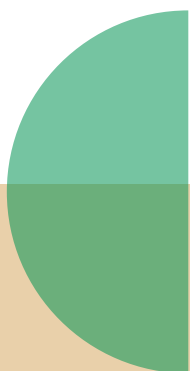
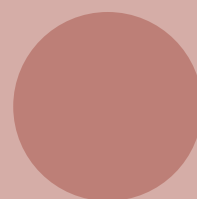
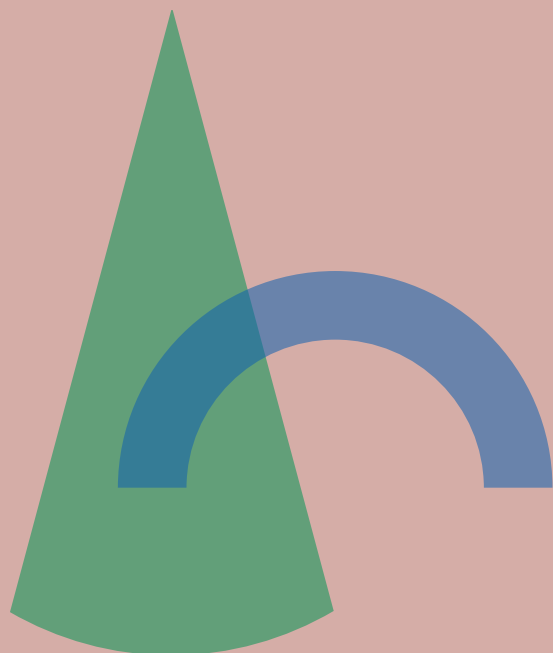
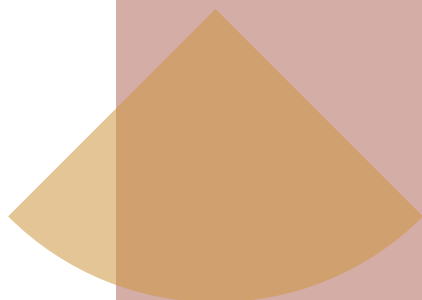




cinemini
europe



Materialien für eine intensive
Filmerfahrung mit
POSJET IZ SVEMIRA



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.**

POSJET IZ SVEMIRA

Regie	Zlatko Grgić
Land	Jugoslawien
Jahr	1964
Prod.	Zagreb Film
Länge	12 Minuten
Bild	Farbe
Ton	Ton



Synopsis des Films

Ein kleines Mädchen spielt im heimischen Garten. Sie möchte die Äpfel von den Bäumen pflücken und nutzt dazu einen Drachen, der es ihr erlaubt, zu den Ästen zu fliegen. Gerade als sie zurück zum Boden gleiten will erscheint ein UFO. Zwei Aliens steigen aus. Nachdem eines aus Furcht geflüchtet ist, lernt das andere das Mädchen kennen und fasst langsam Vertrauen. Als das Mädchen von der Mutter zum Abendessen gerufen wird erinnert sich das Alien an seine Mutter, die auf einem entfernten Planeten auf ihn wartet. Mit dem Drachen des kleinen Mädchens gelingt es ihm, zurückzukehren. Dabei hinterlässt es eine Spur angebissener Äpfel.

Zur Filmästhetik

Der Film erzählt seine Geschichte, indem er uns zuerst einzelne Elemente – Charaktere und Gegenstände – vorstellt, die später im Film wichtig sein werden. Damit erzählt der Film uns nicht einfach eine Geschichte, sondern verweist darauf, wie eine Geschichte einzelne Dinge zueinander bringt. Erzählen bedeutet, Dinge in ein Verhältnis zueinander zu setzen.

Wenn die eigentliche Geschichte beginnt, betont der Film diese Elemente immer wieder, indem er sie uns so zeigt, wie wir sie zu Beginn des Films präsentiert bekamen – als Objekte, die auf ein Spielkarten gedruckt sind. Mit dem Verschwinden der Karte wird das Objekt zum Teil der Geschichte.

Die Geschichte des Films wird in sehr abstrakter Form erzählt: Das Mädchen, das Alien, das UFO, der Baum sind mit wenigen Details gezeichnet und auch

die Hintergründe bestehen zumeist aus einer einzelnen Farbe, hier und da markieren dünne Linien einen Berg, eine Wolke oder einen Planeten.

Der Film kommt fast ohne Dialog aus und erzählt vor allem über die Bewegungen der Körper und Gesichter, begleitet von einer Musik, die diese Elemente und Bewegungen begleitet und so einerseits ihre Wichtigkeit für die Geschichte betont und ihnen zugleich etwas Künstliches gibt.

Der Filmmacher

Zlatko Grgić wurde 1931 in Zagreb geboren. Nachdem er sein Journalismus-Studium abgebrochen hatte, begann er, Comics für Tageszeitungen und Zeitschriften zu zeichnen, um schließlich auch Animationsfilme zu machen. Er machte einige sehr bekannte Fernsehserien, wie z. B. *Profesor Baltazar* oder *Maxi Cat* für die Produktionsfirma Zagreb Film, die sich auf Animationsfilm spezialisiert hatte. 1966 gewann er die Goldene Palme beim Film Festival in Cannes. Er arbeitete auch für das National Film Board of Canada und war 1980 mit seinem Film *Dream Doll* für einen Oscar nominiert. 1988 ist er in Toronto, Kanada, verstorben.

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 Vor dem Film: Bereiten Sie ein Still des Bildes vor, auf dem alle Einzelelemente des Films nebeneinander zu sehen sind. Bitten Sie die Kinder, sich Geschichten auszudenken, die diese Elemente beinhalten.
- 2 Nach dem Film: Zeigen Sie dieses Still erneut und bitten Sie die Kinder zu beschreiben, wie diese Elemente im Film vorkommen. Erlauben Sie einen großen Interpretationsspielraum und diskutieren Sie Elemente, die unklar erschienen.
- 3 Sprechen Sie über die Musik des Films, besonders über die Art und Weise, wie sie spezielle Bewegungen des Mädchens und des Aliens begleitet. Bitten Sie die Kinder, sich andere Geräusche auszudenken, zeigen Sie den Film ohne Ton und lassen Sie dabei die Kinder einen Soundtrack herstellen.

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.

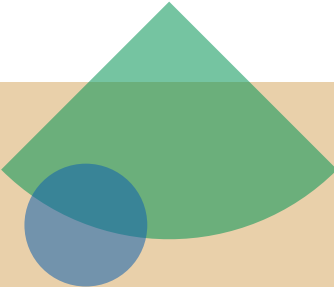
Die Activity Cards können in Gruppen oder individuell, in der Klasse oder zuhause verwendet werden.

Weitere Filme

Die folgenden Filme aus dem Cinemini-Projekt können eine gute Ergänzung zu *Posjet iz svemira* sein.

Rybka – Dieser Film erzählt eine vergleichbare Geschichte, die ebenfalls aus einer begrenzten Anzahl von Dingen und Charakteren besteht. Nachdem Sie *Posjet iz svemira* gezeigt haben, könnten Sie auch für diesen Film eine Folie mit allen Einzelelementen erzeugen.

Surprise Boogie – Mit diesem in die Abstraktion tendierenden Film können Sie das Nachdenken über das Verhältnis von Ton und Bild – im Speziellen: wie Töne Bewegungen Ausdruck verleihen – nachgehen.



Cinemini Europe ist ein Projekt von



und wird unterstützt von

