

SPECKY FOUR EYES

Materialien für den Einsatz im Unterricht

Sabrina Richter und Sofie Kienzle

Kurzbeschreibung der Unterrichtseinheit

Specky 4 Eyes ist ein französischer Zeichentrickfilm der sich einerseits mit der Fantasiewelt von Kindern beschäftigt, andererseits aber auch Mobbing und Ausgrenzung in der Schule thematisiert. Das Konzept ist ausgelegt für Schüler **ab der 3. Klasse**.

Die **Fantasie** anzuregen und ihre Bedeutung für die kindliche Entwicklung zu thematisieren sind ebenso bedeutsam wie die Frage nach unterschiedlichen Wahrnehmungen und dem Umgang mit den eigenen Stärken und Schwächen. Der Film greift das Thema Mobbing in der Schule auf und regt zur Diskussion über den Umgang mit Außenseitern an. All dies sind Themen, die auf das **Erwachsenwerden** anspielen und zugleich einen Bezug zum Erlebnishorizont der Schüler herstellen.

Im praktischen Teil hauchen die Schüler in Anlehnung an den Trickfilm mit Hilfe der Technik des **Morphing** einem leblosen Alltagsgegenstand Leben ein. Sie haben die Möglichkeit, Fantasiewesen entsprechend ihres Erlebnishorizontes und ihrer eigenen Fantasie zu erstellen und verwandeln Zeichnungen von Alltagsgegenständen schrittweise in Fantasiegestalten. Dies geschieht durch eine **einfache Zeichenanimation**. Es wird nicht nur die Fantasie der Kinder gefördert; auch der kreative Umgang mit Medien und zeichnerische Fertigkeiten werden weiterentwickelt. Auch die technikfreie Version greift die Verwandlung auf: **Aus Alltagsgegenständen Fantasiewesen** gebastelt werden.



Zielgruppe

- ab Klasse 3

Bezüge zum Bildungsplan

- Wer bin ich, was kann ich?
- Erleben und Darstellen

Der Film

Specky Four Eyes

Inhalt

Beim kleinen Arnaud, dem Protagonisten des Zeichentrickfilms „Specky Four Eyes“, wird eine starke Kurzsichtigkeit diagnostiziert, was ihn zum Tragen einer riesigen unvorteilhaften Brille zwingt. Von nun an ist für ihn nichts mehr wie es war: Die Welt erscheint ihm trostlos und er wünscht sich die verschwommene vertraute Welt mit all den Fantasiewesen und den darin erlebten Abenteuern zurück. Zudem wird er wegen seiner neuen Brille in der Schule gehänselt. Er beschließt, die Brille nicht mehr zu tragen und gerät in Gefahr als er seinen einzigen Freund und Begleiter verliert – eine Muschel, die er ohne Brille als ein lebendiges Wesen wahrnimmt. Auf der Suche nach seinem Freund gerät er auf Gleise und stellt sich einem schnaufenden Drachen entgegen, der in Wirklichkeiten ein heran nahender Zug. Dem Zugführer gelingt es in letzter Minute, den Zug zu stoppen. Seine Eltern zeigen sich verständnislos und zwingen ihn von nun an zum Tragen der Brille. Er soll endlich aufwachen und Erwachsen werden. Schweren Herzens verabschiedet er sich von seiner Fantasiewelt in dem sicheren Wissen, dass hinter den Dingen mehr steckt, als das was man sieht.

Daten zum Film

- Regie: Jean-Claude Rozec
- Land: Frankreich
- Dauer: 8:42 Min
- Technik: Zeichentrick

Themenschwerpunkte

Der Film spielt auf mehreren Ebenen in denen folgende Themen schwerpunktmäßig aufgegriffen werden:

Erstens die Wahrnehmung der Welt von Kindern, Verwischen von Fantasie und Realität. Behandelt wird dieses Thema im Film mit Hilfe von Morphing-Effekten durch Absetzen und Tragen der Brille verändert sich Arnauds Welt. Die Freiheit, die durch Fantasie entsteht, wird durch die Verwandlung von Alltagsgegenständen in fantastische Wesen aufgegriffen. Zudem wird viel mit Spiegelungen und Schatten gearbeitet, jeweils Projektionen der Realität.

Zweitens das Erwachsen werden. Auch das wird an der Brille fest gemacht. Durch das Tragen der Brille übernimmt Arnaud Verantwortung. Obwohl er weiß, dass seine Welt dadurch trist wird, verabschiedet er sich von seiner Fantasiewelt.

Der dritte Punkt ist eng mit dem zweiten verwoben. Es ist die Beziehung zwischen Eltern und Kind. Arnauds Eltern fordern ihn dazu auf, Verantwortung zu übernehmen und er gehorcht, obwohl es in seinen Augen nicht richtig ist.



Viertens der Umgang mit Außenseitern am Beispiel von Mobbing, ein Thema das jeder aus dem Schulalltag kennt. Arnaud wird auf Grund seiner Brille, die er wegen seiner starken Kurzsichtigkeit tragen muss, zum Außenseiter. Eines der wenigen Worte, die im Film in direkte Rede von den beteiligten Figuren gesprochen wird, ist „Brillenschlange“, gleichzeitig der Titel des Films. Aus diesem Motiv kann die Frage nach dem Umgang mit Außenseitern erörtert werden.

Als letzter Schwerpunkt wird der Umgang mit den eigenen Stärken, Schwächen und Ängsten thematisiert. Die Situation, in der sich Arnaud auf der Suche nach seinem Freund dem vermeintlichen Drachen stellt, kann als Parabel für die Überwindung eigener Ängsten gesehen werden.

Charaktere und Beziehungen

Arnaud ist ein schweigsamer Einzelgänger, der von seinem Umfeld diskriminiert wird. Sein einziger Freund ist seine Muschel. Durch das Tragen einer Brille verliert er diesen einzigen Freund. Zudem sind die Stimmungen der beiden Charaktere stark aneinander gekoppelt. Wenn die Muschel zum Leben erwacht, beginnt sie zu lachen und somit auch Arnaud.

Seine Eltern sind unfähig, seine Welt zu verstehen und zwingen ihn in eine konforme Welt, die er als traurig und Angst einflößend empfindet. Diese Welt hat scheinbar nur Nachteile für ihn.

In der letzten Szene des Films stellt sich heraus, dass sein Freund – die Muschel – die ganze Geschichte erzählt

Eine wiederkehrende Charakterfigur ist ein Einhorn, das Arnaud zum ersten Mal in einer Pfütze sieht als er seine Brille wegwirft. Er folgt dem Einhorn Pfütze für Pfütze und verliert dann im Eifer seine Muschel. Als er am Ende der Films im Bett liegt, entschlossen sich von seiner vertrauten Welt zu verabschieden, fragt er sich, wo es ist und ob er es wieder sehen wird. Das Einhorn ist ein Fabelwesen, dessen tatsächliche Existenz aber seit Tausenden von Jahren Möglichkeit der Existenz von Einhörner als reale Lebewesen diskutiert. Dieses Tier ist deshalb ein sehr gutes Symbol für die Grenze zwischen realer Welt und Fantasiewelt.

Formal-ästhetische Aspekte

Der Film ist in schwarz/weiß gezeichnet und enthält als zentrale Elemente das Morphing und das Spiel mit Schärfe und Unschärfe als Transmitter zwischen den beiden Welten.

Die Erzählperspektive ist personal, Erzähler ist die Muschel, die die Geschichte immer entlang von Arnauds Erlebnissen und Gefühlen erzählt und dem Zuschauer damit auch Informationen über Arnauds Innenleben liefert.

Zeitweise zeigt die subjektive Kamera die Welt aus der Sicht Arnauds. Dies hilft dem Rezipienten zusätzlich, sich in ihn hineinzu-versetzen. Die subjektive Kamera folgt meistens einer Nahaufnahme von Arnauds Gesicht, mit oder ohne Brille. Davon abhängig sieht man entweder die reale oder die Fantasiewelt von Arnaud. Die Fantasiewelt wird technisch verfremdet, Unschärfe signalisiert den Blick aus der Sicht eines Brillenträgers ohne Brille. Erst nach und nach zeigen sich die Fantasieobjekte in voller Schärfe.



1. Nahaufnahme mit Brille



3. Nahaufnahme ohne Brille



2. Sichtweise mit Brille



4. Sichtweise ohne Brille

Der Übergang der Alltagsgegenstände zu fantastischen Wesen wird unter anderem mit Hilfe von Blenden vollzogen.

Verschiedene Dinge, die auf perspektivisch unterschiedlichen Ebenen liegen erscheinen häufig wie ein Objekt, ein Mittel, das auch in der Malerei des Surrealismus angewandt wurde.

Der Erzähler der Geschichte ist die Muschel, die auch das Gesprochene der Protagonisten in indirekter Rede wiedergibt. Das einzige Wort, das in direkter Rede gesprochen wird, ist „Brillenschlange“, durch das Arnaud von seinen Mitschülern gehänselt wird.

Begriffe:

- Morphing
- Schärfeverlagerung

Filmrezeption

Methoden und Tipps

Einleitend könnte man die Unterrichtseinheit mit folgender Frage beginnen: „Wer hat in den Wolken schon einmal ein Tier gesehen?“

Um die Schüler an die Themen Fantasie und unterschiedliche Wahrnehmung heranzuführen, könnte man ihnen ein unscharfes Bild oder eine optische Täuschung zeigen und diese dann von ihnen interpretieren lässt.

Eine Möglichkeit wäre, den Schülern das unter dem Namen Vexierbild bekannte Phänomen näher zu bringen. Ein berühmtes Beispiel hierfür ist das Bild „Meine Frau und meine Schwiegermutter“ von dem Karikaturisten W.E. Hill, das 1915 erschienen ist. Auch ein Ausflug in die Kunst der Surrealisten ist möglich (z. B.: Malereien von Salvador Dalí, auf denen Landschaften und Szenen aus Einzelpersonen und Objekten zusammengesetzt sind, die bei näherer Betrachtung ganz andere Bilder zu Tage fördern, wie "Der große Paranoiker", "Die unsichtbare Büste des Voltaire" oder "Schwäne spiegeln Elefanten").

Indem die Schüler die Freiheit, die ihnen die Fantasie bietet entdecken, können sie eigene Ideen entwickeln und diese in ihren Eigenproduktionen einbringen. Es bietet sich an, die Schüler beim zweiten Sehen des Films in Gruppen einzuteilen, die sich jeweils auf unterschiedliche Aspekte des Films konzentrieren (siehe auch Arbeitsblätter).

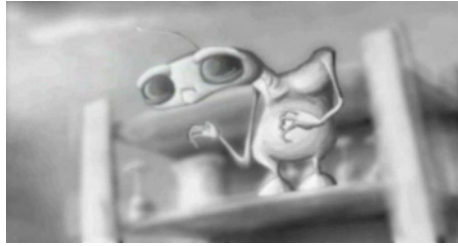
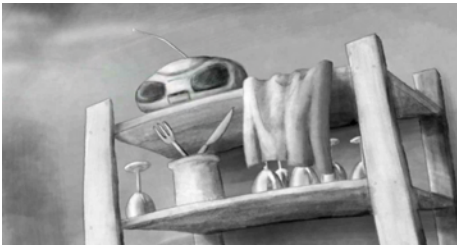
Anschließend, d.h. nach dem Anschauen des Films, kann die Aufmerksamkeit der Schüler mit folgenden Fragestellungen auf die ausgewählten Aspekte des Films gelenkt werden:

- Ist Arnauds Kurzsichtigkeit nur eine Schwäche?
- Ist das Flucht oder Stärke?
- Behindert seine Brille ihn oder ist sie eine Bereicherung?
- Sieht die Welt für Alle gleich aus?
- Warum ist es gut, Fantasie zu haben?

- Warum haben seine Eltern kein Verständnis dafür?

Um an die formal-ästhetischen Besonderheiten des Films anzuknüpfen können folgende Fragen gestellt werden:

- Wer kann sich an welche Metamorphose erinnern?
- Aus welchen Gegenständen setzen sich die Fantasiewesen zusammen?
- Wie wird im Film zwischen Realität und Fantasiewelt unterschieden?



Für den Übergang von der rezeptiven zur produktiven Ebene sollen die Schüler sich Gedanken machen, welche Alltagsgegenstände sich für eine Veränderung anbieten. Worin erkennen die Schüler in ihrem Alltag andere ähnlich aussehende Dinge?

Produktion

Ich sehe was, was...

Beschreibung der Einheit

Die Animation lässt sich in einer Schuldoppelstunde durchführen, wenn die Technik bereits funktionsfähig bereit steht und die Vorlage bereits ausgewählt wurde. Von einer einfachen bis zur komplexen Metamorphose ist alles möglich, der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt.

Auch für die Vorbereitung braucht man nicht besonders viel Zeit: Ist die Technik ausgeliehen und aufgebaut kann es eigentlich schon losgehen.

Zeitaufwand

- Vorbereitung: 20 min
- Durchführung: 90 min

Technische Voraussetzungen

Für eine Gruppe von je maximal fünf Schülern werden benötigt:

- 1 Webcam (wird über USB mit dem Laptop verbunden)
- 1 Laptop mit Stop-Motion Programm (z.B. MonkeyJam)

Um die Kamera senkrecht zu befestigen eignet sich ein Mikrofonstativ, an dem die Kamera mit Klebeband befestigt wird.

Benötigte Materialien

- OHP-Folien
- Folienstifte (non-permanent)
- Vorlage
- einfarbige Unterlage
- Schwamm oder Lappen zum Wegwischen der Linien



Vorbereitung

Bevor man mit dem Morphing beginnt, ist es wichtig, die Klasse in die Technik einzuweisen.

Die Kamera wird über USB mit dem Laptop verbunden und senkrecht zum Geschehen ausgerichtet und sicher befestigt.

Das Programm MonkeyJam erkennt die Kamera automatisch. Man sollte darauf achten, dass man die Bilder in einem eigenen Ordner speichert (Speicherort auswählen).

Man entscheidet sich für 25 Bilder pro Sekunde. Das erleichtert die Nacharbeit in gängigen Schnittprogrammen ohne zu große Qualitätsverluste durch überflüssiges Neuberechnen der Einzelbilder.

So kann man auch ungefähr die Länge des Filmes kalkulieren. Bei 25 Bildern pro Sekunde benötigt man für einen einminütigen Film 1440 Bilder. Um den Animationsaufwand trotzdem geringer zu halten, kann im Aufnahme Fenster der Software eingestellt werden, dass pro Aufnahme zwei Bilder gemacht werden sollen. So sind pro Sekunde nur 12 Veränderungen nötig. Bei 12 Bildern pro Sekunde werden immerhin noch 720 Bilder für eine Minute Film benötigt.

Achtung, die Kamera darf zwischen den Aufnahmen nicht bewegt werden. Man sollte sie möglichst so befestigen, dass kein Schüler dagegen stößt, und darauf achten, dass die Kinder Abstand halten. Wird die Kamera bewegt ist es sehr schwer, den identischen Bildausschnitt wieder zu finden und somit die Animation ohne Ruckeln fortzusetzen. Um Lichtschwankungen zu vermeiden kann mit Kunstlicht beleuchtet werden. Außerdem sollte man darauf achten, dass die Schüler bei der Aufnahme eines Bildes keinen Schatten auf dieses werfen.

Durchführung

Jede Gruppe erstellt eine Vorlage (Alltagsgegenstand) und überträgt diese mit einem non-permanenten Stift auf die Folie.

In einer Gruppe sollten jeweils nicht mehr als fünf Kinder arbeiten. Jeder Schüler bekommt eine Aufgabe zugewiesen. Man benötigt einen, der die Fotos macht, einen, der aufpasst, dass sich nichts im Aufnahmeradius befindet und der Rest darf die Veränderungen am Bild vornehmen. Zudem kann einer die Funktion der Regie übernehmen und alles überwachen.

Die Schüler sollten sich bei den Aufgaben abwechseln, damit jeder Schüler zum Zug kommt. Das Animieren erfordert viel Konzentration und Durchhaltevermögen, schon deshalb kann ein Rollenwechsel hilfreich sein.



Zuerst werden von der Vorlage mit dem Ausgangsgegenstand ca. 25 Aufnahmen gemacht, damit dieses später im Endprodukt auch als Ursprungsgegenstand wahrgenommen werden kann, ebenso das letzte Bild vom fertigen Gegenstand.



Ausgehend von der Vorlage werden minimale Veränderungen vorgenommen, indem Schritt für Schritt Teile der Linien mit dem Schwamm oder einem Lappen weggewischt und in veränderter Form neu gezogen werden. Nach jedem Schritt wird eine Aufnahme gemacht - je geringer die Veränderung desto fließender der Übergang.

Dieser Vorgang wird bis zum fertigen Endprodukt wiederholt. Zwischen Anfangs- und Endprodukt sollten mindestens 250 Bilder entstehen, also 125 Einzelaufnahmen erstellt werden, um eine langsame flüssige Metamorphose von 10 Sekunden zu erhalten.

Alternativer Vorschlag ohne Technikeinsatz

Als Alternative zum Morphing können die Schüler aus Alltagsgegenständen und verschiedenen Materialien ein Fantasiewesen zusammen setzen. Dabei dient ein Gegenstand als Ausgangspunkt an dem dann nach und nach andere Dinge befestigt werden. Die Schüler sollten zwischendurch ihr Wesen immer wieder mit Abstand betrachten. Die aktuelle Interpretation des Fantasiewesens während des Arbeitsprozesses regt so die Fantasie an und bewirkt, dass es sich während seiner Entstehung plötzlich in eine ganz andere Richtung entwickeln kann.

Anhang

MonkeyJam:

- Kostenloser Download z.B. bei http://download.chip.eu/de/MonkeyJam-3.0-beta_262758.html

Anleitung zu MonkeyJam:

- http://www.mediaculture-online.de/fileadmin/handouts/mega_monkeyjam.pdf

SPECKY FOUR EYES

Gruppe 1 – Spiegelungen und Schatten

Im Film sind einige Spiegelbilder zu sehen von Gegenständen, die sich in anderen spiegeln.

Was spiegelt sich in was?

Das ist das Spiegelbild	Hier spiegelt es sich

Welche Gegenstände haben deutliche Schatten?

Was könnten die Spiegelungen und Schatten bedeuten?

SPECKY FOUR EYES

Gruppe 2 – Wirklichkeit und Fantasie

Manche Gegenstände verwandeln sich wenn Arnaud keine Brille trägt.

Welche Gegenstände sind das?

Das sieht Arnaud <u>mit</u> Brille	Das sieht Arnaud <u>ohne</u> Brille

An einer Stelle erscheint ein Fabelwesen, das so ähnlich aussieht wie ein Pferd.

Wie heißt das Tier? _____

Wird Arnaud es wieder sehen? _____ (Ja / Nein)

Warum denkt ihr das?
