

BRAVE CAT | Konas Mission

Filmpädagogisches Begleitmaterial für den Unterricht

Autorin: Marie Wolters

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 KONAS MISSION finden sich folgende Aufgabenblöcke:

1. Aufgaben vor dem Film
 - I – Mut / Tapferkeit
 - II – Tiere als Hauptfiguren?
2. Aufgaben während der Filmsichtung
 - I – Wiederkehrende Motive
 - II – Farb- und Lichtwelten
 - III – Musik
3. Aufgaben nach dem Film
 - I – Wiederkehrende Motive – der Kompass
 - II – Montagesequenz – Zeit im Film
 - III – Themen: Erinnerungen, Trauer, Vergebung
 - IV – Kreativaufgabe: Ein besonderer Animationsfilm Standbilder – selbstgemacht!

BRAVE CAT | Konas Mission

Chile 2026. 93 Min.

Regie: Gabriel Osorio

Drehbuch: Gabriel Osorio

Sprachfassung: Englisch mit dt. Live-Einsprache

LUCAS-Filmfestival: Wettbewerb »Kids«, empfohlen ab 8 Jahren

Themenstichworte Freundschaft, Mut, Trauer, Vergebung, Verlustverarbeitung, Ungerechtigkeit, Unterdrückung, Familie

Inhalt Kona, eine Waldkatze, wächst zusammen mit ihrer Großmutter, Abuela, und ihrer Mutter, Mara, auf. Ihre Mutter ist Entdeckerin und Abenteurerin und Kona möchte nichts lieber als so werden wie ihre Mutter. Als sie an ihrem 4. Geburtstag zusammen mit Mara auf eine Entdeckungstour in den Wald aufbricht, wird Mara plötzlich von Hunden in Uniform, Jäger, die für die Menschen arbeiten und Tiere einfangen, damit sie in ihrem Zirkus auftreten, gefangen genommen. Kona kann nichts anderes tun, als sich zu verstecken und muss mitansehen, wie ihre Mutter in eine Kiste gesperrt und abtransportiert wird. 10 Jahre vergehen, in denen Kona vergeblich ihre Mutter sucht, bis sie kurz davor ist, aufzugeben. Doch dann, wieder an ihrem Geburtstag, kommt der Transport der Menschen wieder an Konas Zuhause vorbei und sie erfährt, dass ihre Mutter noch leben könnte. Zusammen mit Colin, einem Welpen, der von den anderen Hunden verstoßen wurde, weil er nur ein Bein hat und Bernard, einem entkommenen Zirkusbären, macht Kona sich auf die lange, gefährliche Suche nach ihrer Mutter Mara.

2

KONAS MISSION folgt Kona auf ihrem schweren Weg zur Wahrheit über den Verbleib ihrer Mutter und erzählt gleichzeitig eine Geschichte von Freundschaft, Vergebung und Zusammenhalt in einer Welt, die entzweit scheint.

Umsetzung Der Animationsfilm KONAS MISSION zeigt eine fantasievolle und doch an die Wirklichkeit angelehnte Welt voller Gegensätze. Die Figuren sind liebevoll gestaltet und wirken, gerade aufgrund ihrer Textur, an echte Puppen – das sind sie auch zum Teil. Der bunte, lebensfrohe Wald in dem Kona und ihr Umfeld leben, wird kontrastiert mit dem düsteren, bedrohlichen Zirkus bzw. dem Transport-Zug. Die „Menschen“, bzw. personifiziert ihr Anführer, werden bis auf ein einziges, kurzes Mal, nie von vorne und explizit gezeigt. Sie bleiben als Schattenrisse/Scherenschnitte stets unpersönlich, anonym und somit abstrakt. Auch Erinnerungen und Träume sind in abstrakterer Weise, oft ebenfalls scherenschnittartig, gestaltet als die Handlung an sich. Das lässt die verschiedenen Zeitebenen – aber auch inhaltlichen Ebenen – gut voneinander trennen und lässt gleichzeitig Raum für eigene Assoziationen und Gedanken. Gerade die schwierigen, traurigen Erinnerungen werden so etwas sanfter erlebbar gemacht, ohne ihre emotionale Tiefe zu verlieren.

Die spannungsgeladene Musik und die vielen emotionalen, oft spanischsprachigen Songs mit lateinamerikanischen Einflüssen, machen den Film lebendig und verorten ihn in Lateinamerika und somit auch in der chilenischen Geschichte. Gleichzeitig bleiben die Themen universell – dies spiegelt sich auch darin wider, dass Tiere die Hauptfiguren sind, nicht Menschen, und somit eine konkrete Zuordnung zu wahren Begebenheiten oder historischen Ereignissen abgeschwächt und abstrahiert wird.

1. Aufgaben vor dem Film

I – Mut / Tapferkeit

Der Filmtitel verrät es schon: Mut und Tapferkeit werden im Film KONAS MISSION eine große Rolle spielen.

Überlegt und notiert euch Eure Antworten:

Wann wart ihr das letzte Mal mutig?

War es schwer für euch, in diesem Moment mutig zu sein?

Wann wärt ihr das letzte Mal gerne mutig gewesen?

II – Tiere als Hauptfiguren?

Das Filmplakat gibt euch schon einen Hinweis darauf, dass eine Katze die Hauptrolle spielen wird. Doch: Sie trägt Kleidung, einen Rucksack und läuft aufrecht auf zwei Beinen! Eigentlich, wie ein Mensch, oder?



Sowohl in der Literatur als auch in der bildenden Kunst, in Comics und im Film kommt es immer wieder vor, dass Tiere anstelle von Menschen die Hauptfiguren sind. Aus Fabeln kennt ihr bestimmt den besonders schlaun Fuchs, die ängstliche Maus oder den mutigen Löwen. Denn auch Tiere haben Eigenschaften und Gefühle wie beispielsweise schlaun, ängstlich und mutig zu sein, ähnlich wie wir Menschen. In solchen Geschichten können Tiere also für Menschen stehen und so etwas über uns erzählen.

Ihr könnt das oben beschriebene ganz leicht überprüfen. Überlegt euch für folgende Tiere eine Eigenschaft, die wir eher mit Menschen verbinden:

Löwe _____

Fuchs _____

Ameise _____

Katze _____

Hund _____

Schildkröte _____

Ihr werdet sehen: Ihr habt bestimmt ähnliche Eigenschaften vermerkt. Das liegt auch daran, dass wir alle diese Geschichten schon früh kennengelernt haben und somit diese Eigenschaften mit den jeweiligen Tieren verbinden.

Überlegt jetzt gemeinsam: Was denkt ihr, warum in Fabeln, Comics oder Filmen Tiere anstelle von Menschen handeln?

Überprüft während und nach der Filmsichtung, ob Eure Überlegungen auch auf KONAS MISSION zutreffen. Gibt es eine Besonderheit in diesem Film?

2. Aufgaben während der Filmsichtung

I – Wiederkehrende Motive

Viele Filme arbeiten oft mit wiederkehrenden Motiven – das können Requisiten, also Gegenstände, sein, Kostüme, Farben, aber auch Musikstücke oder Kameraeinstellungen. Dies dient oft dazu, Aufmerksamkeit auf eines dieser Motive zu lenken, weil diese oft mehr erzählen, als man auf den ersten Blick denkt. So ist ein wiederkehrendes rotes Kleid zum Beispiel nicht einfach nur ein Kleidungsstück, welches die Figur öfter trägt, sondern verrät vielleicht etwas über die Gefühle der Figur oder ihr Umfeld. Solche Motive fügen also eine weitere Ebene zur Erzählung des Films hinzu, die nicht ausgesprochen wird, sondern über gestalterische Elemente funktioniert.

Auch in Konas Mission gibt es solche Motive. Achte im Film ganz genau auf Dinge, die immer wiederkehren oder mehrmals auftauchen und bei denen ihr vielleicht das Gefühl habt: Hier steckt noch mehr dahinter. Notiert sie hier:

II – Farb- und Lichtwelten

Farben und Licht können, wie oben beschrieben, auch als Motiv funktionieren, sind aber auch allgemein ein sehr wichtiges Gestaltungsmittel in Filmen. Das gilt für Animationsfilme genauso wie für Realfilme. Licht kann die Aufmerksamkeit bzw. Blickrichtung der Zuschauenden lenken, Schatten oder Dunkelheit werden oft eingesetzt, um Dinge nicht gleich zu offenbaren und somit Spannung zu erzeugen. Farben können Gefühle ausdrücken oder verstärken, aber auch

verschiedene Orte und Welten voneinander unterscheidbar machen. Achtet also besonders auf die unterschiedlichen Farb-Welten im Film.

Welche „Welt“ hat welche Farben? Wie empfindet ihr die Farben? Eher kräftig, eher düster? Bunt oder eher eintönig?

Wer oder was wird im Licht gezeigt, wer oder was bleibt im Schatten/Dunklen/Verborgenen?

III – Musik

Musik im Film ist eines der wichtigsten Gestaltungsmittel. Musik ruft Gefühle hervor, verstärkt sie und berührt uns nochmal auf eine ganze andere Weise als Bilder. Probiert es selbst einmal aus. Schaut eine Filmszene ohne Ton/Musik! Ihr werdet merken: Das funktioniert fast gar nicht! Oder legt eine andere Musik auf eine Filmszene – ein ganz anderer Eindruck wird entstehen.

6

Musik kann nicht nur Gefühle oder Spannung erzeugen, sie kann einem Film zum Beispiel auch ein bestimmtes Tempo geben oder die filmische Welt verorten. Das heißt: Wenn ein Film in einer bestimmten Vergangenheit spielt, kann Musik dazu beitragen, dass diese Vergangenheit glaubhaft wird, indem zum Beispiel Lieder aus dieser Zeit verwendet werden. Wenn ein Film in einem bestimmten Land oder einer bestimmten Region der Erde spielt, kann allein durch die Musik dieser Ort erzählt werden, indem man musikalische Einflüsse (also auch bestimmte Songs mit Texten in der jeweiligen Sprache, oder Instrumente und Rhythmen) verwendet, die typisch für dort sind.

Kennt ihr Musik aus Lateinamerika?

Falls nein: Sucht gemeinsam im Internet – schaut doch auch mal direkt nach traditioneller Musik aus Chile!

Notiert nun Momente im Film, in denen ihr das Gefühl habt, hier spielt lateinamerikanische Musik.

Warum habt ihr diese Szenen notiert und was passiert hier? Findet ihr, die Musik passt?

Notiert Momente, in denen Musik vor allem folgende Gefühle hervorruft:

Spannung

Trauer

Freude

Beschreibt nun die Szenen und vor allem die darin verwendete Musik. Welche Adjektive fallen euch zur jeweiligen Musik ein?

3. Aufgaben nach dem Film

7

I – Wiederkehrende Motive – Der Kompass

Gehe zurück zur Fragestellung vor der Filmsichtung. Welche wiederkehrenden Motive habt ihr aufgeschrieben oder euch gemerkt?

Vielleicht haben Einige von euch „**Kompass**“ notiert?

Lest folgende Infobox gemeinsam:

Der Kompass

Ein Kompass hilft dabei, die Himmelsrichtungen zu bestimmen. Im Inneren befindet sich eine magnetische Nadel, die sich frei drehen kann. Die rote Spitze der Nadel zeigt immer zum magnetischen Nordpol der Erde. So kann man erkennen, wo Norden, Süden, Osten und Westen liegen.

Ein Kompass funktioniert, weil die Erde selbst wie ein riesiger Magnet wirkt und ein Magnetfeld erzeugt. Dieses Magnetfeld richtet die Kompassnadel aus. Deshalb ist der Kompass ein wichtiges Hilfsmittel zur Orientierung – besonders beim Wandern, auf Reisen oder bei der Navigation in der Natur.

Gruppenaufgabe:

Teilt die Klasse in verschiedene kleine Gruppen auf. Überlegt in den Kleingruppen:

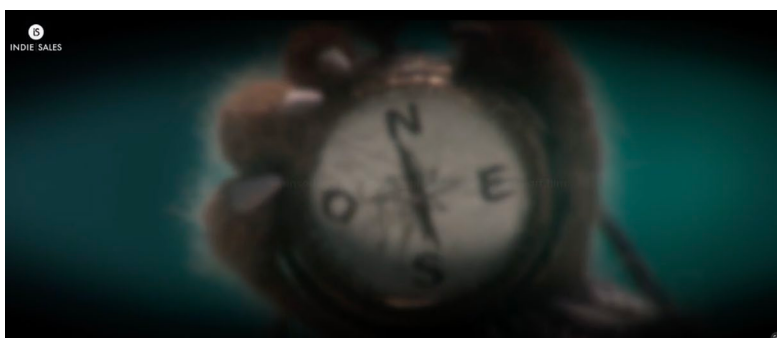
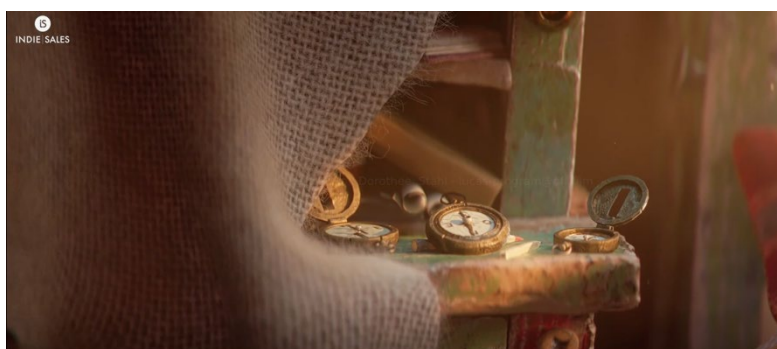
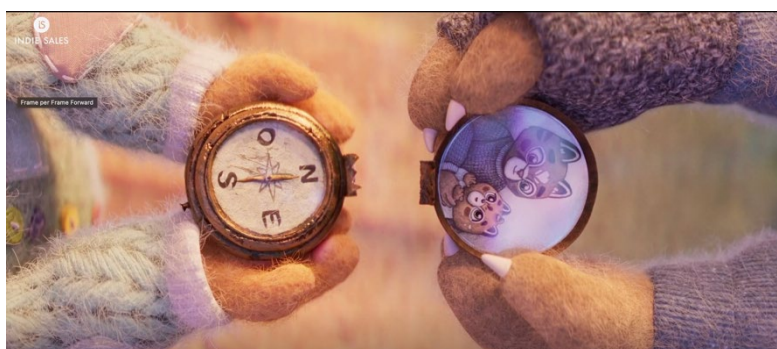
- Wofür könnte ein Kompass im *übertragenen* Sinne stehen?
- Welche Bedeutung könnte ein Kompass haben – außer der Orientierung in der Natur?

8

Der Kompass im Film KONAS MISSION

Schaut euch folgende Bilder aus dem Film nochmals an. erinnert ihr euch an die Momente im Film, an denen ein Kompass eine Rolle gespielt hat? Erzählt euch in den Kleingruppen die Stellen im Film nach.







Diskutiert anschließend in den Kleingruppen und notiert eure Antworten:

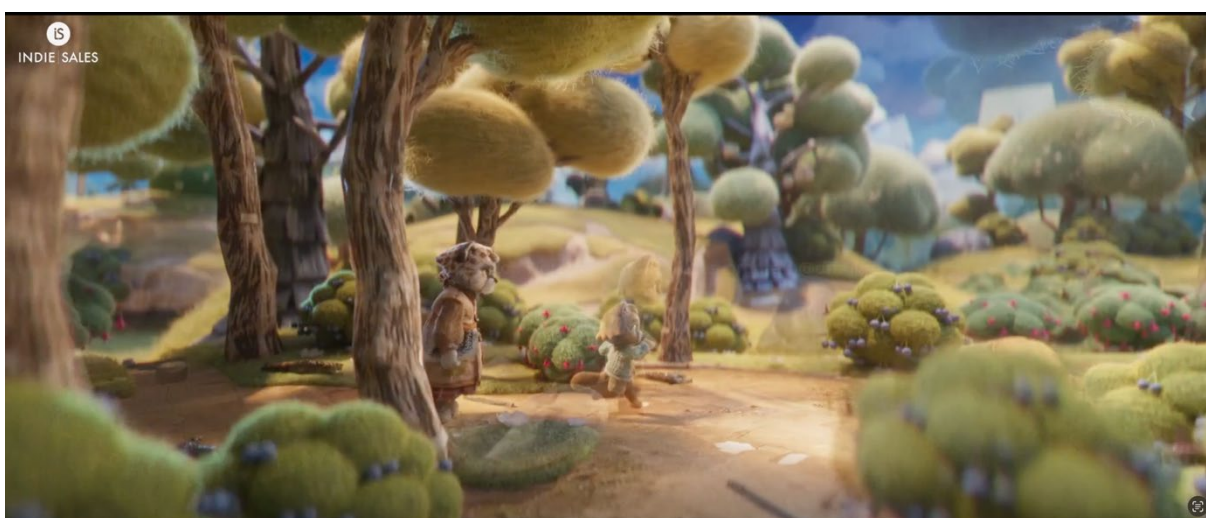
- Wie wird der Kompass von Konas Mutter im Film eingeführt?
- Was ist das Besondere an Konas Kompass?
- Was denkt ihr, fühlt Kona in den Momenten auf den Bildern?
- Was denkt ihr: Welche Bedeutung hat der Kompass für Kona? Welche Bedeutung hat der Kompass hier im Film?
- Gibt es noch weitere Momente im Film, an die ihr euch erinnert, in denen der Kompass eine Rolle spielt?

10

Besprecht eure Ergebnisse anschließend gemeinsam im Klassenverband.

II – Montagesequenz – Zeit im Film

Betrachtet folgende Szenenbilder. Diese kommen innerhalb nur weniger Minuten im Film KONAS MISSION vor.





Erinnert euch an diesen Moment im Film.

Besprecht gemeinsam:

- Was wird erzählt?
- Welche filmischen Mittel setzt der Film hier ein? Denke an Musik, das Aussehen der Figuren, wiederkehrende Motive.
- Wieviel Zeit vergeht und woran könnt ihr das erkennen?

Hier arbeitet der Film mit einer sogenannten *Montagesequenz*. Allein durch ein paar clever aneinandergereihte – aneinander geschnittene – Bilder, und einem einzigen Song, der während der gesamten Sequenz läuft, überbrückt der Film innerhalb weniger Minuten 10 Jahre im Film.

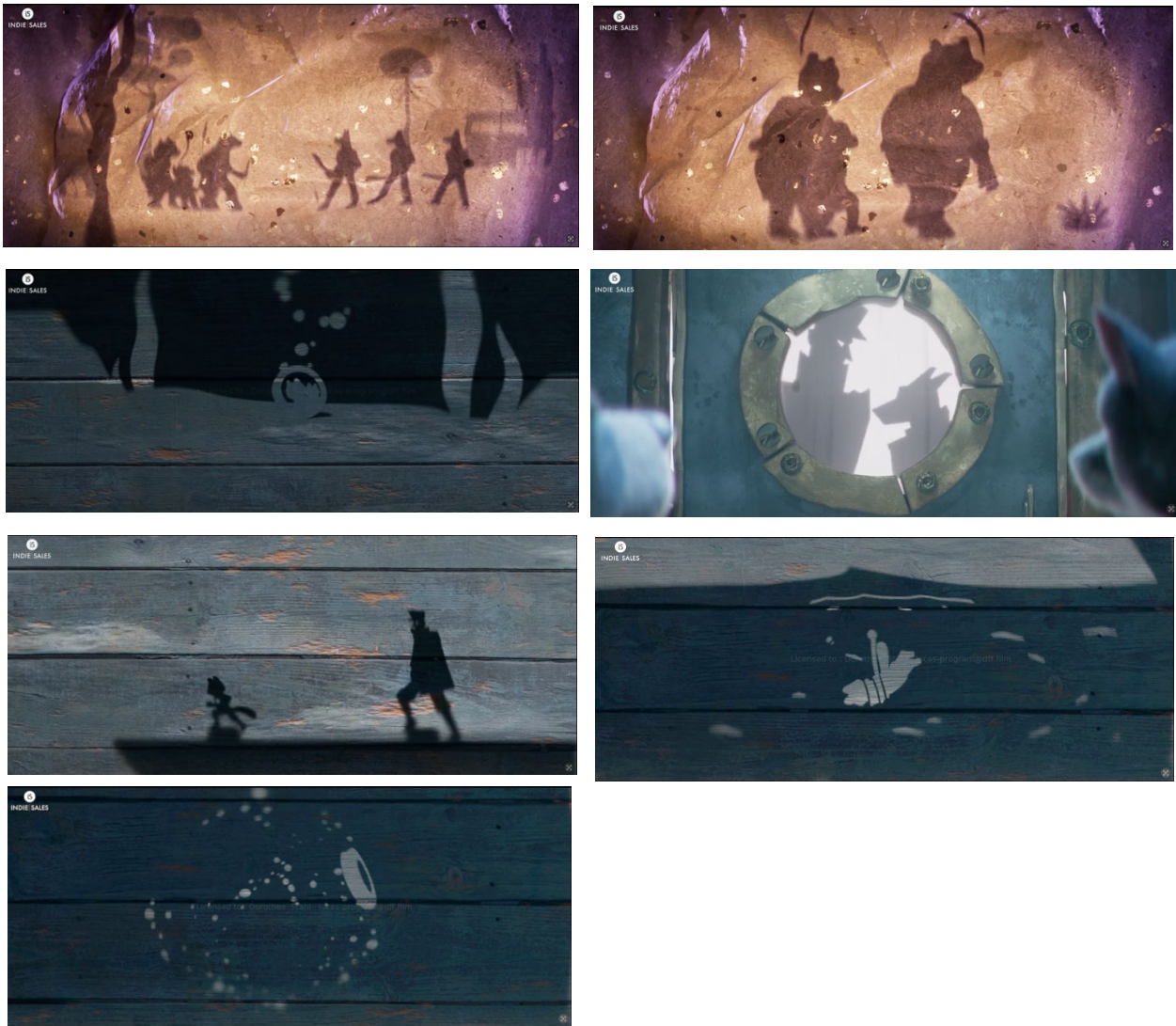
Mit einer *Montagesequenz* können Filmschaffende viel Zeit auf der Erzählebene in wenigen Minuten des Films erzählen. So kann zum Beispiel gezeigt werden, wie eine Figur älter wird, etwas lernt oder sich ihr Leben verändert.

Montagesequenzen zeigen oft viele Bilder relativ schnell hintereinander geschnitten, haben selten oder nur wenig Dialog und werden oft mit Musik unterlegt.

- Was hat sich wiederholt, was hat sich verändert? Was glaubt ihr, warum der Filmemacher hier eine *Montagesequenz* verwendet hat und nicht einfach diese zehn Jahre auserzählt hat?
- Was denkt ihr: Welche Funktion hat die Musik hier?

III – Themen: Erinnerungen, Trauer, Vergebung

Der Filmemacher hat sich für seinen Film für ein bestimmtes Stilmittel entschieden, mit dem er schwierige Erinnerungen oder auch düstere Momente im Film darstellt: Er tut dies, indem er die Figuren immer nur als *Schattenriss* zeigt. Hier ein paar Beispiele dafür:



Wie würdest du Erinnerungen zeichnen? Würdest du bestimmte Farben wählen? Würdest du einen bestimmten Stil wählen?

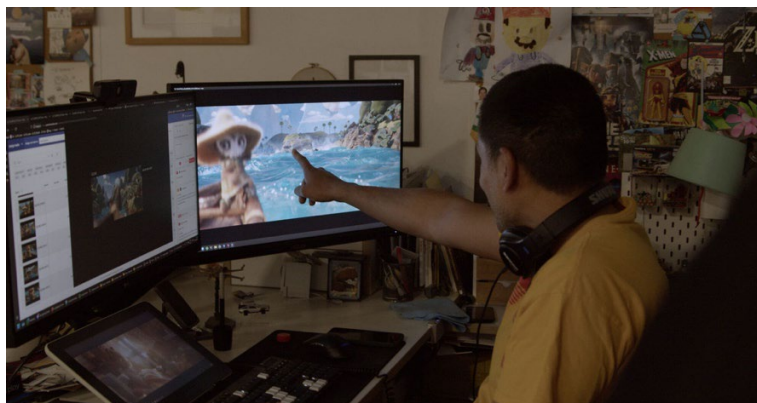
Zeichne eine für dich *schöne* Erinnerung und anschließend eine für dich *traurige* Erinnerung und überlege genau, wie du diese malen könntest, um klarzumachen, dass es sich hierbei um eine Erinnerung handelt.

IV – Ein besonderer Animationsfilm. Kreativaufgabe: Standbilder – selbst gemacht!

Gabriel Osorio und sein Team haben für den Film KONAS MISSION mit einer Mischung aus Handarbeit und digitaler Animation gearbeitet. Die Kreativen der Szenenbildabteilung haben dafür echte Modelle gebaut – also echte Puppen der Figuren, Bäume, Hütten, Sträucher usw. – die sie anschließend mit einem *3D-Scanner* (also ein Scanner, der nicht nur eindimensional, flach scannt, sondern rundherum) gescannt und digitalisiert haben. Im nächsten Schritt konnten die Figuren dann digital animiert, das heißt bewegt, zum Leben erweckt werden und in die Welt, die ebenfalls aus den vorher hergestellten Modellen gebaut wurde, eingefügt werden. So entsteht ein eigener Look, der einerseits die technischen Vorteile einer digitalen Arbeitsweise hat, andererseits noch immer wie handgemacht aussieht, mit Liebe zum Detail, unterschiedlichen Oberflächen

usw. Vielleicht ist euch diese Gestaltungsweise beim Fell der Katzen aufgefallen oder auch bei Konas Zuhause?

Hier seht ihr ein paar Bilder, wie das Team rund um Gabriel Osorio gearbeitet hat:



Wenn ihr noch mehr erfahren wollt, könnt ihr hier einen Artikel finden. Dieser ist auf Englisch, lässt sich aber sicherlich gut mit einer Übersetzungssoftware übersetzen:

<https://www.cartoonbrew.com/feature-film/brave-cate-gabriel-osorio-annecy-interview-263358.html>

IV-1 Kreativaufgabe für den Kunstunterricht

Jetzt ist es an euch, euch mit verschiedenen Materialien auszustatten! Gut geeignet sind zum Beispiel Karton, Knete, festes Papier, Pappmaché, Stoffreste und Filz.

Ihr könnt dafür die Klasse in Gruppen aufteilen: Eine Gruppe kümmert sich um die Figuren, eine um das Szenenbild (also das Set, den Hintergrund) und eine Gruppe um die Requisiten, also die Gegenstände, die die Figuren benutzen oder in der Hand haben.

Sucht euch ein oder zwei Szenen aus dem Film aus, die ihr wichtig fandet oder die euch in Erinnerung geblieben sind. Bastelt nun die Figuren, Requisiten und den Set-Hintergrund und baut ein Standbild der Szene nach. Anschließend könnt ihr ein Foto von Eurer *eingefrorenen Szene* machen – ein *Filmstill*! Das ist fast die Vorstufe eines Stop-Motion Films. Wenn ihr Lust habt, recherchiert im Anschluss, wie man einen Stop-Motion-Film herstellt.

Hier ein paar Tipps:

<https://www.youtube.com/watch?v=O81Yr6rZJ7A>

<https://www.youtube.com/watch?v=q6dz9kQdWpA>

sowie ein Erklär-Video

<https://www.youtube.com/watch?v=nfrD3kC74Ms>

Mittlerweile gibt es auch Apps für Tablet oder Handy, mit denen man die Filme direkt animieren kann.