

FILMOVÝ KABINET DEŤOM

*Metodický materiál
pre učiteľov*





Milí priatelia detí a filmov,

projekt Filmový kabinet deťom vznikol z lásky k magickému svetu filmu, do ktorého by sme spoločne s vami - učiteľmi a vychovávateľmi - radi uviedli žiakov prvých ročníkov základných škôl. Nazdávame sa, že kvalitný animovaný film má nielen zábavný, ale aj edukatívny potenciál. Nie je len pasívnou kratochvílou, ale najmä vzrušujúcim spôsobom, ako prostredníctvom fantázie a príbehov rozprávať o skutočnom svete: svete okolo nás i v nás.

Filmový kabinet deťom prináša dve pásma slovenských animovaných filmov staršieho i novšieho dáta, ktoré sú síce určené primárne detskému divákovi, svojimi témami a výtvarným spracovaním však mnohé z nich poskytujú aj presah do sveta dospelých. To z nich robí ideálny materiál na spoločné stretnutia sveta detí a sveta dospelákov a vzájomné odkrývanie ich tajomstiev. Zároveň deťom, v dnešnej dobe odchovaným najmä na televíznych seriáloch a rodinných megafilmoch zahraničnej produkcie, chceme priblížiť domácu tradíciu animovanej tvorby a scitlivieť ich pre širšie spektrum autorských poetík a výtvarných rukopisov. Filmový kabinet deťom je tiež unikátnou možnosťou, ako nahliadnuť do animátorskej kuchyne prostredníctvom živého kontaktu s tvorcami uvádzaných filmov. Jednou z jeho hlavných priorít je interaktívnosť a preto okrem samotných filmov prinášame deťom aj možnosť zblízka si prezrieť a priamo si chytiť niektoré rekvizity, používané pri výrobe animovaných filmov.

Metodický materiál, ktorý držíte v ruke, je rozdelený do dvoch častí. Prvá je zameraná na rozprávanie o animovanom filme a jednotlivých dielach, ktoré ste so svojimi žiakmi videli v kine. Mala by poslúžiť ako prvotná inšpirácia pre spracovanie zážitkov na vyučovaní v rámci rôznych predmetov: výtvarnej výchovy, slovenského jazyka či etickej výchovy. Druhá časť obsahuje námety a návody na hry a cvičenia, ktoré umožnia zábavnou formou rozvinúť porozumenie filmovým príbehom a ich forme, ako aj cibriť postreh a predstavivosť vašich žiakov.

Želáme vám veľa inšpirácie.

Katarína Mišíková

© Asociácia slovenských filmových klubov / Bratislava 2014

KONCEPT PROJEKTU:

Vanda Raýmanová, Katarína Mišíková, Martina Mlichová, Joanna Kozuch, Silvia Dubecká

KONCEPT A TEXT METODICKÉHO MATERIÁLU:

Katarína Mišíková

OBRAZOVÁ REDAKCIA:

Mária Olhová

JAZYKOVÁ REDAKCIA:

Marta Zipsarová

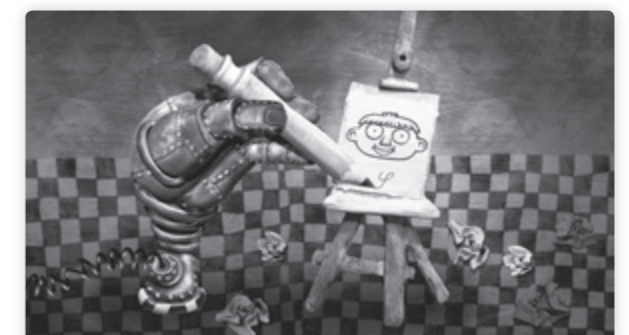
GRAFICKÁ ÚPRAVA:

pj*



AUDIO
VIZUÁLNY
FOND

Podujatie finančne podporil Audiovizuálny fond



Pohyblivé obrázky pre deti i pre dospelých

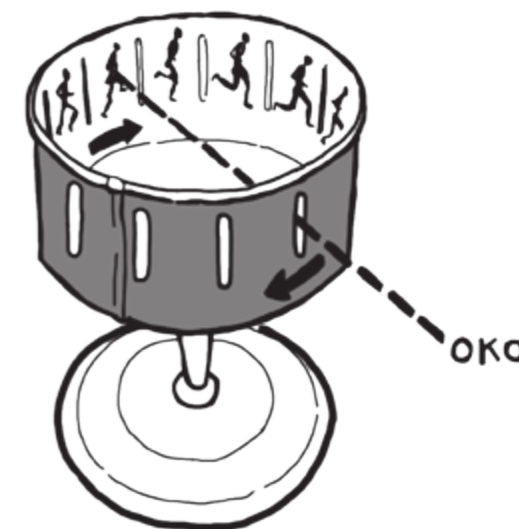
Ludia od vekov túžili zachytávať podobu sveta okolo seba a rovnako aj vizualizovať svoje predstavy. K najsilnejším prostriedkom prebúdzenia fantázie patrí umenie: knihy, obrazy, hudba, divadlo, tanec, film... Film je spojením viacerých umení, preto o ňom hovoríme ako o syntetickom umení. Z výtvarného umenia si prepožičiava pravidlá kompozície tvarov a farieb, z hudby rytmus a tempo, z literatúry príbehy, z divadla hercov. Zároveň je to umenie technické, pretože je realizované vďaka technickým objavom zaznamenávania skutočnosti. Občas sa o filme hovorí ako o "pohyblivých obrázkoch", pretože umožňuje nielen zachytávať podobu, ale aj časový priebeh javov. A hoci na plátne alebo obrazovke vidíme pohyb ľudí a objektov, v skutočnosti sú obrazy, z ktorých je film zložený, nehybné. Filmová kamera zachytí reálny pohyb ako sériu statických, na seba naväzujúcich obrazov, nazývaných filmové políčko. Vďaka zákonitostiam ľudského vnímania pri opakovanom spustení týchto obrazov v určitej frekvencii, teda v istom počte za istý čas, vzniká dojem plynulého pohybu. Najčastejšie využívanou frekvenciou v zvukovom filme je 24 obrázkov/políčok za sekundu.

Vynález filmu síce ľudstvo pozná len čosi vyše sto rokov, snaha o zachytenie pohybu je oveľa staršia. Už pravekí lovci na steny svojich jaskýň maľovali zvieratá a ľudí v rôznych fázach pohybu. Starovekí Egypťania tiež zachytili pohyb, napríklad zápas dvoch bojovníkov v pohybe. Dokonca aj slávny Leonardo da Vinci sa snažil zachytiť pohyb ľudských svalov na svojich podrobných anatomických kresbách.

Vynález fotografie a viaceré optické hračky, vytvárajúce ilúziu pohybu, umožnili koncom 19. storočia vznik filmu. Za jeho otcov sa považujú francúzski bratia Louis a August Lumièrovci. Prvé filmy zachytávali reálny svet a boli predchodcami toho, čo dnes poznáme ako hraný film (väčšinou vymyslený príbeh inscenovaný hercami) alebo dokumentárny film (zachytávajúci reálnych ľudí v reálnych situáciách alebo pri ich rekonštrukcii). Čoskoro začali vznikať aj prvé animované filmy. Ich označenie pochádza z latinského slova "animato", ktoré znamená oživiť. Animované filmy sú totiž nielen pohyblivými, ale aj oživenými obrázkami. Nie sú závislé od sveta okolo nás, môžu byť od základu stvorené najrôznejšími prostriedkami vďaka sile ľudskej predstavivosti a fantázie.

Animovaný film môže byť vytvorený rôznymi prostriedkami, teda technikami. Najstaršia z nich je kreslená animácia, teda rozkreslenie jednotlivých fáz pohybu do série obrázkov podobne, ako to robili pravekí lovci alebo vynálezci optických hračiek. Vďaka drobným rozdielom medzi jednotlivými obrazmi, nakreslenými na priehľadnej fólii, položené na pozadí, vzniká dojem plynulého pohybu. Podobne však možno vytvoriť pohyb aj z dvojrozmerných rekvizít, kedy vzniká plošková animácia. Animovať možno nielen kresby, ale aj bábky alebo postavičky, vytvorené z plastelíny či iných materiálov. Animovať ako bábky možno dokonca aj ľudí - táto technika sa nazýva pixilácia. Dnes je veľkým pomocníkom pri tvorbe animovaných filmov počítač, ktorý dokáže tvorcom filmov uľahčiť prácu vo všetkých fázach výroby filmov.

Niektoré animované filmy robí od prvého nápadu až po hotový film jeden človek, ale väčšinou na nich pracuje viacero ľudí, pretože tvorba animovaných filmov je veľmi zdĺhavá a náročná. Na celovečerných filmoch, ktoré sa premietajú v kinách, dokonca pracujú obrovské tímy ľudí, z ktorých každý má na starosti len časť práce. Naučiť sa animátorskému remeslu je dnes už možné na viacerých školách. Základy vyučujú niektoré základné umelecké školy, svojim žiakom remeslo vstúpajú aj súkromné odborné školy, na vysokoškolskej úrovni sa umeniu animácie venuje Ateliér animovanej tvorby na Filmovej a televíznej fakulte Vysoké školy múzických umení v Bratislave. Viaceré filmy z našej kolekcie vznikli práve na pôde VŠMU. Tu sa študenti učia nielen robiť filmy, ale aj o nich rozmýšľať a písať, aby sa z nich po absolvovaní Katedry audiovizuálnych štúdií neskôr stali filmoví historici, teoretici a kritici.



► Zootrop: príklad optickej hračky. Točiaci sa bubon s pozdĺžnymi prierezmi má z vnútornej strany obrázky, zachytávajúce rôzne fázy pohybu. Pri otáčaní bubna sa pozorovateľovi javí, že obrázky sa hýbu.



► Ukážka tradičnej kreslenej animácie

1. PÁSMO FILMOV



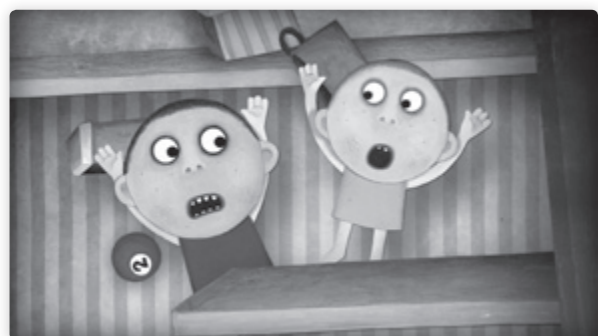
Bábätko v banke

(r. Vladimír Malík, 1988, 6 min., kreslená animácia)

O bábätkových dobrodružstvách v banke. Jeden diel z obľúbenej animovanej série o bábätku.

► navrhované témy do diskusie:

- Prečo si všetci dospeláci mysleli, že bábätko má naozajstnú pištoľ?
- Kde je hranica medzi hrou a skutočnosťou? Ako vieme, čo je ešte hra a čo je naozaj? Kedy sa môžeme hrať a kedy treba byť vážny?
- Čo malo bábätko schované v kočiariku?



Kto je tam?

(r. Vanda Raýmanová, 2010, 10 min., plôšková animácia)

Dvaja malí chlapci si postavia dom, aby sa nemuseli báť, keď príde vlk. Strach z neznámeho ich vtiahne do hry, v ktorej súperia medzi sebou, aby ich napokon spoločný, tak trochu vymyslený nepriateľ, zjednotil.

► navrhované témy do diskusie:

- Čo znamená porekadlo, že strach má veľké oči? (použiť príklad premeny nebezpečného vlka na malého psíka).
- Čo je to fantázia? Ako ju môžeme uplatniť pri hre a ako v skutočnom živote?
- Prečo chlapci nakoniec neboli spokojní, keď sa im podarilo postaviť si nedobytnú pevnosť?
- Ako sa môžeme brániť pred nebezpečenstvom a pritom sa stále neskrývať pred svetom?



Pik a Nik

(r. Martin Snopek, 2006, 6 min., piesková animácia)

Chlapec Pik, dievčatko Nik a ich malý psík idú na výlet k moru. Pik so psíkom sa tešia, ale Nik sa mora bojí. Keď sa však jej dvaja kamaráti ocitnú v nebezpečenstve, Nik prekoná svoj strach, aby im zachránila život.

► navrhované témy do diskusie:

- Porozprávajte príbeh o tom, ako ste niekoho zachránili.
- Aké rôzne živočíchy žijú v mori a ktoré sú naozaj pre človeka nebezpečné?
- Z čoho bol vytvorený film Pik a Nik? Napadajú vám aj iné materiály, z ktorých by sa dal urobiť podobný film?
- Poznáte pieskové kruhové obrazy, ktoré vytvárajú budhistickí mnísi? Ako sa volajú?



Kúzelník a kvetinárka

(r. Vlastimil Herold, 1986, 14 min., plôšková animácia)

O kúzelnickom klobúku, ktorý všetko poplietol, ale napokon zblížil dvoch ľudí. Rozprávka na motívy rovnomennej knihy Lubomíra Feldeka s výtvarnými návrhmi Miroslava Cipára.

► navrhované témy do diskusie:

- Poznáte knižku, podľa ktorej vznikol film? Kto ju napísal a kto ju ilustroval?
- Ako môže film využiť literatúru alebo vývarné umenie?
- Prečo sa kúzelníkovi nedarilo správne čarovať?
- Predstavte si, že by ste vedeli čarovať. Čo by ste chceli vyčarovať?



Dvojhlasná invencia A-mol

(r. Vladimír Král, 1998, 2 min., plôšková animácia)

Červená Čiapočka skáče pred vlkom v rytme elektronickej verzie známej Bachovej skladby. Film vznikol ako študentské cvičenie animácie na hudbu.

► navrhované témy do diskusie:

- Ako sa líši filmový príbeh od pôvodnej rozprávky o Červenej Čiapočke?
- Kto zložil hudbu, ktorú počujeme vo filme?
- Ako na nás môže pôsobiť hudba pri pozeraní filmu?
- Čo je to rytmus? Môžu mať aj obrazy svoj rytmus?

2. PÁSMO FILMOV



Janko Hraško a bacily

(r. Viktor Kubal, 1974, 7 min., kreslená animácia)

Ako Janko Hraško zachraňoval ľudí pred chrípkovými bacilmi. Jeden diel animovanej série o Jankovi Hraškovi.

► navrhované témy do diskusie:

- Poznáte rozprávku o Jankovi Hraškovi?
- Akých iných malých rozprávkových hrdinov poznáte?
- Janko Hraško liečil chorého gazdu trochu zvláštne. Prečo sa hovorí, že humor lieči?



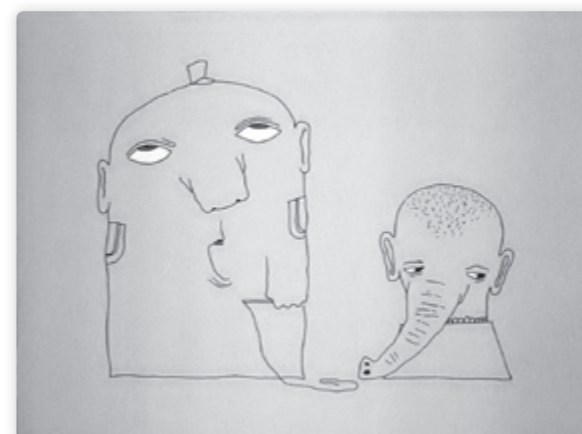
Ki-ki-rik-ki

(r. František Jurišič, 1985, 8 min., plastelínová animácia)

Bábková groteska o spáčovi, ktorého ruší neúnavný kohút.

► navrhované témy do diskusie:

- Prečo bol hrdina filmu nahneván na kohúta?
- Čo by ste robili na mieste kohúta?
- Aká bola nálada v tomto filme?



Keď nie, tak nie

(r. Vladimír Král, 1997, 4 min., kreslená animácia)

Absurdná animovaná komédia o drezúre slonov. Film vznikol ako študentské cvičenie na tému "drezúra zvierat".

► navrhované témy do diskusie:

- Na čom bol založený humor v tomto filme?
- Čo znamená slovo absurdný?
- Ako môžu zvuky pomôcť dokresliť skutočnosť sveta v animovanom filme?



Chyťte ho!

(r. Boris Šima, 2008, 18 min., reliéfná animácia)

Čo všetko sa môže stať počas obyčajnej školskej exkurzie v múzeu, hlavne ak sa nesprávate podľa zaužívaných pravidiel váženej inštitúcie. Hlavný hrdina zažije vďaka svojmu huncútstvu veľké dobrodružstvá, ktoré ho vôbec nezmenia.

► navrhované témy do diskusie:

- Urobili ste už niekedy niečo, čo ste nemali a museli potom znášať nepríjemné dôsledky?
- Ako je možné, že hrdina filmu dokáže byť aj bez hlavy a nakreslené prasiatko môže ožiť?
- Čo všetko dokážeme vytvoriť vďaka fantázii?
- Ktoré slávne umelecké diela ste vo filme spoznali? Porozprávajte o nich.

HRY A NÁVODY

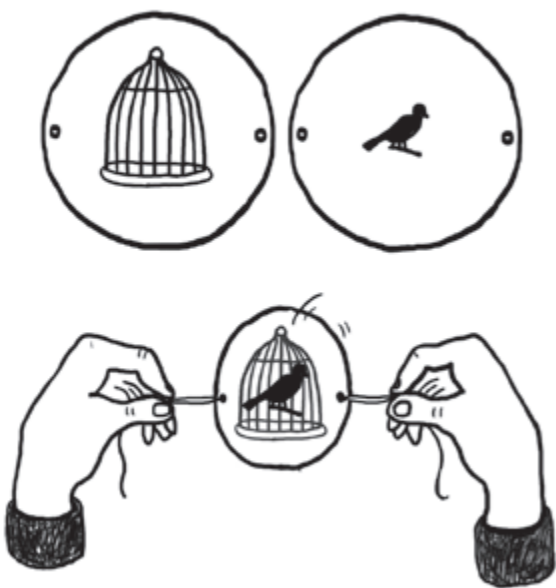


Flipbook: obrázková knižka v pohybe

Flipbook je malá knižka, na stránkach ktorej sú rozkleslené jednotlivé fázy pohybu.

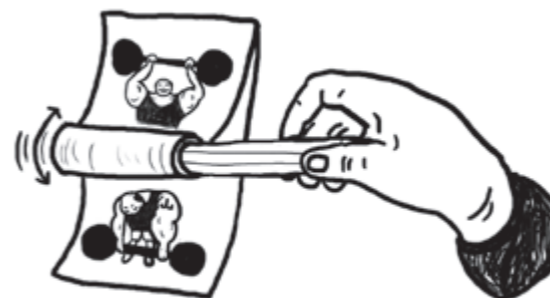
Rýchlym listovaním vzniká dojem pohybu.

Skúste si vyrobiť vlastný flipbook z malého notesa. Na jednotlivé stránky rozkreslite objekt v rôznych fázach pohybu a sledujte, ako sa hýbe.



Pohyblivé obrázky

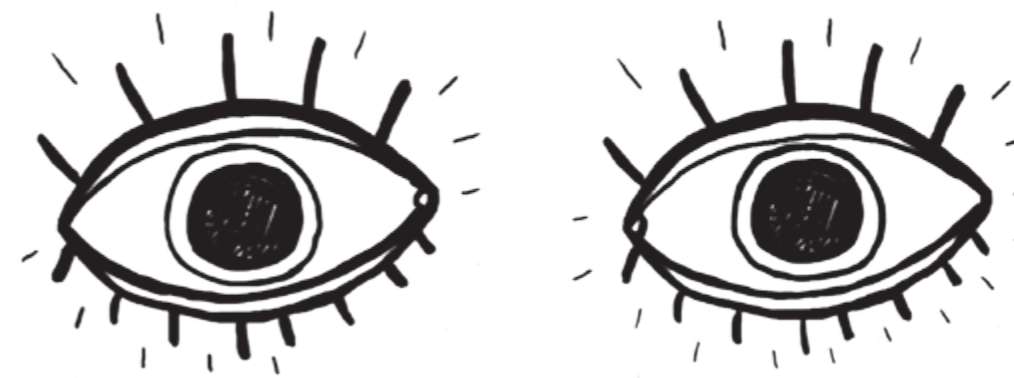
Z papiera si pomocou jednoduchej kresby a dvoch gumičiek alebo nitiek vyrobte thaumatrop a sledujte, ako sa dva obrázky môžu spojiť do jedného.



Kúzelnícka ceruzka

Preložte papier na polovicu. Na spodnú i vrchnú časť papiera nakreslite jednoduchý obrázok.

Vrchnú časť papiera narolujte na ceruzku a sledujte, ako sa váš obrázok hýbe.



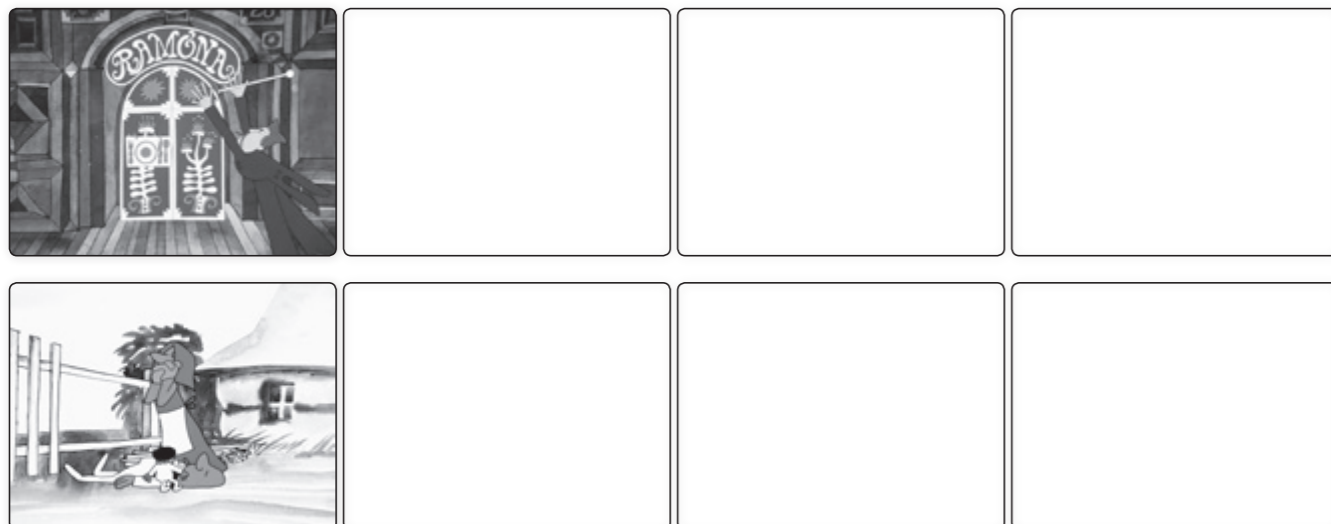
Strach má veľké oči

Nakreslite čosi, z čoho ste mali strach a podarilo sa vám ho prekonať.

Porozprávajte ako.

Stratené obrázky

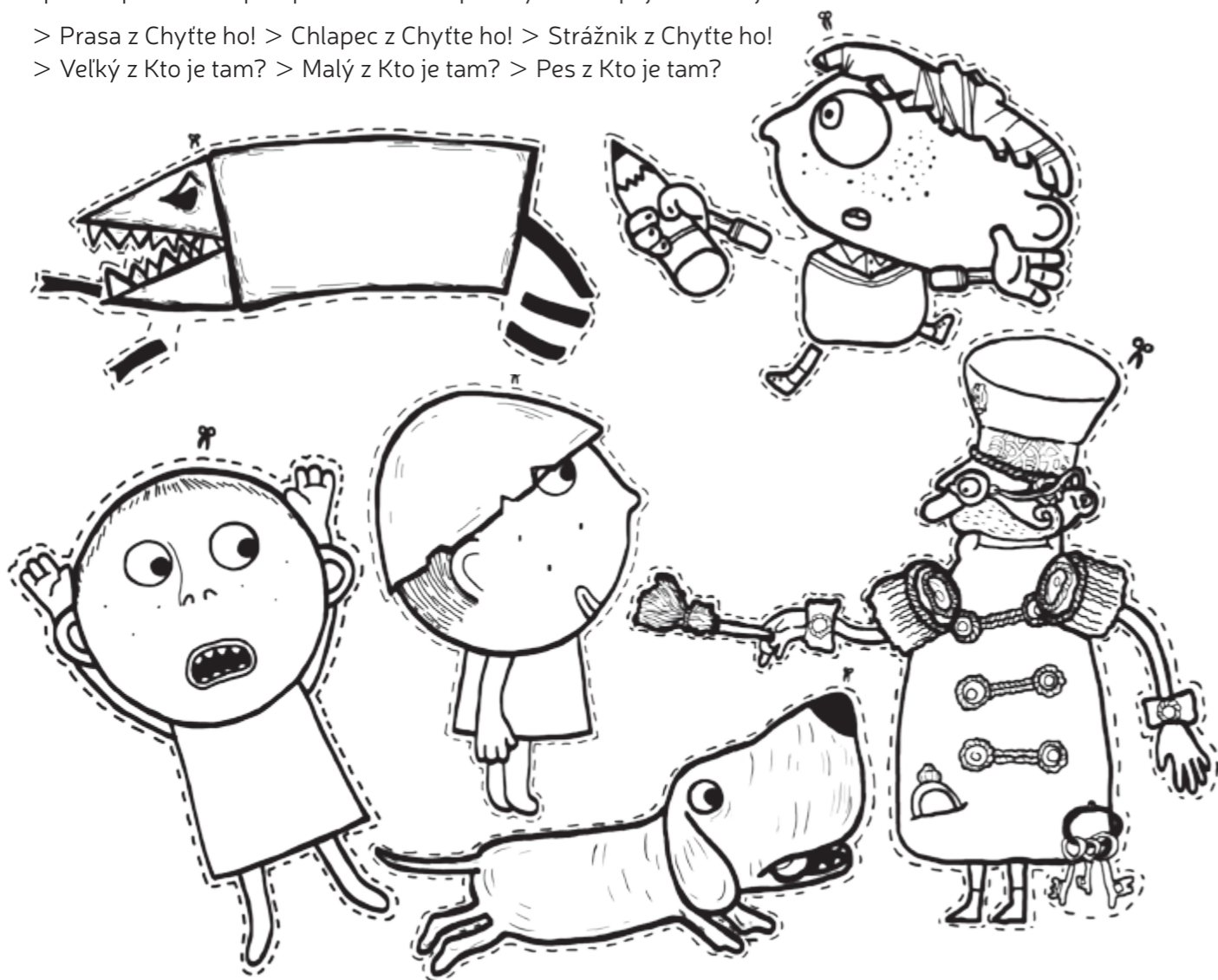
Tieto obrázky z filmov stratili svojich kamarátov. Dokreslite im pokračovanie a vyzprávajte príbeh.



Veselé paličky

Podľa vyznačených línií vystrihnite postavičky z filmov, vyfarbite ich, lepiacou páskou ich prilepte na drevené paličky alebo špajle a zahrajte si divadlo.

- > Prasa z Chyťte ho!
- > Chlapec z Chyťte ho!
- > Strážnik z Chyťte ho!
- > Veľký z Kto je tam?
- > Malý z Kto je tam?
- > Pes z Kto je tam?



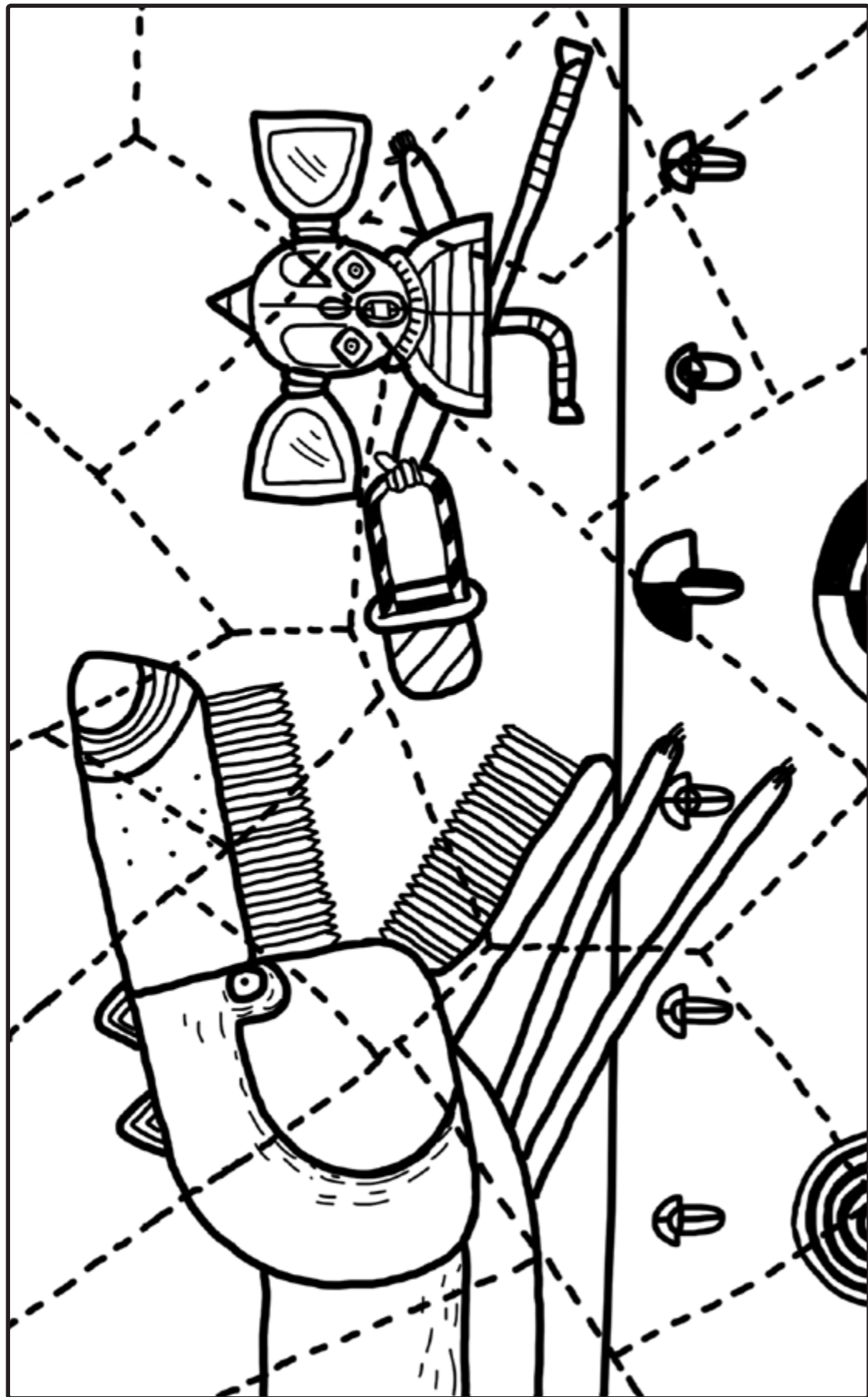
Prefíkané pexeso

Nastrihajte karty pexesa a hľadajte správnu dvojicu z filmu.



Puzzle

Vyfarbite obrázok. Nastrihajte ho podľa predkreslených čiar a potom zložte puzzle.



Filmová omaľovánka

Vyfarbite obrázky podľa svojich vlastných predstáv.





Filmy pre projekt **Filmový kabinet deťom**
poskytli **Slovenský filmový ústav**
a **feelmefilm**