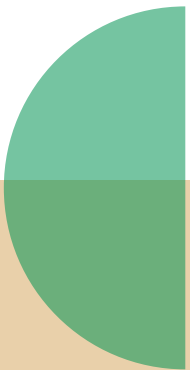
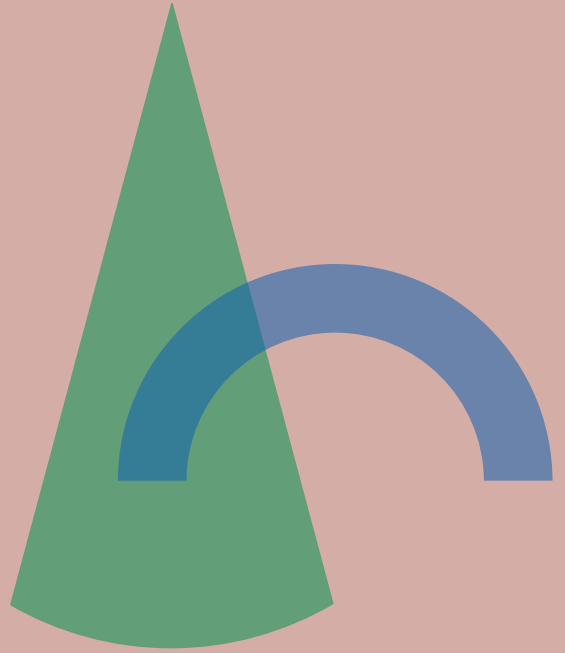
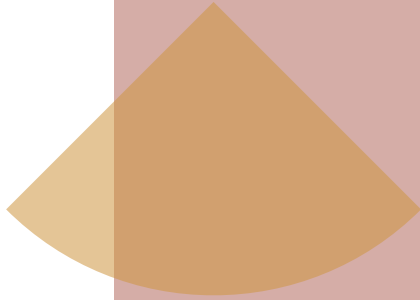




**cinemini**  
europe



Materialien für eine intensive  
Filmerfahrung mit  
**BIRDCALLS**



## 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.

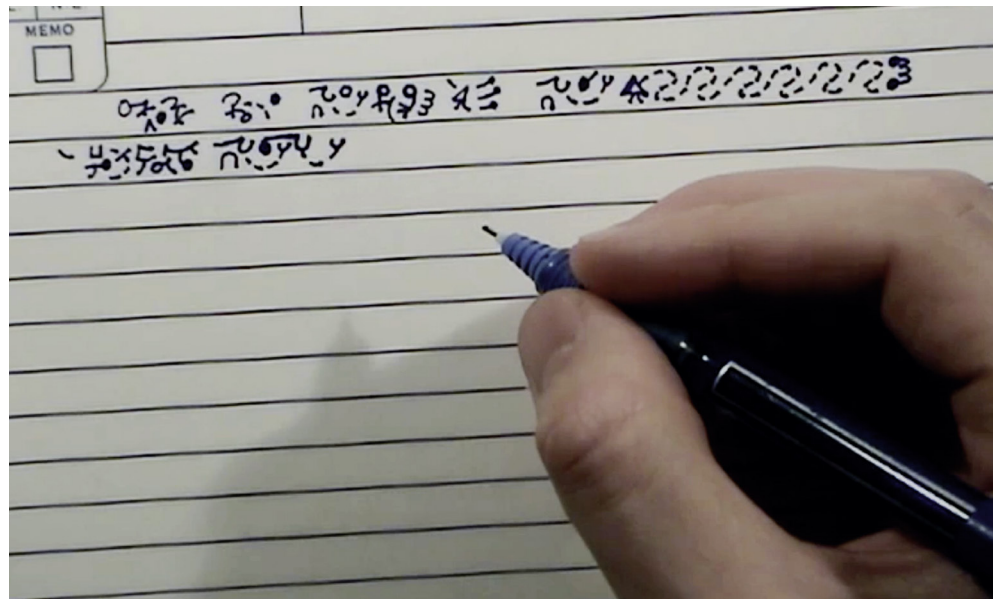
Das Projekt soll Kindern und Pädagog\*innen die Möglichkeit bieten, die diversen Formen bewegter Bilder auf bedeutsame und zugleich Freude bereitende Art und Weise kennen zu lernen. Wir sind der Überzeugung, dass es nicht primär um das rationale Verstehen eines Films geht, sondern um die Erfahrung des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

# BIRDCALLS

**Regie** Malcom Sutherland  
**Land** Kanada  
**Jahr** 2006  
**Prod.** Malcom Sutherland  
**Länge** 5 Minuten  
**Bild** Farbe  
**Ton** Ton



## Synopsis des Films

Kann man das, was man hört, auf ein Stück Papier zeichnen? Oder können wir hören, was vor uns geschrieben steht? Ein Anrufbeantworter wird angestellt und alle Nachrichten darauf sind nacheinander zu vernehmen. Aber wir hören nicht Familienmitglieder, die über das sonntägliche Treffen sprechen oder die Beschwerden des Nachbarn. Stattdessen hören wir die Geräusche zwölf verschiedener Vögel und sehen zugleich eine Hand, die versucht, zu verschriftlichen, was wir hören. Nach und nach beginnen die Schriftzeichen zu tanzen, sie entwickeln ein Eigenleben, bewegen sich durch das Bild und werden so eine eigene Sprache, die weit mehr ist als bloß das Zwitschern der Vögel.

## Zur Filmästhetik

Der Film beginnt mit dem Bild eines Anrufbeantworters neben einem Telefon. Mit Beginn der ersten Nachrichten sehen wir Hände, die versuchen, das Gehörte auf einen Notizblock zu transkribieren. Mit jedem neuen Vogelgezwitscher wird eine Seite umgeblättert und die Hand unternimmt einen neuen Versuch. Nach und nach sehen wir die Zeichen auf dem Block auftauchen, ohne dass eine Hand sie dort hinzeichnet. Sie lösen sich vom Block und tanzen über ihm hin und her, wobei sie einen kleinen Schatten auf das Papier werfen. Gegen Ende des Films werden die Zeichen so groß, dass sie alles dahinter verdecken. Mit dem Anwachsen der Zeichen wird auch der Ton lauter und andere Geräusche – Stadtlärm, Autos, murmelnde Menschenmengen – mischen sich dazu. Das Bild wird immer chaotischer, so dass die Zeichen, die das Vogelgezwitscher repräsentieren, nach und nach hinter einem Durcheinander schwarzer und weißer Formen verschwinden.

**Warnung:** *Birdcalls* kann bei Menschen mit photosensitiver Epilepsie potenziell Anfälle oder Migräne hervorrufen

## Der Filmmacher

Malcom Sutherland ist Regisseur und Animationsfilmmacher und lebt in Quebec. Er ist gelernter Tischler und Drucker und hat einen Abschluss in Film von der Concordia Universität. In den letzten 15 Jahren hat er Kurz- und Langfilme, TV Serien, Werbung für das Fernsehen und das Internet, sowie Musikvideos gemacht. Neben seinen künstlerischen Projekten arbeitet er für kommerzielle Kunden wie Adidas, Red Bull, Vans, Def Jam Records, Caterpillar, Air Canada, Nelvana, Teletoon, Adult Swim, Danone, Telus, Natural Lait, das National Film Board Kanada und andere.

## 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 Beginnen Sie mit der Frage, was die Kinder gesehen haben. Warten Sie, bis die Kinder die Verbindung zwischen dem Gehörten und den gezeichneten Zeichen herstellen und hören Sie sich deren Interpretation an.
- 2 Wenn diese Verbindung im Gespräch hergestellt wurde, können Sie die Kinder bitten, in Paaren zusammenzuarbeiten. Der\*die eine muss sich drei Geräusche überlegen, die er\*sie mit dem Mund machen kann, der\*die andere soll sich entsprechende Zeichen ausdenken.
- 3 Gehen Sie gemeinsam an einen Ort, an dem sehr viele verschiedene Geräusche zur selben Zeit zu hören sind. Bitten Sie nacheinander je ein Kind, ein Geräusch aus der Kakophonie auszuwählen und es zu beschreiben, bis die anderen Kinder es auch hören können.

## 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.

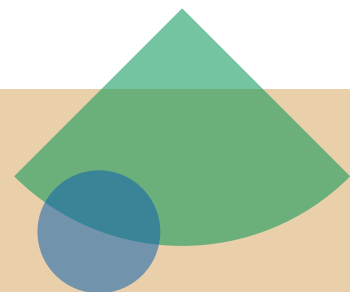
Die Activity Cards können in Gruppen oder individuell, in der Klasse oder zuhause verwendet werden.

## Weitere Filme

Die folgenden Filme aus dem Cinemini-Projekt können eine gute Ergänzung zu *Birdcalls* sein:

*Workshop Recyclers #1: Paris* – Wie auch *Birdcalls* ist dies ein Film, dessen kreativen Ausgangspunkt in der Welt vorgefundene Dinge bilden, die zu etwas Neuem verarbeitet werden.

*A Colour Box* – Mit diesem Film können Sie eine Idee davon vermitteln, dass es eine ganze Tradition des Kinos gibt, sich Filme als visuelle Musik vorzustellen, als eine Musik, die sich in Zeichen, Formen, Farben, Rhythmen artikuliert.



Cinemini Europe ist ein Projekt von



und wird unterstützt von

