



**cinemini**  
europe



Jak vytvořit přínosný  
filmový zážitek s filmem  
**PODIVUHODNÉ KOLO**



## Filmově-výchovný program pro děti ve věku 3–6 let

Na děti od raného věku působí nejrůznější druhy umění. Film je coby audiovizuální médium pro většinu dětí obzvláště přitažlivý a přístupný. Nezajímají se však pouze o narativní a dokumentární filmy, příznivě reagují také na abstraktní a experimentální díla, která ponechávají dostatek prostoru pro představivost.

Pro děti je konzumace filmů každodenní zkušeností. Jak však ze sledování filmu učinit přínosný zážitek? Jak a co všechno můžeme děti učit o filmu a médiích v nejtětlejším věku, který je nejvíce formativní? Na tyto otázky se praktickým způsobem snaží odpovědět filmově-výchovný program Cinemini Europe, který zahrnuje filmy, aktivity a vzdělávací materiály pro děti od 3 do 6 let.

Cinemini Europe nabízí dětem a jejich průvodcům příležitost, jak smysluplným a poutavým způsobem objevovat rozmanitý svět kinematografie. Věříme, že důležitější je film prožít, než mu jen rozumět. Sledováním filmů, hrou i reflexí chceme přispět k rozvoji kreativity a kritického myšlení a pěstovat lásku k filmu.

Evropský projekt Cinemini Europe je iniciativou organizací Das Österreichische Filmmuseum, Deutsches Filminstitut & Filmmuseum, Eye Filmmuseum, Kinodvor Cinema Ljubljana, Taartrovers a podporuje jej program Creative Europe.

**Tento materiál podporuje vytváření  
přínosných aktivit v oblasti filmové  
výchovy.**

# PODIVUHODNÉ KOLO (BIZZARRIE DI UNA ROTA)

Režie	neznámý
Země	Itálie
Rok	1908
Výroba	Rossi & C., Turin
Délka	3 minuty
Obraz	černobílý
Zvuk	němý film



## Synopse

Během opravy koňského povozu chlapec popadne kolo a rozkutálí ho z kopce směrem k městu. Kolo se valí stále dál a cestou má na svědomí jednu nehodu za druhou. Nakonec za kolem všichni běží, aby celou spoušť zastavili. Podivuhodné kolo je slapsticková groteska, která se točí kolem neovladatelného předmětu a zmatků, které stále dokola a v nekonečných variacích vyvolává.

## Estetika filmu

*Podivuhodné kolo* je slapsticková groteska, jejíž páteří je objekt, který se vymkne kontrole a spustí řadu dramatických, zábavných a nečekaných situací. Začátek filmu je vlastně jen rámcem, který určuje výchozí bod celé cesty. Odsud se kolo kutálí dolů z kopce nebo se valí silničkami přes vesnici či městečko.

Repetitivní struktura filmu vytváří jasné očekávání. Ve třetím záběru již víme, co se stane, a víme, že se kolo dostane do záběru a srazí jednu či více osob v obraze. Napětí, které nicméně vzniká, závisí na dvou prvcích. Zaprvé, ačkoli víme, že se kolo co nevidět objeví, nevíme, z jaké strany do záběru vletí. Nakonec se kolo přikutálí zleva a zprava, zezadu či z místa, kde stojí kamera, dveřmi či zpoza zdi a pokaždé vytváří okamžik překvapení. Zadruhé, víme sice, že kolo způsobí nějakou škodu, nevíme však přesně jakou, kolik lidí se tam připlete a jak dramaticky se celá situace vyvine. Přestože je tedy film předvídatelný, vtahuje nás do děje a po každé srážce napjatě čekáme na další nehodu.

## Tvůrci

Produkční společnost Carlo Rossi & C. založil v Turíně v roce 1907 chemik Carlo Rossi spolu s průmyslníkem Guglielmem Rembertem. Po nástupu techniků z Pathè-Frères vstoupila společnost díky spolupráci s dalšími významnými hráči v oboru na mezinárodní trh. Firma zanikla v roce 1908 a jeden z Rossiho společníků poté založil produkční společnost Itala Film.

## Jak vytvořit přínosný filmový zážitek

Obscená doporučení k práci s filmem:

- 1 Připravte pro děti smysluplnou projekci, ať už v kině, ve škole či ve školce (ideální prostředí: velké plátno, tma, zřetelný, ne však příliš hlasitý zvuk, prostor ke hře – instalace nebo jednoduše například stůl a papír či světlo a stín).
- 2 Na úvod si s dětmi povídejte o filmu a o projektu. Zeptejte se na jejich osobní zkušenost s filmem, zda již někdy byly v kině, řekněte jim více o projektu a návštěvě, proberte s nimi pravidla.
- 3 Představte daný film či filmy a společně se na ně podívejte.
- 4 Dovolte dětem, aby k filmovému zážitku pohybem vyjadřovaly své reakce a podělily se o své pocity, myšlenky a komentáře.
- 5 Vytvořte bezpečné prostředí pro diskusi a podpořte otevřenou debatu. Dovolte dětem, aby vyjádřily svůj názor, hledaly souvislosti, objevovaly nová spojení a zamyslely se nad rozdílným výkladem filmu (viděly ve stejném díle některé věci odlišně?).
- 6 Dovolte dětem, aby filmovou zkušenost zpracovaly volnou hrou (s některou z instalací nebo s vybranou jednodušší alternativou).
- 7 Rozdejte dětem pracovní karty a nechte je, aby si hrály ve skupinkách či samostatně.
- 8 Opakovaná projekce filmu: podívejte se na film znovu (a pak ještě jednou: děti mají opakování rády a opakováním se učí).

## Doporučená diskuse a aktivity

- 1 Před promítáním: pusťte nejprve jen úvodní záběr filmu, než se dá kolo do pohybu. Film zastavte a zeptejte se dětí, co se v záběru stalo a co se podle nich bude dít dál. Rozvedte společně jejich představy a pak jim pusťte celý film.
- 2 Povídejte si o jejich reakcích na zhlédnutý film (patrně budou nadšené). Zeptejte se, jestli jim film přišel zábavný. Pokud ano, proč?
- 3 Povězte dětem něco o slapstickových groteskách a o popularitě žánru. Zdůrazněte, že grotesky se zaměřují na interakci lidí s předměty, které si žijí vlastním životem. Požádejte děti, aby si ve školce našly nějakou věc, kterou pak představí ostatním a zahrnou ji do vymyšleného příběhu, který bude obdobou zhlédnutého filmu.

### Pracovní karty

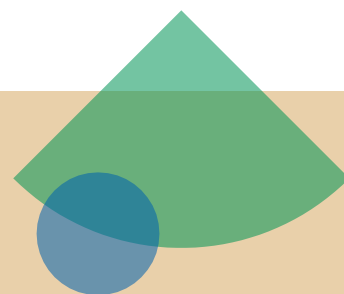
Ke každému filmu projektu Cinemini Europe jsou určeny dvě či více pracovních karet. Pracovní karty jsou pěkným suvenýrem, který dětem daný film připomíná. Úkol na každé kartě děti vybízí, aby se nad filmem zamyslely více do hloubky. Jednoduché a zábavné aktivity jako kreslení, tanec, dramatické ztvárnění nebo vyprávění podporují rozvoj nejrůznějších dovedností (např. jemná motorika, řeč, naslouchání, sociální a emocionální dovednosti). Děti mohou karty vypracovat ve skupinách či samostatně, ve třídě či doma.

### Další doporučené filmy

Film *Podivuhodné kolo* mohou vhodně doplnit další tituly z projektu Cinemini Europe:

*Bourání zdi* – tento raný film dokazuje, že film vždy umožňoval nejen zachytit skutečný svět, nýbrž jej také přeměnit na svět, který existuje výlučně v kině.

*Můj šťastný konec* – film je příkladem současného filmu, který využívá podobný druh humoru, v tomto případě se však jedná o animaci.



#### O projektu

Cinemini Europe je iniciativou



Projekt podporuje

Co-funded by the  
Creative Europe MEDIA Programme  
of the European Union

