

Michael Mittermeier spricht den Drachen Hektor



WALT DISNEY
PICTURES PRÄSENTIERT

Hexe Lilli

DER DRACHE
UND DAS MAGISCHE BUCH

Medienpädagogische
Begleitmaterialien

Medienpädagogische Begleitmaterialien

Hexe Lilli - Der Drache und das magische Buch

Regie	Stefan Ruzowitzky
Drehbuch	Stefan Ruzowitzky, Armin Toerkell, Ralph Martin (nach den Kinderbüchern von KNISTER)
Kamera	Peter von Haller
Darsteller/innen	Alina Freund (Lilli), Sami Herzog (Leon), Anja Kling (Lillis Mutter), Pilar Bardem (Surulunda), Michael Mittermeier (Stimme von Hektor), Ingo Naujoks (Hieronymus), Theo Trebs (Andreas), Leonard Boes (Jonas), Antonia von Melville (Mona), Yvonne Catterfeld (Blondine) u.a.
Produzenten/innen	Corinna Mehner, Martin Husmann (blue eyes Fiction GmbH & Co. KG), Michael Coldewey (Trixter Productions GmbH & Co. KG)
Produktion	blue eyes Fiction GmbH & Co. KG, Trixter Productions GmbH & Co. KG in Koproduktion mit DOR Film- produktionsgesellschaft mbH, Steinweg Emotion Pictures S.L., Classic SRL, Buena Vista International Film Production (Germany) GmbH, Babelsberg Film
Laufzeit	89 Minuten
Kinostart	19. Februar 2009
Verleih	Walt Disney Studios Motion Pictures Germany GmbH
Prädikat der Filmbewertungs- stelle Wiesbaden	besonders wertvoll
Genre	Komödie, Kinderfilm
FSK	ohne Altersbeschränkung
Medienpädagogische Alters- empfehlung	ab 6 Jahren / ab 1. Klasse
Themen	Fantasie, Märchen, Abenteuer, Kinder und Erwachsene, Literaturadaption
Eignung für die Schulfächer/ Fächerverbünde	Deutsch, Kunst/Werken

Medienpädagogische Begleitmaterialien

Hexe Lilli - Der Drache und das magische Buch

Über HEXE LILLI

Als ein kleiner grüner Drache mit einem Zauberbuch in Lillis Haus auftaucht, verändert sich ihr Leben von Grund auf. Sie soll die neue Superhexe werden. Zunächst nutzt sie die Zauberei für ihre eigenen Zwecke. Doch dann muss sie dem Magier Hieronymus das Handwerk legen, der mit Hilfe ihres Zauberbuchs die Welt beherrschen will.

HEXE LILLI basiert auf den Figuren der Kinderbücher von KNISTER. Geschichten mit Hexen gibt es vielerlei. Doch Lilli lebt mit ihrer Mutter und ihrem jüngeren Bruder Leon nicht in einer typischen Märchenwelt, sondern hier und heute, in einer kleinen Stadt. Eigentlich ist sie auch gar nicht außergewöhnlich, sondern ein normales Mädchen, das jeden Tag wie andere Kinder in die Schule gehen muss, sich mit ihrem Bruder streitet und manchmal Liebeskummer hat. Der Film erzählt, wie Lilli zur Hexe wurde und wie das magische Buch von nun an ihr Leben auf den Kopf stellt. Dabei wurden die Illustrationen der Kinderbücher in eine detaillierte und farbenfrohe Ausstattung „übersetzt“, die eine zugleich vertraute und fantasievolle Welt entstehen lässt.

Wovon handelt HEXE LILLI?

Surulunda ist eine sehr mächtige Hexe. Eine richtige Superhexe also. Aber sie ist auch schon sehr alt. Daher ist es an der Zeit, das große Buch mit all den Zauberformeln an eine junge Hexe weiterzugeben. So wertvoll allerdings ist Surulundas Buch, dass auch schon der ebenso zwielichtige wie schusselige Magier Hieronymus es in seine Gewalt bringen möchte. Nur dank der Hilfe des verfressenen kleinen Flugdrachens Hektor gelingt es Surulunda, einen Diebstahl zu vereiteln und Hieronymus in einem alten Schloss einzusperren.

Schnell muss eine geeignete Nachwuchshexe gefunden werden. Surulunda schickt Hektor mit dem Zauberbuch auf die Suche. So verschlägt es den Drachen ins Haus von Lilli, einem ganz normalen Mädchen. Zunächst kann Hektor gar nicht glauben, dass sie die neue Superhexe werden soll. Schließlich ist sie noch ein Kind. Das Zauberbuch aber besteht darauf, dass es sich nicht verfliegen hat. Also zückt Hektor seinen Stift: 99 Stunden hat Lilli Zeit, sich als ehrwürdige Nachfolgerin von Surulunda zu beweisen. Anfangs noch steht es dabei gar nicht gut für Lilli. In der Schule hext sie erst der blöden Mona und ihren hochnäsigen Freundinnen Hundeschwänze an, dann setzt sie versehentlich das Klassenzimmer unter Wasser, weil sie nicht genug für ihre Mathearbeit gelernt hat, und schließlich erzaubert sie sich auch noch die Liebe von Andreas – obwohl der mittelalterliche Spruch nicht die Wirkung hat, die sie sich erhofft hatte. Hektor sieht bereits schwarz für Lillis Zukunft als neue Superhexe.

Hieronymus hingegen hat Glück. Denn Surulundas Zauberkräfte werden zunehmend schwächer. So kann er sich aus seinem Kerker befreien. Als ihm durch einen unglücklichen Zufall schließlich auch noch das Zauberbuch in die Hände fällt, steht seinen finsternen Weltbeherrschungsplänen nichts mehr im Wege. Fast nichts. Mit Schrecken beobachten Lilli, ihr Bruder Leon, der schöne Andreas, die doofe Mona und der Streber Jonas, wie die Welt immer farbloser und langweiliger wird. Von den Erwachsenen ist keine Hilfe mehr zu erwarten, denn Hieronymus hat sie bereits verzaubert und fest im Griff. Gemeinsam mit den anderen Kindern und Hektor beschließt Lilli, Hieronymus einen Strich durch die Rechnung zu machen.

Medienpädagogische Begleitmaterialien

Hexe Lilli - Der Drache und das magische Buch

Aufbau und Konzept dieser Begleitmaterialien

Die filmpädagogischen Anregungen dieser Broschüre sind in drei Teile untergliedert:

Der erste Teil richtet sich an Lehrerinnen und Lehrer. Darin werden die Themen des Films, Bezugspunkte zum Unterricht sowie die Aufgaben der Arbeitsblätter knapp vorgestellt.

Der zweite Teil besteht aus Arbeitsblättern, die als Kopiervorlage im Unterricht eingesetzt werden können. Diese beziehen sich zum einen auf die filmische Umsetzung, zum anderen auf die Inhalte des Films.

Der dritte Teil schließlich gibt einen Einblick in den Entstehungsprozess eines Films, in dem reale Menschen und computeranimierte Figuren gemeinsam auf der Leinwand erscheinen.

Die Aufgaben sollen zu einer Förderung der Filmkompetenz beitragen, indem sie

- > das Filmverständnis durch die Auseinandersetzung mit den Filmfiguren vertiefen,
- > die persönliche Beschäftigung mit den Themen des Films unterstützen,
- > die Wahrnehmung von Bildern schulen und zum genauen Hinsehen einladen,
- > durch praktische Arbeitsvorschläge zu einer aktiven und kreativen Auseinandersetzung mit den filmischen Gestaltungsmitteln anregen.

Vom Papier auf die Leinwand: Eine Buchheldin geht zum Film (Arbeitsblatt 1)

(> Deutsch, Kunst/Werken)

Dieses Arbeitsblatt eignet sich als Vorbereitung auf den Kinobesuch.

Die Schüler/innen äußern ihre **Erwartungen an Lilli**. Wenn sie die „Hexe Lilli“-Bücher kennen, haben sie bereits ein bestimmtes Bild von Lilli im Kopf und sind vertraut mit Lillis Welt. Nach dem Film können sie vergleichen, inwiefern der Film ihre Erwartungen erfüllt hat.

Die Aufgabe **Hexe Lilli und KNISTER** stellt den Autor der Buchvorlage vor und dient als Beobachtungsaufgabe für den Kinobesuch. KNISTER hat viele Dinge, die er mag oder nicht mag, in die Geschichte von Hexe Lilli eingebaut. Diese wurden von den Drehbuchautoren und dem Regisseur auch in den Film übernommen. So lebt Surulunda in einem Segelboot (KNISTERs Hobby), Lilli isst Spaghetti (KNISTERs Lieblingsessen), ihre Kleidung und ihr Zimmer sind überaus bunt (KNISTERs Lieblingsfarbe) und der Film handelt davon, wie Hieronymus die Welt immer grauer, langweiliger und geordneter macht (was KNISTER gar nicht mag). Im Anschluss erstellen die Schüler/innen einen Steckbrief von sich selbst und entwickeln daraus eine Geschichte, in die ihre Lieblingsbeschäftigungen einfließen.

Schon Filmplakate erzählen viel über die Handlung eines Films. Sie hängen an Litfaßsäulen, in den Schaukästen von Kinos, ihre Motive werden in Zeitungen und Zeitschriften abgedruckt und auf Websites verlinkt. Sie sollen Lust auf den Film machen und müssen daher in einem einzigen Bild Hinweise darüber vermitteln, worum es in dem Film geht und was für ein Film die Kinobesucher/innen erwartet. Die Aufgabe **Das Filmplakat** stimmt auf den Film ein. Das Plakat stellt die wichtigsten Personen des Films vor. Außerdem zeigt es zwei Farben, die im Film eine besondere Rolle spielen: Rot (wie Lillis Haare und Kleidung) und Grün (wie der Drache Hektor). Durch eine Beschreibung des Filmplakats lernen die Schüler/innen, Bilder genauer zu betrachten und ihre Aufmerksamkeit auch auf zunächst Unscheinbares zu lenken.

Medienpädagogische Begleitmaterialien

Hexe Lilli - Der Drache und das magische Buch

Lilli wird eine Hexe (Arbeitsblatt 2)

(> Deutsch)

Auf diesem Arbeitsblatt dreht sich alles um Lilli als moderne Hexe und was sie mit ihrer neuen Fähigkeit anstellt.

HEXE LILLI spielt mit Märchenklischees. Denn Lilli ist weder alt, noch hat sie Narben oder trägt dunkle Kleidung. Und böse ist sie schon gar nicht. Die Aufgabe **Lilli ist eine besondere Hexe** lädt dazu ein, über die „typischen“ Hexen in Märchen nachzudenken und diese mit der „modernen“ und freundlichen Lilli zu vergleichen. Damit werden zugleich Erzählmuster klassischer Märchen deutlich.

Lilli ist die sympathische Identifikationsfigur des Films. Doch warum ist dies eigentlich so? In der Aufgabe **Was magst du an Lilli?** schreiben die Kinder auf oder erzählen, was ihnen gut an Hexe Lilli gefällt und warum sie sie mögen. Dadurch fassen sie in Worte, was ihnen wichtig ist und welche Themen und Eigenschaften sie ansprechen.

Lilli zeichnet aus, dass sie auch Fehler macht und nicht perfekt ist – obwohl sie natürlich keine Fehler machen will. Als sie das Zauberbuch findet, nutzt sie es zunächst dazu aus, um in einer Schulaufgabe zu mogeln und Mädchen, die sie nicht leiden kann, zu verhexen. Hektor ist darüber ganz und gar nicht erfreut. Denn Lilli darf sich nichts zu Schulden kommen lassen, wenn sie die neue Superhexe werden will. **Hektors Liste** regt dazu an, Lillis Hexereien noch einmal zusammenzufassen. Da Hektor Lilli am Ende sehr mag, lässt er die Liste mit den ganzen Minuspunkten kurzerhand verschwinden. In einem Rollenspiel spielen die Schüler/innen nach, wie Hektor Surulunda überzeugen könnte, dass Lilli die geeignete Nachfolgerin ist.

Zaubern will gelernt sein (Arbeitsblatt 3)

(> Deutsch)

„Was wäre, wenn du zaubern könntest?“

Die Faszination von Hexen und Zauberern in Märchen besteht darin, dass sie Dinge tun können, die für uns unmöglich sind. Die Aufgabe lädt zu einem Gedankenspiel ein. In Anlehnung an den Film erfinden die Schüler/innen eigene Zauberreime – und denken sich aus, was passieren könnte, wenn man beim Zaubern einen Fehler macht.

Auch Bilder erzählen eine Geschichte (Arbeitsblatt 4)

(> Deutsch, Kunst/Werken)

Filme erzählen ihre Geschichten sowohl durch Dialoge und Handlungen als auch durch die Gestaltung der Bilder.

Die Veränderung der Welt durch den Manipulationszauber von Hieronymus macht dies besonders deutlich: Plötzlich verhalten sich nicht nur die Erwachsenen sehr seltsam, sondern auch die Farben verschwinden aus dem Leben. Was vorher bunt und fröhlich war, wird nun grau und trist. Und aus dem lebhaften Chaos wird eine strenge Ordnung. Anhand von Fotos aus dem Film beschreiben die Schüler/innen diese Veränderung.

Medienpädagogische Begleitmaterialien

Hexe Lilli - Der Drache und das magische Buch

Seltsame Maschinen (Arbeitsblatt 5)

(> Deutsch, Kunst/Werken)

Das Arbeitsblatt gibt Anregungen, um die Pläne von Hieronymus und ihre Vereitlung durch Lilli noch einmal zu rekapitulieren.

Die fantasievolle Gestaltung der Maschine im Film dient zudem als Anlass, um eine eigene „Weltbeherrschungsmaschine“ zu zeichnen oder als Modell zu basteln. Dabei sollten die Schüler/innen sich auch mit den Gestaltungsmitteln aus dem Film auseinandersetzen, der diese Maschine in grauen Farben darstellt und für die Hypnose auf verwirrende Muster zurückgreift.

Und wie geht es jetzt weiter? Eine Fortsetzung... (Arbeitsblatt 6)

(> Deutsch)

HEXE LILLI erzählt die Geschichte, wie Lilli zaubern lernt.

Am Ende wurde die Gefahr durch Hieronymus erst einmal abgewendet. Doch es gibt viele Möglichkeiten, wie die Geschichte weitergehen könnte. Die Schüler/innen erinnern sich an das Ende des Films und entwickeln anschließend in Kleingruppen Fortsetzungen für Lilli, Hektor und Hieronymus. Danach fügen sie diese drei Geschichten zu einer großen Handlung zusammen. Dadurch werden sie vertraut mit den Konventionen von Fortsetzungen und Erzählmustern.

Hintergrund: Wie kommt der Drache in den Film?

(> Deutsch, Kunst/Werken)

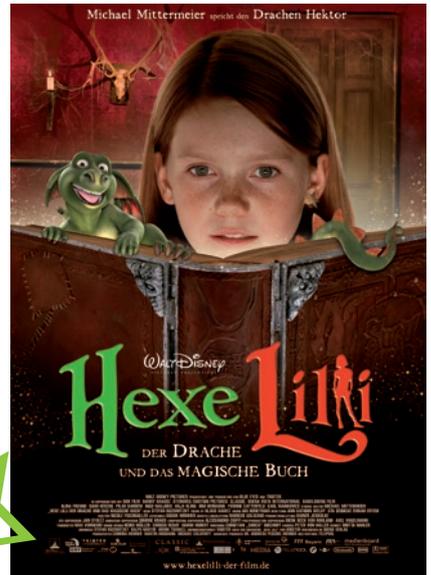
In HEXE LILLI werden Realfilm und Computeranimation vermischt.

Der Text erklärt in einfachen Schritten, wie der Drache Hektor entsteht und in die reale Welt von Lilli kommt. Mit einer Fotomontage können die Schüler/innen selbst ausprobieren, wie mit Fotos getrickst werden kann.

Arbeitsblatt 1c:

Vom Papier auf die Leinwand -
Eine Buchheldin geht zum Film

Das Filmplakat



So sieht das Filmplakat
von HEXE LILLI aus:



Beschreibe das Plakat so genau
wie möglich.
Die folgenden Fragen können dir
helfen:



> Wer sind die Hauptfiguren?

> Welche Rolle spielt
der Drache?

> Was für ein Buch hält das
Mädchen in der Hand?
Was steht wahrscheinlich in
dem Buch?

> Welche Bedeutung hat das
Buch für das Mädchen?

> Welche Farben kommen auf
dem Plakat besonders häufig
vor? Achte im Kino darauf,
wo diese Farben auch im Film
auftauchen.



Arbeitsblatt 4:

Auch Bilder erzählen eine Geschichte

Nachdem Hieronymus Surulandas Zauberbuch in die Hand bekommt, verändert er die Welt. Auf den folgenden Fotos aus dem Film seht ihr, wie Lillis Welt vor und nach dem Zauber von Hieronymus aussieht.



Die Schule vor dem Zauber von Hieronymus

Die Schule nach dem Zauber von Hieronymus



Beschreibe die beiden Bilder. Die folgenden Fragen helfen dir dabei:

- > Erzähle nach, was in den beiden Szenen passiert.
- > Welche Farben kommen im linken Bild vor, welche im rechten Bild? Warum verändern sich die Farben?
- > Wie gefällt dir das linke Bild, wie das rechte Bild? Begründe deine Meinung.
- > Sieh dir die Sitzordnung auf dem linken Bild an. Wie verändert sich diese im Laufe des Films? Welche Sitzordnung gefällt dir besser?
- > Gib den Fotos aus dem Film einen Titel.

Der Buchladen von Lillis Mutter Vor dem Zauber von Hieronymus und nach dem Zauber von Hieronymus

- > Beschreibe, wie der Buchladen von Lillis Mutter zu Beginn des Films aussieht. Achte dabei auch auf die Regale im Hintergrund und die Farben der Bücher.
- > Zeichne ein Bild von dem Buchladen nach der Verzauberung. Was hat sich verändert?

Der Buchladen vor dem Zauber von Hieronymus



Der Buchladen nach dem Zauber von Hieronymus

Arbeitsblatt 5: Seltsame Maschinen



Hieronymus plant, eine „Weltbeherrschungsmaschine“ zu bauen.



> Wie bringt er die Menschen dazu, ihm zu helfen?

> Wie will er die Welt verändern?

> Wie kann Lilli Hieronymus davon abhalten, seinen Plan durchzuführen?



> Zeichne eine „Weltbeherrschungsmaschine“.



> Bastele deine Maschine, zum Beispiel mit Karton oder Schaumstoff.

> Wie sahen die Farben der Maschine im Film aus? Warum? Welche Farben willst du verwenden?

> Hieronymus versucht, die Menschen mit verwirrenden Mustern über das Fernsehen zu hypnotisieren. Baue in dein Modell möglichst viele (und verschiedene) solcher Muster ein.



Arbeitsblatt 6:

Und wie geht es jetzt weiter? Eine Fortsetzung...

Ende gut, alles gut. Aber wie könnte Lillis Geschichte weitergehen?

Überlegt zunächst noch einmal, wie der Film ausging:

> Was ist aus Hieronymus (und aus seinem Hund Serafim) geworden?



> Wo befindet sich Hektor?

> Wie hat sich Lilli während des Films verändert?

Erfindet nun eine Fortsetzung. Teilt euch in der Klasse dazu in drei Gruppen auf.

Die **erste Gruppe** beschreibt, wie das Leben von Lilli nun weitergeht. Was hat sie dazu gelernt? Vor wem muss sie sich in Acht nehmen? Wem darf sie von ihren Zauberkünsten erzählen? Wie kann sie die Zauberei zu Hause und in der Schule einsetzen?

Die **zweite Gruppe** beschäftigt sich mit Hektor. In welche missliche Lage könnte ihn sein größerer Hunger in Zukunft bringen?

Die **dritte Gruppe** überlegt sich, wie Hieronymus sich wieder befreien kann. Welche Pläne verfolgt er nun?

Erzählt in der Klasse eure Geschichten. Überlegt euch danach, wie sich die Wege von Lilli, Hektor und Hieronymus noch einmal kreuzen könnten.



Arbeitsblatt 7:

Hintergrund: Wie kommt der Drache in den Film?

In HEXE LILLI spielen richtige Menschen gemeinsam mit einer Fantasiefigur, die im Computer erschaffen wurde, dem Drachen Hektor. Im Film sieht es so aus, als ob Lilli Hektor anfassen könnte – doch in Wirklichkeit ist dies nur ein Spezialeffekt.

Zunächst einmal sucht der Regisseur einen Schauspieler, der dem Drachen seine Stimme leiht. In diesem Fall fiel die Wahl auf den Comedian Michael Mittermeier, den du hier auf dem Bild – zusammen mit der Lilli-Darstellerin Alina Freund – siehst. In einem so genannten Synchronstudio liest Michael Mittermeier aus dem Drehbuch vor, was der Drache Hektor im Film sagen soll. Seine Stimme wird aufgenommen. Dabei wird er auch gefilmt.

Bei den Dreharbeiten ist es unterdessen für die Schauspieler/innen nicht leicht. Denn sie müssen sich den Drachen Hektor in ihrer Fantasie vorstellen. Manchmal hilft ihnen eine Puppe dabei, damit sie sehen, wo Hektor später einmal stehen wird. Zumindest aber können sie schon Hektors Stimme hören – also das, was Michael Mittermeier vorher im Tonstudio gesprochen hat.

Hektor selbst entsteht in einem Trickfilmstudio. Zunächst werden Skizzen des Drachens angefertigt, dann ein Modell gebastelt und dieses schließlich durch Scanner in den Computer übertragen. Im Computer muss nun jede Bewegung von Hektor in mühsamer Kleinarbeit festgelegt werden. Um eine Sekunde von Hektors Bewegungen herzustellen, sind 24 verschiedene Bilder notwendig. Wenn diese schnell hintereinander abgespielt werden, denkt man, dass der Drache wirklich lebt. Deshalb nennt man solche Filme auch Animationsfilme. Animieren bedeutet, etwas zum Leben erwecken. Als Vorbild für die Bewegungen von Hektor haben die Animatoren/innen die Videoaufzeichnungen von Michael Mittermeier im Synchronstudio verwendet.

Später werden die Ergebnisse beider Dreharbeiten – die Dreharbeiten mit den Menschen und die Dreharbeiten im Trickfilmstudio – zusammengefügt. Nun sieht es so aus, als ob die Menschen Hektor tatsächlich sehen und berühren könnten.

So sieht ein fertiges Bild aus dem Film aus:



Arbeitsblatt 7:

Hintergrund: Wie kommt der Drache in den Film?

Hektor und ich

Willst du auch einmal auf einem Bild gemeinsam mit Hektor zu sehen sein? Dazu musst du nur ein wenig schummeln. Schneide das Bild von Hektor genau aus und klebe es auf ein Foto von dir. (So etwas nennt man auch Fotomontage.)



Mehr über die Dreharbeiten zu HEXE LILLI kannst du in der Ausstellung „Hexe Lilli geht zum Film“ erfahren, die bis zum 20. September 2009 im Filmmuseum Potsdam gezeigt wird. Dort sind unter anderem das Hexenschiff von Surulunda, Lillis Zimmer, Lillis Küche und der Spukgang des Zauberers Hieronymus zu sehen. In Werkstätten kannst du ausprobieren, wie ein Film entsteht und sogar im Lilli-Zimmer selbst kleine Szenen drehen.

Impressum

Herausgeber:
Walt Disney Studios Motion
Pictures Germany GmbH
Kronstadter Str. 9
81677 München
089 / 99340-0

Bildnachweise:

Walt Disney Studios Motion Pictures
Germany GmbH, Marco Nagel

Konzept und Text:
Stefan Stiletto
stefan.stiletto@web.de

