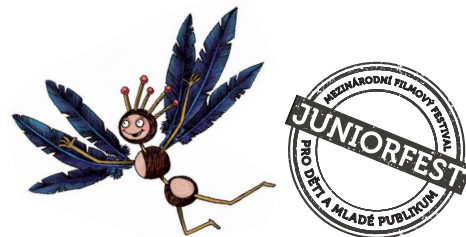


Mezinárodní filmový festival pro děti a mladé publikum

JUNIORFEST



TONDA, SLÁVKA A KOUZELNÉ SVĚTLO

Česká republika, Slovenská republika, Maďarsko / 2023 / 80 minut / režie Filip Pošivač / doporučený věk 8+ / v českém znění

Trailer filmu naleznete na: www.juniorfest.cz

Autorka materiálů: Bc. Tereza Nová

PŘED PROJEKČÍ

Cílem otázek není získat správné odpovědi, ale přemýšlení nad audiovizuálním dílem – filmem. Před projekcí s dětmi rozebereme filmový plakát. Plakát je sám o sobě vizuálním dílem. Měl by ale také zaujmout a naznačit, o čem film bude. Po projekci mohou děti zhodnotit, zda je plakát dobře ztvárněn a pomohl by jim při výběru filmu, na který půjdou do kina.

- Na plakátu je poměrně dost prvků – dáme dětem prostor k tomu, aby popsaly, co na něm vidí. Procvičujeme s nimi tak vyjadřovací a pozorovací schopnosti.
- Děti mohou zaujmout kouzelné prvky na plakátu: jedno z dětí svítí, květiny rozkvétají v zimě.
- Díky tomu, že chlapec na plakátu svítí, může plakát v dětech vzbudit zvědavost, o čem příběh asi bude. Necháme děti vyjádřit, zda by je takový plakát zaujal a motivoval ke zhlédnutí filmu.

PO PROJEKCI

Příběh filmu

Tonda žije se svou rodinou ve starém domě. Rodiče se o něj velmi bojí. Tonda totiž není obyčejný kluk, je to kluk, který svítí. Do domu se stěhuje Slávka – záhadná dívka s kouzelnou baterkou, která odhaluje všechny Slávčiny představy. Slávka ukazuje Tondovi kouzelný svět baterky a Tonda vezme Slávku na oplátku do svého bunkru. V domě se však děje něco divného. Kolem poletují chomáčky tmy a děti objevují, že starý domovník u sebe přechovává velké černé monstrum, které žere baterky. V domě pomalu mizí světlo. Pradávné strašidlo, které tady bylo odjakživa, mění svou velikost i barvu podle toho, jací jsou kolem něj lidé. A že v tomto domě na sebe lidé umí být pořádně zlí! Slávčina maminka se chce odstěhovat, protože už temnotu v domě nemůže unést. Tonda se tak rozhodne přivést světlo zpět do domu. Obětuje se a skočí obludě, která požírá světlo, přímo do chřtánu. Tonda tak obnoví světlo v domě, pomůže strašidlu zbavit se temnoty a zároveň se z něj stává normální kluk, který sice přišel o své světlo, ale dobrým a odvážným skutkem zachránil všechny obyvatele domu.

K vyprávění příběhu si připravíme pomůcku – dramatický oblouk:

- 1. ÚVOD:** Seznamujeme se s postavami. Ptáme se dětí, jak probíhá ve filmu seznámení s postavami – co se dozvídáme o Tondovi (má dlouhou dobu na hlavě krabici nebo masku) a co o jeho rodině?

2. **ZÁPLETKA:** Jaká je Slávka a co přináší do Tondova života? Tonda hledá kamarádku/kamaráda. A společně se Slávkou, která mu přijde záhadná, se snaží odhalit tajemství domu.
3. **VYVRCHOLENÍ:** Chomáčky temnoty jsou všude kolem. Slávčina maminka panikaří a chce se odstěhovat. Domovník umírá a nová domovnice chce vše zničit. Děti se rozhodnou, že všemu přijdou na kloub.
4. **OBRAT:** Najednou je však všechno jinak – Tonda se nechce smířit s tím, že se Slávka musí odstěhovat, a tak se rozhodne pro velmi odvážný čin.
5. **ROZUZLENÍ:** Na konci filmu se postavy smíří – Tonda už nesvítí, rodiče nejsou na Tondu tak přísní, maminka Slávky již nechce odjet a zlá sousedka je jako vyměněná.

- Necháme děti vyjmenovat kouzelné prvky ve filmu: svítící Tonda, kouzelná baterka, strašidlo, domovník proměňující se v rostliny, obrovský bunkr.
- Příběh svítícího Tondy je hlavně o tom, jaké to je, když je někdo jiný než ostatní, o odvaze, dobrém skutku a světlu a tmě. Děti tak mohou rozvést hlavní myšlenku filmu – pocit jinakosti mezi dalšími dětmi. Nabízí se nám možnost diskuze:
 - Také jste se někdy cítili jako Tonda?
 - Znáte někoho, komu se jiní vysmívali, jako Ernestína Tondovi? A proč to Ernestína dělala?
 - Jak můžeme takovým lidem pomoci? A jak pracovat se svými pocity, aby nám bylo lépe? Na koho se můžu obrátit, když se mi někdo vysmívá a cítím se odstrčen/a?

Jak byl film vytvořen?

Ptáme se dětí, jaký je rozdíl mezi hraným a animovaným filmem, jak tyto filmy vznikají.

- Film je loutkovou animací.
- Filip Pošivač: vystudoval filmovou grafiku na VŠUP, ilustruje dětské knihy a věnuje se tvorbě animovaných filmů. Níže uvedená díla jsou díla filmová (animace) i knižní. Můžeme si s dětmi pustit ukázky nebo vyhledat tituly v knihovně.
 - **Až po uši v mechu**
 - **Medvědí příběhy**
 - **Kuba Tuba Tatubahn**
 - **Všechno je to na zahradě**

Odkazy na umění

Pojďme si s dětmi projít odkazy na umění a umělecké styly, které se ve filmu objevují.

- Pustíme dětem ještě jednou krátkou scénu 00:15:41 – 00:15:50. V této scéně se objevuje socha, která odkazuje na dílo sochaře **Olbrama Zoubka**. Je vhodné říci si o tomto významném sochaři více. Můžeme dát dětem prostor, aby na internetu vyhledaly jeho dílo, které se soše podobá.
- Téma můžeme rozvést – další odkazy na umělecká díla ve filmech. Ptáme se dětí, zda se ve filmech setkalys významnými uměleckými díly: mohou to být slavné obrazy jako třeba *Mona Lisa*, architektonické památky, hudba apod.

- **Surrealismus** – necháme děti vyhledat na internetu či ve školní knihovně, co to surrealismus je. Jedná se o umělecký směr, který zachycuje různé lidi, předměty, situace (v hudbě tóny), které se k sobě zdánlivě nehodí. Umělecká díla působí snově, jako by vše bylo možné. Jedná se o umělecké zachycení stavu osvobození mysli. Poté děti mohou hádat, které prvky ve filmu na surrealismus odkazují (svítící člověk, domovník, ze kterého rostou květiny, bunkr, který se zdá malý, ale uvnitř je nekonečný, mrkající maska apod.)
- Závěrem můžeme s dětmi rozebrat obraz Salvadora Dalího: **Persistence paměti** (1931)

Praktická část

Pokud to umožňuje časová dotace a technika, má vždy smysl filmovou výchovu propojit s praktickým audiovizuálním úkolem.

Pojďme si vytvořit krátkou scénu s loutkou, aby děti věděly, jak se s loutkou při animovaném filmu pracuje. Můžeme použít program Stop Motion Video (aplikace zdarma). Fotografujeme loutku okénko po okénku, vždy s jemným posunem. Předem máme vymyšlený scénář (loutka se projde po stole, loutka bude zvedat ruce nahoru a dolů apod.) Poté si výslednou scénu pustíme a rozebíráme, jak je náročné vytvořit touto technikou Stop Motion celý film.

Mezioborové inspirace pro pedagogy

Práci s filmem je možné realizovat v rámci různých vzdělávacích oblastí, oborů či témat, například:

- **Přírodopis** – květiny a exotické ptactvo
- **Dramatická výchova** – Zkus si zahrát za pomoci světél z lamp nebo žárovek stínové divadlo.
- **Praktické činnosti** – Navrhni bunkr, který by mohl být postaven pro děti ve školce nebo v dětském domově.
- **Fyzika** – světlo – vznik žárovky, Edison (můžeme probrat i vznik filmu, na kterém se T. A. Edison podílel)
- **Výtvarná výchova** – Nakresli své strašidlo, které pohlcuje světlo.
- **Literatura a český jazyk** – význam cizího slova a český překlad – *genius loci*