

ASTERIX UND OBELIX GEGEN CÄSAR

Frankreich/ Deutschland/ Italien 1998

110 min., Farbe

Regie: Claude Zidi

Drehbuch: Claude Zidi

Kamera: Tony Pirce-Roberts

Musik: Jean-Jaques Goldmann, Roland Romanelli

Darsteller: Christian Clavier, Gérard Depardieu, Roberto Benigni, Gottfried John

FSK: ab 6 Jahren

filmothek-Empfehlung: ab 8 Jahren



Verschwörung, Gallier und Römer, Comic-Verfilmung



INHALT

Es ist das Jahr 50 v.Chr. und ganz Gallien ist von den Römern besetzt. Ganz Gallien? Nein! In dem kleinen Dorf, daß sich mit Hilfe des Zaubers des Druiden Miraculix erfolgreich gegen die Römer wehrt geht alles seinen friedlichen Gang- bis der römische Steuereintreiber Malosinus versucht, auch in diesem Dorf seine Sesterzen zu kassieren: Die Römer werden in die Flucht geschlagen, die Steuergelder verbleiben im Dorf. Das läßt Cäsar sich natürlich nicht bieten und marschiert höchstpersönlich mit einem großen Heer auf das kleine Dorf zu. Ihm wird aber nur eine große Niederlage beschert.

Der Gouverneur Tullius Destruktivus heckt derweil einen Plan aus, um alle Macht Roms an sich zu reißen. Er nimmt Miraculix während einer Versammlung von Druiden in Gefangenschaft und zwingt ihn in der Folterkammer den Zaubersaft zu brauen. Auch Asterix und Obelix befinden sich in dem römischen Lager, um Miraculix zu befreien, was ihnen zunächst aber nicht gelingt. Stattdessen findet sich auch Asterix im Kerker wieder, während Obelix von Destruktivus zu dessen Leibwächter ernannt wird. Durch die Kraft des Zaubersaftes ernennt sich Destruktivus zum Herrscher über Rom und läßt Cäsar ins Gefängnis werfen. Asterix wird in die Arena geworfen, wo er sich gegen Schlangen, Löwen, Krokodile und Spinnen verteidigen muss. Obelix hilft ihm erst in letzter Sekunde. Sie befreien

Miraculix und einen weiteren Gefangenen und kehren in ihr Dorf zurück. Dort stellen sie fest, dass es sich bei dem Gefangenen, der eine Eisenkappe trägt, um keinen geringeren als Julius Cäsar handelt. Gemeinsam erarbeiten sie einen Plan, Destruktivus zu stürzen. Cäsar verspricht ihnen im Gegenzug in Zukunft ihr Dorf in Ruhe zu lassen. Mit Hilfe eines verstärkten Zaubertranks, der zu einer Vervielfachung von Asterix und Obelix führt, überwältigen sie das angreifende Römische Heer. Ein Happy End mit gemeinsamen Fest von Galliern und Römern.

Bei dem Film handelt es sich um eine Umsetzung der bekannten Comichefte und Zeichentrickfilme von René Goscinny und Albert Uderzo in einen Realfilm. Dazu wurden aufwendige Kulissen gestaltet, prominente Schauspieler gewonnen und viele Spezialeffekte eingesetzt. Hier stellt sich die Frage, inwieweit der Film formal und inhaltlich durch die Umsetzung in einen Realfilm gewinnt- oder verliert. Wo liegen die Besonderheiten eines Animationsfilms im Gegensatz zu einem Realfilm und umgekehrt? Inwieweit wird auf diese Besonderheiten eingegangen bzw. versucht, diese zu umgehen?

In "Asterix und Obelix gegen Cäsar" wird versucht, die Ästhetik und die Möglichkeiten des Animationsfilms eins zu eins in einen Realfilm umzusetzen. Das bedeutet, dass ein Großteil der Szenen, wie z.B. die Gewaltszenen mit fliegenden Römern, erst durch Spezialeffekte ermöglicht wurden. Inhaltlich stehen sich mal wieder die guten Gallier mit all ihren Marotten und die dummen Römer gegenüber. Was beide Gruppen gemeinsam haben: Es gibt bei beiden Spione bzw. Verräter und die Gemeinschaft kann sich nur schützen und gegen das Böse angehen, wenn sie zusammenhält. Außerdem geht ohne die Helden Asterix und Obelix natürlich gar nichts. Die Handlung konzentriert sich auf die berühmten Schlägereien der beiden mit den Römern, Wildschweine und Zaubertrank fehlen natürlich nicht, und am Rande gibt es eine kleine Liebesgeschichte. Es gibt keinen durchgehenden Spannungsbogen, stattdessen einige aneinander gereichte unterhaltsame Szenen. Die Darstellungen von Gewalt und Liebe werden schnell langweilig und erschrecken durch ihre Naivität. Durch die Umsetzung in einen Realfilm, wird dies besonders deutlich.



FRAGEN

Zum Film und zur Geschichte

- ▶ Wo spielt die Geschichte?
- ▶ Wie leben die Menschen im Gallischen Dorf?
- ▶ Wie leben die Römer?
- ▶ Erkennst Du Parallelen zur Römischen und Gallischen Geschichte?
- ▶ Kennst Du andere Verfilmungen von Asterix und Obelix oder die Comic-

- hefte? Was haben sie gemeinsam? Wo gibt es Unterschiede?
- ▶ Warum streiten sich die Dorfbewohner mit Asterix?
 - ▶ Wieso dauert es so lang, bis Obelix Asterix hilft, als er in der Arena kämpft?
 - ▶ Was fandest Du im Film besonders komisch?
 - ▶ Welche Stelle fandest Du besonders spannend? Warum?
 - ▶ Am Ende feiern die Gallier und Römer zusammen. Glaubst Du, dass Cäsar das Dorf wirklich in Ruhe lassen wird?

Zu den Figuren

- ▶ Wie würdest Du Asterix beschreiben?
- ▶ Wie würdest Du Obelix charakterisieren?
- ▶ Welche Person aus dem Film gefällt Dir am besten? Warum?
- ▶ Warum verliebt sich Obelix in Falbala?
- ▶ Wie würdest Du den Verräter Lügenix beschreiben? Welche Rolle spielt er für die Geschichte?

Zur Filmtechnik

- ▶ Im Film gibt es viele Spezialeffekte. Fallen die Szenen ein, wo sie genutzt werden? Woran erkennst Du das?
- ▶ Kennst Du die Zeichentrickfilme und die Comics von Asterix und Obelix? Was ist anders? Was haben die Techniken gemeinsam?
- ▶ Gefallen Dir die Zeichentrickfilme oder der Realfilm besser? Warum?



KREATIVE AUFGABEN und SPIELANREGUNGEN

Einstimmung

Eintrittskarte

Als Eintrittskarte werden eßbare Goldtaler verteilt. Das Gold spielt eine wesentliche Rolle für die Geschichte und ist außerdem etwas zu naschen während des Films.

Variation: Münzen aus verschiedenen Ländern. Das bietet auch guten Unterhaltungsstoff.

Raumgestaltung

Der Film bietet sich an, als Openair Kino präsentiert zu werden. Ist das nicht möglich, so kann der Raum mit Fellen und Decken ausgelegt werden.

Getränk

Ein Klassiker der Asterix und Obelix Geschichten ist der Zaubertrank. In einer Saftbar wird Zaubertrank ausgeschrieben oder kann selbst zusammengestellt werden.

Bewegungsspiel

Drei mit drei Füßen

Die Kinder werden in Dreiergrüppchen eingeteilt. Die Gruppen sollen nun eine bestimmte Strecke zurücklegen- unter der Bedingung, dass immer maximal drei Füße den Boden berühren. Als Variation können je vier Leute mit nur zwei Händen und drei Füßen auf dem Boden laufen. Das Spiel ist gleichzeitig Bewegungs- und Kooperationsspiel.

Vertrauensspiele

Sinnesparcours

Einer der Höhepunkte im Film ist die Szene, in der Asterix in der Arena verschiedene gefährliche Stationen überwinden muss. Es bietet sich an, einen Sinnesparcours für die Füße zu gestalten, den die Kinder mit zugebundenen Augen barfuss durchlaufen, entweder durch eine Schnur oder von einem/ einer PartnerIn geführt. Der Parcours muss nicht von den pädagogischen Lehrkräften vorbereitet werden, sondern kann von einer Kleingruppe selbst gestaltet werden. Mögliche Stationen: Sand, Wasser, Steine, Schlamm, Rasen etc. Auch im Innenraum ist ein solcher Parcours möglich.

Abfedern

Es werden Kleingruppen von vier bis 6 Personen gebildet. Eine Person stellt sich in die Mitte, die anderen in einem engen Kreis um sie herum. Die Person in der Mitte stellt die Füße zusammen, schließt die Augen und lässt sich langsam in eine Richtung fallen. Die Personen des Kreises fangen sie auf und federn sie in eine andere Richtung ab. Wichtig: Die Füße der Person in der Mitte sollten möglichst immer an der selben Stelle (im Mittelpunkt) bleiben. Das Spiel fördert die Verantwortung über das Wohlergehen einer Person zu übernehmen und zum anderen die Fähigkeit, anderen vertrauen zu können.

Hörspiel

Material: Tonbandgerät

Aus dem Film oder teilen des Films wird ein Hörspiel hergestellt. Dadurch das der Asterix und Obelix Stoff vor allem Visuell bekannt ist, ist es eine Herausforderung, sich diesmal ausschließlich auf das Gehör zu konzentrieren. Als vorausgehende Übung, können verschiedene schon aufgenom-

mene Geräusche geraten werden oder andersherum, die Aufgabe gestellt werden ein Geräusch aufzunehmen, das so klingen soll wie....

Arbeitshilfe von Marita Mayer

DVD Bestellnummer: 990 531

filmothek der jugend nrw e.V.

Verleihagentur

Postfach 3004

55020 Mainz

Tel.: 06131/28788-20, -21

Fax: 06131/28788-25