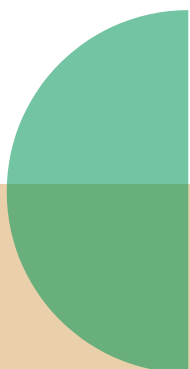
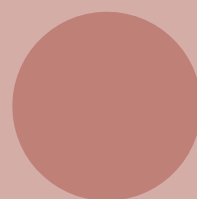
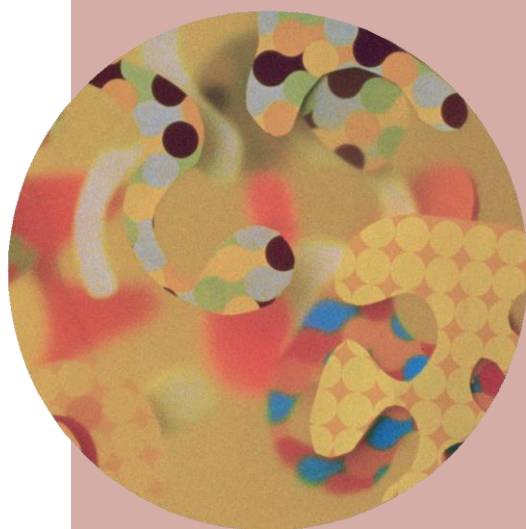
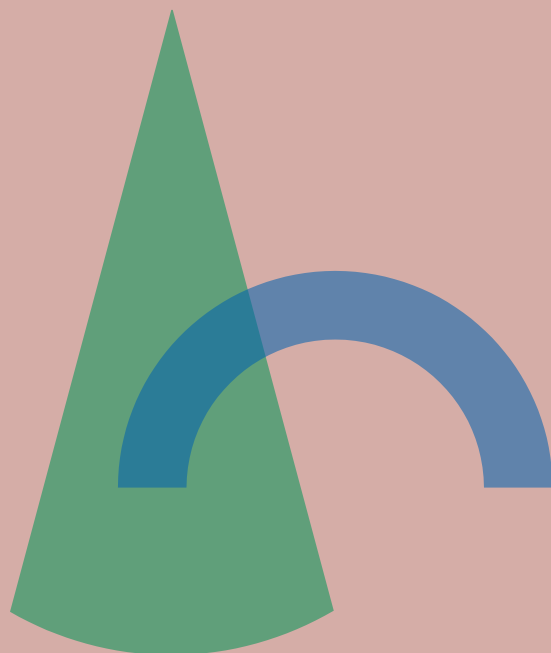
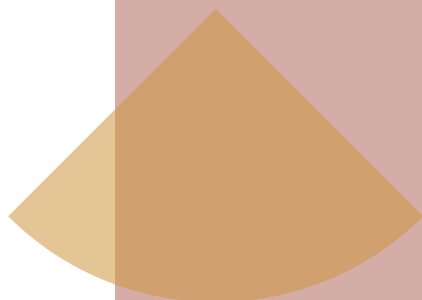




**cinemini**  
europe



Jak vytvořit přínosný  
filmový zážitek s filmem  
**KLUBKOHRAŇÍ 2**



## 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.

# KLUBKOHRANÍ (FADENSPIELE 2)

<b>Režie</b>	Ute Aurand, Detel Aurand
<b>Země</b>	Německo
<b>Rok</b>	2003
<b>Délka</b>	8 minut
<b>Obraz</b>	barevný
<b>Zvuk</b>	zvukový film



## Synopse

Animovaný film, který režisérka Ute Aurandová natočila ve spolupráci se svou sestrou, malířkou Detel Aurandovou. Film se natáčel ve studiu i venku, v lese i na polích a jednotlivé prvky se různě skládaly a posouvaly, zatímco celý proces se okénko po okénku dokumentoval na 16mm kameru. Papír, dřevo, plast i látka se stávají nekonečně pohyblivými a tvárnými předměty, které spolu s vlastními proměnami proměňují také svět kolem sebe.

## Estetika filmu

*Klubkohraní 2* je stop motion animace, která se točila 16mm kamerou Bolex. Tato kamera vedle frekvence 24 snímků za sekundu dokáže pořizovat série jednotlivých fotografií.

Film se odehrává v několika prostředích, kde režisérky pomocí dlouhých barevných pruhů látky vytvářejí vzory a struktury, které dokážou proměnit zasněžený les v abstraktní malbu. Aranžují a posouvají také abstraktní díly skládky do vzorů a hrají si s bílými a černými čtverci.

Je třeba zmínit, že cílem filmu není ani tak dosažení dokonalé iluze. Spíše jen animuje předměty a zároveň nás na animaci upozorňuje prostřednictvím drobných skoků a vkládáním neanimovaných záběrů, ve kterých byl objekt, který se hýbe (ručně nebo díky tomu, že se míč kutálí z kopce), jednoduše natočen.

Vytvářením vzorů z abstraktních objektů v reálných lokacích si film opakovaně pohrává s perspektivou, hloubku lesa promění na plochu barevných vzorů a zase zpět. Divák si tak uvědomuje, že ačkoli nám film zdánlivě předkládá trojrozměrný prostor, jde jen o obrazy promítané na rovný povrch.

## Tvůrci

Ute Aurandová se narodila v roce 1957 německém Frankfurtu, vystudovala DFFB – Německou filmovou a televizní akademii v Berlíně a jako režisérka pracuje od roku 1980. Její filmy, které točí 16mm kamerou, se dají popsat jako experimentální filmová poezie. Působí také jako kurátorka filmových programů se zaměřením na ženskou režisérku a experimentální film.

Její sestra Detel Aurandová je umělkyně a malířka. V její tvorbě jsou zastoupeny instalace, malba i kresba a s Ute opakovaně spolupracovala na sérii Klubkohraní.

## 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 Začněte si s dětmi o filmu povídat, zjistěte, co si o filmu myslely, a požádejte je, aby popsaly sekvence, které jim utkvěly v paměti.
- 2 Upozorněte děti na koncept kontrastů – mezi barevným a černobílým obrazem, mezi pohybem a nehybností, mezi hloubkou a povrchem. Připravte si fotografie, které některé z těchto vlastností ilustrují, vytiskněte je a požádejte děti, aby k sobě přiřadily fotografie, které kontrasty zachycují.
- 3 Pomocí telefonu/tabletu a animační aplikace (např. Stop Motion Studio: <https://www.cateater.com>) vytvořte vlastní animovaný film. Požádejte děti, aby si vybraly předměty, které chtějí animovat, a prostředí, kde film chtějí točit.

## Pracovní karty

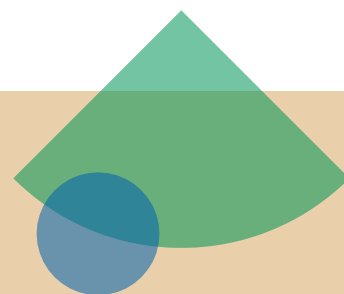
Ke každému filmu projektu Cinemini Europe jsou určeny dvě či více pracovních karet. Pracovní karty jsou pěkným suvenýrem, který dětem daný film připomíná. Úkol na každé kartě děti vybízí, aby se nad filmem zamyslely více do hloubky. Jednoduché a zábavné aktivity jako kreslení, tanec, dramatické ztvárnění 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 *Klubkohraní 2* mohou vhodně doplnit další tituly z projektu Cinemini Europe:

*Bourání zdi* – tento raný film vám pomůže mluvit o kinematografii coby o umění, které se o pohyb zajímá a zároveň jej vytváří (v tomto případě jde o dělníky, kteří kráčí zpět).

*Barevná skříňka* – tento film představuje další způsob, jak vytvořit pohyb, tentokrát malováním obrazů přímo na filmový pás.



### O projektu

Cinemini Europe je iniciativou



Projekt podporuje

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

