

Ice Age

Chris Wedge und Carlos Saldanha. USA 2002



Film-Heft von Klaus-Dieter Felsmann

Lernort Kino

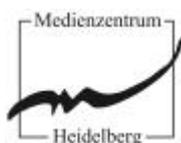
Ausgehend von der zunehmenden Bedeutung des Films für Kultur und Gesellschaft gewinnt die Film-Bildung an Aufmerksamkeit. Wissen über die Filmsprache, Kenntnis von den Zusammenhängen zwischen Filmproduktion und Entstehungszeit, Wissen über die Filmgeschichte und die nationalen Bildtraditionen, Kenntnis der formalen Mittel der universellen Filmsprache, der filmischen Narration und der Genremuster sind Voraussetzung für einen bewussten Umgang mit dem Medium. Film ist kultureller Ausdruck und Kunstform. Film ist Lehrstoff. Aus diesem Ansatz heraus hat das Institut für Kino und Filmkultur das Projekt „Lernort Kino“ entwickelt. Mit diesem Projekt wird ein großer Schritt in Richtung einer Etablierung der Film-Bildung in der Bundesrepublik Deutschland unternommen.

Auch das Modellprojekt "Schulkino Rhein-Neckar/Heidelberg", das in der Art und Weise der Kooperation in Deutschland einmalig ist, zielt in diese Richtung: Als dauerhaftes, niederschwelliges Angebot für Schulen und Akteure in der Jugendarbeit soll es einen wichtigen Beitrag zur nachhaltigen Steigerung der Medienkompetenz junger Menschen in Heidelberg und dem Rhein-Neckar-Kreis leisten.

Horst Walther

Leiter des Instituts für Kino und Filmkultur

Das Film-Heft wurde im Zusammenhang mit dem Modellprojekt "Schulkino Rhein-Neckar/Heidelberg" produziert. Projektpartner sind das Institut für Kino und Filmkultur in Köln, die Kinobetriebe Speiser, die Filmtheaterbetriebe Englert, das Gloria-Kino Heidelberg, das Brennessel-Programmkino Hemsbach, das Medienzentrum Heidelberg, die Vereine Sicheres Heidelberg - SicherHeid e.V. und Kommunale Kriminalprävention Rhein-Neckar e.V., das Staatliche Schulamt Heidelberg, die Jugendämter Heidelberg und Rhein-Neckar-Kreis, die Filmverleiher und die Polizeidirektion Heidelberg.



**Filmtheaterbetriebe
Englert**

**GLORIA
Kino Heidelberg**



Impressum:

Herausgeber: INSTITUT FÜR KINO UND FILMKULTUR (IKF)

Redaktion: Verena Sauvage, Horst Walther

Gestaltung, Satz und Layout: Michael M. Kleinschmidt

Bildnachweis: Twentieth Century Fox of Germany GmbH

© November 2002

Anschrift der Redaktion:

Institut für Kino und Filmkultur

Mauritiussteinweg 86-88

59676 Köln

Tel. : 0221 – 397 48-50

Fax : 0221 – 397 48 65

E-Mail: info@film-kultur.de

Internetseiten:

www.film-kultur.de

www.lernort-kino.de

www.kino-fuer-toleranz.de

www.kino-gegen-gewalt.de

www.ins-kino-zum-nachbarn.de



Ice Age

USA 2002

Regie: Chris Wedge, Carlos Saldanha

Buch: Michael Berg, Michael J. Wilson, Peter Ackermann

Produktionsdesign: Brian McEntee

Musik: David Newman

Länge: 81 Minuten

FSK: o.A., empfohlen ab 6 Jahren

ICE AGE

Inhalt

Der Film spielt vor etwa 20.000 Jahren. Die Erde ist erneut von einer Eiszeit betroffen. Gletscher dehnen sich unaufhaltsam von Norden her in südliche Regionen aus. Mensch und Tier müssen nach neuen Lebensräumen suchen.

Scrat, ein eigentümliches Wesen zwischen Eichhörnchen und Ratte, will wie immer seinen Wintervorrat anlegen. Doch die sorgsam gehütete Eichel lässt sich im Eis nicht vergraben. Als Scrat es mit Gewalt versucht, hat dies verhängnisvolle Folgen. Mit großem Getöse brechen die Gletscherberge und gewaltige Eisblöcke stürzen ins Tal. Kleine Ursachen zeigen manchmal große Wirkung.

Die Tiere fliehen vor den hereinbrechenden Naturgewalten gen Süden. Nur Manfred, das eigenwillige Mammut, will sich dem Strom nicht anschließen und macht sich nach Norden auf. Er trifft auf Sid, das Faultier, das auf der Flucht vor zwei nashornähnlichen Ungeheuern ist. Der Einzelgänger Manfred hat keine Lust, sich mit der aufdringlicher Quasselstrippe Sid näher abzugeben, aber er hilft dem Bedrängten dennoch. Sid hält es nun für ratsam, sich seinem Beschützer anzuschließen. An einem reißenden Fluss findet das ungleiche Paar das Menschenbaby Roshan. Seine Sippe wurde von Säbelzähntigern überfallen und die Mutter konnte ihr Kind gerade noch retten, bevor sie selbst von den Fluten hinweggerissen wurde. Sid und Manfred haben zwar ganz andere Dinge im Sinn, können aber den kleinen Jungen nicht seinem Schicksal überlassen. Sie beschließen, Roshan seiner Familie zurückzubringen.

Mit dunklen Absichten schließt sich der kleinen Gruppe der Säbelzähntiger Diego an. Die sehr unterschiedlichen Tiere sind jedoch angesichts der Bedrohungen durch die Natur existenziell aufeinander angewiesen. Zunächst unfreiwillig übernehmen sie zudem mit der Zeit die Rolle der Pflegeeltern von Roshan und erfahren, wie gut es tut, wenn das Kind die Fürsorge dankbar genießt. Diego hat mit seinen Artgenossen verabredet, dass er die kleine Gruppe in eine Falle locken wird, um sich des Babys zu bemächtigen. Als diese aber zuschnappen soll, hat er seine Begleiter bereits so sehr ins Herz geschlossen, dass er sie gegen das eigene Rudel todesmutig verteidigt. So gelingt es am Ende, Roshan seinem Vater zurückzugeben. Die Tiere haben bei der Rettungsaktion den Wert von Freundschaft und gegenseitiger Hilfe kennen gelernt und wollen nunmehr die Gemeinschaft nicht mehr missen.

Das Eis ist längst abgetaut. Scrat bemüht sich, endlich einen Wintervorrat zu schaffen. Da zeigen sich erneut Risse in der Erde.

ICE AGE

Problemstellung

Wenn der computergenerierte Animationsfilm auch vorgibt, die Zuschauer in eine der letzten Phasen des erdgeschichtlichen Eiszeitalters zu führen, so erhebt er kaum den Anspruch, wissenschaftlich exakt dieses Naturphänomen darzustellen. Die Eiszeit ist eher eine Metapher für eine Gefühlslage, die von Vereinsamung und sozialer Kälte bestimmt wird. Im kalten Ambiente, das sich für jedes Lebewesen als außerordentlich bedrohlich erweist, agieren Phantasiefiguren, die sehr menschliche Charakterzüge tragen.

Manfred ist ein Einzelgänger und ausgesprochener Dickschädel. Wenn alle anderen nach Süden gehen, so zieht es ihn in die andere Richtung. Er vertraut auf seine Stärke und glaubt niemanden zu brauchen. Brummig wehrt er alle Annäherungsversuche ab. Erst im Verlauf der Handlung zeigt sich, dass unter der rauen Schale ein weicher Kern steckt.

Sid, das Faultier, ist mit zahlreichen liebenswerten und heiteren Wesenszügen ausgestattet. Er möchte auf möglichst bequeme Weise durchs Leben kommen. Weil er aber weiß, dass er aus eigener Kraft kaum Erfolg haben kann, sucht er die Hilfe anderer. Als er sich um das Baby kümmert, erkennt Sid, dass er Anerkennung findet, wenn er sich für andere einsetzt.

Diego kennt zunächst nichts anderes als die Unterordnung im Rudel. Hinterlist zur Erreichung seiner Ziele erscheint ihm legitim. Einziger Lebenszweck ist der Kampf gegen andere. Freundschaft und Liebe waren für ihn unbekannt. Jetzt stellt er fest, dass auch er Gefühle hat und es ihm gut geht, wenn er ihnen nachgibt.

Die Gruppe von Einzelgängern erlebt den Wert von Freundschaft und Solidarität, indem sie Roshan rettet und zu seiner Sippe zurückbringt. Die Rettungsaktion wird jedoch durch Diegos Artgenossen bedroht, die in dem Kind eine leichte und angenehme Beute sehen. Die beiden Figurengruppen stehen sich diametral gegenüber. Sehr deutlich werden die undemokratischen Strukturen innerhalb der Tigersippe sichtbar. Soto, der dominierende Anführer, verlangt unbedingten Gehorsam und lässt keine Individualität zu. Als herauskommt, dass Diego einen eigenen Weg geht, soll er bestraft werden.

Das Team der Retter hingegen setzt sich aus Individuen zusammen, die die jeweiligen Stärken und Schwächen des anderen anerkennen und sich so gegenseitig ergänzen. Diese Haltung müssen die einstigen Einzelgänger jedoch erst entwickeln, bis sie erkennen, dass sie mit der Akzeptanz anderer Persönlichkeiten und im solidarischen Handeln viel innere Stärke gewinnen.

Die Produzentin Lori Forte meint im Presseheft, der Film sei auch als Geschichte „der ersten dysfunktionalen Familie“ zu verstehen. Sie hat damit den Kern der Story benannt. Besonders deutlich wird das in jenem Moment, als Manfred vor Höhlenmalereien steht, die die Ausrottung einer Mammutherde darstellen. Der große stoische Kerl erinnert sich an die Wärme, die er einst im Kreise seiner Angehörigen verspürt hat. Als brummiger Einzelgänger hatte er versucht, Verletzungen und Sehnsüchte zu verdrängen. Durch die neuen Freunde verspürt er erstmals wieder Zuwendung und Nähe wie in einer Familie.

Als Manfred Diego trotz eigener Gefährdung das Leben rettet, bedeutet dies für Diego ein einschneidendes Erlebnis. Ein solches uneigennütziges Verhalten kannte er bisher nicht. Aus dieser Erfahrung schöpft er schließlich den Mut, seinem Rudel die Stirn zu bieten.

Scrat hat mit der agierenden Gruppe nichts zu tun. Er taucht zwar gelegentlich als hilfreicher Geist auf, doch letztendlich wird über die Figur eine eigenständige Geschichte erzählt, die für sich genommen als selbständiger Kurzfilm bestehen könnte. Der kleine Kerl müht sich unablässig an einer übermächtig erscheinenden Aufgabe ab. Doch am Ende wird er belohnt. Die Figur des Scrat führt zu Beginn des Films in Handlungsort und Handlungszeit ein und setzt den Schlusspunkt des Films. Sie bildet den Rahmen der Geschichte. Zudem ist die Figur ein wesentliches Element, das dem Film Action, Humor und Spannung gibt.

ICE AGE

Filmform

ICE AGE ist nach SHREK und MONSTER AG ein weiterer Computertrickfilm, der zu Beginn des 3. Jahrtausends dem Genre eine neue Dimension erschlossen hat. Im Bereich der Farben und der Lichtsetzung sind neue ästhetische Maßstäbe gesetzt und beeindruckende Landschaftsimpressionen simuliert worden. Spezielle Digitaltechniken vermitteln darüber hinaus dem Zuschauer das Gefühl der Dreidimensionalität. Dies wirkt besonders reizvoll, wenn Scrat vor einer riesigen Eislawine flüchtet oder wenn die Freunde in einer langen Einstellung durch einen hindernisreichen Eistunnel rutschen.

Die Animation der Tiere ist ausgezeichnet, da sie in jeder Bewegung den jeweiligen Charakter visualisieren. Nicht überzeugend ist die Gestaltung der Menschen, die unbeholfen und wenig inspiriert wirkt.

Bei der Landschaftsgestaltung wurde sehr phantasievoll gearbeitet. Die Erde war von mehreren Eisperioden, z.T. regional sehr unterschiedlich, betroffen. Es kam zu Veränderungen der Landschaften. Entsprechende Erkenntnisse der Wissenschaft wurden im Sinne der Filmidee munter kombiniert. All dies macht deutlich, dass das Eiszeitambiente konsequent als Rahmen für eine sehr gegenwärtige Geschichte, die über die Kunstfiguren transportiert wird, genutzt wird.

Bereits in der amerikanischen Urfassung hat man auf bekannte Synchronstimmen gesetzt, die auch in der deutschen Fassung sehr wichtig sind. Herausragend ist Otto Waalkes als Sid. Die Stimme ist nicht nur der Schnelligkeit dieses kleinen Gesellen angemessen, sondern sie trägt auch eine oftmals ironische Doppelbödigkeit, die der Figur eigen ist.

ICE AGE

Fragen

Vorbemerkung

Das vorliegende Arbeitsmaterial ist für Pädagogen zur Vor- und Nachbereitung des Films entwickelt worden. Die folgenden Fragen und Vorschläge zur Erarbeitung des Films bieten Anregungen, die jeder Pädagoge auf das konkrete Alter der Kinder und den jeweiligen Erfahrungs- und Wissensstand abstimmen und erweitern kann.

Eiszeit

Der Film erhebt keinen naturwissenschaftlich begründeten Anspruch, die erdgeschichtliche Periode des Eiszeitalters fachgerecht darzustellen. Trotzdem sind entsprechende Anspielungen allein vom Titel her gegeben, sodass eine kurze Einführung angemessen erscheint.

Inhaltlich sollte deutlich werden, dass es in Folge von Klimaveränderungen (aktueller Bezug) mehrere Eiszeiten gab und dass entsprechende Anspielungen im Film auf die jüngst zurückliegende Periode abzielen. Sie begann vor 20.000 Jahren und endete vor 10.000 Jahren.

Folgende Fragen können ein Gefühl für die Zeitdimension wecken:

- Wie alt seid ihr?
- Wie alt sind eure Eltern, eure Großeltern?
- Vor wie viel Jahren lebte Robin Hood?
- Wann ist Jesus Christus geboren worden?
- Wann lebten die Dinosaurier?

- Was erfahren wir im Film über die Eiszeit?
- Wie lebten die Menschen damals?
- Wie war ihre Sprache?
- Welche Kunst der Eiszeitmenschen ist im Film zu sehen?

Figuren

Die handelnden Figuren sind Phantasiewesen.

- Welche Figuren kommen vor? Beschreibt sie! Zeichnet sie!
- Welche Figur ist euch sympathisch und welche nicht? Warum?
- Welche Stärken und Schwächen haben die Figuren?
- Wie versuchen sich Manfred, Sid und Diego gegenüber den anderen durchzusetzen?

Handlung

- Erzählt die Geschichte des Films nach!
- Welches Problem haben alle Filmfiguren gemeinsam?
- Wie kommen Sid und Manfred zusammen? Wie verhalten sie sich dabei?
- Was ist das Besondere zwischen Diego und Sid?
- Warum wollen die drei dem Kind helfen? Welche Gründe haben sie?
- Warum schließt sich Diego der Gruppe an? Welche Absichten verfolgt er?
- Beschreibt das Rudel der Säbelzahn tiger, wie leben sie?
- Welchen Unterschied gibt es zwischen der Gruppe der Säbelzahn tiger und den drei Freunden?
- Wie verändern sich Manfred, Sid und Diego und warum verändern sie sich?
- Wieso lehnt sich Diego gegenüber Soto und dem Rudel auf? Wie findet ihr sein Verhalten?
- Welche Rolle spielt Scrat?
- Was hat Scrat mit der eigentlichen Handlung zu tun?
- Was hat Scrat für ein Problem? Wie versucht er es zu lösen, mit welchem Ergebnis?

Form

- Welche Bilder haben euch gefallen, welche findet ihr erschreckend? Warum?
- Wie wirken die Figuren auf euch? Gibt es Unterschiede zwischen den Tier- und Menschenfiguren?
- Wie wirkt die Eiszeitlandschaft?
- Was unterscheidet einen Trickfilm von anderen Filmen? Was ist das Besondere daran?

ICE AGE

Literaturhinweis

Ice Age – Eine Geschichte aus der Eiszeit, Egmont-Pestalozzi-Verlag

DVD

Der Film ist auch als Video und DVD erhältlich (Anbieter: 20th Century Fox Home Entertainment). Die DVD enthält außer der deutschen und englischen Fassung als zusätzliches Material "Scrats neue Abenteuer" (3-minütige Extraeinlage); unveröffentlichte Szenen mit Audiokommentar des Regisseurs, Blue Sky Featurettes, Making Of, den Oscar-gekrönter Kurzfilm "Bunny" inkl. zuschaltbarem Kommentar sowie eine interaktive Charakter-Galerie.