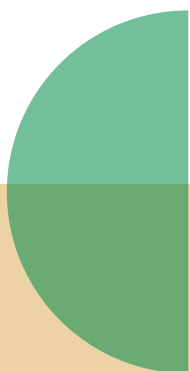
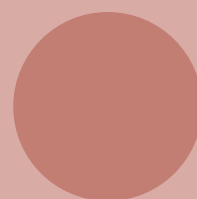
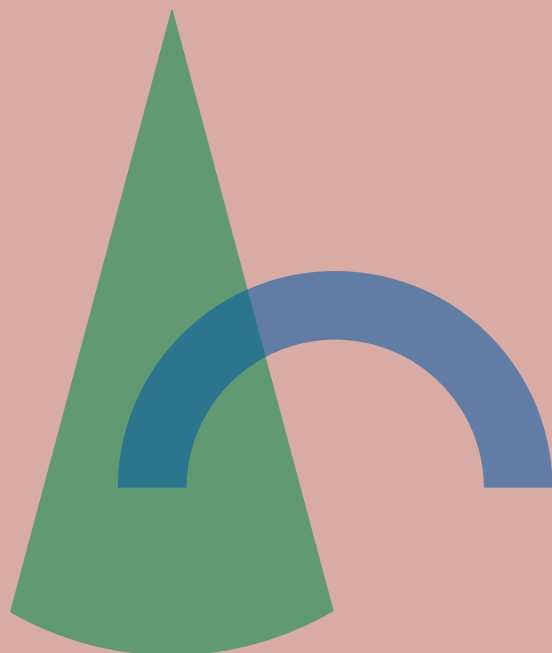
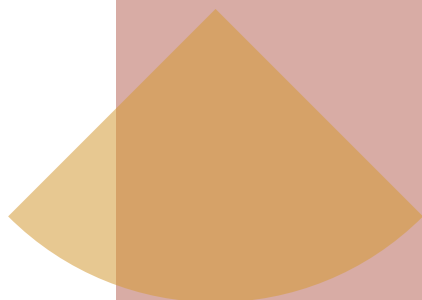




cinemini
europe



Ustvarjanje kakovostne filmske
izkušnje s filmom

Boogie presenečenja

Surprise Boogie



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.

BOOGIE PRESENEČENJA

Režiser	Albert Pierru
Država	Francija
Leto	1957
Produkcija	Pierre Braunberger
Dolžina	5 minut
Slika	barvna
Zvok	zvočni



Povzetek vsebine filma

Kako bi bila videti jazzovska glasba big banda? Kako bi lahko vse, kar slišimo, tj. swing, ritem, višine in nižine, prevedli v podobe? V **Boogiejju presenečenja** je Albertu Pierruju to uspelo, ne da bi sploh uporabil kamero. Namesto tega je slikal in praskal neposredno na filmski trak ter ustvaril formo vizualne glasbe, ki se giblje med abstraktnimi oblikami in figurativnimi podobami, kot so možic iz črtic, ki igra na klavir, kontrabas ali trobenta.

Estetika filma

Film lahko opišemo kot eksperiment ustvarjanja jazzovske glasbe s podobami. Slika, sestavljena večinoma iz abstraktnih oblik različnih barv, ki se premikajo skladno z jazzovsko skladbo v zvočni podlagi, vzame določene elemente glasbe in jih spremeni v gibanje podob.

V filmu občasno lahko vidimo konkretnije like in predmete, kot sta možica iz črtic, ki igrata eden na klavir, drugi na trobento.

Film je bil narejen brez kamere; vse, kar vidimo, je bilo ustvarjeno v neposrednem stiku s 16-mm filmskim trakom, na katerega je Pierru risal ali praskal z ostrimi predmeti.

Ustvarjalec filma

Albert Pierru je živel med letoma 1920 in 1985. V petdesetih letih je bil ljubitelj jazz; to je bila zlata doba glasbene improvizacije in naivne umetnosti. Navdahnjen z animacijami Normana McLarna je ustvaril serijo kratkih filmov, ki jih je imenoval 'filmi brez kamere'.

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. Povprašajte otroke, kaj so videli in kako se počutijo glede tega. Lahko jih vprašate: Kakšne občutke so podobe in glasba vzbudile v vas? Veselje, žalost? Skušajte jih spodbuditi, da govorijo o dejanskih stvareh, ki so jih prepoznali, pa tudi o bolj abstraktnih elementih, za katere je težko najti besede.
2. Izberite dve ali tri pesmi, ki se zelo razlikujejo po tempu in vzdušju. Prosite otroke, naj ju primerjajo z glasbo iz filma. Kakšne občutke pa ta glasba vzbuja v vas? Podobne kot glasba iz filma?
3. Med poslušanjem glasbe naj otroci rišejo.

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.

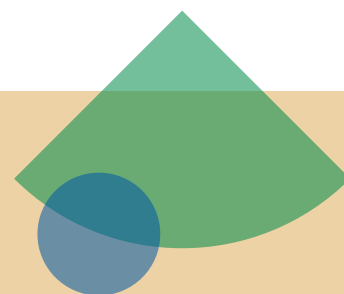
Kartice lahko uporabljamo v skupini ali posamično, v razredu ali doma.

Priporčeni ogledi

Naslednja filma iz projekta Cinemini Europe bi lahko bila dober dodatek k **Boogiejju presenečenja**.

Škatla z barvami, ki je bila narejena na zelo podoben način, je zgodnejši primer filma, ustvarjenega brez kamere, ki si prav tako prizadeva stkati odnos med zvokom in podobo.

Igranje z nitmi 2 je lahko dober kontrast Boogiejju presenečenja, če želite govoriti o tem, kako filmi preoblikujejo negibne podobe v gibljive. Tudi **Igranje z nitmi 2** je animirani film, vendar osnovan na dejanskih podobah, posnetih s kamero.



Kolofon

Cinemini Europe je projekt



S podporo

