
VON DEN HÄNDEN, DIE Coraline GESCHAFFEN HABEN
WILDWOOD
IM KINO
CAPELIGHT PICTURES
FILMNATION
CENTRAL FILM
LAIKA

USA 2026, 131 Min.
Veröffentlichung: 5. November 2026
Anbieter: capelight pictures OHG

Regie	Travis Knight
Drehbuch	Chris Butler, nach dem gleichnamigen Roman von Colin Meloy
Kamera	Caleb Deschanel
Schnitt	Christopher Murrie-Green
Musik	Dario Marianelli
Produzenten	Travis Knight, Sam Wilson

FSK	ab 12 Jahren freigegeben
Pädagogische Altersempfehlung	ab 12 Jahren beziehungsweise ab der 6. Klasse
Themen	Erwachsenwerden, Verantwortung, Freundschaft, Trauerverarbeitung, Abenteuer, Natur, Gesellschaft, Fantasy, Märchen, Animation, Literaturadaption
Anknüpfungspunkte für Schulfächer	Deutsch, Englisch, Ethik/Religion, Kunst

Impressum

Herausgeber:
capelight pictures OHG
Lessingstraße 16
16356 Ahrensfelde

www.capelight.de

Bildnachweise:
capelight pictures OHG;
LAIKA © 2026, Irish Ivy LLC.
All rights reserved.
Text und Konzept:
Stefan Stiletto
stiletto@filme-schoener-sehen.de

! WILDWOOD enthält Darstellungen von Suizid und Kampfhandlungen und zeigt Figuren in bedrohlichen Situationen. In seiner Ästhetik und Inszenierung steht er actionreichen Fantasy-Realfilmen näher als üblichen Puppentrickfilmen. Der Film richtet sich ausdrücklich nicht an jüngere Kinder.

DIE HANDLUNG

„DU GLAUBST, DU BIST ZU ALT FÜR MAGIE. ABER DIE MAGIE IST NIEMALS ZU ALT FÜR DICH.“

Iphigenia in WILDWOOD

Mac muss nicht unbedingt nach draußen, sagt Prues Vater. Und Prues Mutter bittet ihre Tochter inständig, das Haus gemeinsam mit ihrem kleinen Bruder nicht zu verlassen, solange die Eltern nicht da sind. Prue verspricht es. Aber sie hat nicht vor, sich daran zu halten. Schließlich ist sie schon zwölf und damit fast erwachsen. Was also soll schon passieren?

Doch dann geschieht tatsächlich etwas. Etwas, das Prue nie für möglich gehalten hätte. Auf einmal sammelt sich auf dem Spielplatz eine Schar Krähen. Und plötzlich attackieren die Krähen Mac! Sie zerren an seiner Kleidung, heben ihn in die Lüfte und fliegen mit ihm davon. Prue gerät in Panik und zögert keinen Augenblick. Mit ihrem Fahrrad folgt sie den Krähen, begleitet von ihrem Mitschüler Curtis im Fahrradanhänger. Ihr Weg führt sie erst quer durch Portland, dann über den Fluss und hinein in jene Gegend, die als Undurchdringliche Wildnis bekannt ist und von den Menschen aus Portland eigentlich nie betreten wird.

Dort können Prue und Curtis ihren Augen nicht trauen. Sprechende Tiere hielten sie bislang für Märchengestalten. Doch dann stehen sie plötzlich uniformierten und bewaffneten Kojoten gegenüber – die sogleich Jagd auf sie machen. Um die Tiere abzulenken, trennen sich Curtis und Prue. Während Curtis von den Kojoten gefangengenommen und zu deren Anführerin gebracht wird, der menschlichen Alexandra, verschlägt es Prue ins Flügel-Fürstentum zu hilfsbereiten Spatzen, Uhus und Adlern.

Auch Curtis wird zunächst höflich behandelt. Alexandra kleidet ihn mit einer Uniform ein und schätzt ihn – was Curtis, in Portland eher der Typ Außenseiter, so gar nicht kennt. Er darf sogar eine Waffe tragen und mit Alexandra in eine Schlacht gegen ihre Feinde, die menschlichen Banditen, reiten. Als ihm bewusst wird, dass Alexandra hinter der Entführung von Mac steht, und Mac retten will, wird er inhaftiert – und muss sich mit den Banditen verbünden, um wieder frei zu kommen.

Prue unterdessen scheitert an der konfusen Bürokratie im von Menschen und Tieren aller Art bewohnten Südwald und wird ebenfalls eingesperrt. Als Mensch aus Portland gilt sie in der Wildnis als Eindringling, der womöglich gefährlich ist. Doch Prue gelingt die Flucht, während der sie auch die Geschichte von Alexandra erfährt. Nach dem tragischen Unfalltod ihres Sohns Alexei hat Alexandra diesen mit dunkler Magie im Körper einer Maschine wieder zum Leben erweckt – und Alexei zum zweiten Mal verloren, als dieser seine Künstlichkeit erkannt und seinen Körper zerstört hat. Mit dem Opfer eines Babys will Alexandra das wildwuchernde Efeu dazu bringen, den Leichnam des menschlichen Alexei, der nie gefunden wurde, aus den Tiefen des Waldes wieder freizugeben.

Als Prue von Alexandra getäuscht und zurück nach Portland geschickt wird, ist sie am Boden zerstört, weil sie ihren Bruder nicht retten konnte. Nachdem sie von ihren Eltern jedoch erfährt, dass sowohl sie als auch Mac nur aufgrund eines dunklen Bündnisses ihrer Eltern mit Alexandra überhaupt am Leben sind und Alexandra nun ihren Preis einfordert, kehrt sie noch einmal in die Wildnis zurück. Dort verbündet sie sich mit den naturverbundenen Mystikern im Nordwald, die von der weisen Iphigenia angeführt werden, sowie den Banditen, um Alexandras Plan zu vereiteln. Diese wiederum zieht mit ihren Kojoten in den Kampf. Ein große Schlacht kostet viele Leben. Doch mit Hilfe ihres Blutes und der in ihr wohnenden Magie gelingt es Prue, ihren Bruder in letzter Sekunde vor Alexandra zu schützen, die selbst vom Efeu verschluckt wird.

Reifer und selbstbewusster, aber auch irritierter kehren Prue, Curtis und Mac nach Portland zurück. Einfacher und übersichtlicher ist die Welt nicht geworden. Aber immerhin erlauben ihre Eltern Prue und Mac nun, auch unbeschwert nach draußen zu gehen.

THEMEN UND AUSBLICK AUF DIE ARBEITSBLÄTTER

Aus dem epischen Fantasy-Kinderbuch „Wildwood“ von Colin Meloy hat das Studio LAIKA einen ebenso epischen Animationsfilm gemacht, der dank seiner Technik – nahezu alles wurde als Puppentrick in traditioneller Handarbeit erstellt – den Charme des Greifbaren beibehält, sich in seiner Inszenierung aber an dem Look von Realfilmen orientiert und durch seine atmosphärische Dichte beeindruckt.

Obgleich der Film in eine durch und durch fantastische Welt führt, erzählt WILDWOOD in erster Linie von menschlichen, im Alltag verwurzelten Herausforderungen. Diese lassen sich anhand der drei wichtigsten Figuren sichtbar machen, die daher im Mittelpunkt der ersten drei Aufgabenblöcke stehen.

Prue ist die Hauptfigur des Films, mit ihr beginnt und endet die Geschichte. Schon von Anfang an wird klar, mit wie vielen Einschränkungen sie lebt. Niemals darf sie in den Wald gehen. Und ihr Bruder soll am besten gar nicht nach draußen. Ihre Eltern lieben sie zwar sehr, lassen ihr aber wenig Freiraum. Doch Prue ist auch rebellisch. Sie beginnt, sich gegen die Vorschriften der Eltern aufzulehnen. Daher nimmt sie Mac auf eigene Faust mit in die Stadt – und macht sich später umso größere Vorwürfe, als er entführt wird. Ist es ihre Schuld? Weil sie nicht gut genug aufgepasst hat? Weil sie nicht auf ihre Eltern gehört hat?

Aufgabenblock 1 stellt Prue und das Thema Erwachsenwerden in den Mittelpunkt.

Vermittelt über Prue erzählt WILDWOOD über das Erwachsenwerden und die Schritte vom Kind zur Jugendlichen. Mit 12 Jahren fühlt Prue sich schon ziemlich reif, mit aller Macht betont sie das auch immer wieder (und übersieht dabei die Spuren ihrer Kindheit wie allerlei Kuscheltiere in ihrem eigenen Zimmer). Wenn Curtis Kakao trinkt, trinkt Prue einen Espresso. Wenn Curtis über Fantasy-Rollenspiele erzählt, verdreht Prue die Augen.

Die Wildnis jedoch fordert Prue heraus. Auf einmal ist da diese magische Welt, die sie für ein Märchen halten wollte. Und diese Welt ist vieles gleichzeitig: gefährlich, aufregend, schön, wundervoll. Die Mystikerin Iphigenia spricht dies bei Prue ganz offen an und führt ihr vor Augen, dass sie sich zwar einreden kann, dass sie nun zu alt für Magie (oder besser: Fantasie) sei, aber diese dennoch da ist. Prue wäre so gerne rational – weil Erwachsene eben ihrer Meinung nach so sind und sein müssen –, mag aber insgeheim trotzdem noch das Wundervolle und Nicht-Erklärbare. Gleichzeitig fühlt sie sich auch überfordert. In der Wildnis erlebt sie Brutalität, wird mit Trauer konfrontiert, mit falschen Entscheidungen, aber auch mit Solidarität und Loyalität. Sie erfährt, dass nicht jeder immer rundum glücklich ist. Das ist ernüchternd, aber, wie ihr Vater ihr zu zeigen versucht, auch eine wichtige Lehre, wenn man erwachsen wird.

In der Geschichte von Curtis geht um einen Jungen, der in der realen Welt eine Außenseiterrolle innehat. Curtis ist ein Nerd. Auch wenn Prue ihn mag, findet sie ihn mittlerweile doch ein wenig zu kindisch. Umso überraschender ist es, wenn Curtis von Alexandra einfach so angenommen wird. Curtis ahnt noch nicht, dass es dabei gar nicht um ihn geht und Alexandra mit Curtis nur die Leerstelle in ihrem Leben füllen will, die ihr verstorbener Sohn hinterlassen hat. So darf Curtis stellvertretend für Alexei eine Uniform und eine Waffe tragen. Für Curtis fühlt sich das gut an. Auf einmal kann er etwas erleben, was bislang seiner Fantasie vorenthalten war. Auf einmal fühlt er sich wie ein echter Held. Die entscheidende Wendung kommt, als Curtis das Spiel von Alexandra erkennt und sich positionieren muss. Er gibt seine Rolle auf und wird wieder zum normalen Curtis. Und als solcher beweist er Mut, den er so noch nicht von sich kannte – und tötet sogar im Kampf einen Kojoten, um Prue zu retten. Dieser Moment ist ein weiterer Wendepunkt. Danach ist Curtis nicht mehr derselbe. Auf ganz andere Art als bei Prue wird auch Curtis mit dem Ernst des Lebens und den dunklen Seiten konfrontiert.

Aufgabenblock 2 beleuchtet die Geschichte von Curtis und dessen Wunsch nach Anerkennung.

Bei Alexandra dreht sich alles um das Festhalten und Loslassen. Statt die Trauer um Alexei zuzulassen, hat sie sich ihr verschlossen. Statt das Geschehene zu akzeptieren, hat sie es rückgängig gemacht. Alexandras Sehnsucht und Leid ist nachvollziehbar, der Weg, den sie wählt, dennoch falsch. Alexandra folgt dem Mantra, dass der Zweck die Mittel heiligt, und geht sprichwörtlich über Leichen. Ihre Geschichte enthält damit die komplexesten psychologischen und moralischen Probleme und fordert auf vielfältige Art zur Stellungnahme und Bewertung auf.

Aufgabenblock 3 lenkt den Blick auf Alexandra und das Thema Trauerverarbeitung.

Zugleich findet sich das Thema Festhalten und Loslassen auch in anderen Beziehungen im Film: Prues Vater muss lernen, Prue und Mac mehr Freiraum zu lassen – was seine Liebe zu ihnen ja nicht schmälert. Und Prue kann lernen, dass sie sich den Sinn für das Verspielte und die Fantasie aus der Kindheit durchaus bewahren kann – und auch damit eine verantwortungsvolle Erwachsene werden kann.

Fließend gehen auch in den Schauplätzen reale und magische Orte ineinander über, was den Reiz der Geschichte ausmacht. Der Film spielt nicht in einer rein fantastischen Welt, sondern beginnt in einer sehr echten Welt. Mit viel Mühe haben die Filmemacher*innen Schauplätze aus der US-amerikanischen Stadt Portland in Oregon, die oft mit Begriffen wie Umweltbewusstsein, Kreativität und einem alternativen Lebensstil in Verbindung gebracht wird (und in deren Nähe sich auch das LAIKA-Studio befindet), nachgebaut. Das lädt zu einer Spurensuche ein, wobei auch magische Orte wie die St. Johns Bridge und das Pittock Mansion – im Film der Sitz des Gouverneurs im Südwald – einbezogen werden können – und natürlich der Forest Park, das große Naherholungsgebiet inmitten der Stadtgrenzen, das zur Undurchdringlichen Wildnis und zum Hauptschauplatz des Films wurde. Darüber nachgedacht werden kann insbesondere, wie Realität und Fantasiewelt hier verschwimmen, welche Stimmung dadurch geschaffen wird und wie durch diese nahtlose Verbindung vielleicht auch wieder etwas Magie in die Realität gezaubert wird. Sie könnte ja gleich nebenan wohnen.

Aufgabenblock 4 lädt zur Auseinandersetzung mit den Schauplätzen des Films ein.

Ungemein detailreich hat der Film unterdessen die Wildnis nachgebaut. Er zeigt, wie Prue und Curtis in dieser geradezu versinken, man muss die Figuren in ihr suchen. Die Wildnis ist dabei vieles: Abenteuer, Gefahr, Herausforderung, ein Ort des Staunens, ein magischer Ort, eine eigene lebendige Welt. Bewusst wird die Wildnis gegen die Stadt Portland gesetzt; sie ist ein Gegenentwurf, der mal wie ein niedliches Märchenland mit sprechenden Tieren wirkt, und mal zu einem unerbittlichen Kriegsschauplatz wird.

Aufgabenblock 5 beleuchtet die Darstellung der Natur.

Für eine ökologische Lesart spricht die Gruppe der Mystiker im Nordwald, die sich Rat von einem großen alten Baum sucht, sowie Prues Fähigkeit, ebenfalls mit der Natur zu sprechen. Die Natur selbst ist kein Gegenspieler im Film. Sie ist lebendig und bewahrenswert. WILDWOOD macht das nicht ausformuliert zum Thema. Er zeigt sie einfach nur und bringt das Publikum zum Staunen. Seht her, wie schön es in der Natur ist. Auch das wirkt.

Aufbau und Ziel dieser Begleitmaterialien

Diese Begleitmaterialien geben Anregungen, wie WILDWOOD im Schulunterricht eingesetzt werden kann. Eine inhaltliche Auseinandersetzung ist dabei ebenso wichtig wie eine Beschäftigung mit der filmischen Gestaltung, durch die die Wahrnehmung sensibilisiert werden soll.

Die folgenden Arbeitsblätter können im Unterricht als Kopiervorlagen verwendet werden. Es ist nicht notwendig, die Unterrichtsvorschläge oder Arbeitsblätter vollständig und chronologisch zu bearbeiten. Wählen Sie vielmehr solche Aufgaben aus, die Ihnen für die Arbeit mit Ihren Schüler*innen und für den gegebenen Zeitrahmen sinnvoll erscheinen, und modifizieren Sie diese gegebenenfalls, damit sie sich in Ihren Unterricht optimal einfügen.

INFOBLATT

EIN EPISCHER ANIMATIONSFILM

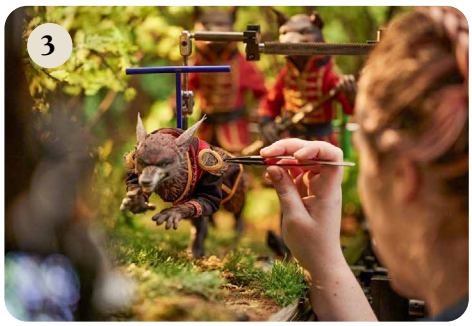
EINDRÜCKE VON DEN DREHARBEITEN

Beachte ...

- die Größe der Puppen und Kulissen
- wie filigran die Bewegungen der Puppen umgesetzt werden
- wie die Figuren noch an so genannten Rigs befestigt sind, die später digital rausretuschiert werden
- die Beleuchtungs- und Kameratechnik am Set









WILDWOOD in Zahlen

- 16 Jahre vom Wunsch, den Roman zu verfilmen, bis zum Kinostart
- 231 Wochen (mehr als 1.155 Tage) vom Produktionsstart bis zur Fertigstellung
- 233 handgefertigte Puppen
- 132 Kulissen
- Die Gesichter der Figuren werden bei der Animation nicht verformt. Für jede Veränderung des Gesichtsausdrucks und jeden Laut, der gesagt wird, existiert ein eigenes Ersatzgesicht, das mit Magneten an der Figur befestigt werden kann. Insgesamt wurden 142.030 Ersatzgesichter erstellt. Allein für eine Szene mit Prue und Curtis waren 1.124 einzelne Ersatzgesichter für beide Figuren zusammen notwendig.

WILDWOOD entstand zu großen Teilen in traditioneller Handarbeit: Die Figuren und die Kulissen wurden gebaut und schließlich mit Hand als Stopptrick animiert. Für 1 Sekunde Film sind 24 Bewegungen/Fotos notwendig.

Fun Facts

- Auf dem Fahrradanhänger von Prue steht der Schriftzug „Meloy Racer“, ein Verweis auf Colin Meloy, der die Romanvorlage zu WILDWOOD geschrieben hat.
- Colin Meloy hat kurz danach auch als Puppe selbst einen Cameo-Auftritt: als Straßenmusiker. Prue hält kurz mit Mac vor ihm an und hört ihm zu.
- Colin Meloy ist nicht nur Autor, sondern auch Sänger der Indie-Folk-Band The Decemberists. Mit seiner Band hat er das Abspannlied zu WILDWOOD beigesteuert.
- Als Prue mit dem Fahrrad durch Portland fährt, kommt sie an einem kleinen Verkaufsstand mit Kunst vorbei. Die Puppe hinter diesem Stand ist Carson Ellis nachempfunden, von der die Illustrationen für das Buch „Wildwood“ stammen. Der Shop stellt weitere ihrer Illustrationen aus.
- Auf dem Schild vor dem Stand wiederum steht: „Genießt handgefertigte Kunst, bevor sie für immer verschwindet“ – ein Verweis auf WILDWOOD selbst, entstand der Animationsfilm doch im **LAIKA Studio** weitestgehend in Handarbeit.

AUFGABENBLOCK 1

PRUES GESCHICHTE

A **Wie Prue sich zu Beginn des Films fühlt**

Schreibe aus der Sicht von Prue einen Tagebucheintrag, in dem sie festhält, was sie zu Beginn des Films (vor der Entführung von Mac) über sich denkt, wie sie sich fühlt und was sie sich wünscht.

Beschreibe, was Prues Zimmer über sie erzählt. (Prues Zimmer ist im Trailer zum Film ab etwa Minute 0:30 zu sehen.)

Der Trailer zum Film:
https://www.youtube.com/watch?v=4QIEVeMP4WE

B **Was Prue über andere denkt**

Schreibe auf, ...

... was Prue über ihre Eltern denkt

... was ihr Bruder Mac ihr bedeutet

... was sie über Curtis denkt



C **Erwachsenwerden**

Bildet Gruppen, wählt je einen der folgenden Dialogauszüge aus dem Film aus und besprecht die entsprechenden Fragen.

Gruppe 1:

PRUE UND IPHIGENIA

Das Gespräch findet vor der großen Schlacht statt.

PRUE
„Diese Welt überfordert mich. Hexen und Magie und Tiere, die sprechen können – an so was glaube ich doch schon lange nicht mehr."

IPHIGENIA
„Und doch stehst du nun hier. Du versuchst auf Biegen und Brechen, die Magie in der Welt zu übersehen. Dabei steckt sie in jedem Grashalm und in jeder einzelnen Blume. Du glaubst, du bist zu alt für Magie. Aber die Magie ist niemals zu alt für dich."

Besprecht in eurer Gruppe:

- Weshalb fühlt sich Prue überfordert?
- Wann hatte Prue noch an Hexen und Magie und Tiere geglaubt? Und warum glaubt sie nun nicht mehr daran?
- Was meint Iphigenia mit „Magie"? Sucht nach einem anderen Wort dafür.
- Passt diese „Magie" nur zu Kindern? Was sagt Iphigenia dazu? Was meint ihr dazu?

Gruppe 2:

PRUE UND IHR VATER

Das Gespräch findet am Ende des Films nach Prues Rückkehr aus Wildwood statt.

VATER
„Und, geht es dir gut?*"

PRUE
„Ja, ich denke schon. Meistens. Es ist verwirrend."

VATER
„Das ist es fast immer."

PRUE
„Ich dachte, wenn man erwachsen wird, erhält man alle Antworten. Aber es sind nur immer mehr Fragen. Kein „glücklich bis ans Ende ihrer Tage". Das weiß ich nun."

VATER
„Aber dafür gibt es ein glückliches Jetzt. Das ist doch auch was."

Besprecht in eurer Gruppe:

- Weshalb findet Prue die Welt verwirrend? Welche Erlebnisse und Beobachtungen aus der Undurchdringlichen Wildnis beschäftigen sie?
- Wie hatte Prue sich die Welt als Erwachsene eigentlich vorgestellt? Wie ist es wirklich? Was bedeutet das für ihre Vorstellung von „glücklich sein"?
- Wie nehmt ihr das Gespräch war? Tröstet es? Ist es frustrierend? Teilt ihr, was Prue und/oder ihr Vater sagen?

* In der Originalfassung fragt der Vater Prue „Are you happy now?" Die deutsche Synchronfassung schwächt diese Frage nach dem Glück deutlich ab.

Besprecht gemeinsam:

- Berichtet der anderen Gruppe, was ihr besprochen habt.
- Sammelt Stichpunkte: Was bedeutet eigentlich „erwachsen sein“? Was ist dagegen typisch für Kinder? Wo würdet ihr Prue und Curtis einordnen?

D Unterschiedliche Seiten von Prue

Vergleiche die beiden Standfotos.
Welche unterschiedlichen Seiten und Eigenschaften von Prue zeigen diese?

1



2



3

Zeichne eine weitere Szene aus dem Film nach, die Prues Entwicklung zeigt. Erläutere sie knapp.

Was lernt Prue im Laufe des Films dazu?
Wie verändert sie sich?

AUFGABENBLOCK 2

CURTIS' GESCHICHTE

A **Curtis in der realen Welt und in Wildwood**

Vergleiche: Wie wird Curtis in der realen Welt wahrgenommen? Welches Bild haben andere von ihm? Wie verhält sich das dagegen in Wildwood? Und was gefällt Curtis daran?

IN DER REALEN WELT	IN WILDWOOD

B **Wendepunkte für Curtis**

Es gibt im Film mehrere Situationen und Entscheidungen, die für Curtis prägend sind. Nenne zwei, die du besonders wichtig findest. Beschreibe, was jeweils passiert und welche Folgen dies für Curtis hat.

SITUATION/ENTSCHEIDUNG	FOLGEN FÜR CURTIS

C **Curtis am Ende des Films**

- Aufgabenblock 1 drehte sich um das Erwachsenwerden von Prue.
  Wie sieht es mit Curtis aus?
  Inwiefern wird Curtis im Laufe des Films auch ein Stück erwachsener?
- Was mögt ihr an Curtis?
- Wie wichtig ist Curtis eurer Meinung nach für die Geschichte?



AUFGABENBLOCK 3

ALEXANDRAS GESCHICHTE

A **Alexandra und Alexei**

Erzähle anhand der beiden folgenden Standbilder Alexandras Geschichte knapp nach. Gehe auch auf die bildliche Darstellung ein. Achte etwa auf die Lichtstimmung sowie auf die Farbgestaltung und welche Wirkung diese haben.





- Wie geht Alexandra mit ihrer Trauer um? Welche Folgen hat das? Fühlt sie sich dadurch besser?
- Welche Folgen hat Alexandras Verhalten für andere?
- Wie schätzt ihr diesen Umgang mit Trauer ein?
- Wie hätte Alexandra den Verlust ihres Sohnes besser verarbeiten können? Wer oder was hätte ihr dabei helfen können?
- Wie kann man einen verstorbenen Menschen „loslassen“ und trotzdem „behalten“?

B **Moral**



ALEXANDRA

„Ich würde 1.000 Männer opfern, um einen weiteren Atemzug von Alexei zu spüren.“

- Was haltet ihr von dieser Aussage?
- Alexandra folgt damit der Vorstellung: „Der Zweck heiligt die Mittel“. Welches moralische Problem ist mit dieser Aussage verbunden? In welchen Situationen gibt es in der Gegenwart ähnliche moralische Probleme? Wie wird damit umgegangen?

C

Festhalten & Loslassen

Prue und ihr Vater haben ein ähnliches Problem wie Alexandra und müssen eine Entscheidung treffen: Etwas oder jemanden festhalten? Oder loslassen?

Betrachte Prues Vater: Warum hat er Angst, Prue zu verlieren? Wie verhält er sich deshalb und welche Folgen hat das? Warum wäre es wichtig, Prue mehr Freiraum zu lassen?

Betrachte Prue: Was vermisst Prue in ihrem Leben? Was würde sie sich gerne bewahren?



- Vergleicht eure Antworten.
- Gibt es bei diesen Entscheidungen immer nur ein Entweder-Oder? Ist auch „Festhalten“ und „Loslassen“ zugleich möglich?

AUFGABENBLOCK 4

DIE REALE WELT UND DIE MAGISCHE WELT

A Eine Geschichte aus Portland, Oregon

Suche die Stadt Portland, Oregon, auf einer Weltkarte.

Sieht dir nun den Teaser zum Film unter https://www.youtube.com/watch?v=QNQ9KilArR0 sowie den Trailer zum Film unter https://www.youtube.com/watch?v=4QlEVeMP4WE an. Stoppe an Szenen, die Schauplätze aus Portland zeigen. Informierte dich, um welche der folgenden Orte es sich konkret handelt:

- St. Johns Bridge
- Pearl District
- Old Town
- Benson Bubbler
- Pittock Mansion
- Forest Park

Recherchiere, wo diese Orte sich befinden, fasse ihre Bedeutung kurz zusammen und suche nach Fotos der realen Orte.

B Eine erfundene Welt

Schreibe auf, welche Bedeutung die in Aufgabe a) genannten Schauplätze im Film haben.

St. Johns Bridge	
Pearl District	
Old Town	
Benson Bubbler	
Pittock Mansion	
Forest Park	

In den vorangehenden Aufgaben habt ihr gesehen, wie reale Orte in WILDWOOD gespiegelt wurden.

- Wie beeinflusst diese Vermischung von Realität und Erfindung die Wirkung des Films?
- Welche Stimmung entsteht daraus?
- Welche anderen Geschichten kennt ihr, die auf ähnliche Art Realität und Erfindung vermischen?

Informiert euch, wo sich das LAIKA-Studio befindet, das WILDWOOD produziert hat.

AUFGABENBLOCK 5

DIE NATUR IN WILDWOOD

Das folgende Bild stammt aus der Szene, in der Prue und Curtis zum ersten Mal die Undurchdringliche Wildnis betreten.



Wie wirkt die Darstellung der Natur in diesem Bild auf dich? Markiere zutreffende Begriffe farblich.

geheimnisvoll | gefährlich | magisch | künstlich | dunkel | einladend | hell | gemütlich | echt | unheimlich

Erläutere knapp, wodurch dieser Eindruck entsteht.

Achte nun auf Prue und Curtis. Beschreibe, wo sich Prue und Curtis im Bild befinden, wie groß sie sind und aus welchem Blickwinkel sie gezeigt werden.

Wie wirken Prue und Curtis dadurch in der Natur?

- Was bedeutet die Reise in die Natur für Prue und Curtis?
- Die Natur in WILDWOOD ist lebendig. Welche Folgen hat es, wenn die Natur nur als Kulisse und Material wahrgenommen wird? Vergleicht, wie die Figuren in WILDWOOD mit der Natur umgehen.
- Die wilde Natur ist in WILDWOOD deutlich getrennt von der bewohnten Stadt. Wie erlebt ihr das in Wirklichkeit? Ist die Natur Teil von eurem Alltag? Oder streng davon getrennt?