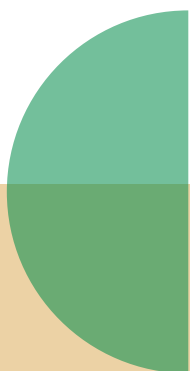
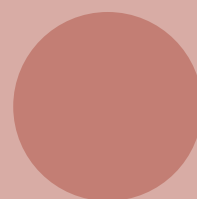
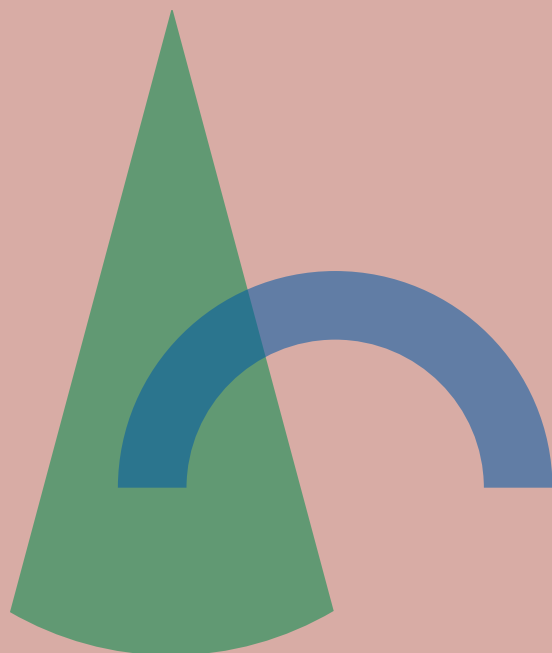
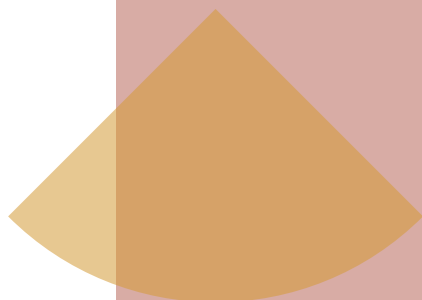




cinemini
europe



**Ustvarjanje kakovostne filmske
izkušnje s filmom**

Obisk iz vesolja

Posjet iz svemira



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.

OBISK IZ VESOLJA

Režiser	Zlatko Grgić
Država	Jugoslavija
Leto	1964
Produkcija	Zagreb Film
Dolžina	12 minut
Slika	barvna
Zvok	zvočni



Povzetek vsebine filma

Deklica se igra na vrtu pred hišo. Z drevesa bi rada utrgala jabolka, zato uporabi zmaja; ta jo ponese do vej, s katerih jabolka res pobere. Ko se namerava spustiti nazaj na tla, pa se pojavi nenavaden leteči predmet – NLP. Izstopita vesoljčka. Prvi se prestraši in zbeži, drugi pa spozna deklico in ji počasi začne zaupati. Deklico starši pokličejo na večerjo in vesoljček se spomni svoje mame, ki ga čaka na oddaljenem domačem planetu. S pomočjo dekličinega zmaja se mu uspe vrniti domov, pri tem pa med sabo in deklico pusti sled jabolčnih ogrizkov.

Estetika filma

Film pove zgodbo tako, da nam najprej predstavi nekatere elemente – like in predmete –, ki se bodo znova pojavili v nadaljevanju. Poleg pripovedovanja zgodbe nam film pokaže, kako je ta sestavljena iz posamičnih elementov, pa tudi da je pripovedovanje zgodbe dejanje, ki elemente poveže.

Ko se zgodba začne, film še vedno poudarja elemente, tako da vsakega vpelje v zgodbo, kot smo ga videli prvič – kot predmet, natisnjen na igralni karti. Ko karta izgine, element postane del zgodbe.

Film pove zgodbo na zelo domišljen način – medtem ko so deklica, vesoljec ter elementi, kot sta leteči krožnik in drevo, narisani z minimalnimi detajli, je ozadje večinoma enobarvno, včasih pa lahko vidimo tudi nekaj belih črt, ki orisujejo goro, oblak, planet.

Zgodba, ki je povedana večinoma brez dialogov, poteka zlasti prek gibanja teles, obrazov likov in glasbe, ki spremlja posamične elemente in gibanja. Tako poudarja njihovo pomembnost, a jim doda tudi občutek namišljenosti.

Ustvarjalec filma

Zlatko Grgić se je rodil leta 1931 v Zagrebu. Ko je opustil študij novinarstva in prava, je začel risati stripe za časopise in revije, kar je počel, dokler ni začel delati kot ustvarjalec animiranih filmov. Za Zagreb Film, produkcijski studio, ki je bil specializiran za animacijo, je ustvaril je številne priznane televizijske animirane serije, kot sta **Profesor Baltazar** in **Maxi Cat**. Leta 1966 je prejel zlato palmo na filmskem festivalu v Cannesu. Delal je tudi za National Film Board of Canada. Leta 1980 je bil njegov film **Lutka** nominiran za oskarja. Umrli je leta 1988 v Torontu v Kanadi.

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. Pred filmom: pripravite fotografijo z začetka filma, na kateri so vsi elementi zgodbe drug ob drugem; prosite otroke, naj si izmislijo zgodbo, osnovano na teh elementih.
2. Po filmu: znova pokažite isto fotografijo in vprašajte otroke, kako je film povezal vse elemente; dopustite prostor za interpretacijo in se pogovorite o elementih, ki morda niso bili jasni.
3. Pogovorite se o glasbi, ki je bila uporabljena v filmu, posebej o tem, kako spremlja posamezna gibanja deključnega in vesoljčkovega telesa. Otroke

prosite, naj se skušajo spomniti drugih zvokov. Film jim pokažite brez zvoka in jih prosite, naj svojo glasbeno spremljavo izvedejo v živo.

Ustvarjalne kartice Cinemini

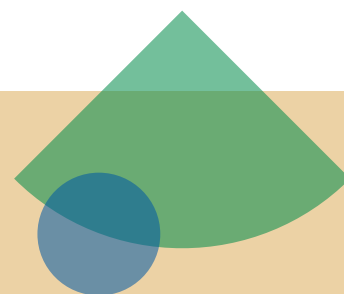
Za vsak film smo pripravili dve ustvarjalni kartici Cinemini, za nekatere pa tudi več. Kartice so namenjene otrokom kot dragocen spominek na to, kar so videli. Naloga na vsaki kartici vabi k razmisleku o filmu in k širšemu ukvarjanju z njim. Z enostavnimi in igrivimi dejavnostmi, kot so risanje, ples, igra ali zamišljanje, lahko otroci razvijajo različne veščine, na primer motorične spretnosti, veščine govorjenja 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 **Obisku iz veselja**.

Ribica pove podobno zgodbo, ki je prav tako sestavljena iz številnih elementov in likov. Po prikazu **Obiska iz veselja** bi lahko pripravili tudi fotografijo iz tega filma z vsemi njegovimi elementi.

Z **Boogiejem presenečenja** bi lahko še naprej raziskovali, kako se v filmu združijo gibanja, ki jih vidimo, in zvoki, ki jih slišimo, le da bi si tokrat ogledali bolj abstrakten primer.



Kolofon

Cinemini Europe je projekt



S podporo

