



cinemini
europe



Materialien für eine intensive
Filmerfahrung mit
BIMO XINGLÜ

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.**

BIMO XINGLÜ

Regie	Annlin Chao
Land	Taiwan
Jahr	1971
Prod.	XXtrabalab
Länge	4 Minuten
Bild	Farbe
Ton	Ton



Synopsis des Films

Ein Stück Futter aus dem Schnabel eines Vogels wird zu einem Mann, der Landschaften aus vier wichtigen Gemälden chinesischer Kunstgeschichte durchwandert. Als Wesen, das aus Farben und Formen besteht, kann er sich immer wieder verwandeln, wird vom Menschen zum Vogel und schließlich zu einem Baum. Die Idee des Reisens bekommt hier, im Kontext eines Animationsfilms, eine andere Bedeutung: Es ist nicht so sehr eine Bewegung von hier nach da, sondern eher eine Verwandlung von einem Ding in das nächste.

Zur Filmästhetik

Annlin Chao's Film nimmt uns mit auf eine Reise: Der Junge, der zu Beginn des Films ein Gemälde ansieht, springt in das Bild hinein und bereist anschließend vier verschiedene Landschaften. Im Verlauf seiner Reise wechselt er wiederholt seine Gestalt.

Etwas abstrakter gesprochen könnte man sagen, dass jemand, der etwas anblickt, sich zu einem Element der erblickten Welt verwandelt. Da die Szenerien vier Gemälden der chinesischen Kunstgeschichte entstammen und wichtige Stationen in der Entwicklung der Landschaftsmalerei markieren, verwandelt sich der*die Zuschauer*in also immer in ein natürliches Element, das in diesen Bildern der Natur vorkommt.

Der Film erzählt von diesen Verwandlungen indem er dreidimensionale Objekte mit zweidimensionalen kombiniert und darin auf das Verhältnis zwischen Zuschauer*in (ein Körper) und Gemälde (eine Fläche, die Raum simuliert) verweist. Um diesen Effekt herzustellen, bauten die Filmemacherin und ihr Team dreidimensionale Modelle der Landschaften aus den Gemälden und animierten zweidimensionale Figuren (einen Vogel, ein Pferd), die diese durchreisen.

Die Filmemacherin

Annlin Chao ist eine preisgekrönte Film- und Animationsfilmregisseurin und lebt in London und Taiwan. Sie arbeitet vornehmlich mit experimentellen Materialien und spielt dabei mit den Grenzen zwischen Kunst, Animation und bewegten Bildern. Sie ist auf Designprojekte, die reale Materialien und digitale Animation kombinieren, spezialisiert. Ihre künstlerische Arbeit umfasst Film und Video-Kunst, Performances und Installationen. Zur Zeit arbeitet sie als freiberufliche Regisseurin vor allem in London, wo sie Arbeiten für Klienten wie Channel 4, das Nationale Palastmuseum, Taiwan, Twinings und andere umsetzt.

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 Schatten-spiele 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 Projizieren Sie eines oder zwei der Gemälde, auf denen der Film basiert, an die Wand bevor Sie gemeinsam den Film ansehen (»Kaiser Ming-huang auf einer Reise nach Shu«, »Reisende zwischen Bergen und Bächen«, »Ancient Temple in Mountain Pass« und »Herbstfarben in den Ch'iao- and Hua Bergen«). Lassen Sie die Kinder beschreiben, was sie sehen. Fragen Sie, welche Tiere in welche Landschaften passen würden. Sehen Sie sich nun den Film an.
- 2 Da die ständigen Verwandlungen des Protagonisten für die Kinder etwas rätselhaft sein könnten, können Sie danach fragen und sie bitten, genau zu beschreiben, was passiert.
- 3 Nutzen Sie eine Animationssoftware (zum Beispiel Stop Motion Studio, www.cateater.com) und teilen Sie Lehm/Knete an die Kinder aus. Fordern Sie die Kinder auf, erst eine Form zu kneten (einen Würfel, einen Ball) und daraus in kleinen Schritten zu einer anderen Form zu kommen. Fotografieren Sie diese Einzelschritte, um anschließend gemeinsam die Animation ansehen zu 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.

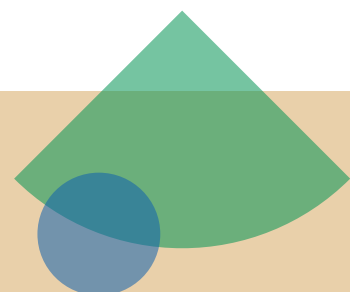
Die Activity Cards können in Gruppen oder individuell, in der Klasse oder zuhause verwendet werden.

Weitere Filme

Die folgenden Filme aus dem Cinemini-Projekt könnten eine gute Ergänzung zu *Bimoxinglü* sein:

Démolition d'un mur – Zeigen Sie diesen frühen Film, um sichtbar zu machen, wie das Kino schon immer nicht nur die Welt zeigen, sondern sie auch so gestalten und manipulieren wollte, wie es nur das Kino kann.

Surprise Boogie – Zeigen Sie diesen Film, um weiter über die Idee der Gestaltwandlung im Kino zu sprechen, die hier zwischen dem Abstrakten und dem Konkreten changiert.



Cinemini Europe ist ein Projekt von



und wird unterstützt von

