



LAMPJE

11+

Niederlande 2024

93 Minuten, Farbe

Regie: Margien Rogaar

mit: Lotte Jonker, Manu Gunning, Gijs Naber, Meral Polat, Els Dottermans, u.a.

niederländische Originalfassung, deutsch eingesprochen

Autorin Mag.a Ines Wagner

LAMPJE

Kurzzinhalt

Lampje ist die Tochter des Leuchtturmwärters. Jede Nacht zündet sie das Licht im Turm an, doch als sie durch fehlende Streichhölzer ein Schiffunglück verursacht, wird sie in das geheimnisvolle Schwarze Schloss verbannt. Dort lebt ein Monster, erzählt man sich im Dorf. Und tatsächlich scheint im Schloss des großen Admirals nicht alles mit rechten Dingen zuzugehen. Aber die unerschrockene Lampje hat keine Berührungsängste mit dem Wesen am Dachboden – halb Junge, halb Fisch.

Die unglaublich packende und berührende Literaturadaption eines Bestsellers über das Leuchtturmmädchen Lampje ist ein außergewöhnliches Beispiel des Magischen Realismus. Dramaturgisch hervorragend umgesetzt und genial gespielt lässt diese mystische Geschichte die Grenzen zwischen der realen und der fantastischen Welt verschwimmen

Zum Inhalt der Arbeitsunterlage:

1. Genre: Magischer Realismus
2. Märchenelemente
3. Der auktoriale Erzähler und Voice over
4. Farbgestaltung
5. Das Fischwesen auf Identitätssuche

Vor dem Film

Um nach dem Film auf die einzelnen Inhaltspunkte besser eingehen zu können, ist es sinnvoll die Kinder schon vor dem Film auf gewisse Besonderheiten hinzuweisen und ihnen Beobachtungsaufgaben zu geben. Das schärft die Wahrnehmung beim Filmsichten und lenkt den Fokus.

Beobachtungsaufgabe 1:

Es gibt – ohne vom Inhalt etwas vorweg zu nehmen – Elemente im Film, die uns an Märchen erinnern. Das können Handlungsstränge sein, aber auch Gegenstände oder Umstände, in denen sich die Figuren wiederfinden. Achte darauf.

Beobachtungsaufgabe 2:

Farbgestaltung ist im Film nie zufällig. Auch bei LAMPJE gibt es ein bestimmtes Konzept, sprich eine oder mehrere Farben, die immer wieder vorkommen und deswegen auch einen narrativen, also erzählenden Charakter haben. Farben haben auch immer einen Symbolcharakter. Achte darauf.

Nach dem Film

1. Genre: Magischer Realismus

Der Film LAMPJE kann dem Genre des Magischen Realismus zugeordnet werden. Magischer Realismus ist ein literarisches und künstlerisches Genre, das Elemente der Fantasie und des Übernatürlichen in eine ansonsten realistische Darstellung der Welt einarbeitet. Die Geschichte von Lampje spielt in einer rauen, realistisch gezeichneten Welt (Küste, Leuchtturm, verstorbene Mutter, kranker Vater, Gesellschaft mit klaren sozialen Regeln). In diese reale Welt mischen sich mit Lampjes Einzug in das Schwarze Schloss magische und fantastische Elemente, die anfangs eine Mystik umgibt, dann aber schnell selbstverständlich und normal werden. Als Lampje dem Fischjungen zum ersten Mal begegnet, ist sie wenig erstaunt. Sie fragt sich zwar, warum dieses Wesen am Dachboden lebt, aber nicht warum es ihn gibt und was es ist. Auch die Antwort der Haushälterin ist lapidar: „Er ist eben da.“ Niemand wundert sich, dass er einen Fischeschwanz hat. Lampje nimmt seine Anwesenheit als gegeben hin, als wäre es das Natürlichste auf der Welt, dass es Wesen gibt, die halb Mensch, halb Fisch sind. Sie ist auch diejenige, die ihn am schnellsten als wertvolles Lebewesen, als ihresgleichen anerkennt und nicht als Monster abwertet. Er ist Teil der Alltagsrealität. Realität und Fantasie verschmelzen zu einer Alltagswelt, die sowohl vertraut als auch unwirklich ist. Das Fantastische wird als Teil der normalen Welt begriffen.

Magischer Realismus kann als Mittel zur Darstellung sozialer, gesellschaftlicher und politischer Realitäten dienen, aber auch für innere Konflikte. Die magischen Elemente spiegeln oft emotionale oder soziale Themen wider, z. B. Anderssein, Ausgrenzung, Schuld, Freundschaft, Mut. Der Fischjunge etwa steht auch symbolisch für das Gefühl, nicht dazuzugehören – was ein sehr reales Kindheitsthema ist.

Edward ist anders (so wie seine auch Mutter es war) und dieses Anderssein bedingt die Ausgrenzung des Jungen aus der Gesellschaft. So wird das magische Element – der Fischeschwanz – zum Ausgangspunkt eines Konflikts, einer Problematik, einer Identitätssuche, die die Geschichte vorantreibt.

Abgrenzung zu Fantasy:

Im Gegensatz zu Genres wie Fantasy oder Science-Fiction, wo das Übernatürliche oft als außergewöhnlich und erklärungsbedürftig dargestellt wird, werden im Magischen Realismus fantastische Elemente als normal und akzeptiert behandelt. Während in Fantasyerzählungen ganze magische Welten und Parallelwelten erschaffen werden (z.B. Harry Potter, Herr der Ringe) finden wir beim Magischen Realismus nur einzelne fantastische Elemente, die mit der realen Welt verwoben werden.

2. Märchenelemente

Vor dem Film wurde ja die Beobachtungsaufgabe nach den Märchenelementen im Film LAMPJE gestellt. Das Genre der Märchenerzählung ist genauso wie der Magische Realismus Teil der Phantastik (gemeinsam mit Fantasy, Science-Fiction, Horror und surrealer Erzählung). Somit ergeben sich einige Überschneidungen, sowohl in der Atmosphäre der Geschichte wie auch in der Symbolik und Erzählstruktur.

1. Lampje als Heldenfigur: Durch einen Fehler (Streichholz vergessen), wird sie von ihrem Vater getrennt, muss die Heimat verlassen und an einem fremden Ort Dienste verrichten und Prüfungen bestehen. Sie wächst an ihren Aufgaben.
2. Lampje mit Korb und rotem Schal erinnert stark an Rotkäppchen, die auch zu spät dran ist und aufgrund dessen das Schicksal seinen Lauf nimmt.
3. Der Fischjunge als „Anderswesen“: Verwandlung und Identitätsfragen sind ein typisches Märchenmotiv.
4. Elternfiguren fehlen oder sind schwach und krank.
5. Die Handlung spielt in einer zeitlosen, unbestimmten Zeit voller Gefahren, plötzlicher Stürme, Geheimnisse und alter Regeln.

3. Der auktoriale Erzähler

Die erste Stimme, die im Film LAMPJE zu uns spricht ist der Erzähler, noch bevor er ins Bild kommt. Im Establishing Shot, einer Flugaufnahme, in der uns die Umgebung gezeigt wird, in der die Geschichte von Lampje handelt, hören wir in einem Voice over – einer Stimme aus dem Off – den Erzähler sprechen. Er gibt sich gleich als solch einer zu erkennen: „Jeder Geschichtenerzähler weiß, dass Geschichten überall zu finden sind. Auch an Orten, wo man sie nicht erwartet. Wenn man sich umsieht, kann man sie finden.“ Dann tritt der Erzähler auch bald ins Bild, er zieht einen Leiterwagen hinter sich her.

In der nächsten Sekunde geschieht etwas Ungewöhnliches: Die Kamera dreht sich so um den Erzähler, dass dieser plötzlich direkt in die Kamera sieht und mit dem Publikum spricht. Dies kommt in Filmen selten vor und hat einen interessanten Namen. Man nennt es: „**Das Durchbrechen der vierten Wand.**“



- **Hat jemand eine Idee, woher der Begriff stammt?**

Auflösung: In Theater, Film und Fernsehen stellt man sich vor, dass die Bühne oder das Bild drei Wände hat (links, rechts, hinten) – und die vierte Wand ist die unsichtbare Wand zum Publikum. Wenn nun ein Charakter direkt zum Publikum spricht, also in die Kamera schaut oder kommentiert, wird diese „vierte Wand“ durchbrochen.

Der Erzähler taucht an mehreren Stellen im Film auf, er erzählt Teile der Geschichte, aber auch vom Innenleben der Figuren und zwar von mehreren Figuren. Man spricht dabei von einem auktorialen Erzähler, einem allwissenden Erzähler. Er weiß über die Gefühle und Gedanken aller wichtigen Figuren im Film Bescheid. Er kennt den Anfang und das Ende der Geschichte und hat auch das allgemeine Wissen des Umfelds.

Schaut euch mal folgendes Foto mitsamt der Untertitelung genau an.

- **Was fällt euch auf? Was können wir aus dem Bild ablesen?**



Warum wird dieses Stilmittel eingesetzt? Durch das Durchbrechen der vierten Wand wird Nähe und Intimität zwischen Filmfiguren und Publikum hergestellt. Gleichzeitig wird aber verdeutlicht, dass es sich dabei „nur“ um eine Geschichte handelt. So wird eine Metaebene eingeführt, auf der es möglich ist, die Figuren und das Geschehen zu kommentieren. Durch die Einführung des Erzählers als fahrender Schausteller einer Zirkusgruppe wird immer klarer, dass er sich die Geschichte um Lampje und den Fischjungen – sei sie nun wahr oder nicht – angeeignet hat und in die Welt hinaus trägt.

Voice over bzw. die Stimme aus dem Off

Der Einsatz des Voice over wurde an oberer Stelle schon erwähnt, als man die Stimme des auktorialen Erzählers hört, bevor man ihn sieht. Das heißt, die Stimme kommt von außerhalb des Bildes – aus dem sogenannten Off.

- **Kannst du dich an weitere Stimmen aus dem Off erinnern? Wer spricht noch im Film, ohne dass die Figur in Erscheinung tritt?**

Die Figur der verstorbenen Mutter spielt eine wichtige Rolle, obwohl sie nur wenige Male in Lampjes Erinnerungen auftaucht. Die Worte der Mutter sind für das Mädchen richtungsweisend. Sie stellt Fragen und bekommt Antworten. Sie gibt Lampje in schwierigen Situationen Kraft, hilft ihr Entscheidungen zu treffen und fungiert als ihr Gewissen. Lampje ist ja über weite Strecken ein einsames Kind, das auf sich allein gestellt ist und wenig Rückhalt und Führung bekommt. In herausfordernden Situationen führt sie in Gedanken mit ihrer Mutter richtiggehende Zwiegespräche. Viele Zweifel und Restriktionen kann sie im Lauf der Geschichte überwinden, und so wächst sie über sich hinaus und erwächst auch in gewisser Weise der Stimme der Mutter.



4. Farbgestaltung

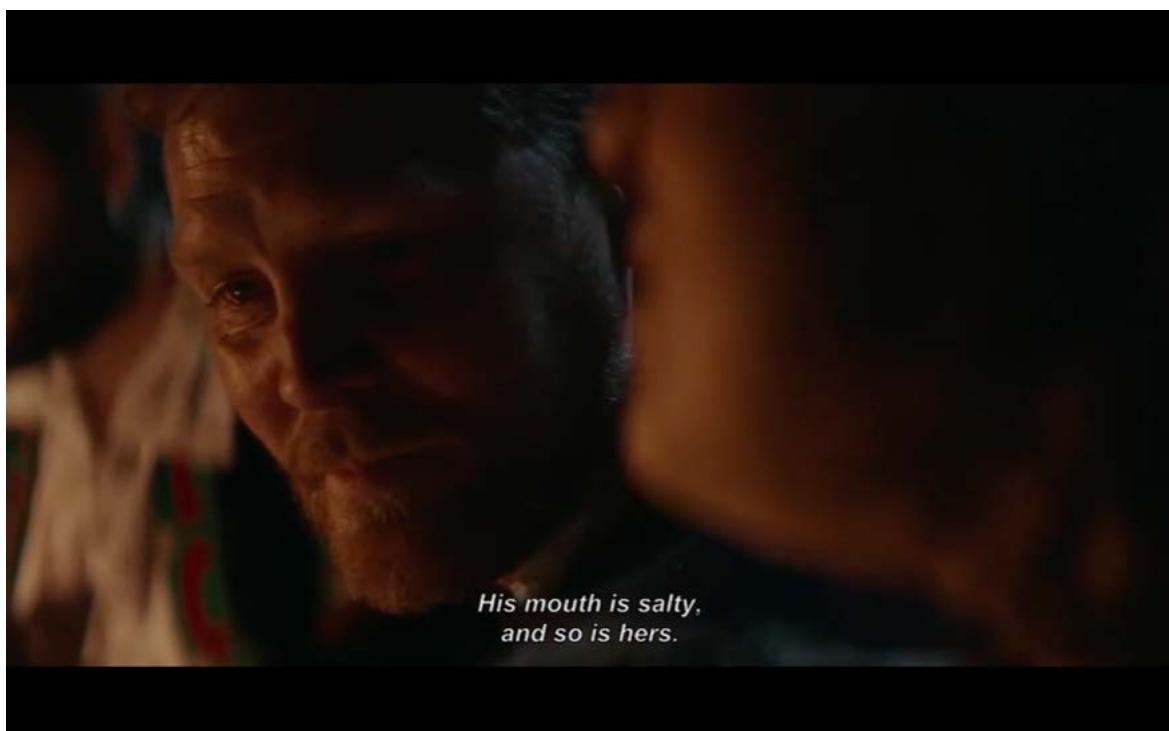
Die Farbgestaltung in Filmen ist eines der wichtigsten Elemente, um Stimmung, Bedeutung und Figurenentwicklung zu vermitteln – oft sogar, ohne dass es das Publikum bewusst merkt. Farben können entweder Situationen oder Figuren zugeordnet sein. Manchmal ist es aber auch ein Gegenstand oder ein Kleidungsstück,

dem eine Farbe anhaftet. Grundsätzlich ist zu bemerken, dass die Farben in einem Film nie zufällig sind, sondern immer einem Konzept folgen.

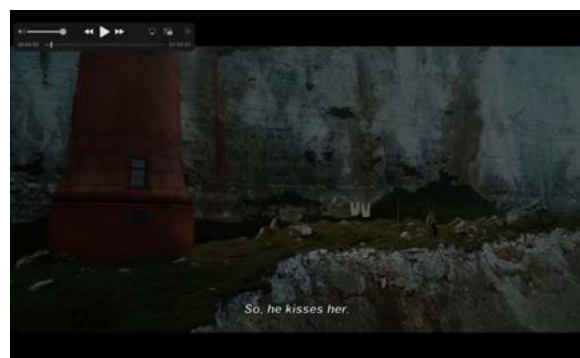
- Welche Farben sind euch aufgefallen?

Die Welt in der Lampje lebt, ist eher farblos, düster und fahl. Die Küstenregion ist rau, der Himmel meist wolkenverhangen und grau. Der Film spielt in einer vergangenen Zeit, in der man sich eher in gedeckte Farben kleidete.

Wohliges warmes Licht kommt nur in Lampjes Erinnerung vor, als die Welt noch in Ordnung war und ihre Mutter am Lagerfeuer Seemannslieder sang. Die Stimmung wird durch das warme Licht des Feuerscheins vermittelt, es wird gelacht und gekuschelt, alle sind glücklich.



Stark im Kontrast steht dazu die nächste Szene, in der deutlich wird, wie grau und kalt die Welt nach dem Tod der Mutter nun geworden ist. Dem Vater ist jede Wärme abhanden gekommen, die Trauer sitzt zu tief. Trost sucht er im Alkohol.



Aufgabe:

Seht euch das Foto an? Wofür steht das Kleid? Wann bekommt es Lampje und ändert sich etwas dadurch? Ist es ein Symbol?



Das bunte Blümchenkleid symbolisiert Freiheit, Leichtigkeit und den Aufbruch in eine neue Ära. Für Lampje ist es das dritte Kleid. Nachdem grauen Leinenkleid und dem viel zu großen dunkelgrünen Samtkleid, steht dieses luftige, helle und fröhlich bedruckte Kleid für veränderte Zeiten. Nachdem sie beschließt im Haus des Admirals zu bleiben, entsteht in der Hausgemeinschaft ein starkes familiäres Gefühl. Die Haushälterin nimmt sich Lampje an und schenkt ihr das Kleid. In dem wird sie auch zur Kirmes gehen, dem zirkusähnlichen Spektakel, das im Dorf Halt gemacht hat. Hier eröffnet sich dem Mädchen eine neue, bunte und ausgelassene Welt. Das Grau in Grau löst sich auf, zum Vorschein kommen schrille Gestalten und blauer Himmel.

Die Farbe Rot

Kaum eine Farbe hat eine solche Symbolkraft wie die Farbe Rot. Bei LAMPJE ist die Symbolkraft sogar im doppelten Sinn vorhanden: Einerseits ist der Schal, den Lampje trägt, von ihrer verstorbenen Mutter, andererseits hat er noch dazu die Farbe Rot als ein Zeichen der Liebe – abgerundet noch von der Tatsache, dass in der Schlusszene der Vater diesen Schal trägt.



Wenn es eine Farbe in dem Film gibt, die öfter – wenn auch in sehr gedeckter Form – vorkommt ist es Rot. Abgesehen von dem Schal sind auch Lampjes Bettdecke und ihre Vorhänge rot, ebenso das Kleid der Frau, die sie von zu Hause wegbringt oder der Leuchtturm.

Der Vollständigkeit halber sei erwähnt, dass auch die Farbe Grün – als Kontrastfarbe zu Rot – immer wieder vorkommt, wie in Lampjes grünem Samtkleid oder der grünen Glasscherbe. Auch diese ist, ähnlich wie der rote Schal, symbolisch stark aufgeladen. Schließlich ist es auch ein Erinnerungsstück an die Mutter.



5. Das Fischwesen auf Identitätssuche

Ein Wesen, halb Mensch, halb Fisch – das ist Edward. Bezeichnenderweise bekommt er diesen Namen erst spät in der Geschichte und zwar von Lampje. Davor wird er nur abwertend „das Monster“ oder „der Fischjunge“ genannt. Edward ist anders als die anderen, das ist offensichtlich und nicht per se etwas Schlechtes. Sein Vater, der Admiral, will das nicht anerkennen und zwingt seinen Sohn, mit Hilfe einer ungemütlichen und komplizierten Apparatur mit seinem Fischeschwanz Gehen zu lernen. Schwimmen, davon ist Edward überzeugt, kann er nicht. Anfangs kämpft er gegen seine Natur an und erst nach und nach kommt er dahinter, wer und was er ist und wo seine Wurzeln liegen. Er erfährt die Geschichte seiner Mutter, seiner Tante und somit seiner Herkunft. Er spürt Wasser zum ersten Mal, schwimmt wie ein Fisch und erkennt sein wahres Ich. Und damit erkennt er auch das Gute im Anderssein.

Somit entkommt er dem Unglück seiner Mutter, die ihr Wesen auch unterdrücken musste und schließlich in ihrer Verzweiflung sogar ihr Kind auf der Flucht zurück gelassen hat.