stehen und sie mit gekreuzten Hellebarden bewachen. Die Blicke des Mannes in **E 5** galten also ihnen. Als der Mann ins Bild geschritten kommt und angeschnitten am rechten Bildrand stehen bleibt, nehmen die Ritter Hab-Acht-Stellung ein, geben dann die Tür frei. Der Mann, von dem wir in den vorherigen Einstellungen nur Stiefel und Umhang (**E2**), Handschuhe, Gürtel und Wams (**E4**) sowie Oberkörper und Gesicht (**E5**) gesehen haben, schreitet nun vollständig ins Bild: Er geht zur Tür und bleibt davor stehen (er ist klein, er geht den Rittern nur bis zur Hüfte). – Er öffnet die Tür, indem er die beiden Türflügel nach innen schwingt (dadurch können wir im Hintergrund einen düsteren Raum mit einem Tisch erkennen). – Er geht durch die Tür, die mit einem Knall zufällt. Nun endet auch die Musik, die seit **E 2** bis jetzt durchgehend zu hören war.

Diese sechs Einstellungen, die insgesamt nur etwa 20 Sekunden dauern, zeigen: Von diesem kleinen Mann ist im weiteren Verlauf des Films nichts Gutes zu erwarten. Wir haben zwar seinen Namen noch nicht erfahren, durch die vorhergehende Sequenz (S 3) können wir jedoch schlussfolgern, dass es sich um Lord Farquaad in seinem Schloss handeln muss. Der kurze Filmausschnitt vermittelt uns sehr viele Informationen, die wir als Zuschauer verarbeiten und in Beziehung setzen müssen.

Er lässt aber auch Fragen offen: Was genau verbirgt sich hinter der Tür? Was wird dort geschehen? Und was haben Farquaad und der Folterknecht, die uns in Parallelmontage gezeigt wurden, miteinander zu tun? Damit baut der Film Spannung auf. Folgerichtig zeigt uns die nun folgende Fortsetzung, wie Farquaad den Pfefferkuchenmann mit Hilfe des Folterknechtes quält, um herauszufinden, wo sich die anderen Fabelwesen versteckt haben.

Arbeitsblatt „Steckbrief“

Aufgabe: In SHREK kommen sehr viele verschiedene Figuren vor. Welche Figur hat dir am besten gefallen? Beschreibe die Figur, indem du den „Steckbrief“ ausfüllst und ein Bild malst!

Gesucht!

Name: _____

O Mensch
O Tier
O Fabelwesen: _____

Geschlecht: O männlich O weiblich

Alter: _____ Jahre

Haarfarbe: _____

Hautfarbe: _____

Augenfarbe: _____

Bekannt aus: _____

Besondere Kennzeichen: _____

_____

Arbeitsblatt „Eigenschaften“

Aufgabe:

Wenn wir eine Person beschreiben, verwenden wir oft Eigenschaftsworte. Schneide die Kästchen aus und lege sie zu der Figur aus dem Film, von der du denkst, dass die Eigenschaft zu ihr passt! Vielleicht fallen dir auch noch andere Eigenschaften ein? Dann kannst du sie in die leeren Kästchen schreiben. (Falls es Worte gibt, die du nicht verstehst, lass das Kärtchen einfach weg.)

Shrek ist …	Farquaad ist …	Fiona ist …	Esel ist …

ängstlich	fröhlich	intelligent	unbeliebt
arm	furchterregend	klein	unordentlich
charmant	gemein	liebenswert	witzig
dumm	grausam	niedlich	ein Plappermaul
edel	groß	reich	eine Nervensäge
einsam	hartnäckig	schön	ein guter Freund
feige	hässlich	tapfer	
freundlich	hilfsbereit	treu	

Welche Eigenschaften würdest du *mehr als einer* Figur zuordnen?
Und welche Eigenschaften würdest du *keiner* Figur zuordnen?
Bei welchen Figuren hast du mehr positive Eigenschaften gefunden?
Und bei welchen mehr negative?
Gibt es auch Figuren, bei denen du nur wenige Kärtchen gelegt hast?
Warum ist das so?

Arbeitsblatt „Shrek 2“

Aufgabe 1:

Im Sommer 2004 soll eine Fortsetzung von SHREK in die Kinos kommen.
Überlege dir bitte zunächst, wie es weitergehen könnte. Was passiert in SHREK 2?

In SHREK 2 passiert Folgendes:

_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____

Aufgabe 2:

Entwirf ein Filmplakat, mit dem du für die Fortsetzung wirbst!

Mein Vorschlag für ein Filmplakat von SHREK 2:

Arbeitsblatt „Charakter-Bogen“: Motivation – Aktion (Handlung) – Ziel der Figuren

Figur	**Ziel** Was möchte die Figur?	**Motivation** Warum will sie das Ziel erreichen?	**Aktion** Was tut sie, um es zu erreichen?	**Konflikt** Welche Schwierigkeiten gibt es?
Shrek				
Esel				
Farquaad				
Fiona				
Drachen				

Arbeitsblatt „Beobachtungsbogen“

Einstellung		Bildebene			Tonebene		
Nr.	**Einzelbild**	**Bildinhalt**	**Bildgestaltung**	**Montage/Schnitt**	**Sprache**	**Musik**	**Geräusche**
E1							
E2							
E2							
E4							
E5							
E6							

SHREK – DER TOLLKÜHNE HELD

Literaturhinweise

William Steig: Shrek! Gerstenberg, Hildesheim 1991

Filmkritiken zu SHREK:

film-dienst 14/2001

epd Film 7/2001
www.epd.de/film/2001/7bshrek.htm

Kinofenster 7+8/2001
www.kinofenster.de/ausgaben/kf0107_8/film2.htm

Empfohlene Einführungen in die Filmanalyse:

Werner Kamp, Manfred Rüsel: Vom Umgang mit Film. Volk und Wissen (Edition Literatur- und Kulturgeschichte), Berlin 1998

Werner Faulstich: Grundkurs Filmanalyse. W. Fink (UTB 2341), München 2002

Internethinweise zu SHREK:

http://movies.uip.de/shrek/
Auf der Film-Website des deutschen Verleihs finden sich u. a. zwei Spiele („Gib Shrek Farbe!" und „Das Shrek Memory" sowie Informationen zu den einzelnen Produktionsschritten

http://www.shrek.com/
US-Film-Website

www.pdi.com/
Website der Produktionsfirma PDI/Dream Works

www.dreamworks.com/
Website der Produktionsfirma DreamWorks

www.dreamworksfansite.com/shrek/
DreamWorks-Fansite zu SHREK

www.dreamworksfansite.com/shrek2/
DreamWorks-Fansite zu SHREK 2

Englische Online-Ressourcen zu SHREK:

www.filmeducation.org/filmlib/shrek.pdf
4 Arbeitsblätter der „Film Education"
www.teachit.co.uk/pdf/shrek3.pdf
„Essay guide" auf „English teaching online"

www.teachit.co.uk/pdf/shrek1.pdf
„Notes" für Lehrer auf „English teaching online"

SHREK auf DVD/Video:

Der Film ist sowohl als VHS-Kassette als auch auf DVD erhältlich (DreamWorks Home Entertainment). Die DVD-Fassung („Oscar Edition 2 – Disc-Set") enthält neben der deutschen und englischen Fassung umfangreiches Bonusmaterial, darunter einen Audiokommentar der Produzenten, das Feature „Die Technik von Shrek" (The Tech of Shrek), Storyboards unveröffentlichter Szenen, interaktive Spiele usw.

Was ist ein Kino-Seminar?

Ein Kino-Seminar kann Möglichkeiten eröffnen, Filme zu verstehen.
Es liefert außerdem die Chance zu fächerübergreifendem Unterricht für Schüler schon ab der Grundschule ebenso wie für Gespräche und Auseinandersetzungen im außerschulischen Bereich. Das Medium Film und die Fächer Deutsch, Gemeinschafts- und Sachkunde, Ethik und Religion können je nach Thema und Film kombiniert und verknüpft werden.

Umfassende Information und die Einbeziehung der jungen Leute durch Diskussionen machen das Kino zu einem lebendigen Lernort. Die begleitenden Film-Hefte sind Grundlage für die Vor- und Nachbereitung.

Filme spiegeln die Gesellschaft und die Zeit wider, in der sie entstanden sind. Basis und Ausgangspunkt für ein Kino-Seminar sind aktuelle oder themenbezogene Filme, z. B. zu den Themen: Natur, Gewalt, Drogen oder Rechtsextremismus.

Das Kino eignet sich als positiv besetzter Ort besonders zur medienpädagogischen Arbeit. Diese Arbeit hat innerhalb eines Kino-Seminars zwei Schwerpunkte.

1. **Filmsprache**
Es besteht ein großer Nachholbedarf für junge Menschen im Bereich des Mediums Film. Filme sind schon für Kinder ein faszinierendes Mittel zur Unterhaltung und Lernorganisation.

Es besteht aber ein enormes Defizit hinsichtlich des Wissens, mit dem man Filme beurteilen kann.
Was unterscheidet einen guten von einem schlechten Film?
Welche formale Sprache verwendet der Film?
Wie ist die Bildqualität zu beurteilen?
Welche Inhalte werden über die Bildersprache transportiert?

2. **Film als Fenster zur Welt**
Über Filme werden viele Inhalte vermittelt: Soziale Probleme einer multikulturellen Gesellschaft, zwischenmenschliche Beziehungs- und Verhaltensmuster, Geschlechterrollen, der Stellenwert von Familie und Peergroup, Identitätsmuster, Liebe, Glück und Unglück, Lebensziele, Traumklischees usw.

Die in einem Kino-Seminar offerierte Diskussion bietet Kindern und Jugendlichen die Möglichkeit, gesellschaftliche Problembereiche und die im Film angebotenen Lösungsmöglichkeiten zu erkennen und zu hinterfragen. Sie können sich also bewusst zu den Inhalten, die die Filme vermitteln, in Beziehung setzen und ihren kritischen Verstand in Bezug auf Filmsprache und Filminhalt schärfen.

Das ist eine wichtige Lernchance, wenn man bedenkt, dass Filme immer stärker unsere soziale Realität beeinflussen und unsere Lebenswelt prägen.

entimon
gemeinsam gegen Gewalt und Rechtsextremismus

Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend

bpb: Bundeszentrale für politische Bildung

Institut für Kino und Filmkultur

Kino für Toleranz

Filme, die Ausblicke eröffnen.
Filme, die Menschen und Länder vorstellen.
(Film-)Geschichten vom Schlaf der Vernunft:
Hass und Feindbilder und wie sie entstehen.
Filme zum Diskutieren.

I. (FILM-)GESCHICHTEN VOM SCHLAF DER VERNUNFT Hass und Feindbilder und wie sie entstehen

City of God, Brasilien 2002, Fernando Meirelles. FSK ab 16 J., IKF-Empf. ab 16 J.

Long Walk Home, Australien 2002, Phillip Noyce. FSK ab 6 J., IKF-Empf. ab 12 J.

No Man's Land, Frankreich/Belgien/Großbritannien/Slowenien 2001, Danis Tanovic. FSK ab 12 J., IKF-Empf. ab 14 J.

Shrek – Der tollkühne Held, USA 2001, Andrew Adamson, Vicky Jenson. FSK o. Altersbeschränkung, IKF-Empf. ab 8 J.

II. VOM ZUSAMMENLEBEN UND VON TOLERANZ

Anam, BR Deutschland 2001, Buket Alakus. FSK ab 12 J., IKF-Empf. ab 14 J.

Angst essen Seele auf, BR Deutschland 1973, Rainer Werner Fassbinder. FSK ab 12 J., IKF-Empf. ab 14 J.

Chocolat, USA 2000, Lasse Hallström. FSK ab 6 J., IKF-Empf. ab 12 J.

Jalla! Jalla! Schweden 2000, Josef Fares. FSK ab 12 J., IKF-Empf. ab 14 J.

Kiriku und die Zauberin, Frankreich 1998, Michel Ocelot. FSK o. Altersbeschränkung, IKF-Empf. ab 6 J.

III. FREMDE KULTUREN

Ali Zaoua – Auf den Straßen von Casablanca, Marokko/Frankreich/Belgien 2000, Nabil Ayouch. IKF-Empf. ab 14 J.

Gadjo dilo – Geliebter Fremder, Frankreich/Rumänien 1997, Tony Gatlif. FSK ab 12 J., IKF-Empf. ab 14 J.

Monsoon Wedding – Eine indische Hochzeit, Indien 2001, Mira Nair. FSK o. Beschränkung, IKF-Empf. ab 14 J.

Reise nach Kandahar, Iran 2001, Mohsen Makhmalbaf. FSK ab 6 J., IKF-Empf. ab 12 J.

Zeit der trunkenen Pferde, Iran 2000, Bahman Ghobadi. FSK ab 6 J., IKF-Empf. ab 14 J.

IV. LEBENSWEGE: VON MIGRANTEN UND SESSHAFTEN

Karakum – Das Wüstenabenteuer, BR Deutschland/Turkmenistan 1993, Arend Agthe. FSK ab 6 J., IKF-Empf. ab 10 J.

Kolya, Tschechische Republik/Großbritannien/Frankreich 1996, Jan Sverák. FSK ab 6 J., IKF-Empf. ab 12 J.

Marie-Line, Frankreich 2000, Mehdi Charef. IKF-Empf. ab 16 J.

Nirgendwo in Afrika, BR Deutschland 2001, Caroline Link. FSK ab 6 J., IKF-Empf. ab 12 J.

www.kino-fuer-toleranz.de

KINO FÜR TOLERANZ ist ein Projekt des Instituts für Kino und Filmkultur.
Es wird gefördert aus Mitteln des Bundesministeriums für Familie, Senioren, Frauen und Jugend und im Rahmen des Aktionsprogramms „Jugend für Toleranz und Demokratie – gegen Rechtsextremismus, Fremdenfeindlichkeit und Antisemitismus“ und in Kooperation mit den Filmverleihern, den Kinoverbänden Cineropa, HDF und AG KINO sowie mit dem Bundesverband kommunale Filmarbeit durchgeführt und von der Bundeszentrale für politische Bildung unterstützt.