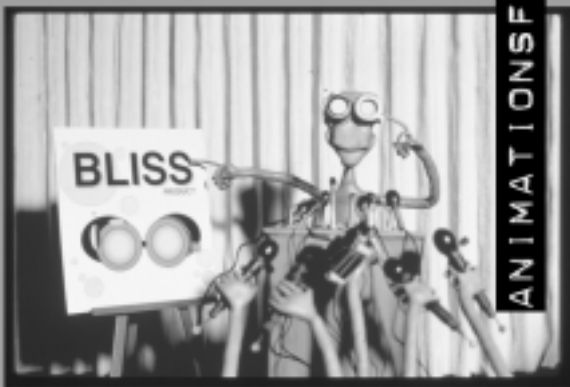


*A r b e i t s h i l f e n*



ANIMATIONSFILM

**MORE**



Katholisches Filmwerk

## MORE

Animationsfilm, 6 Min., USA 1998

Produktion: Flemmington Pictures

Buch: Mark Osborne

Regie: Mark Osborne

Musik: New Order

Produktion:

Bad Clams Productions / Swell Productions

### Kurzcharakteristik

In der großen Stadt leben alle ein graues und eintöniges Leben. Allein das Produkt „Happy“ scheint etwas Abwechslung in den Alltag zu bringen. Einer der Arbeiter, die in der Fabrik „Happy“ bauen, träumt von spielenden Kindern auf einem Karussell. In ihm brennt, im wahrsten Sinne des Wortes, ein Feuer, und er lässt seine ganze Energie in eine neue Erfindung einfließen: „Bliss“ – eine besondere Brille, die die ganze Welt in bunten Farben und alle Menschen fröhlich erscheinen lässt. Der große Erfolg von „Bliss“ bringt dem Erfinder Reichtum und Macht. Doch er muss erkennen, dass auf dem Weg nach oben sein Feuer erloschen ist.

### Einsatzmöglichkeiten

**Einsatzalter:** ab 12 Jahren

**Schule:** Sekundarbereiche I und II

**Fächer:** Religion, Deutsch, Medienkunde, Politik

**Außerschulisch:** Jugendarbeit in der Gemeinde, Erwachsenenbildung

**Themen:** Sinn des Lebens, Sucht, Medien und Wahrnehmung, Motivation und Karriere, Arbeit und Freizeit, Kreativität, Fantasie, Macht, Anerkennung, Flucht aus dem Alltag

## Inhalt

Ein Mann träumt von spielenden und lachenden Kindern auf einem Karussell. Nach dem Erwachen öffnet er eine Klappe in seinem Bauch, und das Feuer, das in ihm lodert, ist zu sehen. Sein Alltag in der großen Stadt ist jedoch vom Rhythmus der Arbeitswelt geprägt. Wie viele andere geht er jeden Tag unzufrieden und traurig in die Fabrik, die das Produkt „Happy“ – eine Art „Seh-Maschine“ – herstellt. Bei sich zu Hause arbeitet der Mann an einer Erfindung. Die Arbeit an der Erfindung wird immer wieder von dem Traumbild der spielenden Kinder überlagert. Als er mit seinem Werk nicht vorankommt, kauft er „Happy“, um dessen Bauteile zu verwenden.

Die Arbeitsbedingungen in der Fabrik sind monoton und werden durch die schimpfenden Aufseher zusätzlich verschärft. In den Pausen zieht sich der Mann zurück, öffnet die Klappe in seinem Bauch und entspannt sich, indem er das Feuer in sich berührt.

Dieses Feuer verhilft ihm bei seiner Erfindung zum Durchbruch. Er hat eine neue „Seh-Maschine“ geschaffen, die die triste Welt in bunten Farben erscheinen lässt. Sein „Bliss“ wird zu einem großen Erfolg und verdrängt „Happy“ vom Markt. Ihm wird ein Denkmal errichtet, das ihn als größten Erfinder feiert. Aufgestiegen zum Produzenten, beaufsichtigt er jetzt selbst die Arbeiter in der Fabrik, die seine rüden Ermahnungen mit einem Blick durch „Bliss“ in ein freundliches Winken verwandeln können.

Als er allein in seinem großen Büro sitzt und die Klappe in seinem Bauch öffnet, muss er feststellen, dass das Feuer in ihm erloschen ist. Er blickt aus dem Fenster und entdeckt in weiter Ferne ein helles Blinken: Weit weg von ihm spielen Kinder zwischen den Häusern.

## Gestaltung

*More* ist zunächst ein klassischer Puppentrickfilm, der ohne Worte auskommt. Seine Sprache ist auf unverständliche Laute reduziert. Nur das Lachen der Kinder ist eindeutig wahrnehmbar. Die monotone Stimmung von *More* wird wesentlich durch die Begleitmusik bewirkt. Hinzu treten Toneffekte, die in einzelnen Szenen, z. B. beim Öffnen der Klappe im Bauch, die Bilder verstärken.

Die jeweiligen Handlungsräume werden durch Kamerafahrten erschlossen. Grau ist die vorherrschende Farbe. Selbst die Figuren erscheinen grau. Nur die spielenden Kinder, das Feuer und die Werbung für „Happy“ und „Bliss“ sind in bunten Farben zu sehen. Beim Blick durch die neue Erfindung „Bliss“ wird die Tricktechnik gewechselt. Statt in der dreidimensionalen Puppentechnik erscheint die wahrgenommene Umgebung in bunten, aber zweidimensionalen Bildern. Die Veränderung der Wahrnehmung findet aber nicht auf der akustischen Ebene statt: Der Grundton der Musik ändert sich nicht.

## Interpretation

Für *More* bieten sich zwei miteinander verknüpfte Themenfelder als Interpretationshintergrund an: Der Sinn des Lebens und Flucht aus dem Alltag.

Der Mann in *More* „brennt“ für eine Idee, einen Traum. Er erinnert sich an die Spiele und an das Lachen in seiner Kindheit und wünscht sich, solche Heiterkeit wieder zu erleben. In seinem konkreten Alltag kann er sie nicht finden. „Happy“ (Glück) kann ihm dieses Erlebnis auch nicht bieten. Er will mehr (*More*) und erfindet „Bliss“ (Glückseligkeit). Zwar wird er für seine Erfindung gefeiert und ein erfolgreicher Unternehmer, sein Traum geht aber nicht in Erfüllung. Er muss vielmehr feststellen, dass das Feuer in ihm erloschen ist und sein Traum sich an ei-

ner anderen Stelle in der Stadt ohne ihn verwirklicht. So stellt sich auch die Frage, inwieweit sich Träume über Hilfsmittel – „Happy“ und „Bliss“ können hier z. B. als Drogen oder Unterhaltungsmedien interpretiert werden – verwirklichen lassen; ob sie nicht eine Scheinwelt produzieren, die den Sinn für die Wirklichkeit verloren gehen lassen.

Eine weitere Interpretationsebene bietet sich an, wenn man neben den Sprachbildern des Films (Happy, More, Bliss) auch den visualisierten Begriff „burn out“ (ausgebrannt) hinzunimmt. Das Burn-out-Syndrom bezeichnet eine Phase in der Lebens- und Berufsentwicklung, die u. a. durch den Verlust des inneren Antriebes gekennzeichnet ist. Der Erfolg hat zu einer Veränderung geführt, die so nicht gewollt war. Ruhm und Macht führen nicht zwangsläufig zum Glück.

## **Ansätze zum Gespräch / Didaktische Hinweise**

*More* eignet sich für verschiedene Themen. Seine jeweilige Relevanz kann er dann durch eine thematische Einleitung erhalten. Es empfiehlt sich, vor dem Einsatz zu prüfen, ob *More* in seiner ganzen thematischen Breite verwendet werden soll, oder ob schwerpunktmäßig nur ein Thema bearbeitet werden soll. Im Einzelnen bieten sich folgende Fragen an.

Zum Themenbereich Sinn des Lebens:

Was sind meine Sehnsüchte?

Welches Feuer brennt in mir?

Was tue ich, damit dieses Feuer nicht erlischt?

Ist mein Feuer schon erloschen? Wodurch?

Bin ich auf dem richtigen Weg?

Zum Themenbereich Flucht aus dem Alltag:

Besitze ich ein „Happy“ oder „Bliss“?

Was gewinne ich daraus für mich?

Wie erlebe ich die Wirklichkeit (den Alltag)?

Brauche ich eine rosarote Brille?

Zu den Themenbereichen Arbeitswelt, Motivation und Karriere (Burn-out):

Was treibt mich an (was hat mich angetrieben)?

Was will ich erreichen?

Was bedeuten mir Erfolg und (öffentliche) Anerkennung?

Gibt es einen Preis, der dafür zu zahlen ist?

Was hat der Erfinder falsch gemacht?

Gibt es Alternativen?

Diese Fragen richten sich an den einzelnen Teilnehmer. Daher sollte ein entsprechender zeitlicher Rahmen zur individuellen Auseinandersetzung zur Verfügung stehen, bevor in einem Gruppengespräch die verschiedenen persönlichen Stellungnahmen ausgetauscht werden.

Wenn *More* zum Themenbereich Gesellschaftskritik eingesetzt wird, bietet es sich an, in der Gruppe danach zu suchen, inwieweit der Film gegenwärtige Zustände beschreibt:

Welche Formen der Flucht aus dem Alltag werden heute angewendet?

Welche Rolle spielen dabei z. B. Drogen?

Welche Bedeutung hat die Unterhaltungsindustrie für den Einzelnen / die Gesellschaft? (Warum) brauchen wir die Unterhaltungsindustrie?

*Wolfgang Hußmann*

Kopienverleih: Kirchliche und öffentliche AV-Medienstellen

Kopienverkauf für nichtgewerblichen Einsatz durch:  
Katholisches Filmwerk GmbH

Postfach 11 11 52 · 60046 Frankfurt  
Ludwigstraße 33 · 60327 Frankfurt

Telefon: (069) 97 14 36 - 0 · Telefax: (069) 97 14 36 - 13  
Internet: [www.filmwerk.de](http://www.filmwerk.de) · E-Mail: [info@filmwerk.de](mailto:info@filmwerk.de)

Herausgegeben vom Programmbereich AV-Medien  
Katholisches Filmwerk GmbH, Frankfurt/M.