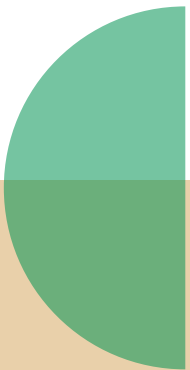
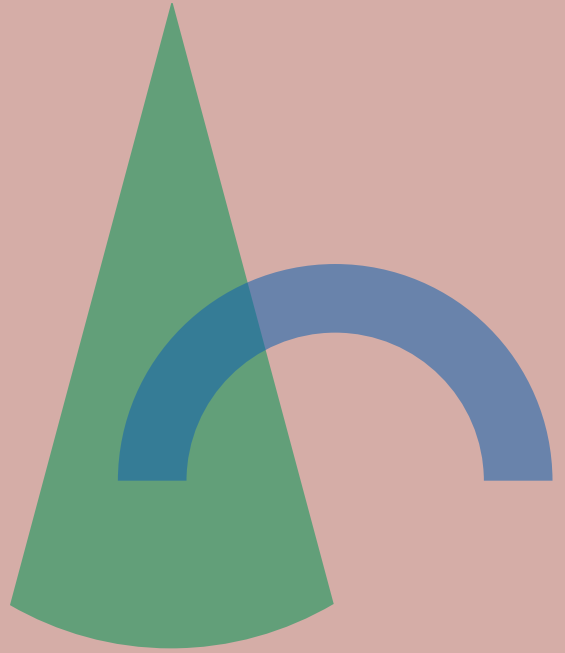
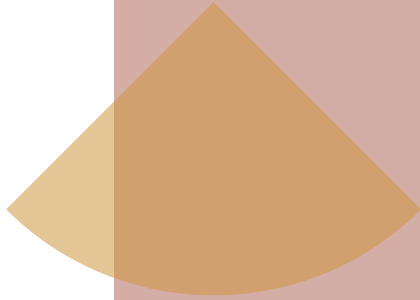




**cinemini**  
europe



Materialien für eine intensive  
Filmerfahrung mit  
**OSTOROZHNO,  
DVERI OTKRYVAJUTSIA!**



## 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.

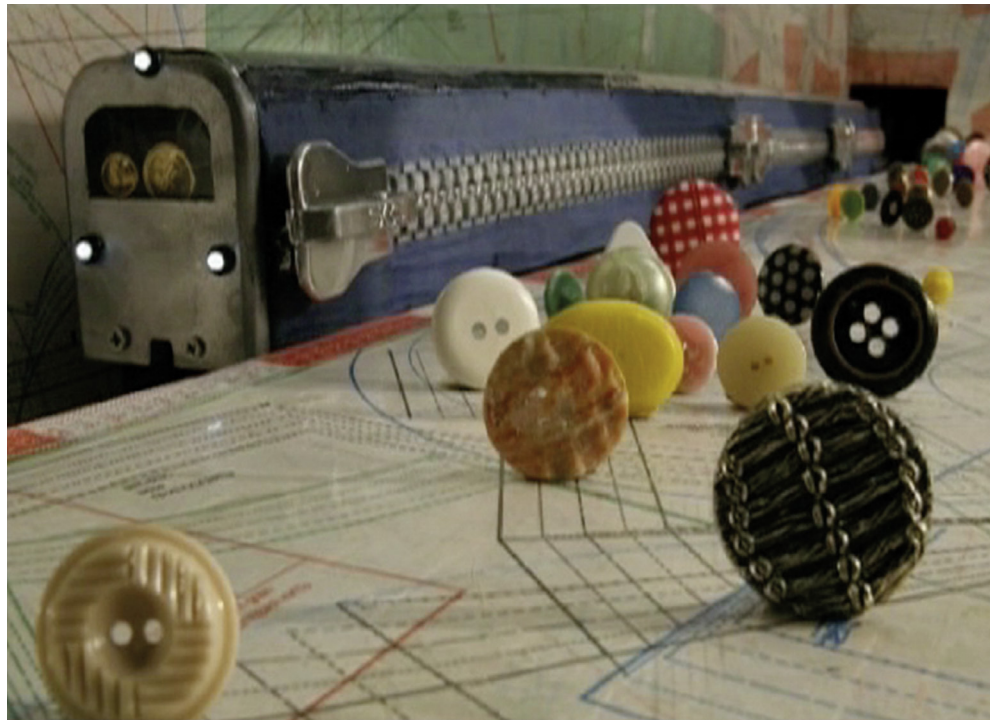
Das Projekt soll Kindern und Pädagog\*innen die Möglichkeit bieten, die diversen Formen bewegter Bilder auf bedeutsame und zugleich Freude bereitende Art und Weise kennen zu lernen. Wir sind der Überzeugung, dass es nicht primär um das rationale Verstehen eines Films geht, sondern um die Erfahrung des 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.**

# OSTOROZHNO, DVERI OTKRYVAJUTSIA!

**Regie** Anastasiya Zhuravlyova  
**Land** Russland  
**Jahr** 2005  
**Prod.** Sergei Mirzayev  
**Länge** 5 Minuten  
**Bild** Farbe  
**Ton** Ton



## Synopsis des Films

Ein Tag im Öffentlichen Nahverkehr im Leben von...Knöpfen! Sie gehen zur Arbeit, benutzen Aufzüge, warten an Bahngleisen, besteigen Züge ganz so wie wir Menschen es tun: jeden Tag, von morgens bis abends, Jahr für Jahr. Doch in all dieser Monotonie kann man kleine Details entdecken, die das Leben zu etwas Besonderem machen – die romantische Begegnung zweier Knöpfe, der Schwindelanfall eines alten Knopfs, Knöpfe und ihre Knopfbabies und – nicht zuletzt – die vielen Details, die jeden Knopf zu einem Individuum machen.

## Zur Filmästhetik

*Ostorozhno, dveri otkryvayutsya* erzeugt seine Welt – das System öffentlichen Nahverkehrs unter der Stadt – aus Knöpfen und – hier und da – anderen Objekten, wie etwa einer Schere, einem Stück Bindfaden, einem Reißverschluss oder einem Bügeleisen. Mittels Stopptrick Animation werden diese lebendig.

Über den Film hinweg sehen wir immer wieder das Bild einer Digitaluhr (die wieder komplett aus Knöpfen besteht), die uns wissen lässt, an welchem Abschnitt des Tages wir uns gerade befinden. Wir beginnen den Tag mit dem Eintritt in die U-Bahn Station, fahren mit dem Fahrstuhl hinab und besteigen schließlich einen Zug. Während wir aus dem Fenster blicken, sehen wir unterschiedliche Ereignisse, die an verschiedenen Stationen stattfinden.

Dieser narrative Bogen wird von kleinen Vignetten unterbrochen, die uns Szenarien, Begegnungen, Unfälle zeigen, wie sie jeden Tag auch im echten Leben stattfinden: Ein Knopf kollabiert und wird ins Krankenhaus transportiert, zwei Knöpfe verlieben sich, ein anderer ist betrunken und fällt um.

Verschiedene Charaktere werden durch die unterschiedlichen Formen und Farben der Knöpfe beschrieben. Die minimalistische Form, unterstützt von der Musik des Films, schafft eine sehr konkrete, direkt lesbare Idee von verschiedenen Charakteren. Dies kann immer wieder auch zu problematischen Stereotypisierungen führen. So zeigt uns der Film einmal eine Gruppe gelber Knöpfe, deren Knopflöcher eine Schlitzform haben, später schießt eine Gruppe dieser Knöpfe viele Fotos.

### Die Filmmacherin

Anastasiya Zhuravlyova wurde 1976 in Obninsk, Russland geboren. Als Kind lernte sie Ballet, Musik, Tanz, Zeichnen, rhythmische Gymnastik und Stickerei. Ihr Studium beendete Sie 1999 an der staatlichen geisteswissenschaftlichen Universität (RGGU). Anschließend studierte sie Animation an der Shar-Studio Schule, die sie 2005 mit dem hier vorgestellten Film abschloss.

### 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 Bitten Sie die Kinder zu beschreiben, was sie gesehen haben. Sie können fragen: »Was ist in dem Film passiert? Wo waren die Knöpfe? Gab es auch andere Gegenstände als Knöpfe?«
- 2 Im Film sprechen die Knöpfe miteinander. Lassen Sie sich erzählen, worüber sie reden, und fragen Sie z.B. danach, welche Sprache Knöpfe sprechen.
- 3 Erzeugen Sie mit Hilfe einer Animations-App (z.B. Stop Motion Studio: [www.cateater.com](http://www.cateater.com)) einen eigenen Animationsfilm. Lassen Sie die Kinder dabei sowohl die Objekte, die sie animieren möchten, als auch die Orte des Films auswählen.

## 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.

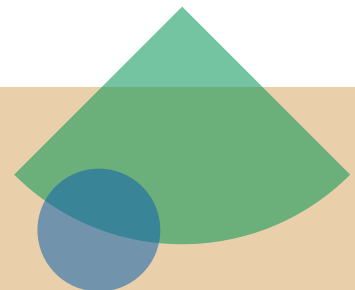
Die Activity Cards können in Gruppen oder individuell, in der Klasse oder zuhause verwendet werden.

## Weitere Filme

Die folgenden Filme aus dem Cinemini-Projekt können eine gute Ergänzung zu *Ostorozhno, dveri otkryvayutsya* sein.

*Démolition d'un mur* – In Kombination mit diesem Film können Sie eine Verbindung zu sehr frühem Kino herstellen und darüber sprechen, wie der Film schon immer zum einen Bewegung aufzeichnen, zum anderen aber auch Bewegung hervorbringen kann.

*A Colour Box* – Mit diesem Film könnten Sie über eine weitere Möglichkeit sprechen, mit Film Bewegung zu erzeugen, in diesem Fall, indem man Bilder direkt auf den Filmstreifen malt



Cinemini Europe ist ein Projekt von



und wird unterstützt von

