

SPACE CADET | Mission Sternenhimmel

Filmpädagogisches Begleitmaterial für den Unterricht

Autorin: Wilke Bitter

Einleitung

Mit den filmpädagogischen Begleitmaterialien möchten wir Räume eröffnen, in denen über Filme gesprochen und mit ihnen gearbeitet werden kann. Kinder und Jugendliche sollen frei assoziieren, fragen und erzählen können, ohne gedankliche Barrieren. Sie erleben Filme, je jünger sie sind, erlebnisorientierter, emotionaler, körperlicher, selektiver und unmittelbarer als es Erwachsene tun. Die Erfahrungen, die beim Filmschauen gemacht werden, können sehr unterschiedlich sein. Deshalb sind die Aufgaben und Ziele des folgenden Materials als Anregung und Anreiz dafür gedacht, mit dem gesehenen Film weiterzuarbeiten.

Aufbau des Materials

Das Material ist aufgeteilt in vorbereitende Aufgaben, Aufgaben während der Filmsichtung und einen Teil zur Nachbearbeitung. Alle Materialien sind als Angebote und Denkanstöße zu verstehen, die einzelnen Aufgaben können Ihrem Unterricht entsprechend ausgewählt und bearbeitet werden. Da besonders offene Fragen von jeder Gruppe verschieden beantwortet werden können und sollen, haben wir davon abgesehen, Antwortmöglichkeiten vorzugeben. Die Aufgaben können in Kleingruppen, aber auch im Klassenverband bearbeitet werden. Bei MISSION STERNENHIMMEL finden sich folgende Aufgabenblöcke:

1. Aufgaben vor dem Film

I – „Ich verfilme mein eigenes Buch. Aber wie?“

2. Aufgaben während der Filmsichtung

I – Sprechen ohne Worte

II – Wo spielt die Musik?

3. Aufgaben nach dem Film

I – Impulsfragen zur Wiederholung der Geschichte

II – „Celeste, wann wusstest du, was du später werden willst?“

III – Ein Roboter hat keine Gefühle. Oder doch?

4. Kreativaufgabe: Die Rückblende erklärt alles

I – Storyboard für eine persönliche Erinnerung zeichnen

II – Mein Storyboard – Rückblende auf meine Erinnerung

SPACE CADET | Mission Sternenhimmel

Kanada 2025. 80 Min.

Regie: Eric San alias „Kid Koala“

Drehbuch: Mylène Chollet

Sprachfassung: Ohne Dialog

LUCAS-Filmfestival: Wettbewerb »Kids«, empfohlen ab 7 Jahren

Themenstichworte: Familie, Verlust, Aufwachsen, Fürsorge, Roboter, Humanoid, Mitgefühl, Menschlichkeit, Künstlichkeit, Verantwortung, Treue, Vermissen, Raumfahrt, Wagemut, Grenzerfahrung, Pflichtbewusstsein, Science-Fiction, Humor, Filmmusik, Animation

Inhalt Zu den Sternen! Celeste ist Feuer und Flamme für die Raumfahrt, schließt Schule und Studium mit Bravour ab. Endlich: Ihre erste Solo-Mission als Astronautin und Astro-Botanikerin startet. Der Countdown läuft ab. Die Triebwerke ihrer Rakete zünden. Schwerelosigkeit. Doch die Aufbruchsstimmung ist getrübt, denn Celeste lässt jemanden zurück. Ihr Guardian Robot bleibt zu Hause. Der Humanoid war seit ihrer Kindheit Celestes Bezugsperson ... „Person“? Der Roboter kümmerte sich warmherzig und mitfühlend um das Mädchen, nachdem Celestes Mutter, ebenfalls Raumforscherin, urplötzlich verschwand. Sie wuchs glücklich und umsorgt auf – darauf ist ihr Roboter stolz. Während sich nun der Guardian Robot nach dem Abschluss seiner Fürsorge-„Mission“ neuem Sinn im Leben anzunähern versucht, stößt Celeste auf exakt jene geheimnisvollen Signale, die schon ihre Mutter faszinierten – ausgerechnet im gefährlichsten Bereich des Weltraums.

Umsetzung Celeste und ihr Guardian Robot, ihr bester Freund und treuer Begleiter, wechseln keine Worte. Der Animationsfilm MISSION STERNENHIMMEL erzählt seine herzerwärmende, traurige und ermutigende Geschichte ohne gesprochene Dialoge, sondern durch humorvolle und ausdrucksstarke Gesten sowie Mimik, die selbst das Gesicht des metallenen Guardian Robot *sprechen* lassen. Filmische Mittel unterstreichen den Ausdruck der Figuren; die Bildkompositionen zeichnen sich durch wenig Ablenkendes sowie feinsinnige Positionierungen aus; der Schnitt findet humorvolles Timing und den Takt der Musik. Apropos: Der stimmungsvolle, stellenweise futuristische Soundtrack und die Filmmusik tönen vielseitig, mitreißend und erzählend durch Songtexte. Diese Wertigkeit überrascht nicht, tourte Regisseur Eric San – Künstlername „Kid Koala“ doch schon mit Radiohead und den Beastie Boys und wirkte am Soundtrack für u.a. BABY DRIVER (US/GB 2017. R: Edgar Wright) und SCOTT PILGRIM VS. THE WORLD (US/GB/JP/CA 2010. R: Edgar Wright) mit. Schon für seine Graphic Novel SPACE CADET von 2011 hatte er eine Musikbegleitung komponiert. Für die Verfilmung des Buchs spielte der Multi-Instrumentalist jetzt den „Buch-Soundtrack“ in verschiedenen Ensembles auf Klavier, Turntables, Vibraphon, Schlagzeug und Percussion, Gitarre und Bass, digitalen Instrumenten und Synthesizern neu ein.

1. Aufgaben vor dem Film

I – „Ich verfilme mein eigenes Buch. Aber wie?“

Eric San hat Regie geführt bei MISSION STERNENHIMMEL. Das bedeutet: Eric San traf über einen langen Zeitraum unglaublich viele kleine und große Entscheidungen, wie der Film gemacht werden soll. Es ist ein Animationsfilm: Wie sollen die Charaktere aussehen, sich bewegen oder sprechen? Wie sieht ihre Umwelt aus, wie klingen Geräusche und welche Musik ist zu hören? Eric San musste glücklicherweise nicht bei null anfangen. Er hat selbst eine Graphic Novel mit dem gleichen Titel und ähnlicher Handlung gezeichnet, im Jahr 2011. Drehbuchautorin Mylène Chollet verfeinerte seine Geschichte, damit ein Film daraus werden kann.

Werfen wir einen Blick auf Eric Sans Graphic Novel. Stelle dir vor, du bist Eric San und schaust auf dein ursprüngliches Werk. Es liegt schon ein paar Jahre in der Schublade. Du erinnerst dich: Es ging um einen **Roboter**, den Guardian Robot, der sich um das **Mädchen Celeste** kümmert.

Sieh dir die Bilder der Graphic Novel an und stelle dir diese Fragen:

Was machen die Figuren hier und welche Gedanken haben sie?

Die Bilder sind schwarz-weiß. Bringe ich für den Film **Farben** in die Szene?

Welche **Stimmung** möchtest du in der Szene erzeugen?

Welche **Musik** und welche **Sounds** verwende ich hier?



(Quelle Screenshots: <https://youtu.be/ynKSXYbxEl4?si=eZV-YtUHdsVu5ut9>)

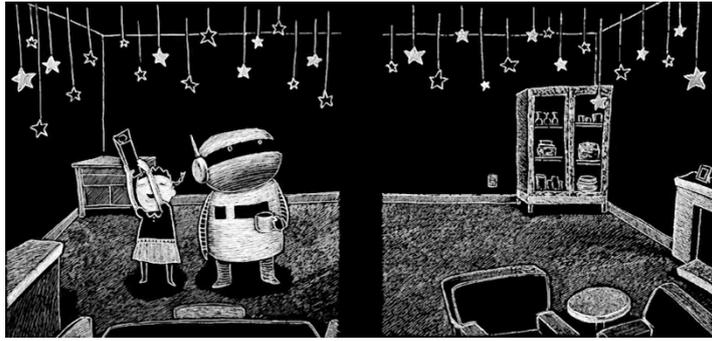
3

Handlungen und Gedanken

Stimmung

Farben

Sounds und Musik

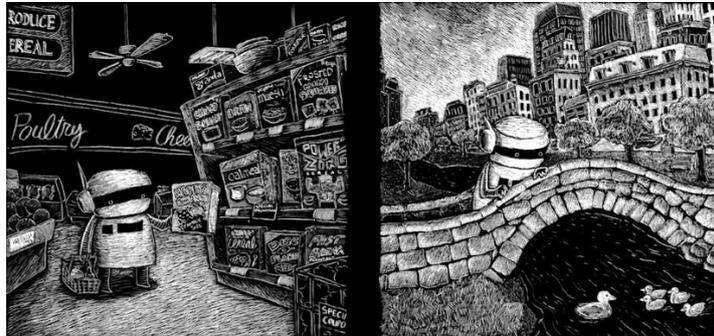


Handlungen und Gedanken

Stimmung

Farben

Sounds und Musik



Handlungen und Gedanken

Stimmung

Farben

Sounds und Musik

2. Aufgaben während der Filmsichtung

I – Sprechen ohne Worte

Während du MISSION STERNENHIMMEL siehst, wirst du schnell merken: Guardian Robot und Celeste verstehen sich sehr gut, obwohl es im Film fast keine gesprochenen Wörter gibt. Notiere während des Films, wie das gelingt!

Sichtungsaufgabe 1: Wie tauschen sich der Guardian Robot und Celeste aus?

MISSION STERNENHIMMEL ist ein Animationsfilm – statt Menschen erleben hier künstliche Figuren die Handlung.

Sichtungsaufgabe 2: Betrachte, wie die Figuren gestaltet sind und sich bewegen – mit welchem Film ist das vergleichbar? Welcher Animationsfilm sieht dagegen ganz anders aus?

II – Wo spielt die Musik?

Eric San hat nicht nur die Graphic Novel gezeichnet, die die Vorlage zu MISSION STERNENHIMMEL war. Er ist außerdem erfolgreicher Musiker – Künstlernahe „Kid Koala“, spielt sehr viele Instrumente und hat für sein Buch Musik komponiert. Das ist ungewöhnlich: Selten bekommt man zu einem Buch Musik, die man beim Lesen hören kann. Beim Film ist Musik dagegen häufig zu hören: **Filmmusik** nennt man Musik, die extra für einen Film geschrieben wurde. Eine neue Version der Musik zu Eric Sans Buch hören wir im Film. Ein paar bekannte Lieder mit Gesang hat er zudem hinzugefügt. Unterlegt man einen Film mit Songs anderer, die zum Beispiel im Radio gelaufen sind, nennt man das **Soundtrack**.

Hast du dich schon einmal gefragt, ob die Figuren im Film die Musik auch gerade hören oder nur wir im Kinosaal? Das heißt: Kommt die Musik aus der Filmwelt – weil eine Figur ein Instrument spielt oder ein Musikstück abspielt?

Dann müssten der Guardian Robot und Celeste die Musik ebenfalls hören können. Wir sprechen dann von Inzidenzmusik oder **diegetischem Ton**.

Oder kommt die Musik nicht aus der Welt des Films – weil kein Orchester, keine Musizierenden in der Filmwelt diese Musik in diesem Moment erzeugen könnten? Die Figuren im Film können dies folgerichtig nicht hören und wir sprechen von **nicht-diegetischem Ton**.

Sichtungsaufgabe 3: Notiere ein Beispiel für diegetische Musik, *in der Welt* von Celeste!

Sichtungsaufgabe 4: Notiere ein Beispiel für nicht-diegetische Musik, die nur wir hören können!

3. Aufgaben nach dem Film

I – Impulsfragen zur Wiederholung der Geschichte in MISSION STERNENHIMMEL

Wann und warum kam der Guardian Robot in Celestes Leben?

Wie alt war Celeste, als sie vom Weltall begeistert wurde?

Was ist mit Celestes Mutter passiert?

Warum schenkt Celeste dem Guardian Robot ein Set zum Malen?

Was erforscht Celeste im All?

Wie kommt es zu den Problemen, die der Guardian Robot mit seinen Erinnerungen hat?

Was ist passiert, als Celeste nach Hause zurückkehrt?

II – „Celeste, wann wusstest du, was du später werden willst?“

Eine **Rückblende** (auch Flashback) wird im Film häufig verwendet. Oft, um zu zeigen, statt zu erklären, warum eine Figur etwas Bestimmtes fühlt oder tut. Konkret heißt das: Wir sehen im Film die Figur in **ihrer Vergangenheit** etwas erleben, tun oder sagen, was erklärt, wie es ihr in der **Gegenwart** geht.

In *MISSION STERNENHIMMEL* gibt es viele Rückblenden, die Celestes Erinnerungen und die ihres Guardian Robots zeigen. Wir sehen, wie die beiden zusammengelebt haben. So viele schöne Erinnerungen – so schön, dass der Roboter keine davon löschen möchte. Aber: Wir sehen im Film die Erinnerungen nicht im „richtigen“ Verlauf der Zeit, von ältester zu neuester. Es sind Rückblenden, die zur Gegenwart passen. Als würden Celeste oder der Roboter sagen: „Ah, das erinnert mich an damals, als ...“

Untersuchungsaufgabe: Celeste will schon ihr ganzes Leben lang Astronautin werden. Finde mithilfe der Rückblenden in *MISSION STERNENHIMMEL* heraus, wie Celeste ihre Begeisterung für das Weltall gefunden hat und welche Schritte sie gehen musste, um Astronautin zu werden!

Diese 6 Bilder aus *MISSION STERNENHIMMEL* zeigen Szenen in einer zufälligen Reihenfolge. Beschrifte sie, schneide sie aus und erarbeitet gemeinsam die Reihenfolge in Celestes Leben! Vorsicht – es ist eine „falsche“ Erinnerung dabei. Wie kam diese zustande?

Notiert zudem, wie die Musik in diesen Rückblicken klang – welche Wirkung erzeugte sie?



Nr. __ von 6 in den
Erinnerungen

Was passiert hier?

Musik?

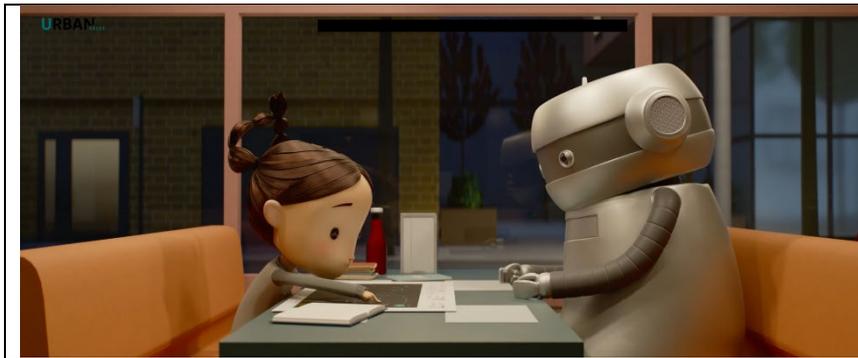
7



Nr. __ von 6 in den
Erinnerungen

Was passiert hier?

Musik?



Nr. __ von 6 in den
Erinnerungen

Was passiert hier?

Musik?



Nr. __ von 6 in den
Erinnerungen

Was passiert hier?

Musik?



Nr. __ von 6 in den
Erinnerungen

Was passiert hier?

Musik?



Nr. __ von 6 in den
Erinnerungen

Was passiert hier?

Musik?

III – Ein Roboter hat keine Gefühle. Oder doch?

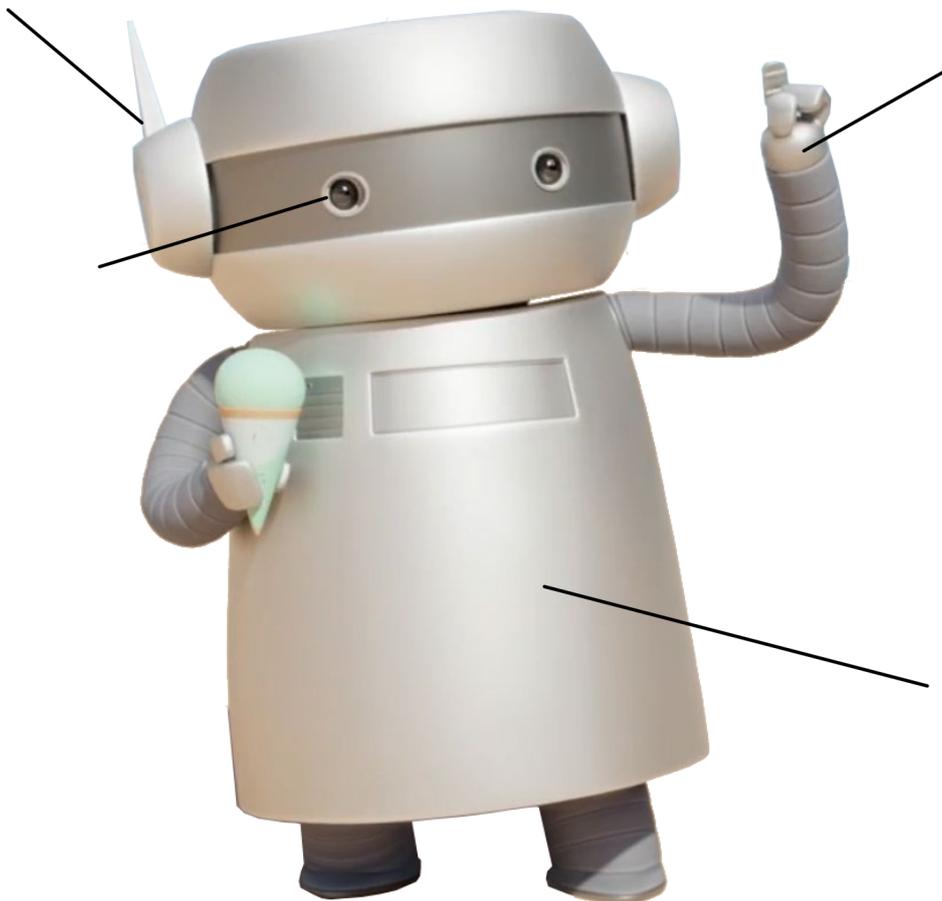
Ein Roboter kann sicherlich gut Einkaufen gehen, Kochen und die Wohnung putzen. Aber damit Celeste glücklich aufwachsen konnte, musste der Guardian Robot noch mehr können: Er musste Gefühle sehen und verstehen, ja sogar selbst empfinden und zeigen können.

Das muss für Eric Sans Team **dreifach** schwierig gewesen sein: In einem **Animationsfilm**, in dem **nichts „echt“** ist, drückt sich ein **künstliches Wesen** (Roboter) emotional aus, das **nicht einmal etwas sagen** kann.

Finde heraus, wie dieser Aufgabe gelöst wurde: Wie hat der Guardian Robot in MISSION STERNENHIMMEL seine Gefühle gezeigt?

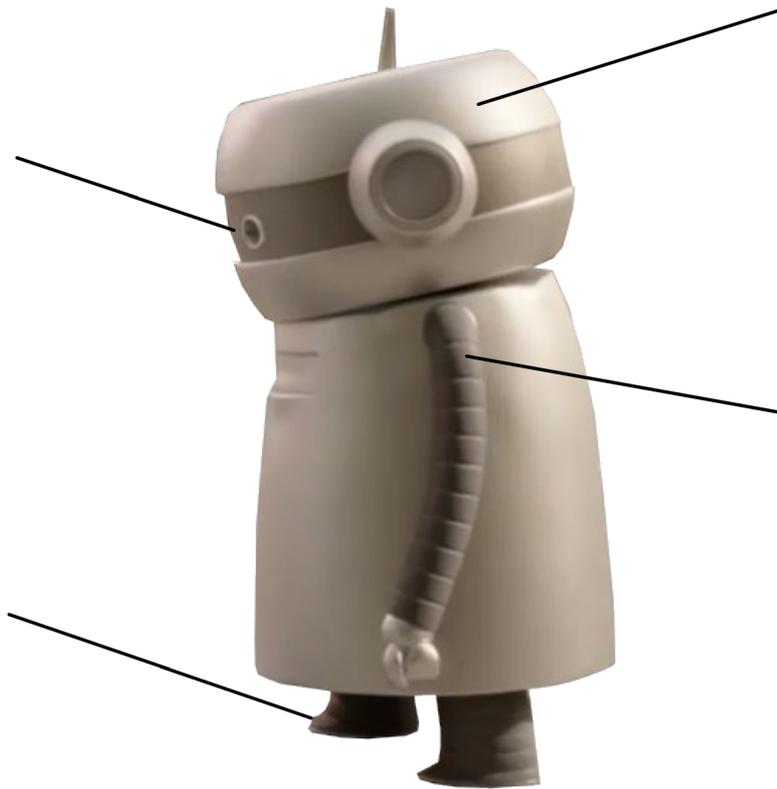
Beschrifte die drei Beispiele aus dem Film unten, notiere jeweils seine Stimmung und finde heraus, wie und mit welchen Körperteilen sich der Roboter ausdrücken kann! Füge weitere Linien zum Beschriften hinzu!

Beispiel 1:



Stimmung des Guardian Robot:

Beispiel 2:



Stimmung des Guardian Robot:

Beispiel 3:



Stimmung des Guardian Robot:

4. Kreativaufgabe: Die Rückblende erklärt alles

I – Storyboard für eine persönliche Erinnerung zeichnen

Der Guardian Robot in MISSION STERNENHIMMEL kann Erinnerungen aus seinem Speicher als Video vor seinen Augen abspielen. Bei Menschen ist das anders – wie genau wir uns Erinnerungen in Gedanken aufrufen können, ist noch nicht vollständig erforscht. Manchmal kommen uns Erinnerungen auch plötzlich in den Sinn, als Tagträume. Wann fiel dir zuletzt eine Erinnerung zufällig ein?

Stelle dir vor, du machst eine Szene für einem Film aus dieser oder einer anderen Erinnerung und wie sie dir wie aus dem Nichts einfiel. Dazu eignet sich eine **Rückblende!**

Um Szenen zu planen, nutzen viele Regisseurinnen und Regisseure wie Eric San **Storyboards**. Das ist eine Abfolge von Bildern, die ähnlich wie ein Comic **Bild für Bild** die Grundzüge der Handlung und den Blick auf das Geschehen erklären. Jedes Bild sollte dabei wichtig sein – kein „Füller“. Storyboards sind nicht selten grob und mit der Hand gezeichnet.

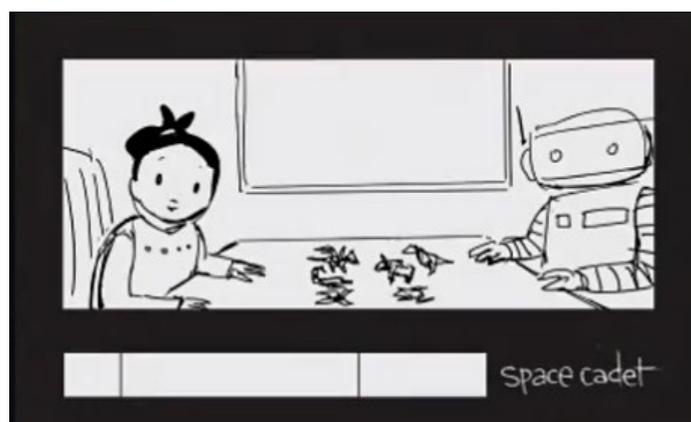
Kreativaufgabe: Plane mit der Storyboardvorlage auf der nächsten Seite eine Rückblende auf deine Erinnerung!

Tipp 1: Das **erste und das letzte Bild** in diesem Storyboard könnten zeigen, wo du bist, als dir die **Erinnerung in den Sinn kommt** und du wieder in der Gegenwart landest. Die Bilder **dazwischen** zeigen, was in der **Erinnerung** selbst passiert.

Tipp 2: Male dein Storyboard aus: Sind die **Farben** „wie in echt“ oder drücken sie eine bestimmte Stimmung aus? Können bestimmte Farben verdeutlichen, dass es die Vergangenheit ist?

Tipp 3: Falls du festhalten willst, was in der Erinnerung gesagt wird, schreibe den Dialog auf ein separates Blatt! Notiere hier auch: Welche **Musik** spielt hier?

Beispiele für Einzelbilder aus einem Storyboard aus MISSION STERNENHIMMEL:



II – Mein Storyboard – Rückblende auf meine Erinnerung

Bild Nr. 1 Notizen:

Bild Nr. 2 Notizen:

Bild Nr. 3 Notizen:

Bild Nr. 4 Notizen:

Bild Nr. 5 Notizen:

Bild Nr. 6 Notizen: