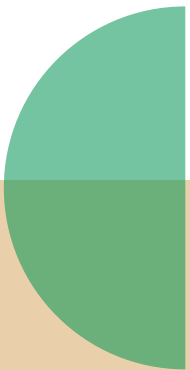
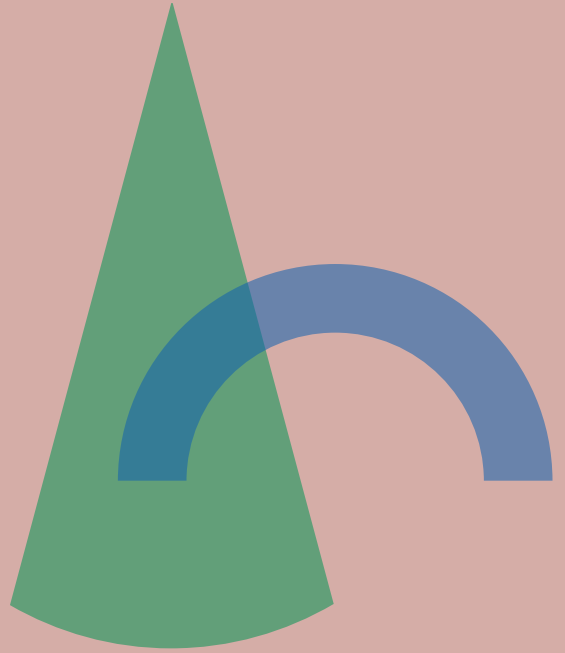
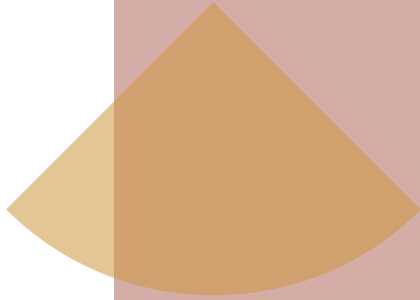




**cinemini**  
europe



Materialien für eine intensive  
Filmerfahrung mit  
**MALY COUSTEAU**



## Ein Filmbildungs- Projekt für 3- bis 6-Jährige

Kinder beweisen schon in sehr jungem Alter eine große Empfänglichkeit für verschiedene Kunstformen. Für Kinder ist Film als audiovisuelles Medium in besonderer Weise interessant und zugänglich. Sie genießen Bewegtbilder nicht nur und lassen sich auf narrative und dokumentarische Formen ein, sie reagieren auch auf abstrakte und experimentelle Arbeiten, die ihnen viel Raum für die Fantasie einräumen.

Kinder sehen jeden Tag Filme. Wie können wir das Beste aus dieser Erfahrung machen? Was können wir Kindern über Film und Medien in diesen prägenden Jahren vermitteln? Und auf welche Weisen? Mit CINEMINI EUROPE, einem Projekt, das Filme, Aktivitäten und Lehrmaterialien für Kinder zwischen 3 und 6 Jahren umfasst, versuchen wir diesen Fragen in Form einer Praxis zu begegnen.

Das Projekt soll Kindern und Pädagog\*innen die Möglichkeit bieten, die diversen Formen bewegter Bilder auf bedeutsame und zugleich Freude bereitende Art und Weise kennen zu lernen. Wir sind der Überzeugung, dass es nicht primär um das rationale Verstehen eines Films geht, sondern um die Erfahrung des Sehens. Indem wir bewegte Bilder betrachten, mit ihnen spielen und sie reflektieren, möchten wir Kreativität wie auch kritisches Denken fördern und zugleich die Leidenschaft für den Film entzünden.

CINEMINI EUROPE ist ein europäisches Projekt des Österreichischen Filmmuseums, DFF– Deutsches Filminstitut & Filmmuseum, Eye Filmmuseum, Kinodvor Cinema Ljubljana und Taartrovers und wird von Creative Europe unterstützt.

**Diese Materialien sollen  
bei der Konzeption bedeutsamer  
filmvermittelnder Aktivitäten  
unterstützen.**

# MALY COUSTEAU

**Regie** Jakub Kouřil  
**Land** Tschechien  
**Jahr** 2014  
**Prod.** Bára Příkaská  
**Länge** 8 Minuten  
**Bild** Farbe  
**Ton** Ton



## Synopsis des Films

Wenn man von einer Sache besessen ist, beginnt man, sie überall zu sehen: So geht es auch dem kleinen Jungen in diesem Animationsfilm, der den Filmemacher und Meeresforscher Jacques Cousteau verehrt. Da das Kino in der Nachbarschaft keinen seiner Filme spielt und der Winter in der Heimatstadt mit der Welt Cousteaus so gar nichts zu tun hat, macht er sich auf, ihn zu finden. Ganz sicher lebt er zusammen mit dem Oktopus, den der Junge auf dem Poster einer seiner Filme gesehen hat...

## Zur Filmästhetik

*Maly Cousteau* erzählt seine Geschichte vollständig aus der Perspektive seines Protagonisten – einem kleinen Jungen, der besessen vom Meeresforscher Jacques Cousteau ist. Meist sehen wir die Dinge aus seiner Perspektive – durch seine Augen, seine Kamera, sein Teleskop. Die Farbpalette übernimmt diese Logik, indem sie Dinge, die für den Jungen von großer Bedeutung sind, in starken, leuchtenden Farben präsentiert, während alles andere in grauen, ausgebleichten Farben dargestellt wird. Es ist eine graue, langweilige Welt, in die Cousteau etwas Licht und Farbe bringt.

Der Film verzichtet vollständig auf Dialoge und schafft es, die ganze Geschichte nur über Bilder, eine sehr genaue Verwendung des Tons und die Musik zu erzählen. So stehen viele Gegenstände (Poster, Bücher, Trophäen) wie auch die Umgebung selbst nicht nur für sich selbst, sondern sind Symbole für die Sehnsucht des Jungen, endlich Cousteau zu treffen.

Im Verlauf des Films werden zunehmend zwei Welten überblendet: Jene, in der der Junge auf sein Poster blickt, in der Stadt und in der Wohnung mit jener seiner Träume, in der die Häuser zu U-Booten werden und er dem Oktopus begegnet.

## Der Filmemacher

Jakub Kouřil ist Animationsfilmemacher und lebt in Prag. Seine filmische Arbeit umfasst kurze Arbeiten für Kinder und diverse Filmfestivals als auch animierte Werbung. Als Illustrator hat er zudem eine Reihe von Kinderbüchern herausgebracht.

## Die Erfahrung des Films gestalten

Allgemeine Vorschläge, wie man mit diesem Film arbeiten kann:

- 1 Ob im Kino, in der Schule oder im Kindergarten: Bereiten Sie eine Vorführung des Films gut vor. Ein ideales Setting besteht aus einer großen Leinwand, einem leicht abgedunkelten Raum, einem klaren, aber nicht zu lauten Ton und ausreichend Raum zum Spielen. Potenziell kann dieser eine Installation umfassen, alternativ sind Tisch und Malutensilien oder ein Setting für Schattenspiele eine Option.
- 2 Sprechen Sie vor der Vorführung mit den Kindern über das Projekt, aber auch über Film im Allgemeinen: Fragen Sie nach persönlichen Erfahrungen mit Film, ob sie überhaupt schon mal einen Film im Kino gesehen haben, erzählen Sie ihnen von dem Projekt oder der Institution, die Sie gerade besuchen, und besprechen Sie die Regeln.
- 3 Stellen Sie den Film kurz vor, sehen Sie ihn sich dann gemeinsam an.
- 4 Erlauben Sie den Kindern, auch körperliche Reaktionen auf einen Film zum Ausdruck zu bringen und ermutigen Sie sie, ihre Gefühle und Gedanken mit den anderen zu teilen.
- 5 Erzeugen Sie einen Raum zur Diskussion, in dem sich alle wohl fühlen, und initiieren Sie einen Dialog. Lassen Sie die Kinder frei sprechen und sammeln Sie die Wortmeldungen. Stellen Sie Verbindungen zwischen den unterschiedlichen Eindrücken her, artikulieren Sie Ähnlichkeiten, folgen Sie aber auch dezidiert Unterschieden (Warum haben verschiedene Kinder ganz unterschiedliche Dinge entdeckt, obwohl alle den selben Film gesehen haben?).
- 6 Geben Sie den Kindern durch freies Spielen die Möglichkeit, das Gesehene zu verarbeiten (mit einer der Installationen oder einer einfachen Alternative).
- 7 Verteilen Sie die Activity Cards und lassen Sie die Kinder in Gruppen oder alleine damit spielen.
- 8 Wiederholtes Sehen: Zeigen Sie den Film ein weiteres Mal (und ein weiteres Mal und ein weiteres Mal – Kinder lieben Wiederholungen und lernen durch diese).

## Aktivitäten und Themen

- 1 Fragen Sie die Kinder zuerst einmal nach der Geschichte des Films. Da dieser aus einer subjektiven Perspektive erzählt und stark auf Symbole setzt, kann es sein, dass jüngere Kinder den genauen Verlauf der Geschichte nicht ganz verstehen. Gehen Sie Unverstandenen nach und versuchen Sie im Gespräch, diese Erfahrungen immer wieder direkt an den Film und einzelne Elemente darin zurückzubinden.

- 2 Betonen Sie nochmal, dass es der Film vollbringt, ganz ohne Dialoge seine Geschichte zu erzählen und wir auch eine Idee von den Gefühlen des Jungen bekommen. Bereiten Sie zwei oder drei Bilder aus dem Film vor, in denen dies besonders deutlich wird, und besprechen sie diese mit den Kindern. Sie können dabei z. B. fragen, wie der Junge sich fühlt, wenn dies oder das passiert und woran genau die Kinder das festmachen (Gesichtsausdrücke, Musik, etc.).
- 3 Bringen Sie die Geschichte mit dem Alltag der Kinder in Verbindung. Fragen Sie sie nach Dingen, die ihnen sehr viel bedeuten und fragen Sie nach Gegenständen oder Objekten im Kinderzimmer, die für diese Leidenschaft stehen. Alternativ können Sie die Kinder auch bitten, ein Objekt aus dem Kinderzimmer zu zeichnen, es zu präsentieren und zu erklären, wofür es steht.

### Activity Cards

Für jeden Film des Projekts wurden zwei oder mehr Activity Cards hergestellt. Sie dienen den Kindern als kleine Schätze, als Erinnerung an das, was sie gesehen haben. Die Aufgaben auf jeder Karte sollen dazu einladen, sich noch einmal mit dem Film zu befassen. Einfache und verspielte Aktivitäten wie Malen, Tanzen, Schauspielen oder Sich-etwas-ausdenken können der Entwicklung verschiedener Fähigkeiten – der Feinmotorik, dem Sprechen und Zuhören, den sozialen und emotionalen Kapazitäten – zuträglich sein.

Die Activity Cards können in Gruppen oder individuell, in der Klasse oder zuhause verwendet werden.

### Weitere Filme

Die folgenden Filme aus dem Cinemini-Projekt können eine gute Ergänzung zu *Maly Cousteau* sein.

*Moia Mama – Samolet* – Auch dieser Film erzählt seine Geschichte nicht aus einer objektiven Position, sondern durch die Augen eines Kindes. Dies erlaubt auch hier, die Welt nicht zu zeigen, wie sie ist, sondern wie sie sein könnte.

*Arroseur Arrosé* – Dieser Film könnte die Spur weiterführen, wie Filme es schaffen, Geschichten zu erzählen, ohne Worte zu verwenden. Sie können das auch an diesem Film besprechen und zugleich darauf verweisen, dass Filme in der frühen Phase stumm waren und das Erzählen über Bilder dadurch sogar eine Notwendigkeit war.

Cinemini Europe ist ein Projekt von



und wird unterstützt von

