



HEVYSAURS

(HEVISAURUS-ELOKUVA)

7+

Finnland 2015, 85 Minuten, Farbe

Regie: Pekka Karjalainen. Mit: Milo Snellman, Salli Siivonen, Taneli Mäkelä, Kari Hietalahti, u. a.

finnische Originalfassung, deutsch gesprochen

Autorin: Dr. Martina Lassacher

Vorwort zu den Arbeitsunterlagen der Filme des 29. Internationalen Kinderfilmfestivals

Wenn Sie mit den Ihnen anvertrauten Kindern einen Film im Kino besuchen, sollte dieses Erlebnis nicht eine flüchtige Erfahrung bleiben, die beim Betreten des Kinosaales anfängt und beim Verlassen desselben aufhört.

Gerade Filme, die im Rahmen des Internationalen Kinderfilmfestivals gezeigt werden, verdienen es auf Grund ihrer Qualität, dass sie länger im Bewusstsein bleiben und die narrativen und filmischen Inhalte einer näheren Betrachtung unterzogen werden. Auch sind diese Filme etwas weiter von den Sehgewohnheiten der meisten Kinder entfernt als gängige Filme, die für Kinder und Jugendliche im kommerziellen Kino angeboten werden. Eine Bearbeitung vor und nach dem Kinobesuch ermöglicht ihnen einen besseren Zugang. Zu diesem Zweck haben wir für alle Filme des Festivals Unterlagen erstellt und die Bearbeitung der Filme an die einzelnen Altersstufen angepasst.

Im Zeitalter der Bilder – unsere Kinder wachsen heute durch frühen Umgang mit Fernsehen und immer neuen Medien wie selbstverständlich damit auf – ist das Nachempfinden von und das Sprechen über Geschichten im Kino von besonderer Bedeutung. Die Erzählung des bewegten Bildes soll erfasst werden können. Zusammenhänge mit dem eigenen Ich, später mit der eigenen Alltagserfahrung und mit bereits Gesehenem, sollen beim Nacherzählen hergestellt werden können. Das sprachliche, zeichnerische und mimisch-gestische Nachvollziehen eröffnet einen tieferen und dichterem Umgang mit der Filmerzählung. Damit wird das sprachlose, intuitive Erfassen von Bilderfolgen auf die Ebene des Verstehens und der Reflexion gehoben. Sei es, um die Freude am bewegten Bild zu erhöhen, sei es, um die eigene Wirklichkeit mit der vorgezeigten in Zusammenhang zu bringen. Dabei ist es nicht unerheblich, welches Alter die ZuschauerInnen eines Filmes haben, denn je nach Entwicklungsstufe bringen sie andere Erfahrungen, Erlebnisse und Kenntnisse für die Rezeption des Gesehenen mit. Eine intuitive Erfassung einer optisch-akustischen Erzählung, wie sie ein Film präsentiert, ist in jedem Alter vorhanden, auf der intellektuellen Ebene gibt es jedoch große Unterschiede.

Ein sehr junges Kind (bis etwa Ende des Vorschulalters) nimmt die Welt ausschließlich aus der Perspektive des Selbst wahr und interpretiert sie aus dieser Stellung heraus. Seine Fähigkeit zur Differenzierung und Abstraktion ist noch nicht ausgebildet. Das Denken und die Aufmerksamkeit werden oft an bestimmte herausragende Merkmale geknüpft. Die Schlussfolgerungen des Kindes in diesem Stadium sind prälogisch, Gedanken werden nicht logisch, sondern konkret und assoziativ in Beziehung gesetzt. Diese Kinder haben noch eine begrenzte soziale Kognition – Gut und Böse zum Beispiel sind Werte, die oft an Äußerlichkeiten geknüpft sind. Das bedeutet, diese Kinder brauchen Geschichten, die aus Einzelbildern heraus assoziativ entwickelt und chronologisch erzählt werden, möglichst in der Jetztzeit. Von Vorteil sind überdimensionale Proportionen, kräftige Farben, rhythmische Musik, Reime, Wiederholungen. Übertreibungen und Klischees können für das Filmverständnis von großem Nutzen sein. Für unsere jüngsten ZuschauerInnen zeigen wir die Filme NUR EIN TAG und DIE TIERE VOM HAKKEBAKKEWALD.

Etwa mit Einsetzen des Volksschulalters können Kinder differenzierter denken, verfügen über eine gewisse Fähigkeit zur Abstraktion (das Kind kann bald lesen und schreiben!) und können komplexeren Handlungsstrukturen folgen, solange sie in konkreten Bilderfolgen erzählt werden. Ein Kind mit sechs, sieben Jahren kann einen Perspektivenwechsel und Zeitsprünge im Allgemeinen schon gut nachvollziehen. Der Vergleich mit den eigenen Alltagserfahrungen steht noch im Vordergrund. Die Filme, die wir für dieses Entwicklungsstadium anbieten, sind AB IN DEN HIMMEL, DER FALL MÄUSERICH, SCHATZSUCHE, HEAVYSAURS und DIE KUH UND DER PRÄSIDENT.

Mit acht, neun Jahren beginnen Kinder, komplexere filmische Strukturen wie zum Beispiel eine Parallelmontage zu verstehen. Sie sind im Allgemeinen dazu fähig, ausgesparte Ellipsen zur Handlung „dazu zu denken“, ihr Verständnis ist also nicht mehr so stark an konkrete Bilderfolgen gebunden, einen streng chronologischen Handlungsverlauf oder ein Geschehen in der Jetztzeit gebunden. In diesem Alter ist man bereits imstande, eigene mediale Erfahrungen, die durch die Fülle an bereits gesehenen Bildern und Tönen vorhanden sind, in die aktuelle Medienpraxis einzubringen.

Das Nachdenken und Sprechen über Filme ist jetzt nicht mehr rein an die eigenen Erfahrungen geknüpft. In unserem Programm entsprechen AUF RÄDERN, HOTEL ZUR GROSSEN L, SHI TOU – STEINKOPF und HERZ ÜBER KOPF diesen Voraussetzungen.

Zehnjährige und ältere Kinder reagieren nicht mehr spontan auf die Unmittelbarkeit der Bild- und Tonerzählungen. Es wird schon aktiv über ein Handlungsgeschehen nachgedacht. Fragen werden aufgeworfen, die damit in Zusammenhang stehen. Die Thematik, die hinter der Geschichte eines Filmes steht, rückt jetzt mehr in den Vordergrund. Allgemeine Wertvorstellungen und Lebensfragen, die darin vermittelt werden, werden verstanden und reflektiert. Auch interessiert jetzt immer mehr die Machart eines Filmes, das Nachvollziehen filmischer Elemente und was sie für den Inhalt für eine Bedeutung haben könnten. Die Filme, die wir für diese Altersstufe in diesem Jahr anbieten, sind AMELIE RENNT, MIRAKEL – EIN ENGEL FÜR DENNIS P., WALLAY – HEIMAT und LITTLE WING.

Ähnlich wie wir Altersempfehlungen für unsere gezeigten Filme abgeben, die durch die Überlegung der ausgeführten Kriterien entstanden sind, haben wir auch versucht, die Arbeitsunterlagen-gen zu den Filmen an die jeweilige Altersstufe anzupassen. Mit Vorschulkindern wird es zum Beispiel sinnvoll sein, von einzelnen Bildern des Filmes auszugehen, diese nachzuzeichnen oder zu malen und im Besprechen des Gemalten den Film noch einmal auf ganz konkrete Weise nachzuempfinden und zu verarbeiten. Auch Rollenspiele zum Film können in diesem Alter eine gute Möglichkeit sein, Gesehenes zu vertiefen und besser verständlich zu machen.

Mit älteren Kindern ist es schon möglich, über den Inhalt eines Filmes vor allem zu sprechen und darauf aufmerksam zu machen, dass der Film eine Geschichte anders erzählt als ein Buch, eine Fernsehserie, ein Comic oder ein Computerspiel. Es ist sinnvoll, darauf hinzuweisen, dass es in einer Filmerzählung, die sich normalerweise über eineinhalb Stunden erstreckt, die Möglichkeit gibt, mit Hilfe der Filmsprache (von den AutorInnen bewusst gesetzt) emotionale, moralische und gedankliche Entwicklungen darzustellen, Spannung aufzubauen oder bestimmte Handlungselemente besonders zu betonen – dass also formale Mittel im Film mit dem dargestellten Inhalt in Zusammenhang stehen.

Je nach Alter kann man mit einfachen oder komplizierteren Beispielen über die Feinheiten der Bildsprache, über die Bedeutung von Zeitlupe, Kameraperspektive, Parallelmontage, Bildausschnitt etc. sprechen und damit einen Zugang zu deren Wichtigkeit für die Filmerzählung eröffnen. Wenn man erst einmal beginnt, diese Dinge zu erörtern, ist es jedes Mal erstaunlich, was den Kindern selbst alles noch aktiv dazu einfällt.

Sprechen Sie vor dem Film auf jeden Fall mit den Kindern darüber, welchen Film sie sehen werden und worum es darin geht. Filme werden besser rezipiert, wenn ein Kind im Vorhinein eine Vorstellung davon hat, was es erwartet. Wir stellen immer wieder fest, dass manche Kinder – besonders bei Schul- und ähnlichen Veranstaltungen – gar nicht wissen, welchen Film sie jetzt sehen werden. Vier, fünf Sätze über Titel und Inhalt des Filmes können Wunder wirken!

Wir möchten darauf hinweisen, dass unsere Unterlagen als Anregung verstanden werden wollen, jedoch in keiner Weise „vollständig“ sind. Wir versuchen, einen Leitfaden dafür zu liefern, wie man mit den Kindern den Film bearbeiten kann. Meistens gibt es nach dem gleichen Muster noch eine Menge an Dingen zu besprechen, die in unseren Unterlagen nicht erwähnt werden. Wichtig ist, dass die Bearbeitung in einem dialogischen Prozess stattfindet. Sie finden deshalb immer Einstiegsfragen vor. Fotogramme dienen der Erinnerung an den Film und der besseren Veranschaulichung von besprochenen Phänomenen.

Wir wünschen viel Spaß im Kino und bei der Arbeit mit den Filmen!

Das Festivalteam.

„Da ist Chili im Nachgeschmack! – Woher weißt du, wie Chili schmeckt?“

Zum Inhalt

Der etwas kauzige Toni findet bei einem Schulausflug seltsame Fußspuren. Sie führen zu einer Gruppe von Dinosauriern und einem Drachen, die gerne heiße Rockmusik spielen und Essen über alles lieben. Als der Manager eines Vergnügungsparks die liebenswerten Kreaturen für seine Zwecke missbrauchen will, haben Toni und seine Schulfreundin Suvi alle Hände voll zu tun, um Komppi Momppi, seine Brüder und das noch nicht ausgebrütete Ei ihrer Schwester Milli Pilli vor den Business-Haien zu retten. Ein herrlicher Nonsens-Spaß!

Die Dinosaurier im Film werden von den Mitgliedern der Gruppe Hevisaurus gespielt, einer 2009 gegründeten finnischen Heavy-Metal-Band, die in Dinosaurier- und Drachenkostümen vor Kinder auftritt.

Aufgabe vor dem Film:

- In diesem Film spielen drei Dinosaurier und ein Drache Hauptrollen. Achte darauf, wie sie aussehen und was ihre Lieblingsbeschäftigungen sind.

Rockende Dinosaurier – Nonsens als eigenes Genre

- Hast du gut aufgepasst? Kannst du die Dinosaurier und den Drachen aus dem Film beschreiben? Schau dir die beiden Bilder als Erinnerungshilfe an!



Komppi Momppi und seine Brüder sind verkleidete Dinosaurier (und ein Drache) und sehen aus wie verkleidete Dinosaurier – was im Zeitalter der hochentwickelten Computertechnologien im Film wohl eher ungewöhnlich ist. Sie gehen auf zwei Beinen, tragen Nietenjacks und poppige Frisuren inklusive der dazu gehörigen Haarfarbe, sprechen perfekt die Menschensprache und lieben Heavy-Metal-Musik.

- Kennst du andere Filme, wo Dinosaurier eine Rolle spielen? Oder Tiere, die sprechen können? Kannst du dich erinnern, wie die aussehen?
- Was ist in diesem Film vielleicht ein Unterschied?

Sehr oft sind Filme, in denen sprechende Tiere die Hauptrolle spielen, Animationsfilme und umgehen damit das Problem, die Tiere „realistisch“ wirken lassen zu müssen. Aber auch im sogenannten Realfilm sind Tiere oder exotische Wesen meist computeranimiert und wirken mit den heutigen technischen Mitteln oft so lebensecht, dass man vergisst, dass diese Wesen aus dem Computer stammen (man denke zum Beispiel an Star Wars, Fluch der Karibik, Avatar ...). In unserem Film verhält es sich anders. Die Dinosaurier und der Drache sind zwar teilweise auch computeranimiert, aber gleichzeitig sind sie verkleidete Menschen, und man sieht oft auch ganz deutlich, dass sie verkleidet sind.

- Warum, glaubst du, macht der Regisseur so deutlich, dass es sich bei den Dinosauriern um verkleidete Menschen handelt?

Wenn der Regisseur die Dinosaurier so offensichtlich als verkleidete Menschen darstellt, ist das wie ein Ausruf: „Kommt, wir haben ein bisschen Spaß miteinander!“ Er stellt damit von Anfang an klar, dass es sich bei diesem Film um Nonsens handelt, um einen ausgemachten Unsinn. Das Wort Nonsens stammt aus dem Englischen und bezeichnet ursprünglich eine literarische Gattung (Vertreter zum Beispiel Christian Morgenstern oder Joachim Ringelnatz, auch Limericks gehören in dieses Genre), die sich durch eine regelhaft betriebene Sinnverweigerung auszeichnet. „Ausgemachter“ Unsinn bedeutet also, dass der Nichtsinn systematisch betrieben und dadurch eine neue Wirklichkeit geschaffen wird, die nach eigenen Gesetzen funktioniert und in sich stimmig ist. Der Regisseur hat sich hier also bewusst einem bestimmten Genre verschrieben und seinen Stil daran angepasst.

- In der Filmwissenschaft nennt man so eine bestimmte Art von Filmen Genre. Davon gibt es verschiedene. Kannst du noch andere bestimmte Filmarten nennen?

Hier kann man den Kindern zuerst ein bisschen auf die Sprünge helfen, aber sie werden dann sicher auch von selbst auf Begriffe wie Komödie, Liebesfilm, Problemfilm, Tierfilm, Abenteuerfilm, Fantasy etc. kommen.

- HEAVYSAURS sollte also vor allem als herrlicher Spaß angesehen werden, in dem nichts so ist, wie man es erwarten könnte. Fallen dir Ereignisse im Film ein, die dazu passen?

Hier könnte man die Beispiele nennen, als die Dinosaurier sich mit Frischhaltefolie von ihrem Bruder fesseln lassen, oder der Moment, wo Milli Pilli endlich aus ihrem Ei schlüpft und den Handlanger Livari mit „Papa!“ begrüßt, der fortan zum Freund der Dinosaurier wird. Auch ist es doch ungewöhnlich, dass die Dinos vor versammeltem Publikum ihre Musik zum Besten geben und sich niemand über sie wundert. Den Kindern fallen sicher noch andere Sachen dazu ein.

Slapstick

- Kannst du dich noch erinnern, aus welcher Szene im Film diese beiden Bilder stammen? Was genau geschieht da?



Der Vergnügungsparkbesitzer und seine Helfershelfer platzen mitten in das Grillfest hinein, das Suvis Eltern veranstalten. Da er als Anrainer ihre Unterschrift zu seinen Plänen haben möchte, breitet er die vor der Familie aus und versucht sie zu einer Unterschrift zu überreden. Inzwischen huschen unsere Dinosaurier im Hintergrund vorbei, winken den Kindern im Film und vielleicht auch denen im Zuschauersaal frech zu und bewegen sich in Richtung Grill, um sich dort das duftende Fleisch abzuholen. Kurze Zeit später geht es in die entgegengesetzte Richtung retour, ohne dass die Erwachsenen etwas von ihrer Anwesenheit bemerken.

- Findest du diese Szene lustig? Was genau ist daran lustig?

Diese Art von Humor nennt man in der Filmwissenschaft Slapstick und manchmal auch Situationskomik. Den Witz dabei kann man in einer Nacherzählung meist nicht vermitteln, weil Slapstick seine Komik eben aus der speziellen Situation bezieht, in der er stattfindet. Meist geht es dabei um körperbezogene Handlungen, die ohne Worte auskommen (wie zum Beispiel das Torten werfen in den Filmen von Stan Laurel und Oliver Hardy).

Oft ist es auch so, dass die Zuschauer zu Komplizen gemacht werden wie in dieser Szene. Wir wissen, dass die Dinosaurier im Hintergrund vorbei spazieren (winken sie vielleicht auch uns zu?), aber die Erwachsenen, die über die Pläne gebeugt sind, wissen nichts davon. Daraus ergibt sich eine ganz besondere komische Situation.

Der Begriff Slapstick kommt aus dem Englischen und bedeutet „Schlagstock“. Ursprünglich leitet er sich aus der Commedia dell'arte, dem italienischen Stegreiftheater, her, wo der Harlekin oder Narr einen großen Stock hatte, mit dem er andere Darsteller drangsalierte. Dieser Stock machte zwar sehr viel Lärm, tat den Geschlagenen aber nicht wirklich weh. Ein Erbstück davon ist der Kasperl, der ja auch oft einen großen Stock hat, mit dem er Räuber in die Flucht schlägt.

Toni und Suvi, das Gegensatzpaar – ein beliebtes Motiv im Kinderfilm

- Toni und Suvi sind die beiden menschlichen Hauptfiguren in diesem Film. Kannst du sie beschreiben?
- Sind sich die beiden ähnlich? Warum mögen sie sich am Anfang nicht?
- Wodurch überwinden sie ihre Abneigung gegeneinander?

Toni ist ein seltsames Kind, das Angst vor Bakterien hat, die Erwachsenen mit wissenschaftlichen Abhandlungen zu rechtweist und die genaue Zusammensetzung von Lebensmitteln kennt, die man nicht essen sollte, weil sie ungesund sind. Bei ihm zu Hause ist es deshalb auch sauber bis zur Sterilität und wenig gemütlich. Suvi lebt in ganz anderen Welten. Ihre Eltern sind eher alternativ angehaucht, der Vater hat zum Beispiel lange Haare und trägt keinen Anzug wie Tonis Vater. Als Toni ein paar Tage bei Suvis Familie verbringen soll, muss das Haus erst einmal gründlich von oben bis unten geputzt werden, denn Sauberkeit steht in Suvis Heim nicht an erster Stelle. Suvi verhält sich so, wie man das von einem normalen Kind ihres Alters erwartet, und findet Tonis Ausflüge in die Wissenschaft zum Gähnen. Es ist für sie deshalb überhaupt nicht cool, dass sie mit Toni ein paar Tage auf engstem Raum verbringen muss.

Die Lage ändert sich, als Toni bei einem Schulausflug die Spuren der Dinosaurier entdeckt, der Sache nachgeht und dahinter kommt, dass die Dinos wirklich existieren. Als er Suvi in sein Geheimnis einweicht, will sie es zuerst nicht glauben, aber ihre Neugier gewinnt die Oberhand, und schließlich werden die beiden Verbündete im gemeinsamen Kampf gegen die Menschen, die den Dinosauriern schaden wollen. Dabei kommen sie sich immer näher, lernen voneinander und sind am Schluss dicke Freunde.

- Kennt ihr das auch aus anderen Filmen oder Büchern, dass ein Gegensatzpaar sich zuerst nicht leiden kann und dann in der Verfolgung eines gemeinsamen Ziels zu Freunden wird?
- Hat jemand von euch schon Harry Potter gelesen oder einen Film davon gesehen? Wie steht es mit der Freundschaft zwischen Harry, Ron und Hermione?

Wir finden dieses Motiv immer wieder in Filmen, nicht nur im Kinderfilm. Ein Beispiel, das den Kindern vielleicht bekannt ist, ist der erste Band/Film der Harry Potter-Serie. Harry und Ron finden die altkluge, hochnäsige Hermione zuerst zum Haare raufen, aber am Ende werden die drei dicke Freunde, und Ron wird Hermione in späteren Jahren sogar heiraten. Eine solche Situation, die immer wieder in Filmen als Aufhänger verwendet wird, nennt man in der Fachsprache Motiv. Ein Motiv ist quasi eine Art Raster, ein Grundmuster, das immer gleich bleibt, jedoch stets mit neuen Inhalten, Entwicklungen oder Figuren befüllt wird. Ein Motiv ist wie ein Baustein, das die Handlung prägt oder vorantreibt. Nicht immer muss es eine Situation sein, es kann auch nur eine einzelne Figur umreißen.

- Kannst du vielleicht noch andere Motive nennen, die in Filmen und Büchern immer wieder als Muster verwendet werden? Wie schaut zum Beispiel das Motiv eines Abenteuerfilms aus? Oder das eines Liebesfilms?

Beliebte Motive sind zum Beispiel die Entdeckung eines Geheimnisses, das auf seine Aufklärung wartet; boy meets girl; Kind verliert Eltern und muss sich allein durchschlagen; aber auch die böse Stiefmutter, der ängstliche Held, der gute Räuber wie Robin Hood o.ä. Das gängigste Motiv ist natürlich die Heldenreise oder der Quest-Myth, der fast allen Geschichten, die in Büchern oder im Kino erzählt werden, zugrunde liegt. Es wird sicher interessant sein, zu sehen, was den Kindern selbst dazu einfällt.