



**cinemini**  
europe



Materialien für eine intensive  
Filmerfahrung mit  
**RYBKA**



## 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.**

# RYBKA

**Regie** Sergei Ryabov  
**Land** Russland  
**Jahr** 2007  
**Prod.** Irina Krakosyan  
**Länge** 10 Minuten  
**Bild** Farbe  
**Ton** Ton



## Synopsis des Films

Ein Mädchen geht mit seiner Katze spazieren. Auf einem zugefrorenen Teich begegnen sie einem alten Mann beim Eisfischen. Als er einen gefangenen Fisch auf das Eis wirft, hat das Mädchen Mitleid und möchte ihn zurück ins Wasser werfen. Der Fischer aber hindert sie daran. Nachts sucht die Szene das Mädchen in ihren Träumen heim.

## Zur Filmästhetik

Der Film wird von einer Reihe klassischer Musikstücke von Pjotr Iljitsch Tschai-kowski, Felix Mendelssohn, Johannes Brahms und Maurice Ravel begleitet. Diese werden nicht einfach über die Bilder gelegt, sie verstärken oft genau die Atmosphäre einer Szene, sei es der leichtfüßige Spaziergang durch eine Land-schaft, die beängstigende Begegnung mit dem alten Mann oder die Wieder-geburt des Fisches im Traum des Mädchens.

Ein anderer ästhetischer Strang findet sich im Gebrauch der matten, flachen Farbpalette und ihrer Variation entsprechend der Tageszeit im Kontrast zu den sehr glatten, glitzernden Dingen wie dem Wasser, den Sternen und dem Fisch. Dieser Kontrast verstärkt die zwei erzählerischen Ebenen, die der Film auf-macht und miteinander verknötet. Auf der einen Seite ist da die reale Erfahrung des Mädchens, ihr Spaziergang, die Begegnung mit dem bärtigen Mann, den Kindern vor dem Haus. Und auf der anderen ist da die Traumwelt, in die sie hineinfällt und in der sie einigen der Dinge und Charaktere aus der realen Welt surreal verfremdet wieder begegnet. Diese Welt verhält sich nicht entlang der normalen Regeln und wird von den Gefühlen des Mädchens strukturiert.

## Der Filmemacher

Sergei Ryabov ist ein Regisseur, Künstler und Animationsfilmemacher, der 1977 in Schelkovo, Russland geboren wurde. Er studierte am Gerassimow-Institut für Kinematographie, bevor er für eine Reihe von Animations-Studios in Russland arbeitete. *Rybka* wurde komplett mit einem Animationstisch hergestellt, den Ryabov in seinem Wohnzimmer aufgebaut hat.

## 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 Spielen Sie Ausschnitte aus den im Film verwendeten klassischen Musikstücken. Bitten Sie die Kinder, die Augen zu schließen, sich die Musik anzuhören und Ihnen anschließend zu erzählen, welche Gefühle oder Eindrücke die Musik bei ihnen evoziert hat.

- 2 Sprechen Sie über die Traumsequenz des Films. Fokussieren Sie sich auf jene Elemente, die diese Welt von der realen unterscheidet. Stellen Sie Vergleiche zwischen der Repräsentation des bärtigen Mannes zu Beginn des Films und im Traum an.
- 3 Sprechen Sie über die glänzenden Dinge im Film und überlegen Sie gemeinsam, was sie miteinander verbindet.

### 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.

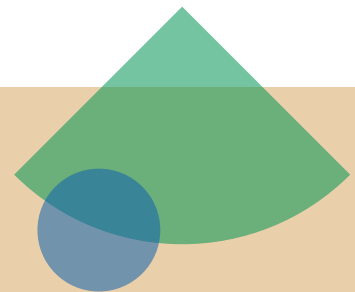
Die Activity Cards können in Gruppen oder individuell, in der Klasse oder zuhause verwendet werden.

### Weitere Filme

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

*Maly Cousteau* – Mit diesem Film können Sie weiter über die Erzeugung subjektiver, traumartiger Perspektiven im Film sprechen.

*Danse serpentine* – In Kombination mit *Rybka* können Sie darüber sprechen, wie Farben Emotionen hervorrufen, auch in non-narrativen Filmen. Zudem können Sie, indem Sie unterschiedliche Musiken zu den Bildern der tanzenden Frau spielen, über den Einfluss von Musik auf das, was wir sehen, sprechen.



Cinemini Europe ist ein Projekt von



und wird unterstützt von

