



sedmikontinent.org

Claude Barras: Moj život kao Tikvica

AKTIVNOSTI NAKON GLEDANJA FILMA



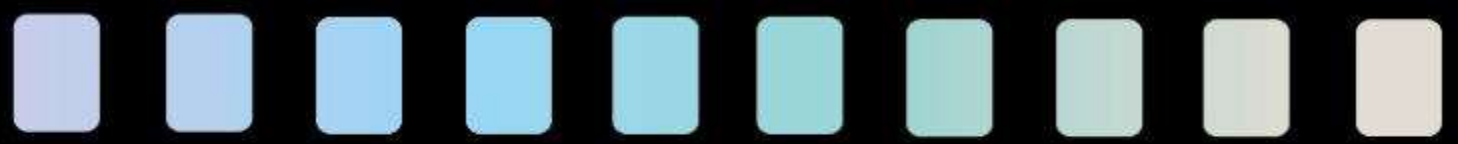


AKTIVNOST 1

SADRŽAJ FILMA, FABULA, LIKOVI

- Što je tema filma?
- Tko je glavni lik filma?
- S kojim ga mitskim junakom ime povezuje?
- U kakvim uvjetima na početku filma živi dječak?
- Prepričajte u nekoliko rečenica nesretni slučaj u kojem je poginula dječakova majka?





Kamo je policajac Raymond odveo dječaka?
Što mu je obećao?



Koga je sve u domu za siročad upoznao Ikar/Tikvica?

Koje su sudbine obilježile svako dijete ponaosob?

Tko se među njima posebno ističe svojim ponašanjem? Je li takav tijekom cijeloga filma?

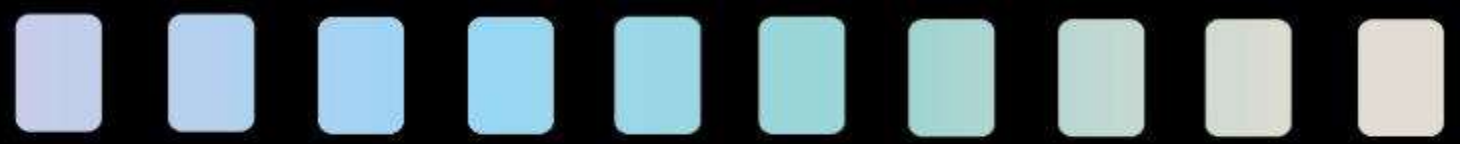
Vrlo jaku osobnost u filmu pokazuje djevojčica Camille. Osim sa smrću roditelja, s kojim se problemom ona susreće?

Kakav se odnos razvija između Tikvice i Camille?



U dvije-tri rečenice opišite odnos Tikvice i
gospodina Raymonda?
Koje sve odrasle osobe vole i podupiru djecu?





(Filmski isječak: 52'07-52'18)

Filmski isječak prikazuje jedan od sretnih zajedničkih trenutaka? Navedite još neki lijep događaj iz filma u kojemu sudjeluju djeca.



Što se na kraju filma dogodilo s Tikvicom i Camille?
Kako to prihvaćaju ostali? A Simon? Koju rečenicu izgovara,
a kojom pruža podršku Tikvici?





- Što u prenesenom značenju znači „saviti gnijezdo“? Što gnijezdo simbolizira? Kako bi takav stilski postupak nazvali u književnosti?
- Tko sve u filmu savija gnijezdo?



AKTIVNOST 2
FILMSKI ROD

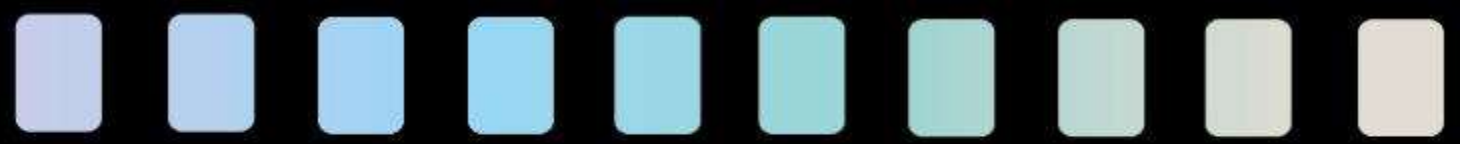
OSVRT NA ODABIR FILMSKOG RODA:
Kojem bi filmskom rodu bolje odgovarala tema?
Kojem bi žanru pripadao taj film?
Ima li u filmu elemenata komedije?
Što te u filmu nasmijalo?





Kojem filmskom rodu film pripada? Kojoj podvrsti?
Od čega su lutke, koje predstavljaju likove, načinjene? Kako
su animirane lutke?





STOP ANIMACIJA

Tehnika animacije u kojoj se stvara iluzija pokreta neživih predmeta. To se postiže fotografiranjem svake zasebne faze pokreta predmeta u kadru. Kada se snimljene fotografije projiciraju u nizu, nastaje iluzija kretanja predmeta.



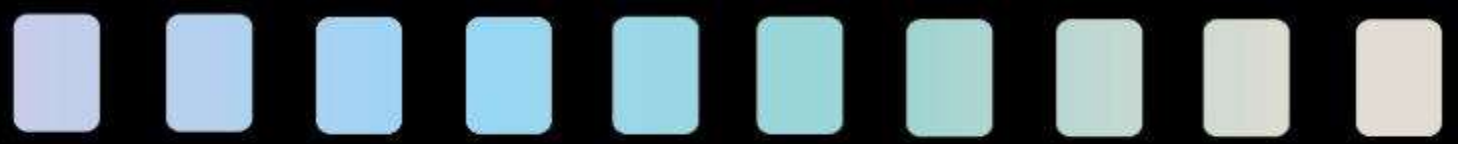


AKTIVNOST 3

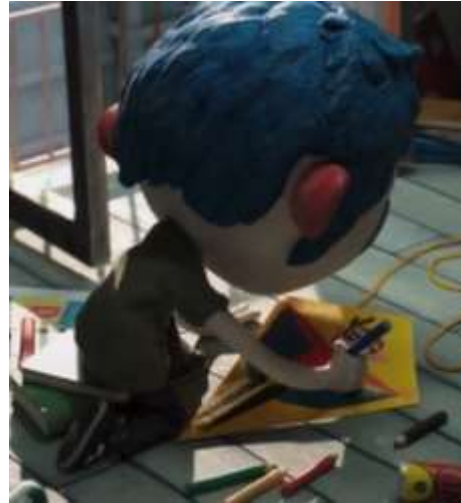
FILMSKA IZRAŽAJNA SREDSTVA

Prisjetimo se filmskih izražajnih sredstava i nabrojimo ih.
Koje vam je stilsko izražajno sredstvo u filmu najdojmljivije?





BOJA U FILMU



- Opišimo Tikvicu tako da imenujemo boje kojima je njegov lik načinjen. Je li to uobičajen način prikazivanja dijelova tijela? Što mislite zašto ga je autor takvim pokazao?
- Je li to moguće u nekom od drugih filmskih rodova?
- Na koji je način Tikvičin život povezan s bojama od početka do kraja filma?



ZVUK U FILMU

Koje ste zvukove zamijetili u filmu?

(zvučni isječci)

Koja je uloga zvuka u filmu? Kada ne biste znali da zvukovi pripadaju ovom animiranom filmu, kojem biste im filmskom rodu pridružili? Što je ovim zvukovima postigao autor filma?

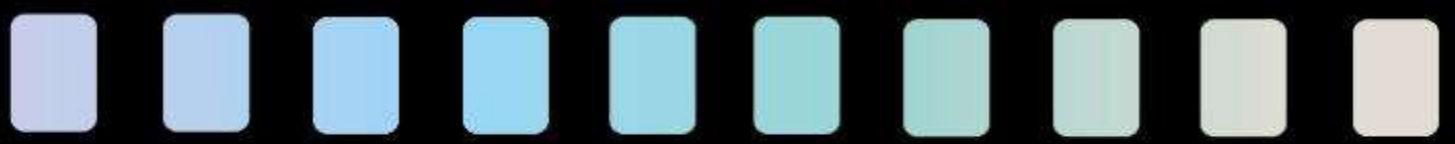


FILMSKI PLANOVI I RAKURSI

Radni list – Filmski plan i kut snimanja ([Prilog 4](#))

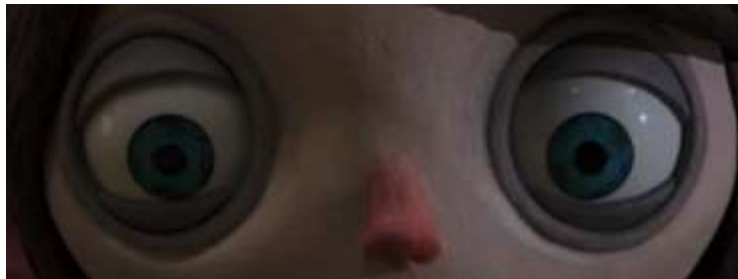
Prepoznajte fotografijama prikazane planove i rakurse.





Koji je filmski plan najdojmljiviji? Što misliš zbog čega?

Što je posebno istaknuto na licima djece? Što se u njihovim očima ogleda? Čime se još u filmu mjere osjećaji?





Radni list – *Osjećaji* (Prilog 5)





Rasprava i zaključak

Učenici će u skupini raspraviti i zaključiti zbog čega je autor o ovoj ozbiljnoj i teškoj temi progovorio animiranim filmom.





PRIJEDLOG ZA STVARALAČKI RAD NAKON OBRADJE FILMA:

1. Na satu Likovne kulture temperama naslikaj oči jednog junaka filma. Neka izraz i boja odgovaraju osjećajima i raspoloženju toga lika.
2. Budi novinar.
 - a) Novinarskim stilom napiši vijest o događaju u Ikarovoj kući na početku filma.
 - b) Provedi zamišljeni intervju s upraviteljicom doma.
3. U obliku tablice načini karakterološku iskaznicu likovima: Simon, Camille i Tikvica. Navedi osobine i trenutke filma u kojima se ta osobina potvrđuje. (Prilog 6) Imenuj vrste karakterizacije.
4. Od glinamola ili plastelina izradi neki jednostavni predmet/figuricu lika animiranog filma. Tehnikom stop animacije snimi svaku promjenu položaja predmeta. Snimljene fotografije unesi u neki od računalnih programa za animaciju.

