MEDIENPÄDAGOGISCHES BEGLEITMATERIAL
Von Alissa Larkamp © doxs!

HOMECOMING (VIDKRYTYI SVIT)

Roman Khimei, Yarema Malashchuk, UA 2026, 19 Min.



Alter: ab 14 Jahren

Themen: Krieg und Kriegsfolgen, Flucht, Vertreibung, Heimat, Zugehörigkeit, Erinnerung, Erwachsenwerden, Familie, Freundschaft, Trennung, Wiederbegegnung, Verlust, Leben im Exil, Ukraine, Alltag im Krieg, Resilienz, digitale Kommunikation, Nähe und Distanz, Robotik, Gaming, Avatare, Kriegstechnologie, Dual-Use-Technologien, virtuelle und körperliche Präsenz, Medien und Wirklichkeit, Dokumentarfilm

Kurzbeschreibung:

Wie sechs Millionen andere Ukrainer*innen ist ein junger Gamer geflohen. Jetzt kehrt er zurück – als Roboterhund. Von Polen aus steuert er seinen mechanischen Avatar durch sein Heimatdorf. Er begegnet Buffy, einem Hund, der noch Welpe war, als er ging. Er läuft durch seine Schule.

Und er besucht seine Mutter. „Vermisst du dein Zuhause?“ – „Nicht mehr.“ Der Erinnerungsstrom hängt an einem seidenen Faden, jederzeit kann die Verbindung abbrechen.

doxs! dokumentarfilme für kinder und jugendliche
Steinsche Gasse 26
47051 Duisburg

Telefon: +49 203 283-4164
stradmann@do-xs.de
www.do-xs.de

Arbeitsblatt 1: Mögliche Fragestellungen für ein Filmgespräch

Im Anschluss an den Film können folgende Fragestellungen dazu im Plenum der Klasse besprochen werden:

1. Was ist euch aus dem Film besonders im Gedächtnis geblieben? Welche Begegnung oder welcher Moment hat euch besonders beschäftigt und warum? Welche Stimmung hatte der Film für euch? Gab es Momente, die ihr überraschend, traurig, schön, befremdlich oder vielleicht auch lustig fandet?

2. Was erfahren wir über Yaroslav und sein früheres Leben in der Ukraine? Welche Orte besucht er mit dem Roboterhund und welchen Menschen begegnet er? Was erfahren wir durch diese Begegnungen darüber, welche Bedeutung diese Orte und Menschen für ihn haben? An welchen Stellen merkt ihr, dass seit Yaroslavs Weggang Zeit vergangen ist und sich sein früheres Zuhause verändert hat?

3. Yaroslav sitzt in Polen vor einem Computer und steuert von dort den Roboterhund durch seine frühere Heimat in der Ukraine. Was kann Yaroslav über den Roboter sehen, hören und tun? Was kann er nicht? Wie ist es zum Beispiel, vertraute Menschen, Tiere oder Orte wiederzusehen, ohne selbst mit seinem Körper dort zu sein? Was glaubt ihr: Kann eine solche Rückkehr dabei helfen, sich einem früheren Zuhause wieder näher zu fühlen, oder macht sie die Entfernung vielleicht erst besonders spürbar? Hattet ihr selbst schon über Videoanrufe, Chats, soziale Medien oder beim gemeinsamen Gaming Kontakt zu Menschen, die weit entfernt von euch waren? Was kann digitaler Kontakt ermöglichen und was nicht?

4. Als Yaroslav gefragt wird, ob er sein Zuhause vermisst, antwortet er: „Nicht mehr." Was meint er eurer Meinung nach damit? Bedeutet das, dass ihm sein früheres Zuhause nicht mehr wichtig ist? Wie erlebt ihr ihn, als er seine Familie, Freund*innen und bekannte Orte wiedersieht? Passt seine Reaktion für euch zu seiner Aussage „Nicht mehr" oder entdeckt ihr dabei auch andere Gefühle?

doxs! dokumentarfilme für kinder und jugendliche
Steinsche Gasse 26
47051 Duisburg

Telefon: +49 203 283-4164
stradmann@do-xs.de
www.do-xs.de

Arbeitsblatt 2: Praktische Arbeitsaufträge

1. Technik anders nutzen – Mein Avatar auf Reisen

In Homecoming kann Yaroslav mithilfe des Roboterhundes einen Ort besuchen, an dem er selbst gerade nicht sein kann. Der Roboter wird dabei zu einer Art Avatar: Er bewegt sich für Yaroslav durch den Raum und überträgt Bilder und Töne.

Stellt euch nun vor: Ihr könnt einen Avatar an einen Ort schicken, an dem ihr noch nie gewesen seid. Wie müsste er aussehen und was müsste er können, damit ihr diesen Ort durch ihn entdecken könnt?

a) Wählt zu zweit einen Ort:
Entscheidet euch für einen Ort, den ihr interessant findet und an dem ihr noch nie wart. Das kann zum Beispiel ein Korallenriff, eine Raumstation, eine Großstadt, ein Regenwald, eine Forschungsstation oder ein anderer Ort sein.

Notiert dazu: Was interessiert euch an diesem Ort besonders? Was würdet ihr dort gerne herausfinden oder erleben?

b) Baut euren Avatar:
Entwerft ihn als Zeichnung oder baut ein einfaches Modell aus vorhandenem Material.

Überlegt dabei: Wie bewegt er sich? Was kann er sehen, hören oder anders wahrnehmen? Wie kann er euch etwas von dem Ort übermitteln?

Gebt eurem Avatar drei Fähigkeiten und zeichnet oder schreibt sie direkt an die passende Stelle eures Entwurfs.

c) Avatar-Tausch – ein Blick von außen:

Tauscht euren Avatar mit einem anderen Zweierteam. Schaut euch den fremden Avatar genau an.

Überlegt gemeinsam: Was würden wir durch diesen Avatar gut über den Ort erfahren? Und was würden wir vielleicht nicht mitbekommen?

Schreibt höchstens zwei freundliche Gedanken auf Zettel:

„Wir fragen uns, ob …“
„Vielleicht würde uns noch fehlen, …“

d) Was macht der Avatar mit unserem Blick?

Jede Zweiergruppe bekommt ihren Avatar mit den ergänzenden Gedanken der anderen zurück.

Vergleicht jetzt eure Wünsche zum Ort vom Anfang mit eurem fertigen Avatar:

Was würdet ihr nach seiner Reise wahrscheinlich über den Ort wissen?
Was würdet ihr weiterhin nicht wissen oder selbst erfahren haben?

doxs! dokumentarfilme für kinder und jugendliche
Steinsche Gasse 26
47051 Duisburg

Telefon: +49 203 283-4164
stradmann@do-xs.de
www.do-xs.de

2. Exil – einen Begriff verstehen

Yaroslav lebt in Polen, nachdem er die Ukraine wegen des von Russland geführten Krieges verlassen hat. Seit Februar 2022 sind weite Teile der Ukraine vom Krieg betroffen. Um seine Situation besser zu verstehen, beschäftigt ihr euch mit dem Begriff Exil.

a) Zwei Situationen vergleichen

Lest zu zweit:

Alex verbringt ein Schuljahr in Spanien. Alex hat sich dafür entschieden und weiß, wann die Rückreise geplant ist.

Mika lebt in einem anderen Land, weil es am bisherigen Wohnort nicht mehr sicher war. Mika weiß nicht, ob und wann eine Rückkehr möglich sein wird.

Was ist bei Alex und Mika ähnlich? Was unterscheidet ihre Situationen? Denkt dabei an Vorbereitung und Planung: Worauf konnten sie sich vorher einstellen? Was konnten sie vorbereiten? Was können sie für die nächste Zeit planen – und was bleibt ungewiss?

Zum Weiterdenken: eine Sprache lernen · sich über die neue Schule informieren · Abschied nehmen · Rückreise planen

b) Definition

Lest den Auszug aus dem Jungen Politik-Lexikon der Bundeszentrale für politische Bildung (bpb):

„Das Wort kommt aus dem Lateinischen und bedeutet soviel wie ‚in der Fremde sein', ‚verbannt sein'. […] Den Verfolgten bleibt oft nichts anderes übrig, als ins sichere Ausland zu fliehen […]. Im Ausland befinden sich die Verfolgten dann im Exil."

Quelle: https://www.bpb.de/kurz-knapp/lexika/das-junge-politik-lexikon/320260/exil/

Die bpb beschreibt hier Menschen, die wegen Verfolgung fliehen. Auch Krieg kann dazu führen, dass Menschen ihr Land verlassen müssen.

Formuliert nun in eigenen Worten. Nutzt dazu eure Gedanken aus Schritt 1 und den Text:

Im Exil zu leben bedeutet …

doxs! dokumentarfilme für kinder und jugendliche
Steinsche Gasse 26
47051 Duisburg

Telefon: +49 203 283-4164
stradmann@do-xs.de
www.do-xs.de

Arbeitsblatt 3: Filmsprache

1. Gestaltungselement: Dramaturgischer Aufbau

Dramaturgie beschreibt, wie ein Film seine Handlung oder Ereignisse aufbaut und in eine bestimmte Reihenfolge bringt.

a) Schaut euch die Bilder an und bringt die Begegnungen in die Reihenfolge, in der sie im Film vorkommen.

A



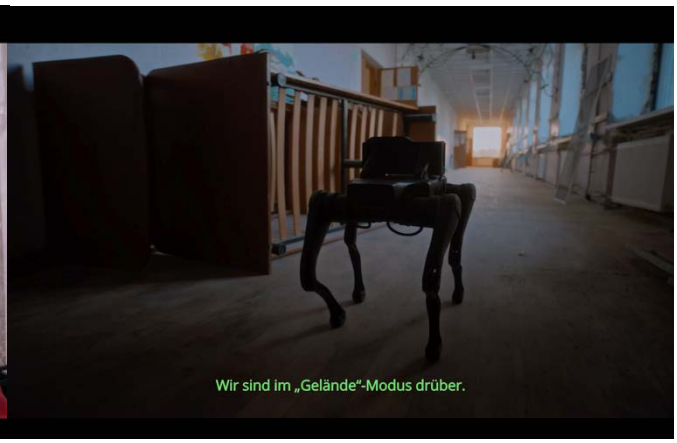
B



C



D



b) Betrachtet die Filmstills nun genauer. Haltet zu jedem Bild fest: Wo befindet sich der Roboter? Wem oder was begegnet er?

c) Welche Stimmung vermitteln die einzelnen Bilder? Verändert sich die Stimmung im Verlauf der Bilderfolge? Beschreibt, woran ihr das festmacht.

doxs! dokumentarfilme für kinder und jugendliche
Steinsche Gasse 26
47051 Duisburg

Telefon: +49 203 283-4164
stradmann@do-xs.de
www.do-xs.de

d) Yaroslav bewegt sich mit dem Roboter durch verschiedene Orte und begegnet dabei Tieren und Menschen. Inwiefern lässt sich sein Weg als eine Reise oder Suche beschreiben? Wonach könnte **Yaroslav** suchen?

2. Gestaltungselement: Symbole und Kontraste

a) Betrachtet das Bild mit der Schlange. Welche Stimmung erzeugt es bei euch? Welche Eigenschaften oder Vorstellungen verbindet ihr mit einer Schlange?



b) Die Schlange kann als Symbol für Gefahr oder Bedrohung verstanden werden. Direkt danach sehen wir Yaroslav zum ersten Mal in seinem Zimmer in Polen. Wie wirkt dieser Ort im Vergleich zum Bild mit der Schlange auf euch?



c) Die beiden Bilder folgen im Film unmittelbar aufeinander. Welcher Gegensatz entsteht dadurch zwischen dem Ort in der Ukraine und Yaroslavs Zimmer in Polen?
d) Warum könnten die Filmemacher*innen gerade an dieser Stelle von der Schlange zu Yaroslav in seinem Zimmer schneiden? Was kann dieser Wechsel über Gefahr und Sicherheit, Krieg und Entfernung erzählen?

3. Gestaltungselement: Humor

a) Der Roboter fällt im Film mehrmals um, bewegt sich manchmal unbeholfen oder gibt „Pfötchen“. Wie wirken diese Momente auf euch? Was unterscheidet sie von anderen Momenten des Films?
b) Der Film HOMECOMING beschäftigt sich zugleich mit den Folgen des Krieges. Wie wirken die humorvollen Momente neben diesem ernsten Thema? Verändern sie die Art, wie ihr den Film erlebt?
c) Die Filmemacher*innen hätten diese Momente beim Schnitt auch weglassen können. Warum könnten sie sich entschieden haben, sie trotzdem zu zeigen? Was gewinnt der Film durch den Humor?

4. Gestaltungselement: Perspektiven

Die Perspektive bestimmt, aus welchem Blickwinkel wir das Geschehen eines Films wahrnehmen. Durch die Kamera und die Bildgestaltung entscheiden Filmemacher*innen, was wir sehen, was wir nicht sehen und wessen Reaktionen wir beobachten können.

doxs! dokumentarfilme für kinder und jugendliche
Steinsche Gasse 26
47051 Duisburg

Telefon: +49 203 283-4164
stradmann@do-xs.de
www.do-xs.de

a) **Zu Beginn (ab Minute 00:37) sehen wir den Roboter vor einem Spiegel. Was sehen wir im Bild und was im Spiegel? Welche Wirkung entsteht dadurch, dass der Roboter sich selbst gegenüberzustehen scheint?**



b) **Der Roboter wird auf seinem Weg von einer Kamera begleitet. Ist euch beim Zuschauen aufgefallen, dass wir die Person hinter dieser Kamera nie sehen? Habt ihr euch gefragt, wer den Roboter begleitet? Ist es für euch wichtig zu wissen, wer hinter der Kamera steht? Warum oder warum nicht.**

c) Ab Minute 06:53 erscheint Yaroslav als kleines Bild am unteren Bildrand. Woher kennt ihr eine ähnliche Bildaufteilung? Welche zwei Orte sind dadurch gleichzeitig in einem Bild zu sehen? Achtet auch auf Yaroslavs Mimik: Was erfahren wir durch seine Reaktionen zusätzlich über das Geschehen in der Ukraine?

doxs! dokumentarfilme für kinder und jugendliche
Steinsche Gasse 26
47051 Duisburg

Telefon: +49 203 283-4164
stradmann@do-xs.de
www.do-xs.de



d) **Betrachtet Yaroslavs Mimik, als er seine Mutter bittet, die Katze für ihn zu streicheln (Minute 15:34). Was verändert sich in seinem Gesichtsausdruck? Was könnte seine Reaktion darüber erzählen, wie es für ihn ist, diesen Moment nur über den Roboter mitzuerleben?**

doxs! dokumentarfilme für kinder und jugendliche
Steinsche Gasse 26
47051 Duisburg

Telefon: +49 203 283-4164
stradmann@do-xs.de
www.do-xs.de