

## Begleitmaterial "Hirngespenster"

### Rahmendaten

- Altersempfehlung: ab 6 Jahren
- Gesamtlängelänge: 43'12 Minuten

### Filmübersicht

1. Indischer Tagtraum
2. Glasbausteine
3. Linie
4. Träume säen
5. Hanging Around

### Zur Einstimmung

Filme sind ein fester Bestandteil unserer Lebenswelt. Manchmal dienen sie eher der Information (Dokumentarfilme), doch vor allem für Kinder sind sie ein bevorzugtes Medium der Unterhaltung (Trickfilme, Spielfilme). Gerade weil Film ein traditionelles Unterhaltungsmedium ist, wird leicht übersehen, dass Film wie Malerei oder Literatur auch eine Gattung der Kunst ist. Filme bieten ihren Zuschauern auf besondere Weise einen Einblick in andere Welten und motivieren uns, selbst einen anderen Blick auf unsere Welt zu werfen. Kurzfilme konzentrieren sich meist nur auf einen kleinen Aspekt. Sie sind daher besonders geeignet, Kindern die spezifischen Ausdrucksformen der Kunstrichtung Film näher zu bringen, denn sie erfordern nur für eine kurze Zeit Konzentration und können zudem als Ganzes begriffen und erinnert werden.

Wir präsentieren Filme, die normalerweise weder im Fernsehen noch im Kino gezeigt werden. Daher kann es sein, dass den Kindern manche Filme nicht auf Anhieb gefallen, einfach weil sie "ungewöhnlich" sind. Aber wie der französische Filmpädagoge Alain Bergala herausstellt: bei der Begegnung mit der Kunst des Filmes ist das Schlimmste Gleichgültigkeit – Irritation oder Ablehnung hingegen sind halb so wild, da auch diese Reaktionen dazu animieren, uns mit neuen Dingen auseinanderzusetzen.

Zur Einstimmung des Festivalbesuches ist es hilfreich, mit den Kindern über das besondere Filmerlebnis zu sprechen, welches Kurzfilmfestivals anbieten. Im Vorfeld des Festivals hat das Mo&Friese Team über 500 aktuelle Kurzfilme gesichtet, die Filmemacher aus der ganzen Welt bei uns eingereicht haben. Aus diesen Filmen haben wir in langen Diskussionen die Besten ausgewählt und in thematisch organisierten Programmen für verschiedene Altersgruppen zusammengestellt. Das heißt, dass die Filme nicht nur einzeln betrachtet werden können (so wie man es oft mit Langspielfilmen macht), sondern im Zusammenhang des jeweiligen Programms. Bildung bedeutet,

### 13. Mo&Friese KinderKurzFilmFestival · Begleitmaterial "Hirngespenster" ab 6 Jahren

Zusammenhänge erkennen und Herstellen zu können. Mo&Friese trägt zur Filmbildung bei, weil unsere Programme dazu ermuntern, Beziehungen zwischen einzelnen Filmen herzustellen. Der Name eines Programmblocks setzt einen thematischen Anreiz. Er ist als Vorschlag zu verstehen, unter welcher möglichen Perspektive die Filme betrachtet werden können.

Das Programm "Hirngespenster" – das Wort ist eine bewusste Verbindung von Hirngespinst (Luftschloss) und Gespenst – zeigt Filme, die entweder thematisch oder visuell den Bereich rationaler Realität aufbrechen. Die Filme nehmen die Phantasie von Kindern zum Ausgangspunkt, oder sind besonders kreativ gestaltet.

Auf den folgenden Seiten geben wir Ihnen Anregungen, wie Sie den Festivalbesuch mit den Kindern vor- und nachbereiten können. Wir stellen Ihnen jeden Film detailliert vor, so dass Sie bereits im Vorfeld die Kinder auf das Filmerlebnis einstimmen können. Da die Kinder die Filme nur ein einziges Mal sehen, bietet der Inhalt des Filmes – die Geschichte – die leichteste Möglichkeit, um mit den Kindern ins Gespräch zu kommen. Unsere Materialien geben aber auch Hinweise zu den Bildern oder der Tonspur des Films. So können Sie schon vor dem Kinobesuch die Kinder dazu anreizen, bei einem bestimmten Film besonders auf bestimmte Elemente der Gestaltung zu achten. Außerdem machen wir am Ende kleine Vorschläge, wie Sie den Festivalbesuch im Anschluss in vertrauter Umgebung ausklingen lassen können.

Viel Vergnügen,

das Mo&Friese Team

## Indischer Tagtraum (Indian Daydream)

Produktionsland/-jahr: Deutschland/Indien 2009 · Regie: Ansgar Ahlers · Kurzspielfilm · 11 Minuten

### Inhalt

Depak ist ein kleiner, verträumter Junge und wünscht sich einen Hund. Aber sein Vater glaubt nicht, dass er Verantwortung übernehmen kann. Also stellt er seinen Sohn vor eine Aufgabe. Er muss mit einer Polaroid-Kamera Fotos von Touristen machen und diese verkaufen um zu beweisen, dass er er sich versorgen kann. So macht sich Depak auf in die märchenhaften Straßen Jaipurs – begleitet und angetrieben von seinem Wunsch, dem Hund.

### Themen

Verantwortung, Zielstrebigkeit, Märchen



### Besonderheiten

"Indischer Tagtraum" spielt in Jaipur, einer alten Prinzenstadt in Rajasthan/Indien. Die Geschichte ist wie ein klassisches Märchen als so genannte Heldenreise organisiert. Der Held der Geschichte, Depak, wird auf eine Reise geschickt und muss sich bei der Lösung einer Aufgabe unter Beweis stellen. Er muss Schwierigkeiten überwinden und ist am Ende ein wenig reifer geworden. Der Film beginnt mit in Sand gelegten Bildern. Wir hören Depak von einem Hund erzählen, der einen Spielgefährten sucht. Plötzlich tritt ein Fuß auf das Sandbild. Es ist der Fuß des Vaters, der Depaks Tagtraum unterbricht. In "Indischer Tagtraum" muss der Junge beweisen, dass er nicht nur ein Träumer ist. Vor diese Aufgabe sind viele Kinder gestellt, wenn man von ihnen fordert, sie sollen erwachsen werden. Es geht in dem Film nicht darum, dass der Junge Fotos verkaufen soll. Diese Aufgabe ist nur Mittel zum Zweck. Dies zeigt sich daran, dass in den Fotos plötzlich der Hund auftaucht. Der Hund in den Fotos erinnert Depak an sein Ziel und ist seine Motivation.

## Glasbausteine (Cul de Bouteille)

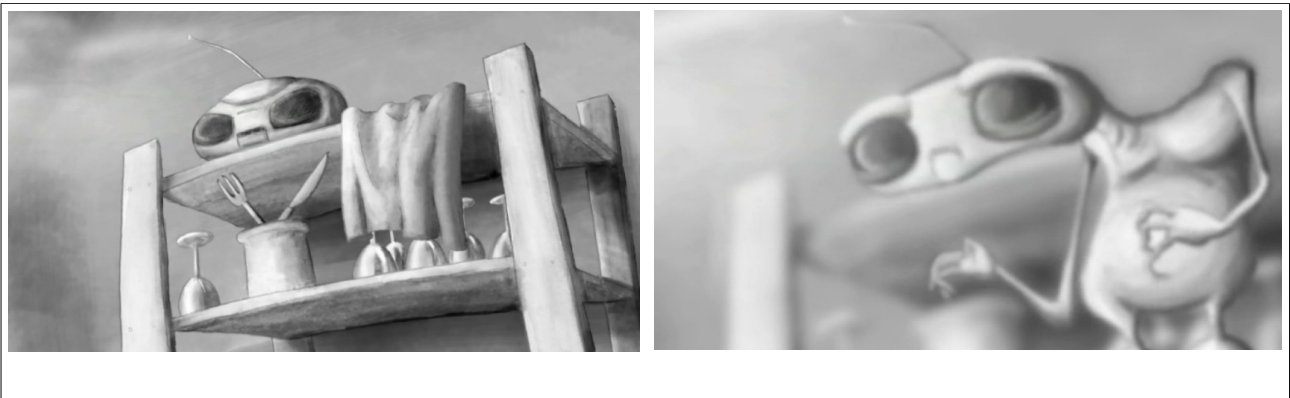
Produktionsland/-jahr: Frankreich 2010 · Regie: Jean-Claude Rozec · Animationsfilm · 9 Minuten

### Inhalt

Der kleine Arnaud ist, wie es der Augenarzt ausdrückt, blind wie eine Fledermaus. Er bekommt eine Brille verordnet mit Gläsern so dick wie Glasbausteine. Arnaud hasst die Brille. Er hasst sie, weil sie schwer ist und seine Ohren herabdrückt, er hasst sie, weil seine Klassenkameraden ihn als Brillenschlange beschimpfen. Aber er hasst die Brille vor allem, weil die Welt mit Brille plötzlich ganz anders aussieht. Denn Arnaud sieht ohne Brille keineswegs nur verschwommene Umrisse, er sieht phantastische Wesen, die außer ihm keiner erkennen kann. Als Arnaud seine Brille wegwirft und sich verläuft, muss er erkennen, dass er sich der schnöden Wirklichkeit stellen muss.

### Themen

Phantasiewelt, Hänselei, Erwachsen-Werden



### Besonderheiten

Inhaltlich betrachtet kann "Glasbausteine" auf zwei Ebenen verstanden werden. Zum einen geht es darum, dass Arnaud eine Brille bekommt und dafür gehänselt wird. Allerdings ist diese Geschichte nur eine Folie, die dazu dient, das oftmals verzwickte Verhältnis zwischen vermeintlich objektiver Realität und (kindlicher) Phantasie zu thematisieren. Es ist für Arnaud kein Problem, nicht richtig/das Richtige sehen zu können. Er lebt in einer Welt, die er sich gemäß seiner eigenen Sinneswahrnehmung organisiert hat. Aber diese Wahrnehmung widerspricht dem, was von seiner Umwelt als Wirklichkeit bestimmt ist. Arnaud muss sich diesem rationalen Weltbild anpassen. Die Brille ist ein einfaches Mittel, um Arnauds Einbildungskraft zu erklären, ohne ihn als verrückt darzustellen. Gleichzeitig sind Brillen auch ein klassisches Requisit, das in vielen Filmen genutzt wird, um Rationalität zu symbolisieren. Arnaud erlebt ein Abenteuer, das ihn erwachsen(er) werden läßt. Eine Besonderheit ist, dass die Geschichte durch einen Erzähler erzählt wird (voice over): das Muschel-Männchen.

## Linie (Line)

Produktionsland/-jahr: Südkorea 2010 · Regie: Hyeong-Ik Park & Hong-Ran Yoon · Animationsfilm · 4'28 Minuten

### Inhalt

Zwei Nachbarn fangen an zu streiten, weil die Wand zwischen ihren Wohnungen so dünn ist, dass man jedes Geräusch aus der Wohnung des Anderen hört. Aber die Wand ist nicht nur so dünn wie eine Linie, sie ist auch beweglich. Die intolerante Nachbarin weitet ihren Wohnraum immer weiter aus, bis der schreibende Nachbar keinen Platz mehr hat.

### Themen

Nachbarschaftsstreit, Ignoranz, Trickfilm



### Besonderheiten

Am Anfang des Filmes können wir sehen, wie die beiden Filmemacher ihren Trickfilm vorbereiten. Als Leinwand dient eine weiße Häuserwand. Die Wand zwischen den Wohnungen besteht aus einem langen, schwarzen Seil. Die Figuren werden direkt an die Wand gemalt. Der Film ist ein Trickfilm, hergestellt im sogenannten "Stop-Motion-Verfahren". Ein Trickfilm besteht aus vielen einzelnen Bildern. Ein Bild wird gezeichnet, abfotografiert, und vor der nächsten Aufnahme werden die Gegenstände und Figuren ganz minimal verändert. Werden die Einzelbilder aneinander gereiht und schnell abgespielt, entsteht durch die natürliche Trägheit des menschlichen Auges der Eindruck einer fließenden Bewegung. Das Besondere an "Linie" ist nicht, dass die Bilder direkt auf eine Häuserwand gemalt werden, sondern auch, dass die einzelnen Bilder teilweise nicht richtig übermalt werden, so dass sie als schwarze Schatten noch weiter sichtbar bleiben. Außerdem ist die Welt, in der die Figuren leben, nicht nur auf die zweidimensionale Wand beschränkt, sondern vermischt sich mit der dreidimensionalen Welt des "Kameraraumes", etwa, wenn echte Papierknäuel scheinbar aus der Wand herausquillen.



## Träume Säen (Planter des Rêves)

Produktionsland/-jahr: Frankreich 2010 · Regie: Pierre-Antoine Carpentier · Kurzspielfilm · 15'55 Minuten

### Inhalt

Theo ist erst 6 Jahre alt und schon an Krebs erkrankt. In einem Buch entdeckt sein älterer Bruder Arthur, dass der Mond heilende Kräfte besitzt. Als Arthur bei Theo im Krankenhaus übernachten darf, beschließen die beiden, ein Stück vom Mond zu suchen. Sie erhalten unerwartete Hilfe vom Hausmeister Pierre.

### Themen

Krankheit, Phantasie, Geschwisterliebe



### Besonderheiten

Der Film beginnt mit einem Trickfilm, der aus ausgeschnittenen Figuren gelegt ist. Wir hören, wie ein Junge eine Geschichte von zwei tapferen Rittern erzählt und ein anderer Junge Fragen stellt. Während die Tonspur weiterläuft, gibt es auf der Bildebene einen deutlichen Schnitt: wir sehen ein Zimmer in einem Krankenhaus. Arthur erzählt seinem kleinen, kranken Bruder Theo eine Rittergeschichte, während ein Arzt mit den Eltern spricht. Die animierten Bilder sind also diejenigen Bilder, die Arthur und Theo sich vorstellen. Sie selbst sind die Ritter. Der gesamte Film ist mit solchen Phantasie-Einschüben durchsetzt. Arthur und Theo wollen ein Stück vom Mond finden um Theo zu heilen, sie tun dies aber spielerisch, als Ritter. Vorstellungen, Phantasie, Geschichten entstehen in unseren Köpfen als Bilder. Wenn wir etwas hören, stellen wir uns das gehörte vor. Wir sehen Bilder, die wir mit unseren Augen gar nicht sehen können. Dies macht sich der Film stilistisch zu eigen. Gleichzeitig ist die Geschichte von den Rittern und dem Drachen ein Versuch, aktiv mit der Bedrohung durch die Krankheit umzugehen. Als Theo und Arthur am Ende des Filmes ein Stück vom "Mond" finden, wird der Drache zahm, er ist gebändigt. Der Drache steht also symbolisch für die Krankheit.

## Hanging Around

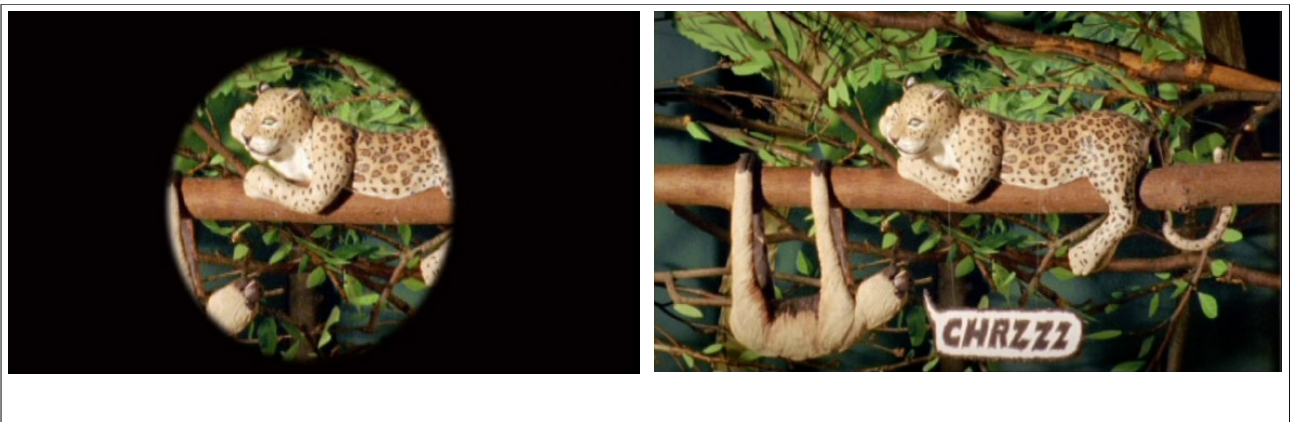
Produktionsland/-jahr: Deutschland 2010 · Regie: Sébastien Wolf · Animationsfilm · 2'39 Minuten

### Inhalt

Im Dschungel trifft ein Leopard auf ein Faultier, das an einem Ast hängt und schläft. Mit allen möglichen Tricks versucht der Leopard, das Faultier aufzuwecken. Doch erst als der Leopard vor Langeweile einschläft und vom Baum fällt, öffnet das Faultier die Augen.

### Themen

Langeweile, Schabernack



### Besonderheiten

"Hanging Around" ist ein Puppenanimationsfilm. Man kann gut erkennen, dass die Kulisse dreidimensional ist und Faultier und Leopard an Fäden befestigt sind, mit denen sie bewegt werden. Obwohl der Film so kurz ist, ist er zusätzlich in kleine szenische Einheiten unterteilt. Diese werden durch eine Kreisblende voneinander visuell abgegrenzt. Am Ende einer Szene verengt sich das Bild kreisförmig und wird schwarz, dann öffnet sich in der Gegenbewegung die neue Szene kreisförmig von innen. Solche Kreisblenden wurden insbesondere in der Frühzeit des Filmes eingesetzt, auch, um etwa den Gesichtsausdruck einer Figur zu betonen.

## Vorschläge zur Vor- und Nachbereitung

### Vor dem Kinobesuch

Bereits vor der Vorstellung können Sie den Kindern die Bilder aus den Filmen zeigen und ihnen die knappen Inhaltsangaben aus dem Programmheft (die weniger verraten, als die hier angebotenen Inhaltsangaben) zu lesen geben. So haben die Kinder eine grobe Orientierung und können die Filme besser genießen. Jedes Kind wählt dann einen Favoriten, auf den es besonders achten wird. Notieren Sie z.B. auf einer Wandzeitung, welches Kind sich für welchen Film entschieden hat und warum. Dadurch ermuntern Sie die Kinder, die Filme aktiv zu sehen, und nicht einfach nur zu konsumieren. Mögliche Leitfragen zur Filmbeobachtung sind:

- Worum geht es in dem Film? Gibt es einen Konflikt oder eine Aufgabe? (Inhalt)
- Welche Charaktere gibt es in dem Film? Wie ist ihre Beziehung? Was motiviert ihr Handeln? (Figuren)
- Wie ist die Handlung bildlich umgesetzt? Wie unterscheidet die Optik des Filmes von anderen Filmen, die die Kinder kennen? Gibt es vielleicht einen Grund, warum eine bestimmte als Spielfilm inszeniert wurde, eine andere als Animation? (Bildebene)
- Welche Rolle spielt Sprache in dem Film? Ist der Film auch ohne Worte verständlich? Gibt es einen Erzähler? Welche Geräusche sind zu hören? (Tonebene)

Sie können an die Kinder auch Karteikarten austeilen, pro Film eine Karte. Direkt im Anschluss an jeden Film notiert jeder einen ersten Eindruck oder eine Frage auf die jeweilige Karte.

Weisen Sie die Kinder darauf hin, dass sie nach jedem Film die Möglichkeit haben, Fragen an den Moderator des Filmprogramms zu stellen. Sie können sich auch zusammen mit den Kindern Fragen überlegen.

### Nach dem Kinobesuch

Nun geht es darum, das Gesehene zu verarbeiten und die eigenen Erfahrungen zu teilen. Es gibt ganz verschiedene Möglichkeiten:

1. Lieblingsszene: Jedes Kind malt ein Bild von einer Szene, die ihm besonders gut gefallen hat. Sortieren Sie anschließend die Bilder nach Filmen und vergleichen Sie zusammen mit den Kindern: Welcher Film wurde besonders häufig gemalt, welcher fehlt vielleicht? Haben die Kinder ähnliche Szenen gewählt, oder ganz unterschiedliche? Lassen Sie die Kinder erklären, warum sie sich für ein bestimmtes Motiv entschieden haben. Hier geht es ganz einfach darum, Gefühle auszudrücken und ins Gespräch zu kommen.
2. Die Kinder haben die Antworten zu ihren Fragen notiert. Vergleichen Sie gemeinsam die anfängliche Favoritenwahl mit ihrem Eindruck nach dem



### 13. Mo&Friese KinderKurzFilmFestival · Begleitmaterial "Hirngespenster" ab 6 Jahren

Kinobesuch. Sind sie vielleicht enttäuscht von ihrem Film und haben einen neuen Favoriten?

3. Wahrnehmung: Wenn Sie Karteikarten an die Kinder ausgeteilt haben, können Sie die Klasse in kleine Gruppe einteilen. Die Kinder vergleichen Ihre Eindrücke, diskutieren sie und versuchen, gemeinsam Fragen zu klären.
4. Tagebuch: Jedes Kind sucht sich einen Charakter aus einem Film aus und schreibt einen Tagebucheintrag zu einem Erlebnis NACH dem Ende des Filmes. So versetzen sich die Kinder in eine Figur hinein und entwickeln die Idee des Films weiter, vielleicht in ganz unterschiedliche Richtungen.
5. Filmkritik: Lassen Sie die Kinder eine kurze Kritik zu einem Film schreiben. Das kann auch in Form eines Briefes an eine/n Freund/in sein, in dem die Kinder erklären, warum ein Film ganz besonders oder überhaupt nicht sehenswert ist.
6. Daumenkino/Trickfilm: In "Linie" können die Kinder sehen, dass ein Zeichentrickfilm aus unzähligen Einzelzeichnungen besteht. Um das Kinoerlebnis zu intensivieren, können Sie auch selbst einen Trickfilm etwa im Stil von "Linie" herstellen. Teilen Sie die Klasse in Gruppen ein und geben Sie jeder Gruppe einen großen, weißen Karton und schwarze Buntstifte/weiche Bleistifte. Die Kinder denken sich eine kurze (!) Szene aus, vielleicht auch nur eine Bewegung (z.B. Katze klettert Baum hoch). Der Karton wird an einer Wand befestigt und die Kinder zeichnen die Ausgangsszene. Diese wird dann abfotografiert und so wegradiert, dass die erste Zeichnung noch zu sehen ist. Dies hilft den Kindern auch, die Bewegung nur minimal zu verändern, was für ein flüssiges Bewegungsbild sehr wichtig ist. Sie können die Einzelbilder entweder einfach fotografieren und die gedruckten Bilder zu einem Daumenkino zusammenheften. Falls Sie etwas mehr Zeit haben und die Schule über technisches Equipment verfügt (Laptop, Webcam, Stativ), können Sie auch einen richtigen Trickfilm drehen, z.B. mit der Freeware MonkeyJam. Eine genaue Anleitung mit vielen Hilfestellungen zu MonkeyJam stellt das Portal [mediaculture-online](http://www.mediaculture-online.de/Trickfilmwerkstatt.1205.0.html) zur Verfügung <http://www.mediaculture-online.de/Trickfilmwerkstatt.1205.0.html> (pdf Anleitung am Ende der Webseite). Die Software selbst können Sie kostenlos aus dem Internet herunterladen [http://download.chip.eu/de/MonkeyJam-3.0-beta\\_262758.html](http://download.chip.eu/de/MonkeyJam-3.0-beta_262758.html)