

FUŠ-Film u školi Vam predstavlja



Listopad 2014.

Pripremila: Željka Ferenčić, prof.

HRABRI MALIŠAN

Izvorni naziv filma: Minuscule - La vallée des fourmis perdues

Žanr: animirana avantura (bez dijaloga)

Trajanje filma: 89 minuta

Zemlja i godina proizvodnje: Francuska, 2013.

Režija: Thomas Szabo, Hélène Giraud

Scenarij: Thomas Szabo, Hélène Giraud

Glazba: Hervé Lavandier

Producent: Philippe Delarue

Produkcija: Futurikon, Entre Chien et Loup, Futurikon Production II

Distribucija: Editus d.o.o.

Najava filma: <https://www.youtube.com/watch?v=NE9gGEETm3o>

Službene stranice: <http://www.minuscule.com/en/pages/home>

<https://www.facebook.com/minusculefilm>

Uzrast: 5+

Korelacija s nastavnim predmetima: hrvatski jezik, medijska kultura, likovna kultura, glazbena kultura, priroda i društvo

Kratki sadržaj:

Na mirnom malom proplanku mladi par završava sa svojim piknikom. Kada žena iznenada počne imati trudove budući roditelji hitro odlaze, ostavljajući za sobom ostatke hrane. U isto vrijeme, ne tako daleko, rođene su tri male bubamare. Nakon kratke lekcije letenja, jedna od netom izleglih bubamara zaostaje od obitelji zahvaljujući zlostavljački nastrojenim muhama. Povrh toga, slomit će joj se jedno krilce. Usamljena i preplašena, utočište od kiše i opasnosti potražiti će u kutiji za užinu koju su ostavili ljudi.

Sutradan, kolonija crnih mrava želi prisvojiti ono što bi moglo biti njihovo najsajnije blago – limenu kutiju punu kocki šećera. Ne znajući da se unutar kutije nalazi mala crveno-crna životinja, mravi podižu svoju nagradu i nose ju diljem šume. Nakon što ih bubamara spasi od velikog guštera, oni vrlo brzo postanu dobri prijatelji, ali tada u cijelu priču ulazi grupa

crvenih, zločestih mrava željna slatkog plijena. Strašna vojska crvenih slijedit će ih uzastopno, a uskoro će se i jedni i drugi naći u nemilosti brzaca.

No, bit će to tek početak pustolovine male bubamare koja se slučajno našla u unakrsnom ratu između dvaju mravljih kolonija. Na svom putu upoznat će pauka, umalo će ju pojesti štuka i žaba, osvetit će se bandi muha te zaljubiti se u drugu bubamaru. Unatoč ozlijeđenom krilu, hrabra životinjica će također učiniti nemoguće i pomoći crnim mravima u obrani njihovog mravinjaka.

Recenzije:

"Vješto napravljena animacija ograđena od suvremenih konvencija koja ostavlja gledatelje bez riječi i još jednom dokazuje kako, kada se radi o crtanim filmovima, Francuzi to rade sasvim drugačije, a ponekad čak i bolje."

- Hollywood Reporter

"Saga bez dijaloga u pratnji sjajnih zvučnih efekata, glazbe i šarmantne animacije u službi nevjerojatno jednostavne, ali beskrajno maštovite priče."

- Screen International

Što još o filmu govore filmski kritičari možete pročitati na:

- <http://slobodnadalmacija.hr/Kultura/tabid/81/articleType/ArticleView/articleId/244556/Default.aspx>
- <http://variety.com/2014/film/reviews/film-review-minuscule-valley-of-the-lost-ants-cartoon-movie-1201127692/>

O redateljima:

Hélène Giraud, rođena 1970. u Parizu, filmska je redateljica, producentica i scenaristica. Diplomirala je na pariškoj školi Ecole Supérieure des Arts et Techniques, a u filmskoj industriji počela je raditi s 22 godine. Isprva je uglavnom radila na filmovima znanstvene fantastike te primjerice bila grafičkim dizajnerom u filmu "Peti element" Luca Bessona.

Thomas Szabo je također diplomirao na Ecole Supérieure des Arts et Techniques, a 1980. počeo je raditi kao redatelj animacija. U prošlosti je režirao kratke animirane i igrane filmove, međutim, najpoznatiji je po stvaranju "Minuscule". Zajedno sa Hélène Giraud stvorio je

"Hrabrog mališana", iako to nije bio njihov prvi zajednički projekt. Godine 2001. zajedno su napravili videoigru pod nazivom "Stupid invaders".

Inspiracija u TV seriji

"Hrabri mališan" utemeljen je na nagrađenom kratkometražnom filmu koji se 2006. pretvorio u animiranu TV seriju hvaljenu od strane kritičara. Serija se emitirala na francuskoj televiziji, ali i u više od sto zemalja. S više od 650 000 prodanih primjeraka u Francuskoj i 70 milijuna pregleda na internetu, postala je omiljenom u mnogim kulturama i kod svih dobnih skupina. Nakon poduzetog kreativnog procesa, Thomas Szabo i Héléne Giraud režirali su i film - epsku avanturu punu iznenađenja i neobičnih obrata. S budžetom od dvadeset milijuna eura, redatelji su animiranu TV seriju prilagodili velikom platnu i napravili 3D ep nalik "Gospodaru prstenova" u svijetu kukaca. Film je postao veliki hit u francuskim kinima, a rado je gledan i u ostalim dijelovima Europe.

Nagrade i festivali:

- Tallinn Black Nights Film Festival (2013) - nominacija u kategoriji najboljeg dječjeg filma za nagradu Just Film
- Annecy International Animated Film Festival (2014) – nominacija za najbolji film i nagradu Cristal
- European Film Awards (2014) – nominacija u kategoriji najboljeg animiranog filma

Film bez dijaloga za široku publiku

Redatelji "Hrabrog mališana" željeli su napraviti animaciju oslobođenu kulturnih predrasuda, stoga likovi u filmu ne razgovaraju, iako komuniciraju drugim zvukovima - zviždanjem, cvrkutanjem i zujanjem.

"Cilj filma bio je stvoriti univerzalnu animaciju koja nije kulturno pristrana. 'Hrabri mališan' je tako namijenjen široj publici, prije svega djeci, ali ne samo njima. Djeca zasigurno nisu profesionalni entomolozi. Ipak, gdje god se nalazila i kada su na otvorenom, djeca mogu provesti sate promatrajući insekte i izmišljati priče o njima, a s 'Hrabrim mališanom' njihova će se mašta još više razbukovati. Odrasle će pak zabavljati nekonvencionalan smisao za humor, filmska estetika i reference na filmske klasike."

- Philippe Delarue, producent filma

Za razliku od holivudskih filmova u kojima životinje govore, autori ovog filma imaju puno stvarniji pristup, pa tako u filmu, kao i u stvarnom životu, mravi i bubamare ne govore.

"Nismo željeli napraviti likove koji su previše realni ili previše karikirani. Cilj je bio postići osjetljivu ravnotežu između stvarnih podataka na temelju video dokumentacije i pojednostavljenog dizajna. Odlučili smo se odreći dijaloga jer smo željeli proizvesti nešto što je bliže dokumentarcu nego klasičnom animiranom filmu. Željeli smo sačuvati izgled pravih insekata, bez izraza lica (koji se ne osmjehuju i mršte, ne govore i ne trepću...) te tako izbjeći njihovo humaniziranje".

- Hélène Giraud i Thomas Szabo, redatelji filma

PRIJEDLOG OBRADE FILMA NA SATU

Prije same projekcije učenicima treba dati kratki uvod u film, reći im što mogu očekivati od filma i posebno naglasiti filmski stil. Primjerice, može im se reći kako će upoznati priču o nesvakidašnjem prijateljstvu jedne male bubamare i crnih mrava, te priču o životu marljivih i neumornih kukaca koji poput čovjeka, imaju svoje prepreke za proći i bitke za osvojiti. Iako najmlađa i najmanja, mala će bubamara učiniti nevjerovatne stvari i dokazati kako manji i slabiji svojom dosjetljivošću i hrabrošću mogu pobijediti veće i jače. Također, djeci valja reći kako će im se isprva činiti kako ne gledaju animirani film budući da kamera hvata nebo, planine, šume. Okoliš i priroda su pravi, "igrani", ali su same životinjice animirane, što ovaj film čini posebnim. Posebno je i to što bubamare i mravi u filmu ne govore, već proizvode neke druge zvukove. Nakon toga, učenike ćemo također obavijestiti kako će o filmu kasnije raspravljati, stoga samu priču, likove i zvukove trebaju pažljivo pratiti.

Film otvara razne teme za razgovor kod kuće, u vrtiću i u školi. To su primjerice prijateljstvo, prihvaćanje različitosti, hrabrost i suočavanje sa strahom, zlostavljanje i nasilje, svijet insekata, neverbalna komunikacija, promatranje i zaštita prirode, stvarnost i mašta, animirani film, filmski žanrovi itd. Sva pitanja i teme koje nameće ovaj film, nastavnici bi trebali prilagoditi dobi učenika.

Nakon projekcije filma i kratke emocionalne stanke, učenike treba upitati kako ih se dojmio film. Nakon što iznesu svoje doživljaje, u razredu bi uslijedila istraživačka rasprava kroz niz pitanja: *Gdje i kada se zbiva radnja filma? Kako film započinje? Što je tema ovog filma? Što vam se svidjelo u filmu? Koja je vaša omiljena scena iz filma? Što se u njoj događa?*

Koji vam je prizor u filmu najnapetiji? Ima li nečega što vas je nasmijalo? Nakon što učenici iskažu svoje prve dojmove i smjeste likove u prostor i vrijeme, potrebno je analizirati teme i pitanja koje film nameće te početi od likova.

Tko su glavni likovi? Opišite ih.

Kako je protekao prvi susret bubamare i crnih mrava? Na koji način će se sprijateljiti? Bubamara i crni mrav pokazuju kako se može biti prijatelj nekome koji je na prvi pogled potpuno različit od nas. Neke se osobe izgledom razlikuju od drugih. Možda su čak zbog toga predmetom ismijavanja u školi. Možemo li biti prijatelj nekome drugačije boje kože, koji dolazi iz druge zemlje i govori stranim jezikom? Na koji način ih možemo prihvatiti? Što je za vas prijateljstvo? Kako biste opisali pravog prijatelja? Zašto se družite baš s tim osobama?

Zajedništvo bubamare i crnih mrava je odlična polazna točka za razgovor o prevladavanju razlika. Treba pokazati koliko je važno raditi zajedno, bez obzira koliko smo različiti. Za svakog učenika pronađite nekoliko značajki: veliki, mali, pametan, svira instrument itd. Nađite situacije u kojima možemo istaknuti sudjelovanje dvaju kolega koji često ne surađuju. Potom, upitajte učenike *zbog čega se bubamara odvojila od obitelji? Tko ju je zadirkivao? Na koji način će se hrabri mališan osvetiti? Po čemu se pak razlikuju crni od crvenih mrava? Kakvi su crveni mravi?* Upitajte učenike što misle o nasilničkom ponašanju i drugim primjerima koje su možda vidjeli u učionici ili izvan škole.

Kratki opis likova:

- **Bubamara** – na početku priče, ona je mlada i nepromišljena. Dospjet će u komplicirane i opasne situacije. No, brzo će naučiti svoje granice te otkriti da čak i ako smo maleni, možemo postići velike stvari!
- **Crni mrav** - vođa kolonije crnih mrava. Pod svoje okrilje uzima bubamaru koja je ostala siročić, nudeći joj dom u njegovoj zajednici. Zajedno će se boriti protiv crvenih mrava.
- **Crveni mrav** - podmukao, tvrdoglav, okrutan i nemilosrdnog karaktera. Njegov je cilj dostići pleme crnih mrava i ukrasti im njihov šećerni teret. Vrlo brzo shvatit će zadatak vrlo osobno te će stvar zadobiti neočekivane razmjere.
- **Crni pauk** - ovom umjetniku u duši je uvijek hladno i voli živjeti unutar kuća. Pronaći će sklonište u lutkinoj kući gdje će se naći i Bubamara tijekom potrage za šibicama.

- **Muha** - uvijek u grupi, muha voli provoditi vrijeme kopajući u smeću sa svojim prijateljima, a zatim letjeti u krug satima kako bi to probavila. No, njezin je glavni hobi i dalje uznemiravati bubamaru!
- **Vilin konjic** - leti uokolo poput helikoptera s time da su njezina krila pod kutom od 45 stupnjeva, što je prilično impresivno. Živi u skupini, s bandom malih razbojnika koji teroriziraju rijeku zaglušujućim šumom svojih krila.
- **Štuka** - vrebajući u sjeni između dviju stijena, ona će postati jedan od najvećih grabežljivaca za bubamaru tijekom njenog putovanja na rijeci s crnim mravom i njegovim srođnicima.
- **Žaba** - također skrivena u lokvi vode koja okružuje paukovu kućicu. Vrlo je opasna. I to s dobrim razlogom: kad liže, cijela kuća se pokreće!
- **Lisne uši** - slijede crne mrave u svim njihovim aktivnostima i prave društvo njihovoj matici.

SVIJET KUKACA

U filmu upoznajemo različite vrste životinja, pogotovo mrave. *Upitajte učenike što mogu reći o mravima nakon gledanja filma? Što znači živjeti u koloniji? Je li za mrave važno raditi zajedno, timski? Upitajte učenike da li i oni ponekad rade u timu* te im objasnite kako je timski rad važan i za ljude, primjerice u sportu, prilikom izgradnje velike zgrade ili na nekom drugom velikom projektu.

Nadalje, učenici su mogli primijetiti kako mravi neumorno sakupljaju hranu. *Upitajte ih znaju li što mravi jedu? Razgovarajte s učenicima i o konceptu prehrambenog lanca. Možete im to objasniti na primjeru: trava – skakavac – mala ptica – zmija – orao.*

1. Zadatak – Gledati poput kukca

Razgovarajte s učenicima o kukcima iz jedne drugačije perspektive. *Neka zamisle da su se smanjili na veličinu kukca i da su mali poput mrava. Što bi tada vidjeli oko sebe? Primjerice, jedan bi cvijet za njih izgledao kao visoko stablo, a kutija šibica kao velika zgrada u kojoj se mogu izgubiti. Upitajte ih također: što bi bilo da ste jedan mali kukac u vašem vrtiću ili razredu? Izaberite jedno mjesto u kojem bi se našao vaš kukac (pr. na vašem stolu, u ormaru, u ladici nastavnika, u smeću, na polici i slično) i napišite avanturu za svog kukca. Možda bi vaš kukac ostao zatvoren unutar vaše pernice i bio prevezen sve do vaše kuće. Možda bi se pak*

našao u šalici za kavu i bio opran od strane vašeg učitelja. Stoga, napišite svoju priču, a zatim sve to ilustrirajte crtežom kako bi prikazali ono što se dogodilo vašem hrabrom kukcu. Isto tako, korištenjem interneta i literature u knjižnici, saznajte kako kukci vide i pokušajte to nacrtati.

2. Zadatak - Usporedite likove iz filma te kukce u stvarnom životu

Kukci su glavni likovi u filmu. Napravite tablicu s kukcima iz filma te ih popišite. U jednom redu ukratko opišite kako se ponašaju na velikom zaslonu. U drugom dijelu tablice, opišite kako se pojedini kukci ponašaju u stvarnom životu te pritom koristite literaturu i internet. Također ih uz sam opis nacrtajte. Iako kukci u filmu nisu baš točno onakvi kao stvarni, ipak dijele neke osobine sa stvarnim kukcima. Koje to osobine dijele? Usporedite.

3. Zadatak - Istražite kukce

Ukoliko imate pristup internetu, pokušajte saznati (u školi ili kod kuće) nešto više o kukcima odgovarajući na sljedeća pitanja: *Imaju li kukci uši? Koji je najbrži kukac na svijetu? Koji je najopasniji kukac na svijetu? Koji je pak najveći? Tko i što su zapravo kukci?*

4. Zadatak - Moj omiljeni kukac

Da si ti neki kukac, koji bi volio biti? Zašto? Neka učenici za domaću zadaću naprave osobnu iskaznicu svog omiljenog kukca. Informacije trebaju pronaći u knjigama ili na internetu. Na jednom listu papira moraju nacrtati kako kukac izgleda te opisati njegove posebne karakteristike – što jede, gdje živi, što radi i koja mu je dužina života. Također, kukca mogu izraditi i od plastelina/glinamola.

Prvi animirani film u svijetu koji je snimljen "prijateljski prema okolišu"

Jedan od umjetničkih ciljeva filma "Hrabrog mališana" bio je otkriti čari prirode i njezinu vegetaciju. Za ispunjavanje ovog cilja, redatelji su odabrali lokacije snimanja u francuskim nacionalnim parkovima Mercantour i Ecrins koji su postali savršenom podlogom za film. U tim je područjima krajolik izniman, veličanstven i još uvijek vrlo dobro očuvan. Parkovi su dom mnogim vrstama biljnog svijeta te nude beskonačnu paletu boja i oblika.

Budući da film odaje počast prirodi, produkcijski tim odlučio je usvojiti ekološki odgovoran pristup i promovirati zaštitu prirode. Naime, uz potporu programa Agir – Region Paca, Eco prod i kalkulatora ugljika se tijekom snimanja kontrolirao i znatno smanjivao utjecaj na okoliš, a filmaši su većinom koristili i prirodno osvjetljenje. Pripreme su bile intenzivne, a na koncu je film izabran od strane Međunarodnog filmskog festivala za okoliš.

Ekologija i zagađenje okoliša

Sama poruka filma je snažna – priroda mora biti zaštićena kako bi očuvala svoju veličanstvenu ljepotu. Isto tako, svi predmeti u filmu imaju zajednički nazivnik: onečišćenje. Bačena limenka, kutija šibica, konzerva, sprej protiv insekata, štapići za uši, čačkalice, petarde... Zapravo, ljudski otpaci i zagađivači okoliša u filmu će se na ironičan način pokazati spasonosnima, tijekom velike opsade mravinjaka. Sve ove komponente na zabavan i nekonvencionalan način izražavaju pogled redatelja na moderno potrošačko društvo i njegov utjecaj na naš okoliš. Ovim suptilnim referencama zapravo nastoje podići svijest o važnosti recikliranja i očuvanja okoliša.

Zadatak:

Prodiskutirajte s učenicima: *Koje ste izvore zagađenja prirode uočili tijekom filma? Zna li što je ekologija? Kako vi čuvate naš planet Zemlju? Iznosite li doma smeće i gdje ga bacate? Zna li što znači kada se neke stvari recikliraju? Reciklirate li i vi možda nešto? Što mislite kamo odlazi i „putuje“ smeće koje čovjek svakodnevno baca? Zašto je danas važno biti ekološki osviješten?*

II. DIO – TEHNIČKE KARAKTERISTIKE FILMA I FILMSKA IZRAŽAJNA SREDSTVA

Pomoću pitanja iz drugog dijela vodiča s učenicima porazgovarajte o stilu filma i njegovim izražajnim sredstvima kako bi kod djece osvijestiti specifičnosti filma.

Animacija + 3D + stvarne snimke = tehnički izazov!

"Hrabri mališan" na inovativan način miješa veličanstvene i stvarne snimke prirode te računalno animirane likove, i sve to u 3D-u, što je s tehničke točke gledišta po prvi put napravljeno u svijetu filma. Pomicanje granica snimanja filmova bio je tehnički izazov koji je zahtijevao vrlo složenu i dugotrajnu pripremu i istraživanje jednog sasvim novog područja u smislu proizvodnje, tehnike i žanra. Zbog toga je bilo potrebno čak pet godina da se sastave dijelovi slagalice koje nitko dotada nije vidio i snimi jedna od najvećih animacijskih produkcija ikad napravljenih u Europi. Prvotno je trebalo okupiti stručnjake, one malobrojne koji su imali pravu obuku za zahtjeve ovog projekta, uključujući 3D profesionalce, animatore i stručnjake za vizualne efekte.

Film je inače sniman u popularnoj tehnici širokog platna Cinemascope koja omogućuje dobivanje šire slike, kao i u stereoskopskom 3D-u pomoću kojeg se kreira iluzija dubine na

slici i nudi vrlo stvarna percepcija oblika, volumena i udaljenosti. Na taj način, "Hrabri mališan" je izoštrio osjetila svojih gledatelja te im omogućio da izbliza dožive svaki detalj u ogromnom i beskrajno malenom svijetu kukaca i prirode koja ih okružuje.

Pitanje žanra

Sa žanrovskog gledišta, film miješa različite elemente koji podsjećaju na avanturu, akciju i komediju. S druge strane, sadrži dokumentarne dijelove koji se odnose na život kukaca, pogotovo mrava, ali i na prehrambeni lanac i ekološke probleme. Snimanjem prirode izbliza, film podsjeća na dokumentarac "Mikrosvijet" (1996.) koji je također francuske proizvodnje. Miješanjem pak animiranih likova, izmišljen je svijet koji nije u potpunosti lažan, ali nije niti u potpunosti stvaran.

Također, redatelji filma su željeli stvoriti slojeviti film koji nije nužno samo za djecu. Stoga u filmu postoje brojne reference na naslove koji su redateljima poslužili kao inspiracija - poput crtića Tex Averyja koji se odnose na komične dijelove te "Walle" (po pitanju otpada), potom filmova "Gospodar prstenova" (u epskoj sceni opsade mravinjaka), "Psiho" (u sceni s paukom), pa i slapstick komedija Charlija Chaplina i Bustera Keatona.

Animirani film i njegove vrste

Animirani film je zajednički naziv za brojne vrste filmova koji nastaju uzastopnim snimanjem pojedinačnih sličica i koji filmskom projekcijom ožive. Animirani filmovi stvaraju iluziju kretanja nizanjem sličica od kojih je svaka malo drugačija, s time da su za jednu sekundu filma potrebne čak 24 sličice.

Sama riječ animacija ima svoje podrijetlo u lat. *animare*, što znači oživjeti. Animirati se tako mogu živi ljudi i predmeti (tzv. živa animacija i animacija predmeta), posebno izrađen svijet modela (lutkarski film, plastelinska animacija ili animacija gline), crtež i slika (crtani film), te računalno programirani prizori (CGI računalna animacija).

Jedna od prvih animatorskih tehnika koja se koristila za izradu specijalnih efekata u filmovima, bila je tzv. "stop animacija" u kojoj se objekt malo po malo pomiče i snima kadar po kadar. No, u posljednje se vrijeme vrlo često koristi tzv. računalna animacija kojom se snimljen i "Hrabri mališan". Ona obuhvaća razne tehnike, ali bit je da se animacija digitalno kreira na računalu. Najčešće se pomoću raznih računalnih programa stvaraju modeli koji se zatim boje i animiraju u virtualnom okruženju. Računalna animacija, za razliku od stop

animacije, ne traži da se svaki model postavi u svaku sekvencu pokreta, nego se oni postavljaju samo u ključne pozicije, a računalo izrađuje sve međupozicije. Više o animiranim filmovima saznajte na <http://www.kinodvor.org/media/animirani-web.pdf> te http://www.skole.hr/ucenici/os_nizi?news_id=3740.

Pitanja za učenike:

Putem sljedećih pitanja osvijestite s učenicima pojmove filmskog roda i kako se klasična struktura animiranog filma može "razbiti" i obogatiti upotrebom ostalih filmskih rodova, žanrova i tehnika. *Po čemu je ovaj film poseban i zanimljiv s obzirom na filmski rod? Na koji se način isprepliću igrani i animirani film? Kakav je ambijent u filmu? Razmislite o vizualnom izgledu filma. Je li vam se svidjela animacija? O kojoj se vrsti animiranog filma radi? U čemu se razlikuje od drugih računalnih animacija? O čemu biste vi pak voljeli napraviti film? Kojeg žanra? Kakva bi bila priča? Gdje i kada biste smjestili svoje likove?*

Zvuk u filmu

Film je audiovizualni medij, pa je zvuk u filmu (govor, glazba, šumovi), uz pokret i boju, jedan od triju elemenata što upotpunjuju realističnost filma. Kada govorimo o filmskoj glazbi, valja reći da može biti prizorna tj. ambijentalna (kada primjerice vidimo pjevača ili svirača na sceni), ili pak neprizorna tj. popratna (kada ne pripada prizoru, već je dodana kao pratnja filmu). Inače je popratna glazba imala veliku ulogu u nijemim filmovima te se u pravilu izvodila u kinu.

Filmsku glazbu za "Hrabrog mališana" posebno je skladao Hervé Lavandier. Uz pomoć orkestra od šezdeset glazbenika, snimalo se u poznatom Air studiju u Londonu pod dirigentskom palicom Sir Alistair Kinga ("Shrek", "Pobuna u kokošinju", "Harry Potter"). Pomoću bogatog zvuka klarineta, flaute i oboe, stvorena je fantastična i vrlo živa glazba koja izražava širok raspon emocija. Svoju glazbenu temu imale su bubamare, kao i crveni i crni mravi.

Osim popratne glazbe, zvučni efekti u filmu igraju vrlo važnu ulogu budući da zamjenjuju riječi. Neki od zvukova snimljeni su uživo u prirodi (poput šuškanja lišća, zujanja kukca, rijeke, vjetra i slapa), dok su drugi zvukovi stvoreni od nule (popust eskadrile muha u potjeri za bubamarom). Time je stvoren jedan novi jezik koji je filmu priskrbio dodatnu dimenziju.

Zadatak

1. Identificirajte ključne momente u kojima se pojavljuje glazba koja označava određeni filmski žanr (avanturu, akciju, komediju) ili koja se koristi za uvođenje nekog lika. Jedan od primjera je jurnjava bubamare i muha koja podsjeća na potjeru iz nekog akcijskog filma. Upitajte učenike sljedeća pitanja: *Možemo li po glazbi zaključiti što se u nekom prizoru događa? Kako? Ima li glazba neku ulogu u ovome filmu? Kakav ugođaj stvara? Jeste li prepoznali neki instrument? Na koji je način glazba povezana s pričom? Može li stvoriti primjerice komičan ili umirujući učinak? Kakva je povezanost slike i zvuka, primjerice u sceni opsade mravinjaka? Pokušajte zamisliti da nema glazbe u filmu. Da li bi se nešto promijenilo u vašem doživljaju?*
2. Učenici trebaju razumjeti kako zvukovi u filmu zamjenjuju dijalog između osoba, tj. zamjenjuju riječi. Stoga, učenike upitajte, što se još osim glazbe čuje u filmu? *Može li se zvukom pripovijedati u filmu? Što možete reći o zvukovima u filmu? Koju ulogu imaju? Na koji još način likovi komuniciraju u filmu?*

Objektivna i subjektivna kamera te kutovi snimanja

Kada kamera nešto snima, ona taj svoj objekt snima iz određenog kuta. Ovisno o izboru kuta, mijenja se i percepcija gledatelja. Kut snimanja ili rakurs može biti iznad ili ispod snimljenog objekta, i nije slučajna, već redatelj time nešto želi prikazati.

Donji rakurs odnosi se na prizor promatran odozdo prema gore. Snimanjem likova ili objekta od dole, oni se čine većima, višima, nadmoćnijima. Primjerice, u sceni potjere s muhama, bubamara izgleda manjom od muha, ali se zato čini još hrabrijom i odvažnijom. Najniži donji rakurs popularno se naziva žabljom perspektivom. Suprotno, gornji rakurs je prizor promatran od gore prema dole. Kamera se nalazi iznad snimanog objekta koji se doima manjim, slabijim, nemoćnijim, prepuštenim sudbini. Na taj način se primjerice u filmu naglašava inferiornost kukaca. Najviši gornji rakurs naziva se i ptičjom perspektivom.

Nadalje, svaki film se sastoji od niza kadrova, neprekinutih filmskih snimki. Kadrovi mogu biti kratki ili dugi, a možemo ih dijeliti i na razne druge načine, primjerice s obzirom na promatrača. Tako na primjer, u filmu "Hrabri mališan" možemo uočiti tzv. objektivni i subjektivni kadar.

U slučaju objektivne kamere koja se često koristi u dokumentarcima o životinjama i prirodi, kamera je svjedok. Gledatelj vidi ono što i kamera vidi, te sve to djeluje vrlo stvarno i

neutralno, kao da se i mi nalazimo na mjestu snimanja. S druge strane, subjektivna kamera pak pokazuje viđenje jednog od likova, neke osobe iz filma. Vidimo svijet njegovim očima, jer kamera imitira njegov pogled i gleda umjesto njega. Primjerice, gledatelj vidi scenu kroz oči životinje (pogled muhe ili pauka). Takva subjektivna kamera omogućuje gledatelju da više ne bude samo svjedok, već da se uključi u akciju.

Zadatak:

Da bi bolje razumjeli ovaj proces, učenici mogu zamisliti i napisati unutarnji monolog lika (pr. bubamare) čiju subjektivnu viziju vidimo na ekranu. Neka pokušaju zamisliti riječi lika u nekoj sceni koja ih se dojmila.

DODATNE AKTIVNOSTI ZA UČENIKE:

- Kojom ocjenom (od 1 do 5) biste ocijenili ovaj film i zašto? Napišite filmsku kritiku.
- Umnožite ilustracije likova iz filma (slikovni prilozi u vodiču) te ih podijelite djeci. Zajedno ih opišite i potom obojite.

IZVORI:

- Krešimir Mikić, *Film u nastavi medijske kulture*, Educa, Zagreb, 2001.
- http://minuscule-web-production.s3.amazonaws.com/pdfs/MINUSCULE_POSTER%20PEDAGOGIQUE.pdf
- <http://editus.hr/index.php/press/item/24-hrabri-malisan/24-hrabri-malisan>

* Kako bi Kino Valli poboljšalo produkciju kvalitetnih filmskih naslova za djecu i mlade, voljeli bismo dobiti i povratnu informaciju učenika, nastavnica i nastavnika. Svoje osvrte i razmišljanja možete nam slati na fus@kinovalli.net



Projekt FUŠ realiziran je uz potporu





