



**cinemini**  
europe



**Ustvarjanje kakovostne filmske  
izkušnje s filmom**

**Potovanje s peresom in črnilom**

Bimo xinglū



## 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.**

# POTOVANJE S PERESOM IN ČRNILOM

<b>Režiserka</b>	Annlin Chao
<b>Država</b>	Tajvan
<b>Leto</b>	2017
<b>Produkcija</b>	XXtralab
<b>Dolžina</b>	4 minute
<b>Slika</b>	barvna
<b>Zvok</b>	zvočni



## Povzetek vsebine filma

Košček hrane v ptičjem kljunu se spremeni v dečka, ki potuje po pokrajinah štirih pomembnih slik iz zgodovine kitajske umetnosti. Ker je bitje, ustvarjeno iz barve in oblike, začne privzemati različne podobe; tako iz človeka postane ptič in potem drevo. V kontekstu animacije ima to potovanje drugačen pomen: ne gre toliko za premikanje od tu do tja, pač pa za spreminjanje iz ene stvari v drugo.

## Estetika filma

Film Annlin Chao nam predstavi potovanje. Deček, ki na začetku filma gleda podobo, se poglobi v slike, ki jih vidi, in potem v nadaljevanju filma potuje po štirih različnih prizoriščih. Med potovanjem spreminja svojo obliko od živali na začetku do rastline/drevesa čisto na koncu.

V bolj abstraktnem smislu bi lahko rekli, da se vsak, ki nekaj gleda, spremeni v element, ki postane del tega gledanega sveta. Ker so pokrajine, ki jih obiščemo, osnovane na starodavnih kitajskih slikah, ki predstavljajo pomembne stopnje v razvoju krajinskega slikarstva, se mora gledalec spremeniti v nekaj, kar bi lahko bilo del teh svetov, ki predstavljajo naravo.

Film prikazuje te transformacije, tako da trirazsežne objekte kombinira z dvorazsežnimi ter s tem obravnava odnos med gledalcem (telesom) in slikami (površinami, ki reprezentirajo prostor). Da bi dosegla ta učinek, je avtorica s svojo ekipo ustvarila trirazsežne modele pokrajin, ki jih najdemo na teh slikah, in animirala dvorazsežne figure (denimo ptico in konja), ki potujejo po njih.

## Ustvarjalka filma

Annlin Chao je nagrajena režiserka igranih in animiranih filmov, ki dela v Londonu in na Tajvanu. Ustvarja z eksperimentalnim materialom in se igra z mejami med likovno umetnostjo, animacijo in gibljivimi podobami. Osredotoča se na oblikovalsko usmerjene projekte, ki kombinirajo fizični material z digitalno animacijo. Njena dela segajo od filmov do videoumetnosti, performansov in instalacij. Trenutno je svobodna režiserka, ki se posveča avtorskemu ustvarjanju v Londonu in izvaja projekte za naročnike, kot so Channel 4, tajvanski Narodni muzej, Twinings in druge.

## 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 ogledom na steno projicirajte eno ali dve izmed slik, na katerih temelji film. (Te slike so *Potovanje cesarja Ming-huanga v Šu*, *Popotniki med gorami in potoki*, *Starodavni tempelj na gorskem prelazu* in *Jesenske barve na gorah Čiao in Hua*). Otroci naj opišejo, kar vidijo. Vprašajte jih, katera žival bi sodila v pokrajino na sliki in kam bi jo postavili. Potem si film oglejte.
2. Ker bi stalno spreminjanje glavnega lika lahko zmedlo otroke, jih najprej prosite, naj vam opišejo, kar so videli, in jih vprašajte, kako si to razlagajo.
3. Skupaj si še enkrat oglejte zaključek filma, ki prikazuje, kako je narejena animacija v **Potovanju s peresom in črnilom**. Nato še sami poskusite

ustvariti preprosto animacijo. Otrokom razdelite modelirno maso. Prosite jih, naj oblikujejo kocko, piramido ali kroglo in jo potem počasi preoblikujejo v drugo obliko. S programom za animacijo pa vsak ta korak skrbno fotografirajte, tako da si ga potem lahko ogledate kot animacijo.

### 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 **Potovanju s peresom in črnilom**.

**Rušenje zidu** – ta zelo zgodnji film pokažite kot primer, kako so filmi vedno omogočali ljudem, da pokažejo resnični svet, pa tudi da ga preoblikujejo v nekaj, kar obstaja le v filmih.

**Boogie presenečenja** vam lahko omogoči podrobnejšo obravnavo ideje transformacije prek animacije, ki v tem primeru vijuga med abstraktnim in reprezentacijo.

#### Kolofon

Cinemini Europe je projekt



S podporo

