



„EXIT” reż. Grzegorz Koncewicz

Opracowanie Dobromiła Deluga

## I. PODSTAWOWE TECHNIKI NAUCZANIA

STOPKLATKA	
Wskazówki dla nauczyciela	Pytania do uczniów
<p>Pokaż kadr ukazujący głównego bohatera od tyłu (00:39).</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Dlaczego reżyser postanowił pokazać głównego bohatera od tyłu? Co umożliwiła taka perspektywa? Jaki to plan filmowy? <u>PODPOWIEDŹ:</u> Pokazanie bohatera z oddali umożliwiło zademonstrowanie jego miejsca pracy, jego sylwetka jest dobrze widoczna na tle migającego ekranu komputera – głównego narzędzia pracy nad animacją, nie widzimy twarzy bohatera, co jeszcze bardziej intryguje i skłania do pytań: Kim jest? Nad czym pracuje?</li></ul>
<p>Skontrastuj poprzedni kadr ze zbliżeniem twarzy bohatera (00:47).</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• W jaki sposób zbliżenie pomaga poznać postać, co uwypukla? W jaki sposób perspektywa „zza szyby” wzmacnia dramaturgię ujęcia?</li></ul>
<p>Pokaż kadr, w którym widać tańczącą w oku bohatera dziewczynę (01:04).</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Dlaczego reżyser zdecydował się na zaprezentowanie detalu ludzkiego oka? Jakie znaczenie ma ten zabieg w kontekście całej animacji? Jaka dziedzina sztuki wizualnej przechodzi od ogółu do szczegółu? Czego metaforą jest miniatura dziewczyny? <u>PODPOWIEDŹ:</u> W animacji wykorzystano konwencję komiksu, główny bohater obserwuje otaczającą go rzeczywistość, czerpiąc z niej inspirację do tworzonej animacji, dziewczyna stanie się towarzyszką przygód głównego bohatera (wątek miłosny ciągnąć się będzie przez całą animację) – warto też zwrócić uwagę na kłamrę kompozycyjną i ponowienie kadru na końcu animacji (08:34).</li><li>• Dla jakiego filmowego gatunku/konwencji ukazana scena jest charakterystyczna?</li><li>• Jakiego planu filmowego użyto?</li></ul>



Pokaż zestawienie kadrów i zadaj pytania:

- kadr ukazujący zbliżenie na ręce spotykających się w supermarkecie bohaterów (03:26),
- kadr ukazujący postać ludzką, która idzie przez ciemną ulicę (03:45),
- kadr przedstawiający wyłaniającą się zza drzwi – broń (04:45),
- kadr ukazujący potwora nadlatującego nad wieżę (06:53),
- kadr ukazujący spotkanie królika i żaby (08:05).

- Dla jakiego filmowego gatunku ukazana ikonografia jest charakterystyczna? Czy potraficie wymienić inne przedmioty, które „zagrałyby” w danym gatunku?

**PODPOWIEDŹ:** Więcej o gatunkach filmowych można przeczytać na stronie [Edukacja Filmowa](#). Przykładowe odpowiedzi do kadrów:

- melodramat, temat: wielka, nieszczęśliwa miłość, pojawiające się przeszkody na drodze do miłości, detal – spotykające się ręce bohaterów, atrybuty męskości i kobiecości, cielesność;
- film noir – miejsce akcji – miasto jako siedlisko zła, nocne kluby, ciemne ulice, silne kontrasty, operowanie cieniami, plan ogólny – postać ludzka słabo widoczna – widzimy głównie otoczenie;
- kino gangsterskie – detal – broń, napad, sceny akcji i pościgu, szybkie samochody, nocne kluby;
- film fantasy, magia i wydarzenia nierzeczywiste, wróżki, elfy, smoki, walka dobra ze złem, efekty specjalne, bogata sceneria, plan daleki – widać wieżę i część krajobrazu, perspektywa z lotu ptaka;
- baśń, magiczne stwory, mówiące zwierzęta, bazuje na legendach, antropomorfizm, baśniowa kraina, motyw wędrowki, plan pełny.

## DŹWIĘK I OBRAZ

### Wskazówki dla nauczyciela

Posłuchajcie wspólnie (bez warstwy wizualnej) fragmentu animacji (04:10–05:03).

Pokaż scenę rozgrywającą się w sklepie (02:54–03:40).

### Pytania do uczniów

- Jakie dźwięki słyszymy? Czy są to efekty akustyczne czy nagrano prawdziwe odgłosy życia? Dlaczego reżyser pozwolił by były one tak mocno słyszalne?
  - Czy widz jest w stanie zrekonstruować historię bazując wyłącznie na słyszanych dźwiękach? Dlaczego?
  - Dlaczego w animacji nie ma dialogów? Czy wpływa to na odbiór filmu? Co mogliby mówić bohaterowie gdyby w animacji były dialogi?
- PODPOWIEDŹ:** Warto zwrócić uwagę, że brak dialogu może być kolejnym dowodem na odwoływanie się przez autora do konwencji komiksu



<p>Pokaż scenę, w której dzieją się wydarzenia przyjemne dla bohatera i skontrastuj ją z wybraną sceną przemocy.</p>	<p>(w którym dialogi często są krótkie i lakoniczne), można podać również przykłady powieści graficznych, w których nie występują żadne dialogi, lub pojawiają się krótkie opisy np. „Fale” AJ Dungo.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Jak muzyka może komentować wydarzenia? Czy może oddawać stany emocjonalne bohaterów?</li></ul>
<b>CZOŁÓWKA I TYŁÓWKA</b>	
<p style="text-align: center;"><b>Wskazówki dla nauczyciela</b></p> <p>Wyświetl czołówkę filmu z napisem „Exit”.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Pytania do uczniów</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Jakie mamy oczekiwania wobec animacji widząc jej tytuł? W jaki sposób tytuł filmu nawiązuje do treści animacji?</li><li>• W jaki sposób warstwa wizualna czołówki (pierwsze 22 sekundy animacji) zostaje połączona z dziejącą się akcją animacji?</li></ul> <p><b>PODPOWIEDŹ:</b> Forma czołówki nawiązuje do treści filmu – przypomina migający ekran komputera, pulsujące piksele (szczegółowa analiza czołówki jest dostępna na stronie Filmoteki Szkolnej, w <a href="#">Lekcji 19: Między fikcją a rzeczywistością</a>), i nawiązania do początków kina – zarówno do twórców filmów awangardowych (proste formy i kształty, którym towarzyszy muzyka), jak i do charakterystycznego dla odtwarzanych film z projektora filmów „migotania”.</p>
<b>UJĘCIE</b>	
<p style="text-align: center;"><b>Wskazówki dla nauczyciela</b></p> <p>Pokaż fragment rozpoczynający animację (00:28–01:10).</p>	<p style="text-align: center;"><b>Pytania do uczniów</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Z czyjej perspektywy widzimy rozwój wydarzeń? Gdzie się znajdujemy? Jest noc czy dzień? Skąd to wiemy? Jaka jest pogoda? Czy ma to znaczenie?</li><li>• Co imituje mrugający obraz? Czego metaforą się czarne kropki?</li><li>• Jaki efekt daje zestawienie obrazów – widoku z okna oraz detalu oczu głównego bohatera?</li></ul>



Pokaż fragment, w którym bohater szuka inspiracji w swoim notatniku (01:13–02:25).

Pokaż fragment nawiązujący do kina gatunków (03:43–08:15).

- Czego symbolem może być tańcząca w oku bohatera dziewczyna? Jakie znaczenie dla tego fragmentu ma muzyka?
- Jaki kadr kończy to ujęcie? Z jakiej perspektywy widzimy głównego bohatera? Czy zastosowany plan filmowy ma znaczenie?
- Przy pomocy jakich narzędzi powstaje film animowany? Czym inspiruje się autor? Czy czerpie inspiracje z otaczającej go rzeczywistości? Z czego konkretnie?

- Jaką rolę pełni pojawiająca się ćma?

PODPOWIEDŹ: Można zaprezentować fragment „Łagodnej” Piotra Dumay [film wraz z omówieniem dostępny w Filmotece Szkolnej, [Lekcja 23: Malarskie inspiracje](#)], w którym podobnie została zilustrowana latająca mucha).

- Do jakich gatunków filmowych może nawiązywać zaprezentowany fragment? Jakie elementy można zauważyć? Jak, przy pomocy światła i cienia, budowane jest napięcie dramaturgiczne? Czy użycie koloru ma znaczenie?

PODPOWIEDŹ: Film gangsterski, film kryminalny, film czarny: podział bohaterów na złych (gangsterów) i dobrych, motyw przestępstwa (porwanie, przemoc), charakterystyczna ikonografia: ciemne ulice miasta, nocny klub, rewolwer, „czarno-biała” stylistyka podkreślająca widmowość świata, sceneria nocna, gra światła i cienia (warto porównać np. z filmem „Sokół Maltański” Johna Hustona), postać femme fatale, mafia. Można opowiedzieć uczniom o stylu Alfreda Hitchcocka, który bardzo dokładnie rozrysowywał sceny swoich filmów – ze szczególną lubością posługiwał się detalem (tzw. „MacGuffin” – przedmiot, wokół którego koncentruje się akcja), w jego filmach pojawia się również motyw everymena, który przypadkowo zostaje wplątany w serię kryminalnych wydarzeń.

- W jaki sposób następuje przejście pomiędzy jedną krainą, a drugą? Czy ten sposób przejścia między scenami jest typowy dla kina?



	<p><u>PODPOWIEDŹ:</u> Warto zestawić ze stylistyką komiksu (widoczne przejścia kadrów i graficznych elementów, upływ czasu, możemy również czytać przejście jak kolejne „odcinki/serie”).</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Gdzie znajduje się baśniowa kraina? Czy możemy odnaleźć w niej elementy kina science fiction?</li><li>• Jakie elementy mitologiczne oraz biblijne możemy wyodrębnić?</li></ul> <p><u>PODPOWIEDŹ:</u> Fantastyka naukowa jest gatunkiem wywodzącym się z literatury (m.in. z powieści Juliusza Verne`a), w którym człowiek penetruje odległe światy w poszukiwaniu prawdy – to z niej czerpał m.in. Georges Méliès – który nakręcił pierwszy film science fiction „Podróż na księżyc” (warto zobaczyć i porównać księżyc z ludzką twarzą – do słońca ukazanego w animacji „Exit”) i Fritz Lang („Metropolis”) – filmy bazują na nadprzyrodzonych, niespotykanych zjawiskach, które trudno racjonalnie wytłumaczyć (stąd niekiedy wprowadzenie religijnej i magicznej perspektywy). Odmianą fantastyki naukowej jest fantasy – z dominującym elementem baśniowej cudowności, wykorzystującym motyw i archetypy charakterystyczne dla baśni (motyw wędrowki bohaterów „Exit”). Można także pokazać uczniom malarstwo obrazujące mityczną Wieżę Babel lub ryciny z przedstawieniami m.in. Harpi czy Chimery.</p>
<b>TRANSFORMACJE RODZAJOWE</b>	
<p style="text-align: center;"><b>Wskazówki dla nauczyciela</b></p> <p>Po wyświetleniu uczniom całego filmu, zaproponuj wykonanie zadań.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Pytania do uczniów</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Po obejrzeniu sceny rozgrywającej się w sklepie (02:54–03:40) stwórz i nagraj dialogi, które mogliby wypowiedzieć bohaterowie</li><li>• Stwórzcie komiks o kolejnych przygodach poznanych bohaterów – można wykorzystać „story cubes”.</li><li>• Stwórzcie plakat filmowy promujący obejrzaną animację. Plakat musi pozostawać w jednej, wybranej konwencji gatunkowej, która pojawiła się w obejrzanej animacji.</li></ul>



## II. KLUCZOWE PYTANIA

### PRACA KAMERY

- Po co użyto charakterystycznych odjazdów i najazdów kamery? W których momentach filmu się pojawiają? Co umożliwiają?

**PODPOWIEDŹ:** Odjazdy i najazdy kamery to jedne z kilku możliwych ruchów kamery – najczęściej umożliwiają przybliżenie (najazd) lub oddalenie (odjazd) od danej postaci lub przedmiotu, użycie najazdu kamery zawęża pole widzenia (kadr) i pozwala reżyserowi zwrócić uwagę widza na filmowaną rzecz, odjazd kamery przeciwnie – oddalając nas od danej sceny, pozwala spojrzeć na nią z szerszej perspektywy.

- Na czym polega panorama? Dlaczego bohaterowie przemieszczają się pomiędzy jednym, a kolejnym „oknem opowieści”?

**PODPOWIEDŹ:** Panorama to ruch kamery na statywie – najczęściej od lewej do prawej strony, kamera nie zmienia swojego położenia, ale obraca się w osi, stosowanie panoram umożliwia śledzenie wędrówki bohaterów animacji, a przeskakiwanie pomiędzy „oknami” może nawiązywać do poetyki komiksu lub obnażać pracę animatora, który pracuje nad poszczególnymi kadrami filmu.

- Dlaczego autor skupił się na pokazaniu tak wielu detali? Dla jakiej dziedziny sztuki są one charakterystyczne?

**PODPOWIEDŹ:** Ukazanie tak wielu detali umożliwiło w prosty sposób odwołanie się do ikonografii danych gatunków filmowych, bardzo często twórcy komiksów wykorzystują detale (patrz opis poetyki komiksu w sekcji kompozycja).

### KOLORYSTYKA

- Dlaczego autor zdecydował się ograniczyć do kolorystyki czarno-białej? Czy rzeczywiście to „ograniczenie”?
- Czy użycie koloru zmieniłoby odbiór tej animacji? Jak zmieniłaby się czołówka?
- Jakie gatunki filmowe kojarzą się ze stylistyką czarno-białą?

### POSTACI

- Czy łatwo wymienić wszystkich bohaterów animacji?
- Czy występujących w animacji bohaterów można podzielić na „dobrych” i „złych”? Jakie są ich cechy? Do jakich stylów i kina gatunków mogłyby należeć?
- Czy można powiedzieć, że główny bohater to alter ego reżysera? Jakie są na to dowody?

### NARRACJA

- Kto opowiada historię? Czy w animacji jest widoczna postać narratora?
- Jak budowane jest napięcie – czy naprzemiennie wzrasta i opada?
- Czy w animacji występują nagłe zmiany akcji? W jakim celu narrator przenosi historię do różnych krain?
- Czemu służy końcowa scena animacji? Czemu służy klamra kompozycyjna na początku i końcu animacji?
- W jaki sposób historia przenosi się ze „świata rzeczywistego” do „świata wykreowanego przez autora”?

### MIEJSCE AKCJI

- Czy znamy dokładny czas akcji?
- Jak dwie płaszczyzny akcji można wyróżnić?



# Filmoteka Szkolna

- Czy łatwo wymienić wszystkie miejsca, w których rozgrywa się akcja animacji? Jak można opisać poszczególne elementy tych miejsc? Czy nawiązują one do różnych gatunków filmowych? Jakie budzą skojarzenia?
- Jakie charakterystyczne elementy poszczególnych krain można wymienić?

## UJĘCIA

- Jak często zmieniają się ujęcia (ujęcie to najmniejsza ruchoma część filmu od cięcia do cięcia montażowego lub od włączenia do wyłączenia kamery)?
- Czy film mógłby istnieć bez nich?
- Czy można opowiedzieć taką historię tylko jednym ujęciem?

## MUZYKA I DŹWIĘK

- Czy w animacji występują dialogi? Jakie inne rodzaje sztuk funkcjonują bez dialogów?
- W jaki sposób muzyka buduje nastrój danych scen? Czy muzyka oddaje nastrój głównego bohatera?
- Czy dźwięk oddaje emocje towarzyszące poszczególnym bohaterom?
- Czy brak dialogów wpływa znacząco na odbiór historii?

## MOTYWY

- Jakie elementy baśniowe można wyróżnić w animacji?
- Czy w animacji występują motywy nawiązujące do mitologii? Jak nazwać stwory pojawiające się w animacji?

- Jakie motywy biblijne można odnaleźć w animacji?

PODPOWIEDŹ: np. Wieża Babel, Adam i Ewa, Drzewo poznania dobra i zła itd.

- W jaki sposób w animacji zostaje skonstrastowana kultura i natura (np. miasto nocą kontra baśniowa kraina)?

- W jaki sposób animacja czerpie z poetyki komiksu?

PODPOWIEDŹ: Sprawdź sekcję kompozycja (poniżej).

- Jakie inne filmy są adaptacjami komiksów?

PODPOWIEDŹ: np. „Persepolis” reż. Vincent Paronnaud / Marjane Satrapi, „Snowpiercer: Arka przyszłości” reż. Joon-ho Bong, „Asterix i Kleopatra” reż. René Goscinny / Albert Uderzo.

- Jakie inne filmy są przykładami nurtu kina gangsterskiego?

PODPOWIEDŹ: np. „Ojciec chrzestny” reż. Francis Ford Coppola, „Człowiek z blizną” reż. Brian De Palma, „Mały Cezar” reż. Marvyn LeRoy.

- Jakie elementy kina gangsterskiego można odnaleźć w animacji?

- Na czym polega autotematyzm animacji „Exit”?

## KOMPOZYCJA (*MISE EN SCÈNE*)

- Co jest głównym tematem zaprezentowanej animacji?

PODPOWIEDŹ: Warto zwrócić uwagę na relację twórcy i jego dzieła – podglądanie twórcy w czasie jego pracy, świat wirtualny i realny, możliwości filmowej animacji.

- Jakie inne utwory nawiązują do nurtu „kina o kinie”?

PODPOWIEDŹ: Warto zapoznać się z hasłem „autotematyzm”, którego rozwinięcie dostępne jest na stronie [Akademii Polskiego Filmu](http://AkademiiPolskiegoFilmu), oraz przeczytać artykuł Alicji Helman „Autotematyzm – twórcza zdrada kina” na stronie [EdukacjaFilmowa.pl](http://EdukacjaFilmowa.pl), temu zagadnieniu poświęcona jest również [Lekcja 21: Kino o kinie](#) na stronie Filmoteki Szkolnej. Przykłady filmów: „Amator” reż. Krzysztof Kieślowski, „Wszystko na sprzedaż” reż. Andrzej Wajda, „Osiem i pół” reż. Federico Fellini.



# Filmoteka Szkolna

- Jaki to rodzaj animacji? Jakie są inne rodzaje animacji?

PODPOWIEDŹ: „Exit”, to animacja rysunkowa (klatki filmu mogą powstawać na kartkach, kalkach ale również w programach komputerowych). Inne techniki animacji to technika rysunkowa (np. „Reksio”), lalkowa (np. „Cyrk” Włodzimierza Haupego [film wraz z omówieniem dostępny w Filmotece Szkolnej, [Lekcja 58: Człowiek i świat](#)]), wycinankowa (np. „Labyrinth” Jana Lenicy), plastelinowa (np. „Za króla Krakusa” Zenona Wasilewskiego [film wraz z omówieniem dostępny w Filmotece Szkolnej, [Lekcja 59: Legendy i tradycje polskie](#)]), z materiałów sypkich, kombinowana (np. „Maszy-na” Daniela Szczechury [film wraz z omówieniem dostępny w Filmotece Szkolnej, [Lekcja 58: Człowiek i świat](#)]), czy non-kamerowa (np. „Polska kronika non camerowa nr. 1” Juliana Antonisza [film wraz z omówieniem dostępny w Filmotece Szkolnej, [Lekcja 15: W krzywym zwierciadle](#)]).

- Jakie elementy kina gatunków odnaleźć możemy w tej animacji?

PODPOWIEDŹ: Patrz opracowanie zawarte w części I Podstawowe techniki nauczania – STOP-KLATKA (zestawienie kadrów).

- W jaki sposób stylistyka tej animacji nawiązuje do stylistyki komiksu?

PODPOWIEDŹ: Budowa kadru filmowego podobna jest do budowy kadru komiksu (częste przejścia od ogółu do szczegółu, następujące po sobie sekwencje obrazów – komiks, tak jak kino, opowiada obrazami), ikoniczność znaków, przedłożenie warstwy obrazowej nad słowną (charakterystyczne w szczególności dla powieści graficznej), poszczególne części animacji przypominają serie/odcinki komiksu, autorzy komiksów często inspirowali się filmem lub literaturą.

- W jaki sposób początek filmu koresponduje z jego końcem?

## MONTAŻ

- Jakie znaczenie dla odbioru filmu ma zastosowany montaż?
- Czy obrazy w animacji zmieniają się szybko czy wolno?
- Czy przedstawione obrazy ukazane są chronologicznie?





## III. POMYSŁY NA ĆWICZENIA

### PISANIE I CZYTANIE

- Poproś uczniów o opisanie relacji bohaterów z animacji „Exit” i wyjaśnienie kim są przedstawione postaci? Co o nich wiadomo, a czego trzeba się domyślać? Czy bohaterowie spotkali się w rzeczywistości? Co ich łączy, a co dzieli? Do jakich motywów biblijnych nawiązuje ich relacja?
- Po wykonaniu poprzedniego ćwiczenia zachęć uczniów do wspólnej lektury wiersza Wisławy Szymborskiej „Na wieży Babel” i poproś o porównanie przedstawionej w nim relacji do relacji obejrzanej w animacji „Exit”.
- Poproś uczniów o wypisanie elementów właściwych dla:
  - kina akcji
  - melodramatu
  - kina gangsterskiego
  - kina science fiction

które można było odnaleźć w animacji „Exit”.

PODPowiedź: Wskazówki znajdziesz w części I Podstawowe techniki nauczania: STOPKLATKA.

- Poproś chętnego ucznia o przeczytanie na głos bajki **Jeana de La Fontaine pt. „Zając i żaba”** – a następnie wspólnie zastanówcie się, gdzie w animacji „Exit” pojawiają się podobni bohaterowie.

### SŁUCHANIE I MÓWIENIE

- Wysłuchajcie wspólnie z uczniami utworu **„Nowa Wieża Babel” w wykonaniu Budki Suflera**, a następnie zastanówcie się, w jaki sposób utwór ten nawiązuje do obejrzanej animacji? Na czym polega samotność w zglobalizowanym świecie?
- Poproś uczniów o wymyślenie dialogów dla niektórych postaci – niech uczniowie przeczytają je na forum, z podziałem na role, podstawiając pod odpowiednie obrazy filmowe. Uwaga! Warto zachować konwencje gatunkowe odpowiadające wybranemu fragmentowi.

### ĆWICZENIA PRAKTYCZNE

- Pokaż uczniom scenę z filmu **Sama Mendesa „Droga do zatracenia”** oraz **plansze z komiksu, na podstawie którego film ten powstał** – spróbujcie wspólnie odnaleźć elementy pojawiające się w animacji „Exit”, uczniowie dostają wydrukowane definicje „czarnego kina” wraz z jego cechami charakterystycznymi – czy pojawiają się one w animacji „Exit”?

PODPowiedź: Fragment „Drogi do zatracenia” koresponduje z fragmentami animacji „Exit” (szczególnie tymi nawiązującymi do kina gangsterskiego i czarnego kina) zarówno pod względem treści jak i formy. Wykorzystano podobną scenerię – nocny plener miejski, postaci w strugach deszczu. Pojawiają się światłocienie, słabe źródło światła pochodzące z latarni, dominacja czerni i bieli, przemoc, gang/mafia, broń. W warstwie dźwiękowej brak dialogu. Warto porównać ujęcie przedstawiające grupę mężczyzn „od tyłu” z tym przedstawionym w części I Podstawowe techniki nauczania STOPKLATKA punkt b) (bohater idzie samotnie przez ciemną ulicę). W animacji widzimy podobny do wykorzystanego w filmie ruch kamery – częste odjazdy i najazdy, wykorzystanie panoramy, w większości fragmentu kamera statyczna. Porównajcie wykorzystane w filmie i animacji plany filmowe m.in. zbliżenia na twarz bohaterów. Zastanówcie się nad korespondencją sytuacji wyglądu przez okno bohatera animacji (obserwacji rzeczywistości) oraz świadków strzelaniny we fragmencie filmowym – kto, kogo i w jakim celu obserwuje? Co z tego wynika?

### KSZTAŁCENIE WIELOKIERUNKOWE

- Podziel uczniów na grupy i rozdaj im obrazy, ryciny, kadry filmowe luźno powiązane z animacją „Exit” na przykład:



# Filmoteka Szkolna

- Peter Bruegel „Wieża Babel”
- Hieronim Bosch „Ogród rozkoszy ziemskich”
- rycina z bajki „Zając i żaba” Jean de La Fontaine
- Maks Ernst „Triumf surrealizmu”
- rycina przedstawiająca Harpię
- kadr z filmu „Podróż na księżyc” Georges’a Mélièsa
- Lucas Cranach „Adam i Ewa”
- plakat promujący film „Droga do zatracenia”, reż. Sam Mendes

Poproś uczniów, aby zastanowili się, w jaki sposób przedstawione dzieła mogą korespondować z krainami, przez które podróżowali bohaterowie animacji? Z wycinków gazet, wydrukowanych dzieł malarskich, kadrów z filmów, plakatów i reklam (uczniowie przynoszą je ze sobą na lekcję) stwórzcie własną krainę, składającą się z elementów występujących we współczesnej kulturze.

- Obejrzyjcie wspólnie z uczniami fragmenty „Podróży na księżyc” Georges’a Mélièsa oraz teledysk **The Smashing Pumpkins „Tonight, tonight”** i poszukajcie odniesień do pierwowzoru. Jakie elementy kina science fiction możemy odnaleźć w animacji „Exit”? Na podstawie zebranych informacji uczniowie są proszeni o stworzenie charakterystyki postaci do własnego filmu science fiction.
- Główny bohater animacji „Exit” czerpie pomysły wprost z otaczającej go rzeczywistości (przypomnij uczniom scenę z notesem, który przegląda bohater) – następnie przedstaw uczniom koncepcje tworzenia „lapbooka” – uczniowie proszeni są o stworzenie lapbooka na zadany temat np. motywy biblijne w otaczającym nas świecie, elementy kina gatunków w ostatnio widzianym blockbasterze itp. (przykładowy „**przepis na lapbook**” można odnaleźć na YouTube).
- Podziel uczniów na grupy – każdej grupie przydziel jeden plakat z filmów: „Sala Samobójców” oraz „Sala Samobójców. Hejter” Jana Komasy (w przypadku obu filmów powstało kilka plakatów, które znajdziesz bez problemu w zasobach internetowych) – rozdaj również instrukcję, która pomoże uczniom w analizie i interpretacji plakatów – istotne wskazówki znajdziesz w **Poradniku dla uczniów i nauczycieli Olimpiady Wiedzy o Filmie i Komunikacji Społecznej** (strony 69–75) rozdział: Analiza plakatu i sceny, pomocne mogą być również: Kryteria oceny analizy i interpretacji plakatu (strona 24): ANALIZA – Plastyczne środki wyrazu artystycznego (uczeń ma wskazać zastosowane środki wyrazu artystycznego na plakacie oraz podać ich funkcję) – kompozycja, kolorystyka, kształty/obiekty/postacie (wskazać dominanty), liternictwo, symbole/metafory/alegorie, aluzje i nawiązania kulturowe. INTERPRETACJA – sformułuj hipotezę interpretacyjną plakatu i uzasadnij ją dwoma argumentami. Zapytaj uczniów – na podstawie zaprezentowanych plakatów – jakie współczesne problemy związane z korzystaniem z Internetu mogą poruszać te filmy? Czy ich warstwa wizualna oddaje to, czego dotyczą?
- Porusz z uczniami temat: Czy współczesna technologia z możliwościami generowania sztucznych światów, jest zagrożeniem dla człowieka czy raczej spełnieniem jego marzeń? Spróbujcie znaleźć odpowiedź przy pomocy Metody 6 Kapeluszy de Bono. Po przedstawieniu wszystkich tez obejrzyjcie wspólnie **fragment filmu „Spider-Man: Daleko od domu”** – w jaki sposób współczesne filmy nawiązują do tego tematu? Czy potraficie wymienić inne?

Wykorzystano format analiz filmoznawczych przygotowany na podstawie opracowań British Film Institute.

Organizator:



Współfinansowanie:

