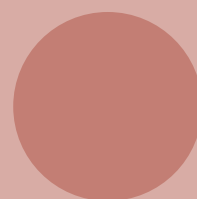
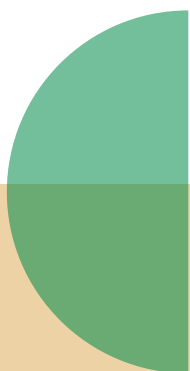
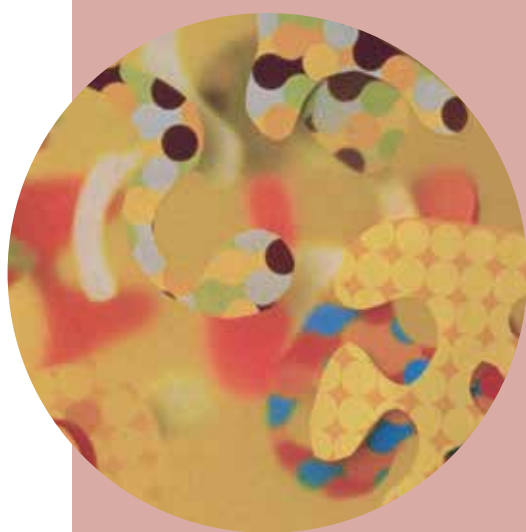
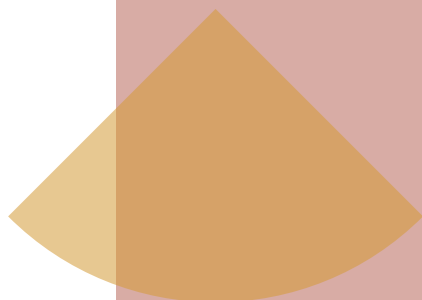




**cinemini**  
europe



**Ustvarjanje kakovostne filmske  
izkušnje s filmom**

**Igranje z nitmi 2**

Fadenspiele 2



## 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.**

# IGRANJE Z NITMI 2

<b>Režija</b>	Ute Aurand, Detel Aurand
<b>Država</b>	Nemčija
<b>Leto</b>	2003
<b>Dolžina</b>	8 minut
<b>Slika</b>	barvna
<b>Zvok</b>	zvočni



## Povzetek vsebine filma

V filmu zaživi animacija, ki jo je režiserka Ute Aurand ustvarila v sodelovanju s sestro – slikarko Detel Aurand. Različne elemente, posnete v studiu in na prostem, v gozdu in na poljih, sta razvrstili in premikali ter ta proces sličico za sličico posneli s 16-mm kamero. Papir, les, plastika in tkanina tako postanejo nenehno premikajoče in spreminjajoče se stvari, ki jih avtorici preoblikujeta, hkrati pa tudi ti materiali sami preoblikujejo svet okoli sebe.

## Estetika filma

Film **Igranje z nitmi 2** je bil posnet v tehniki stop animacije (*stop motion*) z Bolexovo 16-mm kamero, ki lahko snema 24 sličic na sekundo. Poleg tega lahko z njo fotografiramo tudi posamične fotografije, drugo za drugo, kar sta ustvarjalki uporabili v številnih prostorskih postavitvah, ki sestavljajo njun film. Z dolgimi barvnimi kosi blaga sta ustvarili vzorce in strukture, ki so snežni gozd preoblikovale v abstraktno sliko. Postavili in premikali sta dele sestavljanke in z njo ustvarjali vzorce, se igrali z belimi in črnimi kvadrati.

Pomembno je opozoriti, da si film ne prizadeva za popolno iluzijo, pač pa ob animaciji predmetov dela viden tudi sam proces animacije, in sicer z majhnimi preskoki v gibanju, pa tudi z vstavljanjem neanimiranih posnetkov, v katerih sta ustvarjalki enostavno posneli predmet, ki se dejansko premika (z roko ali ker se žoga kotali po hribu navzdol).

Film se z ustvarjanjem vzorcev abstraktnih predmetov na realnih lokacijah vedno znova igra s perspektivo, pri čemer globino podobe gozda preoblikuje v površino barvnih vzorcev in obratno. Tako se zavemo, kako nam film kaže

trirazsežni prostor, čeprav gre le za podobe, ki so projicirane na dvorazsežno površino.

### Ustvarjalki filma

Ute Aurand se je rodila leta 1957 v Frankfurtu. Študirala je na Nemški akademiji za film in televizijo in od leta 1980 dela kot filmska ustvarjalka. Vsa njena dela so posneta s 16-mm kamero in jih lahko opišemo kot eksperimentalne forme filmske poezije. Vseskozi dela tudi kot kuratorka filmskih programov, pri čemer se osredotoča na dela filmskih ustvarjalk in eksperimentalne filme.

Detel Aurand je sestra Ute Aurand. Je umetnica in slikarka, ki ustvarja instalacije, slike in risbe. Z Ute je večkrat sodelovala pri seriji filmov **Igranje z nitmi**.

### 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. Pogovorite se o filmu in ugotovite, kaj so si otroci mislijo o njem. Naj opišejo prizore in sekvence, ki se jih spomnijo.
2. Izpostavite idejo nasprotij (kontrastov) – med barvnim in črno-belim, med gibanjem in mirovanjem, med globino in površino. Pripravite fotografije iz filma, ki ponazarjajo nekatere od teh vidikov, jih natisnite, otroci pa naj jih kombinirajo tako, da poudarijo kontrast.

3. S telefonom ali tablico in aplikacijo za animacijo (denimo *Stop Motion Studio*: <https://www.cateater.com/>) sami ustvarite animirani film. Naj otroci izberejo predmete, ki jih hočejo animirati, pa tudi prizorišče, kjer želijo snemati.

### 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 **Igranju z nitmi 2**.

**Rušenje zidu** – z vrnitvijo k temu zelo zgodnjemu filmu lahko govorite o filmu kot umetnosti, ki jo zanima gibanje, pa tudi kot umetnosti, ki lahko gibanje ustvari (tu lahko povzroči, da se delavci premikajo nazaj).

**Škatla z barvami** lahko služi za predstavitev še ene oblike ustvarjanja gibanja, v tem primeru z risanjem negibnih podob neposredno na filmski trak.

#### Kolofon

Cinemini Europe je projekt



S podporo

