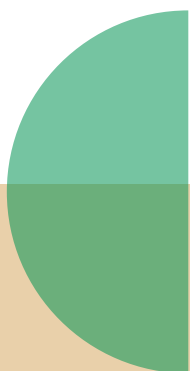
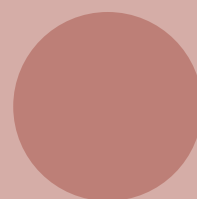
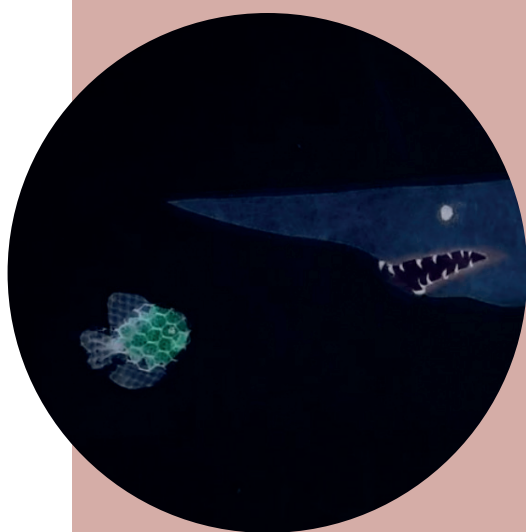
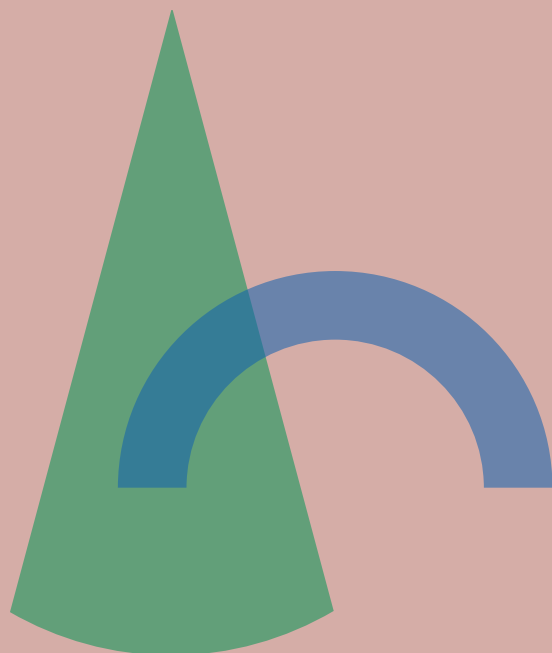
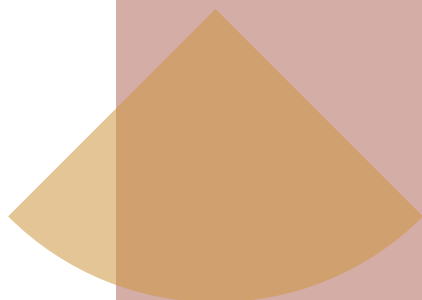




**cinemini**  
europe



Ustvarjanje kakovostne filmske  
izkušnje s filmom

## Morske pošasti

Les Monstres marines



## Projekt filmske vzgoje za gledalce med 3. in 6. letom starosti

Otroci so že v najzgodnejših letih dovzetni za številne različne oblike umetnosti. Film je kot avdiovizualni medij še posebej privlačen in dostopen za skoraj vse otroke. Ne le da ti uživajo v gibljivih podobah ter se zlahka uživajo v igrane in dokumentarne filme, pač pa se dejavno odzivajo tudi na abstraktna in eksperimentalna filmska dela, ki jim nudijo veliko prostora za razvoj domišljije.

Otroci gledajo filme vsak dan. Kako lahko iz tega naredimo kakovostno izkušnjo? Kaj lahko najmlajše otroke naučimo o filmu in medijih in kako lahko to storimo, če vemo, da so zgodnja leta najbolj formativna? Na ta vprašanja skušamo praktično odgovoriti v filmsko-vzgojnem projektu Cinemini Europe, ki nudi filme, dejavnosti in učno gradivo za otroke med 3. in 6. letom starosti.

S projektom Cinemini Europe želimo otrokom in njihovim skrbnikom dati priložnost, da raznoliki svet filmov odkrijejo na kakovosten in zabaven način. Menimo, da v prvi vrsti ne gre za razumevanje, pač pa za doživljanje filma. Z gledanjem gibljivih podob, igranjem z njimi in razmišljanjem o njih želimo spodbuditi razvoj ustvarjalnosti in kritičnega mišljenja ter vzbuditi ljubezen do filma.

Cinemini Europe je evropski projekt Avstrijskega filmskega muzeja, Nemškega filmskega inštituta in muzeja, Filmskega muzeja Eye, Mestnega kina Kinodvor in festivala Taartrovers. Projekt podpira Kreativna Evropa.

To gradivo je bilo ustvarjeno za pomoč pri pripravi kakovostnih filmskovzgojnih dejavnosti.

**To gradivo je bilo ustvarjeno za pomoč pri pripravi kakovostnih filmskovzgojnih dejavnosti.**

# MORSKE POŠASTI

<b>Režiser</b>	Perrine Pype
<b>Država</b>	Belgija
<b>Leto</b>	2017
<b>Produkcija</b>	Atelier Graphoui
<b>Dolžina</b>	7 minut
<b>Slika</b>	barvna
<b>Zvok</b>	zvočni



## Povzetek vsebine filma

Globoko pod gladino morja se nahaja drug svet. Ta prostor naseljujejo morska bitja vseh vrst. Z lahkoto se premikajo v vse smeri, včasih le za zabavo, drugič zato, da bi kam prišla, in tretjič ... da bi ulovila in pojedla drugo bitje. Čeprav se vse dogaja pod vodo, bi se prav lahko dogajalo v vesolju; bitja, ki jih vidimo, pa bi lahko bila duhovi.

## Estetika filma

**Morske pošasti**, ki deloma posnemajo formo dokumentarnega filma, so 2D animirani film, v katerem nastopajo morska bitja, ki jih ne moremo videti, ker živijo pregloboko pod morsko gladino. Črno ozadje vzbuja vtis, da se film dogaja zelo globoko pod gladino. Ne vidimo vode, vidimo le male pošasti, ki se premikajo v zelo temnem okolju, v katerem se zdi, da so edini vir svetlobe le one.

Ta koncept vidnosti in nevidnosti strukturira ves film. Pošasti so zasnovane tako, da jih vidimo, a imamo hkrati vtis, da lahko gledamo skoznje. Vedno znova se zavemo, da objekt, ki ga vidimo, ni le rastlina, pač pa še ena pošast, ki se nenadoma premakne, da bi pojedla drugo pošast. Ta vizualni koncept je podkrepjen z minimalistično skladbo, sestavljeno iz sintesajzerskih zvokov, ki nakazujejo fluidnost vode in gibanje pošasti, ob njih pa se počutimo zelo čudno in malo prestrašeno.

## Ustvarjalka filma

Perrine Pype je ilustratorka in filmska ustvarjalka iz Belgije, ki je študirala na Ecole supérieure des Arts Saint-Luc v Bruslju in Ecole nationale supérieure. Vsi

njeni filmi so animacije, ki se pogosto nahajajo med abstraktnim in konkretnim, njena bitja pa so zasnovana iz enostavnih, osnovnih oblik, ki skupaj ustvarjajo obraze, telesa, pošasti, kreature.

### Ustvarjanje kakovostne filmske izkušnje

Splošni predlogi za delo s tem filmom:

1. Pripravite kakovostno projekcijo za otroke v kinu, šoli ali vrtcu (idealno prizorišče: veliko platno, rahlo zatemnjen prostor, jasen, a ne preglasen zvok, prostor za igro – po možnosti z instalacijo Cinemini ali enostavno postavitvijo, kot je miza s papirjem za risanje).
2. Uvodoma se z otroki pogovorite o filmu na splošno in posebej o tem projektu. Vprašajte jih o njihovih osebnih izkušnjah s filmi. Ali so že kdaj gledali film v kinu?
3. Predstavite jim film in si ga oglejte.
4. Dovolite otrokom, da se odzivajo na film z vsem telesom; svoja čustva, misli in doživljanja naj delijo.
5. Ustvarite varno okolje za razpravo in spodbujajte dialog. Poskusite dovoliti otrokom, da govorijo, in le povzemajte, kar imajo povedati. Ustvarjajo naj povezave med tem, kar so videli, artikulirajo podobnosti in raziskujejo razlike (zakaj so različni otroci videli stvari različno, čeprav so gledali isti film?).
6. Naj otroci podoživijo filme tako, da se prosto igrajo (z eno od instalacij Cinemini ali enostavno alternativo).
7. Razdelite ustvarjalne kartice Cinemini in pustite otroke, da se igrajo v skupinah ali individualno.
8. Ponovni ogled: filme si oglejte še enkrat (in še enkrat in še enkrat: otroci imajo radi ponavljanje in se iz njega učijo).

### Predlogi za pogovore in dejavnosti

1. Film najprej predvajajte tako, da ne pokažete podob. Otroke povprašajte o zvočni spremljavi filma in ugotovite, kaj vzbudi v njih. Kakšne podobe si predstavljajo ob glasbi?
2. Otroke vprašajte, kako vedo, da se bitja v filmu premikajo pod vodo. Vprašajte jih, kateri elementi slike so zanje ustvarili vtis, da se film dogaja pod vodo. Skupaj v filmu poiščite elemente, ki dajejo vtis življenja pod morjem: predmeti, ki lebdiijo, prosojnost živali ali rastlin, način, kako se bitja premikajo, mehurčki in druge sledi vode.
3. Pogovorite se o tem, ali je film strašljiv – in če je, vprašajte, zakaj in zaradi katerih elementov.

### Ustvarjalne kartice Cinemini

Za vsak film smo pripravili dve ustvarjalni kartici Cinemini, za nekatere pa tudi več. Kartice so namenjene otrokom kot dragocen spominek na to, kar so videli. Naloga na vsaki kartici vabi k razmisleku o filmu in k širšemu ukvarjanju z njim.

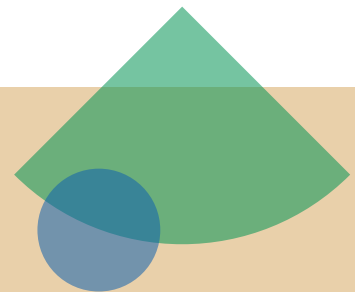
Z enostavnimi in igrivimi dejavnostmi, kot so risanje, ples, igra ali zamišljanje, lahko otroci razvijajo različne veščine, na primer motorične spretnosti, veščine govorenja in poslušanja ter socialne in čustvene veščine. Kartice lahko uporabljamo v skupini ali posamično, v razredu ali doma.

### Priporčeni ogledi

Naslednja filma iz projekta Cinemini Europe bi lahko bila dober dodatek k **Morskim pošastim**.

Film **Pozor, vrata se odpirajo!** nam pokaže, kako je mogoče nežive predmete, kot so abstraktne oblike in gumbi, uporabiti za prikaz živih bitij.

**Mali Cousteau** je lahko dobra priložnost za nadaljnje raziskovanje motiva fascinacije nad morskimi globinami, saj nudi še en vpogled v srečevanje z bitji iz globin prek filmov.



#### Kolofon

Cinemini Europe je projekt



S podporo

