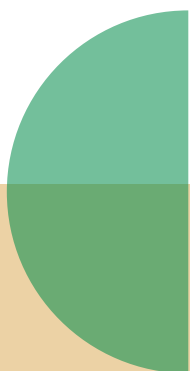
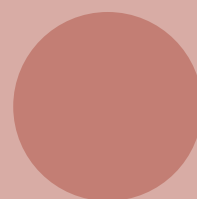
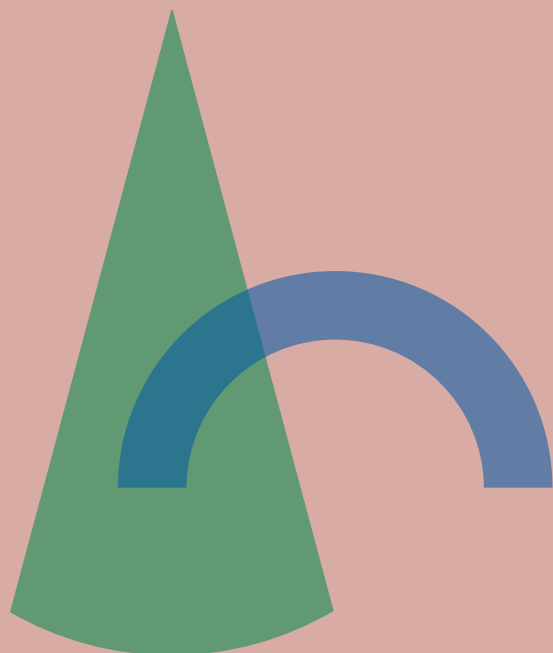
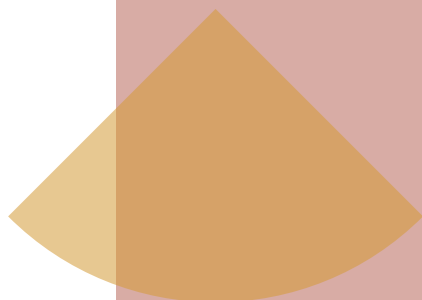




**cinemini**  
europe



Ustvarjanje kakovostne filmske izkušnje s  
filmom

**Virtualno virtuozen**

Virtuos Virtuell



## 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.**

# VIRTUALNO VIRTUOZEN

<b>Režija</b>	Thomas Stellmach, Maja Oschmann
<b>Država</b>	Nemčija
<b>Leto</b>	2013
<b>Produkcija</b>	Thomas Stellmach
<b>Dolžina</b>	8 minut
<b>Slika</b>	barvna
<b>Zvok</b>	zvočni



## Povzetek vsebine filma

Eksperimentalna animacija z osupljivo likovno prepričljivostjo ne pripoveduje zgodbe v klasičnem smislu, ampak ustvari gibanje tuša na belem ozadju, za katero se zdi, da sledi dramatičnemu loku uverture, ki jo poslušamo. Interakcija gibanja in glasbe nas spodbudi, da vidimo stvari, dogodke, mogoče celo dramo v tem, kar so v bistvu le črne oblike na beli podlagi. Film poteka na platnu pred nami, hkrati pa se ustvarja v naši glavi.

## Estetika filma

V središču filma najdemo skladbo: uverturo opere Louisa Spohra Alkimist. To je podlaga eksperimentalnega dela, ki sta ga ustvarila grafičarka Maja Oschmann in ustvarjalec animiranih filmov Thomas Stellmach. Podobe so osnovane na risbah v tušu, ki so bile ustvarjene kot neposredni odziv na glasbo, potem pa animirane. Kombinacija glasbe in podob vodi k filmu, ki nakazuje zgodbo, kjer je ni. Zdi se, da glavna črta, narisana s tušem, ki služi kot izhodišče filma, sledi glasbi oziroma jo ta spremlja, pri čemer ob vsaki spremembi glasbe črta spremeni svojo hitrost, smer in gibanje. Kar vidimo, torej ni le črta v gibanju, pač pa lik na potovanju, ki srečuje pokrajine iz črnih črt na belem ozadju, pri čemer se jim včasih pazljivo približuje, včasih jih lovi, včasih pa one lovijo njega.

## Ustvarjalca filma

Thomas Stellmach je režiser, ustvarjalec animiranih filmov in producent, ki je prejel oskarja za lutkovni film **Iskanje**. Animacijo je študiral pri priznanem animatorju Paulu Driessnu na Akademiji za likovno umetnost v Kasslu v

Nemčiji. Je soustanovitelj animacijskega studia Lichthof.

Delo Maje Oschmann se nahaja na meji med risanjem in glasbo, ki jo raziskuje v sodelovanju z glasbeniki in skladatelji. Njene risbe v tušu pogosto navdahne glasba, njihov cilj pa je ustvariti lasten vizualni jezik.

### 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. Po ogledu filma otroke vprašajte, kako so se počutili med gledanjem. Še posebej se posvetite temu, ali so se njihova občutja med filmom spreminjala. So videli zgodbo? So videli kaj v packah tuša? Morda žival, osebo, rastlino?
2. Še enkrat predvajajte glasbo iz filma (brez slike) in prosite otroke, naj med poslušanjem nekaj narišejo. Morda bi jim pomagalo, če jim prej pokažete, kaj s tem mislite.
3. Če imate grafoskop, naj otroci s tušem eksperimentirajo z risanjem na steklo, medtem ko to projicirate na steno. Dodatno: predvajajte glasbo, otroci pa naj s tušem rišejo v skladu z ritmom.

### 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

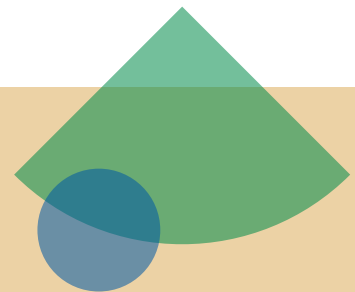
ukvarjanju z njim. Z enostavnimi in igrivimi dejavnostmi, kot so risanje, ples, igra ali zamišljanje, lahko otroci razvijajo različne veščine, na primer motorične spretnosti, veščine govorenja in poslušanja ter socialne in čustvene veščine. Kartice lahko uporabljamo v skupini ali posamično, v razredu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

### Priporčeni ogledi

Naslednji filmi iz projekta Cinemini Europe bi lahko bili dober dodatek k **Virtualno virtuoznemu**.

V kombinaciji s **Škatlo z barvami** bi lahko raziskovali drugačno vrsto abstraktnega filma ter spoj glasbe in podob.

Tudi v filmih **Ribica** in **Moja mama je letalo!** je gibanje likov (čustveno in fizično) tesno povezano z glasbo, toda njuna zgodba ne izhaja iz zvokov: izrazijo jo podobe, glasba pa jih spremlja.



#### Kolofon

Cinemini Europe je projekt



S podporo

