



SEDMI KONTINENT

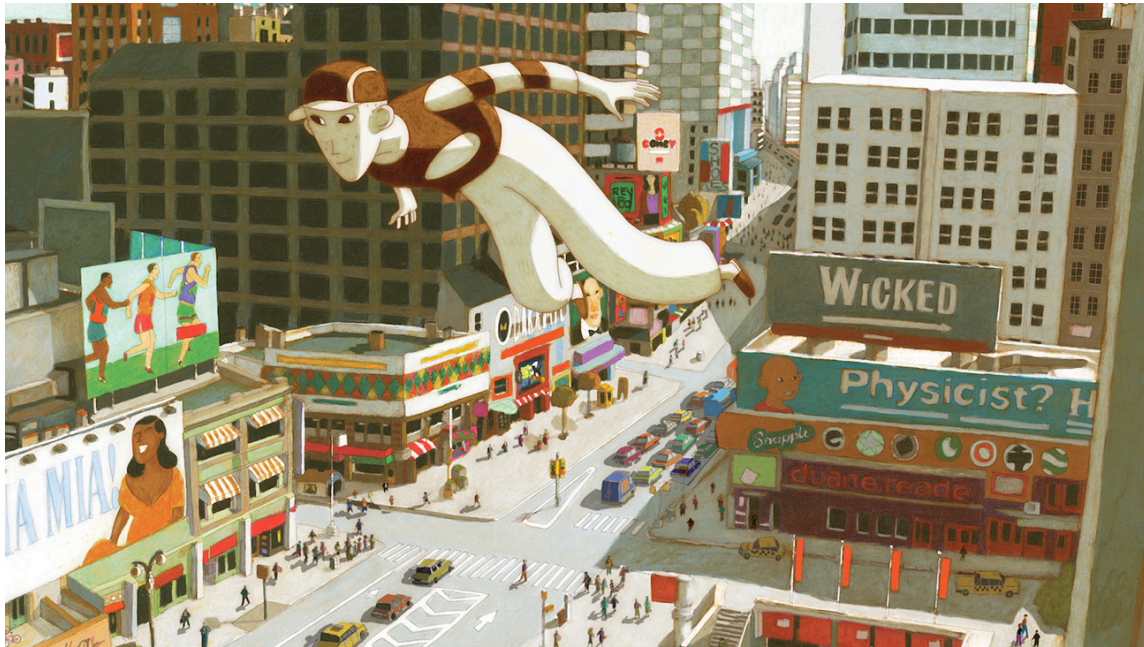
filmsko obrazovni program za vrtiće i škole
udruga Djeca susreću umjetnost

www.sedmikontinent.org

A N A L I Z A

IGRANOGA FILMA *PHANTOM BOY* (2013.)

REDATELJ: JEAN-LOUP FELICOLI, ALAIN GAGNOL



(PREPORUČENA DOB: +11)

Vrijednosti koje osvješčujemo i razvijamo uz film:

Razvijanje ljubavi prema filmu i filmskoj umjetnosti; uočavanje sličnosti i razlika između igranog i animiranog filma;

Odgojne komponente: razvijanje senzibiliteta prema bolesnima; osvješčivanje važnosti održavanja toplih prijateljskih odnosa, povjerenja.

Pripremili:

Snježana , prof. hrvatskoga jezika)

Višnja Vukašinić, filmska kritičarka, profesorica engleskog jezika i komparativne književnosti

Mentor i recenzent:

dr. sc. Marina Gabelica, Učiteljski fakultet, Sveučilište u Zagrebu)

SADRŽAJ

UVOD.....	3
1. OBAVIJESTI O FILMU	3
2. ESEJ O FILMU	4
3. METODIČKI PRIJEDLOZI ZA PRIPREMU, OBRADU I PONAVLJANJE	7
3.1. AKTIVNOSTI PRIJE PROJEKCIJE FILMA	8
3.2. AKTIVNOSTI UZ PROJEKCIJU FILMA.....	10
3.3. AKTIVNOSTI NAKON PROJEKCIJE FILMA	11
3.4. AKTIVNOSTI NAKON OBRADU FILMA	16
4. OBAVIJESTI ZA UČITELJE I NASTAVNIKE	17
4.1. POJMOVNIK	17
4.2. IGRANI FILM <i>PHANTOM BOY</i> – ZA ČITANJE, ISTRAŽIVANJE I SAMOSTALAN RAD.....	18
5. GALERIJA SLIKA.....	19

UVOD

Obrazovni materijal uz igrani film *Phantom Boy*

Predmetnim sadržajem želi se učiteljima i djeci podastrijeti obavijesti o filmu, načini obrade teme filma te filmskih izražajnih sredstva pripremljenim aktivnostima i radnim listovima. Metodičke prijedloge za obradu, pripremu i ponavljanje pripremila je profesorica hrvatskoga jezika, a esej i pojmovnik filmska teoretičarka. Cilj je programa Sedmi kontinent poučiti najmlađe o filmu i filmom. Želja nam je da doživljaj filma bude potpun kako bi djeca bila motivirana za razgovora o filmu i u razredu.

1. OBAVIJESTI O FILMU

Redatelj: Jean - Loup Felicioli, Alain Gagnol

Scenarij: Alain Gagnol

Producent: Jaques - Remy Gierd, Sophia Harvey,
David Jesteadt

Glazba: Sergie Besset

Montaža:

Glume: Audrey Tautou, Jean Pierre Marielle, Edouard Baer, Gaspard Gagnol



O redateljima:

Jean - Loup Felicioli (1952) studirao je likovnu umjetnost u Annecyju, Strasbourgu, Perpignanu i Valenceu, a 1987. priključio se studiju Folimage kao animator. Kao produkcijski dizajner radio je na dugometražnom filmu Žablje proročanstvo (La Prophétie des grenouilles, 2001), a 1996. režirao je film L'égoïste s Alainom Gagnolom, s kojim će nastaviti surađivati na brojnim drugim projektima. Njihov prvi dugometražni film, Une vie de chat, nominiran je za Oscara 2012, a dugometražni 2D-film Phantom Boy upravo je krenuo u distribuciju.

Alain Gagnol (1967) studirao je ilustraciju, strip i animaciju na École Emile Cohl u Lyonu. Nakon studija grafičkih umjetnosti počeo je raditi za Folimage kao animator. Godine 1996. režirao je L'égoïste s Jean-Loupom Feliciolijem, s kojim će nastaviti surađivati na brojnim drugim projektima. Njihov prvi dugometražni film, Une vie de chat, nominiran je za Oscara 2012, a dugometražni 2D-uradak Phantom Boy upravo je krenuo u distribuciju. Pisao je za izdavačke kuće Gallimard, Le Cherche Midi i Magnard jeunesse.

Nagrade i priznanja: Toronto IFF, Rio de Janeiro IFF, Ghent IFF, Buenos Aires Independent IFF, San Francisco IFF, Seattle IFF

Zanimljivosti o filmu:

- Glumci Audrey Tautou i Jean Pierre Marielle zajedno su glumili u igranom filmu Da Vincijev kod.
- Naš spisatelj Zlatko Krilić razvio je priču o bolesnom dječaku koji može izlaziti iz tijela u knjizi Zabranjena vrata.
- Film vrlo plastično prikazuje New York u kojem se radnja zbiva.

Atmosfera filma podsjeća na neke poznate serije kao npr. Soprano.

...

Sažetak filma

Tajanstveni zlikovac u gradski računalni sustav ubacio je opasni virus, a ozlijedio je i policajca Alexa, koji mu je bio za petama. Alexa zadržavaju u bolnici gdje upoznaje 11-godišnjeg Lea. Kad poželi, dječak postaje nevidljiv i prolazi kroz zidove. Znatiželjna novinarka Mary, u koju je Alex tajno zaljubljen, kreće u potragu za opasnim kriminalcem izobličeneog lica, no opasni ljudi ju zarobe. Alex i Leo udružuju snage i koriste sve svoje moći da spase Mary, ali i cijeli New York.

Siže filma

Jedanaestogodišnji Leo teško je bolestan te je zbog primanja terapije smješten u bolnicu gdje ga redovito posjećuju roditelji i mlađa sestra. Dječak u bolnici krati vrijeme čitajući stripove i detektivske priče, ali i uživajući u svojoj novostečenoj nadnaravnoj moći. Naime, od kada se razbolio Leo može napustiti svoje fizičko tijelo i poput fantoma ili duha lebdjeti gdje god poželi te prolaziti kroz zidove i ostale materijalne prepreke. Pri tom njegova svijest ostaje prisutna u fizičkom tijelu koje je za vrijeme fantomskog leta nepokretno, ali može govoriti i prenositi ono što dječakov duh za to vrijeme vidi. Uskoro će ovu nevjerojatnu moć dječak dobiti priliku iskoristi u rješavanju zločina baš kako to biva u pričama o super junacima koje rado čita. Naime, u bolnici Leo upoznaje simpatičnog policajca Alexa koji je završio na intenzivnoj njezi s nogom u gipsu nakon što ga je napao opasni zlikovac poznat kao Čovjek sa slomljenim licem i njegova dva pomoćnika. Njihov je plan uz pomoć opasnog kompjuterskog virusa onemogućiti normalno funkcioniranje grada (New York) te ucjenjuju gradonačelnika tražeći milijardu dolara kako bi zauzvrat zaustavili svoj pakleni naum. Leo će koristeći svoje fantomsko lebdeće tijelo pomoći Alexovoj prijateljici novinarki Mary da se suprotstavi Čovjeku sa slomljenim licem i na kraju onemogući da zloćudni virus izvrši svoju funkciju. Pri tom će Leo pokazati nevjerojatnu hrabrost jer će, unatoč tome što se u određenom trenutku uvijek mora vratiti svom fizičkom tijelu jer počne naglo gubiti snagu, u ključnom trenutku ostati uz Mary i žrtvovati se kako bi spasio nju, ali i cijeli grad. Srećom, svoju požrtvovnost neće platiti najvišom cijenom te će u konačnici ozdraviti nakon što je kao fantomski dječak pokazao nadljudsku hrabrost i spasio New York.

2. ESEJ O FILMU

Jedan od najtežih izazova što ih pred nas stavlja život svakako je bolest. Ne postoji nikakvo logično objašnjenje zašto jedni obolijevaju, a drugi ne, odnosno zašto jedni moraju proći kroz golgotu što je čovjeku donosi gubitak zdravlja. No, u izazovima se često krije i prilika da saznamo koliko smo zapravo jaki i da otkrijemo da se u svakome od nas krije i čudesna snaga što nam je daju nada, ljubav i požrtvovnost. S takvom situacijom suočava se i junak francuskog animiranog filma *Phantom Boy*, jedanaestogodišnji Leo koji je teško bolestan –

izgubio je kosu, omršavio i sada prima terapiju zbog koje je u bolnici odvojen od svoje obitelji. No, njegova će mu teška bolest donijeti neočekivani dar. Otkada se razbolio Leo može napustiti svoje fizičko tijelo i kao fantom lebdjeti gradom te čak prolaziti kroz zidove i druge materijalne prepreke.

Provodeći dane u bolnici dječak se sprijatelji s policajcem Alexom kojem će sa svojim čudesnim moćima pomoći riješiti izuzetno tešku situaciju koja vlada u New Yorku. Naime, grad je pod prijetnjom opakog zlikovca poznatog kao Čovjek sa slomljenim licem koji posjeduje pogubni kompjuterski virus za kojeg tvrdi da će ga upotrijebiti ukoliko mu se do ponoći ne isporuči jedna milijarda dolara. Dakle, poput klasičnog super-junaka, naš Leo ima samo 24 sata da spasi svijet kao i super-moć koje će mu u tome pomoći. U tom smislu zaplet filma postavljen je klasično žanrovski kao napeti akcijski triler u kojem stalno strepimo nad sudbinom svijeta i glavnog junaka u napetoj borbi sa zlikovcima, ali i vremenom.

Film je nastao u slavnom francuskom studiju za animirani film *Folimage*, a njegovi autori Jean-Loup Felicioli i Alain Gagnol za svoj su prethodni film *Mačak u Parizu (A Cat in Paris, 2010.)* bili nominirani za Oscara. Ovaj nadahnuti autorski dvojac u *Phantom Boyu* opet koriste poznati grad i njegove mitske vizure kao ključan vizualni element filma kao i strukturu kriminalističkog žanra. Ovaj put grad nije Pariz, već New York koji je prethodno ovjekovječen u pregršt filmskih klasika. Ovu činjenicu autori koriste na kreativan način pa u animiranom mediju parafraziraju prizore iz poznatih njujorških filmova, na primjer one iz *Annie Hall* i *Manhattan* Woodyja Allena. Uz to obilno se koriste ikonografijom film noira pa se kao lokacija pojavljuje gradska luka, zlikovci nose mantile i šešire kakve su svojedobno popularnim učinili likovi *hard-boiled* kriminalističkih filmova. Priliku za inventivno korištenje filmske boje i glazbe daju napeti noćni prizori u koje spada i kulminacija filma u kojoj se na upečatljiv način koristi spoj kompjuterske animacije i one klasične crtežne.

Jedna od najvećih vrijednosti filma svakako je ona likovna jer su junaci nacrtani izrazito upečatljivo i često s asimetričnim detaljima (na primjer nejednake oči) što im daje posebnu draž čineći ih na neki način još realnijim. U kreiranju upečatljivog zlikovca autorski je dvojac pak posegnuo u povijest umjetnosti, preciznije kubizam i Picassova remek-djela pa je vizualno atraktivan Čovjek sa slomljenim licem nacrtan tako da nalikuje figuri s nekog od kubističkih platana velikog majstora. Njegovo će kompleksno lice koje skriva mračnu tajna u konačnici ostati nepomično pred hrabrošću i požrtvovnošću jednog jednostavnog dječaka. Jer, *Phantom Boy* nije tek još jedna priča o spašavanju svijeta, već poruka svoj djeci da i u najtežim

trenucima pronađu snagu za borbu i život baš kako je to učinio neustrašivi Leo koji nije pobijedio samo zločinca, već i zloćudnu bolest.

VIŠNJA VUKAŠINOVIĆ

3. METODIČKI PRIJEDLOZI ZA PRIPREMU, OBRADU I PONAVLJANJE

Metodički pristup u nastavnim situacijama i artikulaciji samoga sata ostat će, koliko je to moguće, ujednačeno osmišljen za igrani, dokumentarni i animirani film.

Predlažu se **aktivnosti** za pripremu učenika **prije projekcije** filma, aktivnosti **uz projekciju** filma, aktivnosti **nakon projekcije** filma u Muzeju te aktivnosti **nakon obrade** filma u učionici po povratku iz Muzeja. Aktivnosti prije projekcije i po povratku u školu u idealnom bi se slučaju mogle odvijati u sklopu nastave hrvatskoga jezika ili u sklopu sata razredne zajednice. Predviđeno trajanje predloženih aktivnosti prije dolaska na projekciju te po povratku u učionicu jesu jedan ili dva školska sata (ovisno o načinu na koji učitelj/ica odluči razraditi predložene ideje i oblikovati ih u nastavni sat te ovisno o prethodnom znanju učenika i o razrednoj dinamici). Unutar spomenutih četiriju grupa aktivnosti predlažemo da se izvođenje nastave filma, prema udžbeniku profesora Krešimira Mikića *Film u nastavi medijske kulture* sastoji od sljedećih nastavnih situacija: **motivacija, najava, prikazivanje filma, emocionalno-intelektualnu stanka, slobodno iznošenje doživljaja, istraživačka rasprava, uopćavanje i stvaralački oblici rada**. Artikulacija sata (slobodno iznošenje doživljaja, istraživačka rasprava, uopćavanje i stvaralački oblici rada) odvija se tijekom jednoga školskog sata (45 minuta).

ZADATCI

Nastavno područje: medijska kultura

Ključni pojmovi: animirani film, filmska priča, slijed događaja u filmu,

filmski rodovi (filmski žanr), filmska izražajna sredstva (gluma, zvuk u filmu, boja)

Obrazovno-odgojne i funkcionalne zadaće: primati primjerene dječje filmove (repcija); razlikovati animirani film; ispričati filmsku priču; zamijetiti i odrediti slijed događaja u filmu; razlikovati glavne i sporedne likove u filmu.

Nastavni oblici: frontalni, individualni, skupni

Komuniciranje: višesmjerno komuniciranje (učitelj – učenici, skupina – skupina, učenici – učenici)

Nastavni izvori i sredstva: projicirani igrani film u kino dvorani, tekst kao izvor (tekstovi dani u nastavnim listićima), auditivni izvori (živa riječ učitelja/voditelja i učenika), vizualni izvori (pisani tekstovi, priručna literatura), nastavna sredstva i pomagala (projektor, platno, DVD player, DVD s igranim filmom, nastavni listići)

Nastavne metode: metoda demonstracije, metoda razgovora, usmeno izlaganje, crtanje, problemski zadaci – metoda praktičnih radova.

Korelacije: unutarpredmetna: književnost, medijska kultura; međupredmetna: glazbena kultura, likovna kultura.

3.1. AKTIVNOSTI PRIJE PROJEKCIJE FILMA

MOTIVACIJA

Aktivnostima prije same projekcije učenike pripremamo za film na više različitih razina. Dio je aktivnosti namijenjen uvođenju motiva i likova koji će se pojaviti u filmu, uz naglašenu odgojnu komponentu; drugi je dio aktivnosti namijenjen istraživanju kulturoloških i društvenih specifičnosti koje čine ambijent samoga filma. Na taj se način učenici pripremaju za projekciju filma, ali njihove spoznaje koreliramo s ostalim nastavnim predmetima kao i osobnim iskustvima što će povratno korisno utjecati i na sam doživljaj filma.

Ove se pripreme mogu odvijati kroz dva školska sata, a istraživački zadaci mogu biti korelacijska domaća zadaća.

Prva aktivnost

Uvođenje motiva iz filma

U slijedu aktivnosti, s učenicima razgovaramo o boravku u bolnici; postepeno uvodimo motiv bolnice i kakve asocijacije vezujemo uz boravak u bolnici - osvještujemo i kako je zdravlje veliki dar i kako ponekad to zaboravljamo. Ovdje se uvijek može razgovarati i onome što možemo učiniti za svoje zdravlje.

Razgovor o bolnici – *jeste li nekada bili duže bolesni, jeste li bili u bolnici, kakav je to osjećaj, kako dani prolaze u bolnici, što je najteže prihvatiti...*

Druga aktivnost

Likovi u filmu; razgovor o superjunacima

• Super junaci

Zamolimo djecu da za sljedeći sat pripreme slike i tekstove, stripove, bedževe, majice sa superjunacima koji im se sviđaju ili su im simpatični.



Djecu možemo grupirati prema odabiru junaka i oni mogu napraviti plakate koje će kratko prezentirati. Za vrijeme izrade možemo razgovarati i koje su osobine tih junaka i zašto su tako popularni – zbog čega su ljudi uopće imali snažnu potrebu smišljati ovakve junake. Razgovor o želji čovjeka da ima super osobine ili nekoga tko će nas štiti.

(Vježba je dobra za razvoj usmenog izražavanja i poticanje timskog rada, plakat može biti izrađen i pojedinačno na satu likovnog, u dogovoru s predmetnim profesorom.)

Treća aktivnost

Istraživanje – New York

Učenicima najavljujemo da se radnja filma koji gledamo odvija u New Yorku.

Prije same projekcije, bilo bi korisno napraviti kraće istraživanje o ovom velikom gradu.

Učenike dijelimo u skupine. Njihov je zadatak napraviti istraživanje pomoću dodatne literature i Interneta o New Yorku – gdje je smješten; koje su kulturološke posebnosti i slično. Učenici istraživanje mogu potkrijepiti slikama, auditivnim i audiovizualnim zapisima, bilješkama, različitim zanimljivostima itd. Učenici povezuju područja, ostvaruju korelaciju s drugim predmetima, ali i uče izlagati susrećući se pritom s govornim vrednotama i prezentacijom. Na prezentacijskom satu svaka skupina, u najviše 10 minuta, predstavlja rezultate svoga istraživanja.

(U šestom razredu učenici iz geografije rade Ameriku, a iz informatike power-point prezentacije pa je moguća i vrlo praktična korelacija.)

Četvrta aktivnost

Kadar

Budući da je u programu medijske kulture vrijeme za upoznavanje nekih filmskih izražajnih sredstava, nastavnica hrvatskoga jezika može donijeti okvir za sliku ili izraditi jednostavan kartonski okvir. Nastavu književnosti možemo tako dodatno animirati ovim okvirom i polako razjasniti pojam kadra; Učenik čita tekst u kadru, prvo je sam, netko mu doda udžbenik, netko ga zamjenjuje - sve ove promjene gledamo kao pokrete kamere i vrlo jednostavno uočavamo promjene kadra - neke radnje su duže, a neke kraće pa dobijemo i pojam dugi i kratki kadar.

3.2. AKTIVNOSTI UZ PROJEKCIJU FILMA

NAJAVA FILMA

Najavljujemo gledanje igranoga filma *Phantom Boy* redatelja Jean - Loupa Feliciola i Alaina Gagnola. Prije same projekcije igranoga filma voditeljica programa učenicima priopćava nekoliko obavijesti o redatelju i filmu.

PRIKAZIVANJE FILMA

Prikazivanje igranoga filma *Phantom Boy* redatelja Jean - Loup Feliciolia, Alain Gagnola u trajanju od 84 min.

EMOCIONALNO-INTELEKTUALNA STANKA

Stanka u trajanju od nekoliko sekundi radi usustavljanja dojmova i pripreme za nastavak rada.

RAZGOVOR S GOSTOM

3.3. AKTIVNOSTI NAKON PROJEKCIJE FILMA

Slijedi prikaz artikulacije nastavnoga sata:

1. uvodni dio – motivacija (5 – 10 min)

- razgovor o dojmovima o pogledanome filmu

2. središnji dio – razrada (25 – 35 min)

Kroz različite igre i razgovor prolazimo filmska izražajna sredstva i filmske pojmove:

- filmski rodovi, animirani film, animacija
- likovi (glavni i sporedni) i etička karakterizacija
- filmska izražajna sredstva: kadar i plan
- zvuk u filmu: govor, zvuk, glazba

3. završni dio – sinteza (5 – 10 min)

- izvođenje definicija na temelju grupnoga rada

SLOBODNO IZNOŠENJE DOŽIVLJAJA

Učenike propitkujemo – kako im se svidio film, jesu li se često susretali s kriminalističkim žanrom u animiranom filmu, je li im radnja bila napeta, kako im se svidjela animacija, gdje se zbiva radnja filma, jesu li čuli za Picassa, jesu li možda negdje uočili sličnosti...

ISTRAŽIVAČKA RASPRAVA

Nakon što su pogledali film, sredili dojmove i razgovarali s gostom, učenici iskazuju svoj doživljaj filma. Voditelji u razgovoru s učenicima usmjeravaju iskaze učenika.

Kako vam se svidio film? Koji su vaši dojmovi i reakcije o odgledanom filmu?

U razgovoru s učenicima primjećujemo kako se učenicima pojedine scene sviđaju i ne sviđaju. Iz tog razloga dajemo oblik njihovom sviđa mi se/ ne sviđa mi se stavu na sljedeći način.

Svi učenici postat će na tren filmski kritičari koji će ocjenjivati film (objašnjavamo navedeni pojam). Učenike podijelimo u grupe. Svaka grupa dobiva kartonske ocjene od 1 do 5. Učenicima je na raspolaganju 5 minuta za dogovor koju će ocjenu dati filmu. Nakon što završe s međusobnim konzultacijama unutar grupe, jedan od učenika podiže ocjenu i objašnjava

zašto su se kao grupa odlučila za tu ocjenu. Pri tome trebaju obratiti pozornost što ih se osobito dojmilo, koji je po njima najbolji dio filma, koje scene u filmu bi posebno izdvojili i sl. Čitanje ocjena i slušanje obrazloženja – cilj je razviti kritičko mišljenje kod djece, osvijestiti važnost argumentacije svojih stavova, ali i razvijati timski rad i uvažavanje tuđeg mišljenja.

Prva aktivnost

IDEJE ZA FILMSKU PRIČU, MOTIVACIJA

Učenici ostaju u istim skupinama, dijelimo im puzzle i kažemo da su to dijelovi priče i ideje koje se u redateljjevoj glavi postupno slažu - rezultat je cjelovita slika.

Svaka grupa dobiva svoju kutiju s puzzlama - najbrža skupina dobiva malu nagradu.

Druga aktivnost

FILMSKI RODOVI I VRSTE

S učenicima kratko ponavljamo koje filmske rodove poznaju, što prepoznaju u ovom filmu, znaju li osnovne vrste animacije – navodimo ih da prepoznaju omjer crteža i računala u ovom filmu, i što se time postiže. (Jedna od najvećih vrijednosti filma svakako je ona likovna jer su junaci nacrtani izrazito upečatljivo i često s asimetričnim detaljima, na primjer nejednake oči, što im daje posebnu draž čineći ih na neki način još realnijim.)

Razgovaramo kratko i o filmskim vrstama ili žanrovima; učenike molimo da se prisjete o čemu animirani filmovi najčešće govore – to su uglavnom duhovite zgode u kojima se rješava (uspješno) neki problem – zajedno zaključujemo da su relativno rijetki detektivski ili akcijski animirani trileri! Možemo povući paralelu sa stripom u kojem je to najčešća i omiljena tematika.

Treća aktivnost

LIKOVNI U FILMU

a) Glavni i sporedni likovi

Učenicima kratko definiraju glavne i sporedne likove. Projiciramo likove, oni trebaju reći jesu li glavni ili sporedni i navesti nekoliko upečatljivih osobina koje im najviše definiraju odabrani lik. (Projiciramo fotografije – 1., 2., 6., 8., 13. iz mape s fotogalerijom)

npr. Leo – hrabrost, upornost, pouzdanost.



b) Etička karakterizacija likova

Ovdje ćemo se nadovezati na karakteristike likova koje su djeca istaknula. Pokušat ćemo im pokazati kako je svaki od ovih likova, odnosno njihovi karakteri građeni filmskim izražajnim sredstvima.

Četvrta aktivnost

ZVUK NA FILMU

a) Glazba

Raspoloženje na filmu može se iskazati govorom, ali i glazbom koja svira u pozadini. Svaka glazba ima određeno raspoloženje. Poslušajte glazbu i odredite kojeg je ugođaja.

- isječak

b) Zvuk na filmu

Učenicima kažemo da povežu zvuk s kadrom iz scene u kojoj se zvuk javlja i uz koji lik je ta glazba povezana?

Prvo puštamo zamračeni kadar samo sa zvukom, oni pokušavaju odgonetnuti raspoloženje, ali i scenu, odnosno lik koji dominira, zatim puštamo kadar sa slikom.

– *Kakva je glazba vezana uz koji lik, pomaže li nam to u određivanju tog lika?*

- (56:26)

- (40:58)

- (3:16)

- (1:20:00)

Peta aktivnost

BOJA NA FILMU

Učenicima upućujemo pažnju na boju u filmu:

- *Kakve boje prevladavaju na ulici?*
- *Prevladavaju li na filmu jarke ili zagasite boje?*

Zaključujemo kako je boja na filmu pretežito nježna.

Pokazujemo usporedni kadar računalne i digitalne animacije - naš film nježnijih i film intenzivnijih boja.

- *Mijenja li se boja kad je Leo u sobi i kad izlazi iz tijela? Što se time postiže?*
- *Kako je obojan početak, a kako kraj filma?*

Isječci

Šesta aktivnost

FILMSKI PLAN

- *Znate li što je filmski plan?*

Definiramo i objašnjavamo filmske planove.

(Mogli bismo reći da je to mjera za filmski prostor ili prostor što ga zahvaća objektiv kamere. Kad kamera snima, uvijek snima neki filmski plan.

(TOTAL, SREDNJI, BLIZI, KRUPNI PLAN I DETALJ su planovi koje ćemo spomenuti.)

Nakon što smo objasnili filmske planove, učenicima osvještavamo njihovu ulogu na filmu:

- *Koji plan bi upotrijebili ako želite pokazati New York?*
- *Kad želite prikazati lice zlikovca, zabrinutost, sestricu koja prilazi?*
- *Provjerimo vaše odgovore na filmu:*

(VIDEO ISJEČCI SE NALAZE U PRILOGU)

Sedma aktivnost

KADAR

– Što je kadar?

(**KADAR** - snimak od klika start do klika stop, dakle neprekinuti rad kamere. Svaki kadar ima svoje parametre: širina kadra, radnja u kadru, pokret kamere i redni broj.)

– Kako mi uočavamo promjenu kadra? Jesu li neki kadrovi dulji, a neki kraći?

Što time postižemo?

Idemo prepoznati kadrove u ovoj sceni – pomozite mi, kad se promijeni kadar, vi pljesnite;

Isječak

(Zgodna i dinamična vježba za uočavanje kadra, ali i uočavanje dinamike izmjene kadrova.)

UOPĆAVANJE

- *Filmski rod – animirani film*

– *Može li se ovaj film zamisliti kao igrani? Što bi u našem doživljaju bilo drugačije?*

RAZLIKE:

- Film ima filmsku priču – zamišljeni događaj kojeg glume glumci. Osjećaj kao da smo u nekom snu, kao i metafora u kojoj je Leova borba protiv zla, ujedno i njegova vlastita borba s bolešću, gotovo sigurno bismo izgubili ili barem ublažili.

Napetost i drama bila bi vjerojatno intezivnija.

Upotreba boje bila bi drugačija.

SLIČNOSTI:

I dalje bismo imali filmsku priču, glavne i sporedne likove, glazbu.

Odgojna komponenta

Nastavljamo razgovor s djecom: Predanost, povjerenje i ljubav dobar su, a ponekad i jedini put za izlaz iz složenih životnih situacija.

3.4. AKTIVNOSTI NAKON OBRADJE FILMA

Sljedećega dana, po dolasku u učionicu, s učenicima možemo ponoviti neke od aktivnosti izvođene nakon projekcije filma.

- Filmsku priču i redoslijed događanja možemo ponoviti tako da djeci ponudimo niz kadrova koje će zatim posložiti redoslijedom pojavljivanja u filmu (fotografije dostupne u mapi). Učenici se pritom usmeno izražavaju. Može se povezati s programom zadanim odrednicama, sažeto ili stvaralačko prepričavanje.
- Pokušajmo se prisjetiti nekih filmova u kojima prevladavaju jarke boje. Što se postiže takvom uporabom boja?
- Podsjetimo se filmskih likova i njihove karakterizacije; usporedimo filmske likove i kako je došlo do njihovog oblikovanja (boja, zvuk, glazba, planovi)
- Napišimo usporedbu animiranog i igranog filma, prisjetimo ih na vrste animacije.
- Možemo im kao izbornu lektiru ponuditi knjigu *Zabranjena vrata*, Zlatka Krilića. Učenici mogu uočiti neke sličnosti, ali i razlike.
- Mogu izraditi nekoliko strip - kadrova ove knjige ili Phantom boya, tako se može ponoviti i kadar, ali i strip koji je također predviđen programom medijske kulture.

LITERATURA:

Filmska enciklopedija, Leksikografski zavod Miroslava Krleže

Krešimir Mikić: Film u nastavi medijske kulture, Educa, 2001

Peterlić, Ante (ur.), 1986, Filmska enciklopedija, Jugoslavenski leksikografski zavod Miroslav

Peterlić Ante, Osnove teorije filma

Pula, Jastrebarsko : Društvo psihologa Istre ; Naklada Slap, 2009 (priručnik).

Skupina autora, Psihologija, mediji, etika : iskustva i promišljanja za bolju suradnju .

4. OBAVIJESTI ZA UČITELJE I NASTAVNIKE

4.1. POJMOVNIK

ANIMIRANI FILM – Filmski rod koji se bazira na postizanju iluzije pokreta različitim tehnikama animacije. Iluzija pokreta dobiva se uzastopnim slikanjem ili snimanjem pojedinih sličica – “sličicu po sličicu”. Pojedinačnim snimanjem posebno pripremljenih faznih promjena statične situacije postiže se dojam njihovog kretanja kad se projeciraju.

BOJA U FILMU – Boja je jedan od oblika filmskog zapisa koja se odnosi na osobinu svjetla i osvjetljenost prizora. Boje su određene tonom i nijansom, svjetloćom te zasićenošću. Boju u filmu mogu odgovarati onima koje prikazani predmeti imaju u prirodi pa je riječ o prirodnim bojama, ili biti drugačije kada je riječ o stiliziranim bojama.

CRTANI FILM – Vrsta animiranog filma u kojoj je predmet animacije crtež. Kako bi se dobila jedna sekunda oživljenog crteža potrebno je izraditi 24 uzastopne faze pokreta koje se nacrtaju, obojaju i snime te u konačnici stope projeciranjem pa na retini gledaočeva oka nastaje iluzija njihova kretanja.

CRTEŽNA ANIMACIJA – Vrsta filmske animacije u kojoj se animiraju crteži – “sličicu po sličicu”.

FILMSKA GLAZBA – Filmsko izražajno sredstvo kojim se dodatno oblikuje vizualni sadržaj filma. Ako je izvor glazbe prisutan u samom prizoru nazivamo je prizornom ili ambijentalnom, a ako je glazba dodana na prizor nazivamo je neprizornom ili popratnom glazbom.

KOMPJUTORSKA ANIMACIJA – Animacija izvedena s pomoću kompjuterskog programa mjesto čovjekovom rukom. U kompjutorskoj animaciji predmet animacije je sam prizor.

SCENARIJ - književni predložak u kojemu se razrađuje prizorna strana odnosno scene budućeg filma. U igranofilm. scenariju razrađuje se prizorno radnja filma uz specifikaciju ambijenata, likova i njihovih pojedinih postupaka i dijaloga. Dijalozi su obično izdvojeno pisani, a teži se i posebno označavati pojedine scene.

VIŠNJA VUKAŠINOVIĆ

4.2. IGRANI FILM *PHANTOM BOY* – ZA ČITANJE, ISTRAŽIVANJE I SAMOSTALAN RAD

Korisne mrežne stranice i članci o filmu:

<http://www.imdb.com/title/tt1856057/>

https://en.wikipedia.org/wiki/Phantom_Boy

<http://www.folimage.fr/en/production/phantom-boy-117.htm>

Korisne mrežne stranice o upotrebi filma u nastavi:

- <http://www.ecfaweb.org/projects/education/index.htm>

- <http://www.filmeducation.org/>

- <http://kresimirmikic.com/>

- <http://www.screenonline.org.uk/education/index.html>

6. GALERIJA SLIKA

(NALAZI SE U ZASEBNOJ MAPI NA CD-u.)

Kontakti:

Ivana Jakobović Alpeza, prof. hrvatskog jezika
Voditeljica programa SEDMI KONTINENT
Udruga Djeca susreću umjetnost
Mobitel: +385 98 251274
E-pošta: i.alpeza@sedmikontinent.org
www.sedmikontinent.org

Edita Bilaver Galinec, dipl.oec.
tajnica Udruge Djeca susreću umjetnost
Mobitel: +385 98 729578
E-pošta: e.galinec@sedmikontinent.org
www.sedmikontinent.org

Udruga Djeca susreću umjetnost zadržava autorska prava na predmetni edukacijski materijal ANALIZA igranoga filma Phantom Boy koja je sastavni dio programa Udruge pod nazivom SEDMI KONTINENT.