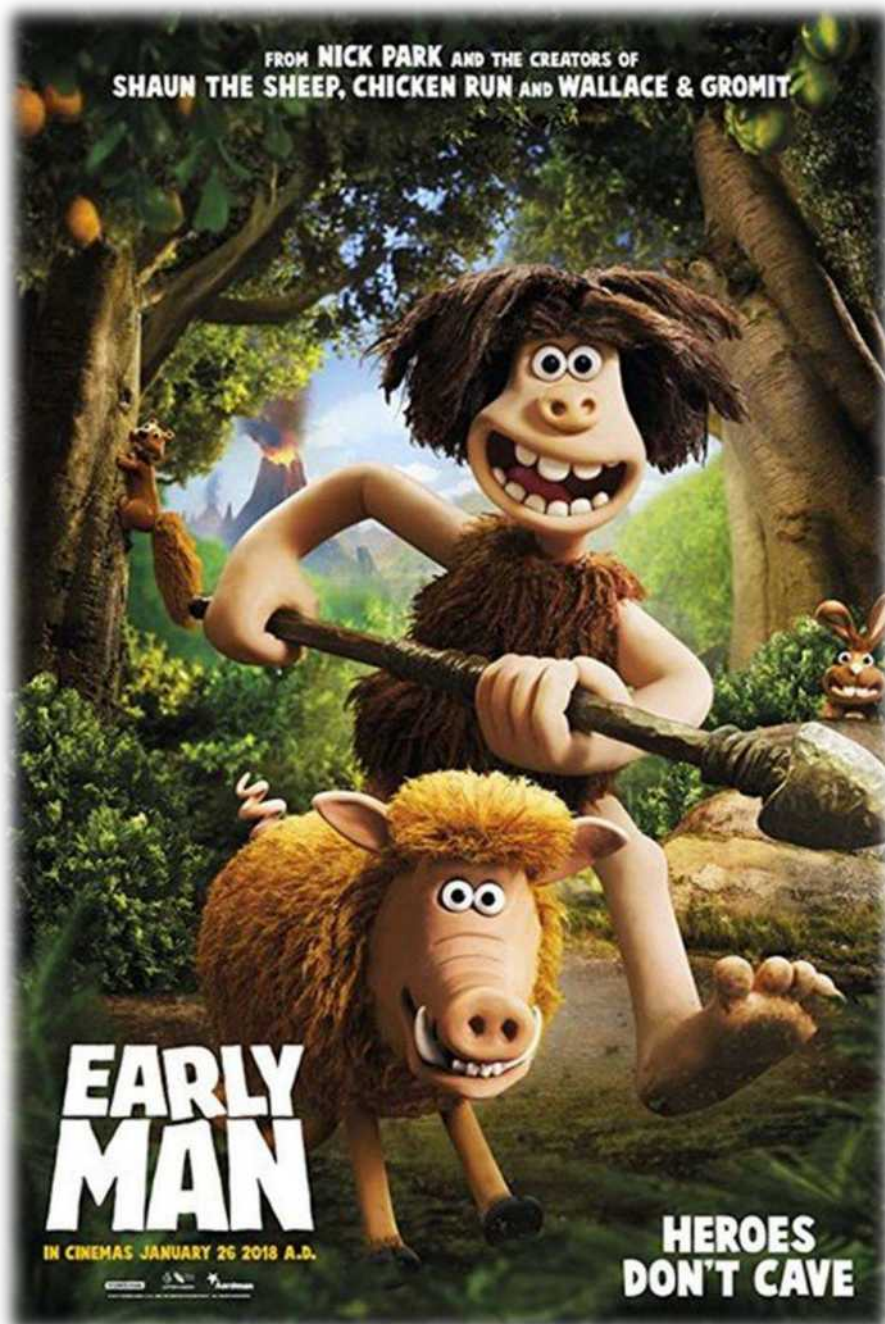




FUŠ – Film u školi Vam predstavlja film
DUGI IZ KAMENOG DOBA



DUGI IZ KAMENOG DOBA (EARLY MAN)

OSNOVNE INFORMACIJE

Zemlja i godina proizvodnje: Velika Britanija, 2018.

Trajanje filma: 85 min

Žanr: animirani, pustolovni, komedija, obiteljski

Režija: Nick Park

Scenarij: Mark Burton, James Higginson, Nick Park

Odjel za animaciju: Marta Arisa, Will Becher, Jill Beecher, Eva Bennett, Carmen Bromfield-Mason, Dug Calder,...

Montaža: Sim Evan-Jones

Glazba: Harry Gregson-Williams, Tom Howe

Zvuk: Antony Bayman, Dominic Boucher, Chris Burdon, James Cassidy, Danny Hambrook

Dizajner: Matt Perry

Vizualni efekti: Pat Andrew, Luis Arizaga Rico, Ella Askew, Johan Barrios

Producenti: Richard Beek, Sean Clarke, Alicia Gold, Ron Halpern, Paul Kewley

Distributer za Hrvatsku: Blitz

Najava filma: <https://www.youtube.com/watch?v=AKH6OirA9HY>

Prikladno za uzrast: DV i I. – IV. razredi OŠ

Korelacija s nastavnim predmetima: povijest, priroda i društvo, hrvatski jezik, likovna kultura, ...

Teme za raspravu: prapovijest, prošlost, avantura, stop animacija, animirani film, hrabrost, priroda, život u plemenu, praljudi, pećinski čovjek, prijateljstvo, životinje, borba, neprijatelji, sport, nogomet, ...



KRATKI SADRŽAJ

Kreator „Wallacea i Gromita“ skreće pozornost na zamišljeno porijeklo omiljenog sporta na svijetu, nogometa. Prije mnogo godina, nakon pada meteora, izmišljen je nogomet. No nekoliko tisućljeća kasnije, pleme Dugog, čovjeka iz kamenog doba, zaboravilo je na ovaj sport. Dugi, njegov ljubimac Hognob i ostatak plemena sada se radije bave (i ne baš tako) uspješnim lovom na zečeve. Miran život plemena biva ugrožen kada brončano doba pokuca na vrata, pod vodstvom Lorda Nootha, koji protjeruje pleme, kako bi iskopao bronzcu koja leži u njihovoj dolini. Grupa špiljskih ljudi pod vodstvom Dugog, i novom prijateljicom Goonom, prisiljena je pobijediti profesionalne nogometaše iz Real Bronzia kako bi spasila svoju idiličnu dolinu od pohlepnog Nootha.

Ova prapovijesna komična avantura napravljena je u **Aardmanovom animacijskom stilu**, poznatom po šarmantno glomaznim likovima od plastelina. Dugov širok osmijeh veoma podsjeća na Wallaceov zubat osmijeh, dok vepar Hognob ima sličnu vizualnu i komičnu notu kao i Gromit. Radnja je smještena u doba prapovijesti, kada su opasne zvijeri i dlakavi mamuti gospodarili zemljom. Priča prati pećinskog čovjeka koji zajedno sa svojim najboljim prijateljem, divljom svinjom Hognobom, pokušava ujediniti njihovo pleme u borbi protiv moćnih neprijatelja koji im prijete.

REDATELJ

Nick Park (rođen 6. prosinca 1958.), je engleski animator, redatelj i pisac najpoznatiji kao tvorac „Wallacea i Gromita“, „Creature Comforts“ i „Shaun the Sheep“. Park je bio nominiran za Oscara ukupno šest puta, a osvojio ih je četiri s „Creature Comforts (1989.)“, „The Wrong Trousers (1993.)“, „The Shave Shave (1995.)“ i „Wallace & Gromit:



Prokletstvo zečeva (2005.)“ Također je osvojio pet nagradi BAFTA, uključujući onu za najbolju kratku animaciju za „A Matter of Loaf and Death“, koja je ujedno i najgledanija televizijska emisija u Velikoj Britaniji 2008. godine. Za zaslugu svoj rad u animaciji, Park se od 2012. godine nalazi među britanskim kulturnim ikonama koje je odabrao umjetnik Sir Peter Blake.

PRIJEDLOG OBRADJE FILMA NA SATU

FILMSKI ROD I FILMSKI ŽANR

ANIMIRANI FILM

Ovaj film je po svom rodu animirani, napravljen po Aardmanovom animacijskom stilu. Animirani film je film nastao snimanjem crteža (crtanih ljudskom rukom ili na računalu). Tvorac prvog animiranog filma je Emile Reynaud, a prikazan je 28. listopada 1892. godine. Najpoznatiji tvorcii crtanih filmova su Walt Disney, Chuck Jones, Winsor McCay, Osamu Tezuka, Hayao Miyazaki, William Hanna, Joseph Barbera, Dušan Vukotić... **Za razliku od igranog filma ili dokumentarnog filma, u animiranome filmu su likovi i pozadina uglavnom nacrtani ili proizvedeni od drugih materijala: lutaka, prirodnih predmeta, artefakata, plastelina, pijeska.**

Prema stilskim oznakama u animiranome filmu postoji slična podjela kao i u igranim filmovima – **prema dužini i žanrovima**. U klasičnom animiranom filmu pripremni stupanj proizvodnje predstavlja razrada ideje ili teme u scenarij. Na osnovi scenarija izrađuje se knjiga snimanja koju u animiranome filmu tvori niz crteža, grupiranih u kadrove i sekvence, a koji ilustriraju radnju zamišljenoga filma, njegove bitne stilske i sadržajne karakteristike. Uz crteže, u knjizi snimanja naznačuju se i pokreti kamere (vožnje, panorame), montažne sponne (pretapanja, zatamnjenja, odtamnjenja) te naznake za dijalog, šumove i glazbu.

STOP ANIMACIJA

Likovi ovog filma su izrađeni od plastelina, pozadina je kombinirana sa računalnom animacijom, a film je sniman tehnikom stop animacije. Stop animacija (engl. stop-motion ili frame-by-frame: kadar po kadar) je tehnika animacije koja se koristi kako bi određeni objekt izgledao kao da se sâm kreće. Između svakog snimljenog kadra, objekt se po malo pomiče, što stvara iluziju pokreta kada se serija kadrova prikaže kao jedna cjelina. U ovoj tehnici se najčešće koriste figurice od gline, zbog lakoće mijenjanja njihovog položaja i oblika. Stop animacija je jedna od prvih animatorskih tehnika koja se koristila za izradu specijalnih efekata u filmovima. Omogućuje stvaranje privida kretanja stvari koje su inače nepokretne. Pomoću kamere koja može snimati kadar po kadar snima se željena scena, a zatim se objekt koji treba animirati malo pomakne nakon čega se snima slijedeća slika i tako redom.



RAČUNALNA ANIMACIJA

U posljednje se vrijeme vrlo često koristi **računalna animacija** koja je prvi puta primijenjena za stvaranje video-igrica, ali ju je razvoj tehnologije prenio i na film. **Računalna animacija obuhvaća razne tehnike, ali bit je da se animacija digitalno kreira na računalu.** Najčešće se pomoću raznih računalnih programa stvaraju modeli koji se zatim bojaju i animiraju u virtualnom okruženju. Računalna animacija, za razliku od stop animacije, ne traži da se svaki model postavi u svaku sekvencu pokreta, nego se oni postavljaju samo u ključne pozicije, a računalo izrađuje sve međupozicije.

OBITELJSKA KOMEDIJA

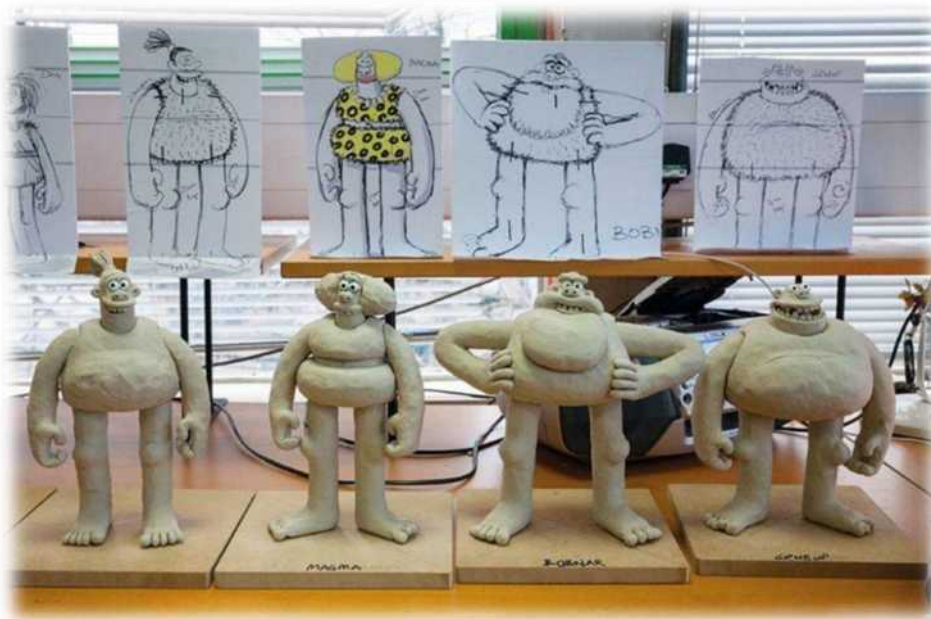
Po žanru je ovaj film **obiteljska komedija**. **Komedija je filmski žanr u kojem je naglasak stavljen na humor i komične situacije. Filmovi u ovom stilu imaju sretan završetak (uz iznimku crne komedije).** Komedija je jedan od najstarijih filmskih žanrova, neki od prvih nijemih filmova bile su komedije. **Obiteljski film je žanr koji sadrži prikladan sadržaj za mlađe gledatelje. Dok priča može privući mlađu publiku, postoje sastavnice filma usmjerene prema odraslima - poput duhovitih šala i humora. Ovaj žanr može sadržavati i mnoge druge žanrove u sebi, uključujući komediju, avanturu, fantaziju i animirani film.** Primjeri obiteljskih filmova su: Shrek, E.T., Sam u kući, Čarobnjak iz Oza itd.

BOBNAR





Redatelj Nick Park na filmskom setu filma "Dugi iz kamenog doba"



Izrađeni likovi iz filma i njihove skice

AARDMANOV ANIMACIJSKI STIL

Aardman Animations, Ltd. (također poznat kao Aardman Studios ili jednostavno Aardman) je britanski studio za animaciju sa sjedištem u Bristolu. Aardman je poznat po filmovima napravljenim tehnikama stop animacije i glinom, osobito onima s likovima od plastelina, Wallaceom i Gromitom. Nakon nekoliko eksperimentalnih kompjuterskih animiranih kratkih filmova kasnih 1990-ih, počevši od Owezata (1997.), Aardman je ušao na tržište računalne animacije s filmom Flushed Away (2006).

Neki od najpoznatijih filmova proizašli iz Aardmanovog studija su: „Pobuna u kokošinju“, „Janko Strižić film“, „Arthurov Božić“, „Pusti vodu da miševi odu“ te serija Wallace i Gromit“. Aardmanovi filmovi zaradili su milijardu dolara širom svijeta i prosječno 147 milijuna dolara po filmu. Svi njihovi filmovi stop animacije su jedni od najboljih filmova te tehnike, uključujući film „Pobuna u kokošinju“ („Chicken Run“ 2000.), koji je njihov najuspješniji film.

Više o nastanku Aardmanovih likova u filmu „Dugi iz kamenog doba“ možete pogledati na: <https://www.youtube.com/watch?v=stSYs7a2UHE>

<https://www.youtube.com/watch?v=wGa-eBLH11Y>

O filmu iza scene: <https://www.youtube.com/watch?v=USsALy36G24>





Postavljanje seta za film „Dugi iz kamenog doba“



Jedni od poznatijih Aardmanovih likova

PRAPOVIJESNO DOBA

Jedna od glavnih tema ovog filma je špiljski čovjek, kameno i brončano doba te nogomet i njegovo zamišljeno porijeklo nastanka. **Kameno doba je izraz kojim se označava najstarije razdoblje prapovijesti.** U okviru kulture toga doba čovjek je izrađivao oružje i oruđe pretežito od kamena, ne poznajući još obradu metala. Prvu periodizaciju prapovijesti definirao je danski arheolog Christian Jürgensen Thomsen 1836 g. te podijelio prapovijest na **kameno, brončano i željezno doba**, koje postaje temeljem svih kasnijih periodizacija. Godine 1865. britanski arheolog John Lubbock kameno doba dijeli na starije kameno doba ili paleolitik i mlađe kameno doba ili neolitik. Godine 1872. Hodder M. Westropp uvodi srednje kameno doba ili mezolitik. Nakon kamenog dolazi metalno doba, kojeg čini i **brončano doba; prapovijesno razdoblje obilježeno uporabom bronce za izradu oružja, oruđa, nakita i posuđa.**

U filmu vidimo da se susreću (i sukobljavaju) dvije civilizacije, one iz dva različita vremena, špiljski čovjek iz kamenog doba, te onaj iz brončanog, koji već koristi novac i nova oruđa, živi u drugačijim naseobinama, trguje, umjesto da ovisi isključivo od lova itd.



Ilustracija ljudi iz kamenog doba

Prizor iz filma





Ilustracija ljudi iz brončanog doba

Prizor iz filma



ZADATAK:

Proučite fotografije, usporedite ova dva prapovijesna razdoblja, koje su bile glavne razlike i promjene. Zatim usporedite fotografije sa prizorima iz filma te se prisjetite nekih od obilježja kamenog i brončanog doba u filmu. Navedite motive iz filma za oba razdoblja.

Kako žive ljudi iz kamenog, a kako iz brončanog doba u filmu? (Opišite detaljnije; kako izgledaju i kako se odijevaju, gdje žive, čime se bave...)

PITANJA I ZADACI ZA UČENIKE/CE

Film otvara razne teme za raspravu kod kuće i u školi. To su prapovijest, prošlost, avantura, stop animacija, animirani film, hrabrost, priroda, život u plemenu, praljudi, špiljski čovjek, prijateljstvo, životinje, borba, neprijatelji, sport, nogomet. Nakon projekcije filma i kratke emocionalno-intelektualne stanke, upitajte učenike/ce kako ih se dojmio film:

- Što vam se svidjelo u filmu, a što nije? Zašto?
- Koje je osjećaje film u vama pobudio?
- Koja je vaša omiljena scena iz filma? Što se u njoj događa?
- Da li vam je film bio zanimljiv, uzbudljiv, tužan, smiješan, uvjerljiv?
- Biste li film preporučili svojim prijateljima i prijateljicama?
- Usporedite vaša iskustva u razredu. Svoje dojmove učenici/e mogu izraziti crtežom, sastavkom ili razgovorom.



Nakon toga, u razredu bi uslijedila istraživačka rasprava kroz niz pitanja koja nameće ovaj film, s time da bi ih nastavnici/ce trebali prilagoditi ovisno o dobi učenika/ca.

- Koju vrstu filma ste gledali?
- Od čega su izrađeni likovi iz filma?
- Odredite vrijeme i mjesto radnje. Na kojim se sve mjestima odvija radnja?

- Da li vam se sviđa krajolik u kojem likovi žive? Obrazložite.
- Tko je glavni lik?
- Navedite sporedne likove.
- Koji vam se lik najviše svidio, a koji najmanje? Zašto?
- Koji lik vam je bio najsmješniji?
- Tko je u filmu glavni negativac? Kako on završava?
- Kakve su osobine Dugog? Tko mu je najbolji prijatelj?
- Tko pomaže Dugom da dođe do lopte i zašto?
- Kakva je Goona? Što je njezina želja?
- Kakav je Nooth vladar? Objasnite na primjerima iz filma.
- Što je prapovijest? Kako se ona dijeli?
- Koje su razlike kamenog i brončanog doba?
- Koji je sport obilježio radnju ovog filma? Koji je vaš omiljeni sport?
- Kako film završava? Da li vam se svidio kraj?
- Osmislite kratku priču, napravite od plastelina likove koji će biti akteri te priče, te nacrtajte okolinu u koju ćete ih smjestiti. Prezentirajte svoj radove u razredu.

IZVORI

- http://www.skole.hr/dobro-je-znati/osnovnoskolci?news_id=3740
- <http://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?id=2819>
- [https://hr.wikipedia.org/wiki/Komedija_\(film\)](https://hr.wikipedia.org/wiki/Komedija_(film))
- <https://thescriptlab.com/screenplay/genre/978-family/>
- https://sh.wikipedia.org/wiki/Stop_animacija
- <https://thescriptlab.com/screenplay/genre/978-family/>
- <https://www.imdb.com/title/tt4701724/>
- https://en.wikipedia.org/wiki/Aardman_Animations
- https://en.wikipedia.org/wiki/Nick_Park
- https://hr.wikipedia.org/wiki/Kameno_doba
- https://hr.wikipedia.org/wiki/Bron%C4%8Dano_doba

Rezervacije termina i dodatne informacije:

Marina Majetić, koordinatorica FUŠ-a

099 493 8354 / fus@kinovalli.net

Filmska ponuda i dodatne informacije:

Tanja Miličić, voditeljica Kina Valli

052 222 703 / info@kinovalli.net

Edukativni materijali: Tamara Zec

Kako bi Kino Valli poboljšalo produkciju kvalitetnih filmskih naslova za djecu i mlade, voljeli bismo dobiti i povratnu informaciju učenika/ica, učitelja/ica i profesora/ica. Svoje osvrte i razmišljanja možete nam slati na fus@kinovalli.net.



Projekt FUŠ realiziran je uz potporu:



Hrvatski
audiovizualni
centar
Croatian Audiovisual Centre



European Children's
Film Association
Association Européenne du Cinéma
pour l'Enfance et la Jeunesse



Svibanj, 2019.