



**cinemini**  
europe



Jak vytvořit přínosný  
filmový zážitek s filmem

**RYBKA**



## 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.

# RYBKA

<b>Režie</b>	Sergej Rjabov
<b>Země</b>	Rusko
<b>Rok</b>	2007
<b>Výroba</b>	Irina Krakosyan
<b>Délka</b>	10 minut
<b>Obraz</b>	barva
<b>Zvuk</b>	zvukový film



## Synopse

Dívka jde s kočičkou na procházku. Na zamrzlém jezeře potká muže, který v díře v ledu chytá ryby. Jedna zabere a rybář ji hodí na led. Dívce je rybky líto a chce ji hodit zpátky do vody, rybář jí v tom však zabrání. Situace dívku pronásleduje ještě ve snu, kde se rybku před zarostlým rybářem znovu snaží zachránit.

## Estetika filmu

Děj filmu se odehrává za doprovodu několika klasických skladeb Petra Iljiče Čajkovského, Felixe Mendelsohna, Johannese Brahmsa a Maurice Ravela. Skladby obrazu nedodávají jen melodii, nýbrž zachycují atmosféru dané scény, od bezstarostné procházky a děsivého setkání s vousatým mužem až po znovuzrození rybky v dívčině snu.

Další estetickou osou filmu je opakované využití kontrastu mezi vlhkou, jednolitou barevnou paletou a jejími variacemi podle různé denní doby a mezi lesklými, třpytivými objekty, jako jsou voda, hvězdy či ryby.

Tento kontrast je spojen s oběma narativními vrstvami, které film buduje a proplétá. Na jedné straně máme dívčinu reálnou zkušenost – zimní procházka, setkání s vousatým mužem, děti, které si hrají před domem. Na druhé straně je pak snový svět, do kterého se propadne a kde se setkává s některými věcmi a postavami ze skutečného světa, které však projdou surrealistickou proměnou. Tento svět proto nefunguje podle normálních pravidel, nýbrž podle toho, co si dívka o daných věcech a prvcích myslí.

## Tvůrci

Sergej Rjabov je režisér, umělec a animátor, který se narodil v roce 1977 v ruském městě Šelkovo. Vystudoval Gerasimovovu státní univerzitu kinematografie a poté v Moskvě točil animované filmy pro řadu studií. Celý film *Rybka* natočil na animačním stole, který si vlastnoručně vyrobil v obýváku.

## Jak vytvořit přínosný filmový zážitek

Obecná 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 Pusťte dětem ukázky ze čtyř klasických skladeb, které tvoří soundtrack filmu. Požádejte je, aby zavřely oči, hudbu si poslechly a potom vám řekly, jaké pocity či představy v nich jednotlivé skladby vyvolávají.
- 2 Povídejte si s dětmi o snové sekvenci. Zaměřte se na to, čím se snový svět liší od světa, ve kterém se odehrává zbytek filmu. Porovnejte, jak je vousatý muž zachycen na začátku a jak vypadá v dívčině snu.
- 3 Povídejte si s dětmi o všech věcech ve filmu, které byly lesklé, a debatujte o tom, co mají společného.

## Pracovní karty

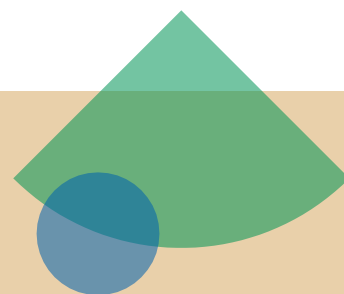
Ke každému filmu projektu Cinemini Europe jsou určeny dvě či více pracovních karet. Pracovní karty jsou pěkným suvenýrem, který dětem daný film připomíná. Úkol na každé kartě děti vybízí, aby se nad filmem zamyslely více do hloubky. Jednoduché a zábavné aktivity jako kreslení, tanec, dramatické ztvárnění 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 *Rybka* mohou vhodně doplnit další filmy z projektu Cinemini Europe:

*Malý Cousteau* – další příklad toho, jak filmy vytvářejí subjektivní, snové, surrealistické světy.

*Hadí tanec* – ve spojení s *Rybkou* můžete s dětmi diskutovat o tom, že i ve filmech bez příběhu barvy dokážou vyvolat emoce. Když pak k tanci přidáte jiný hudební doprovod, můžete dětem ukázat, že hudba zásadním způsobem ovlivňuje naše vnímání obrazu.



### O projektu

Cinemini Europe je iniciativou



Projekt podporuje

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

