

*Metodika
pro učitele*

PÍSEŇ
MOŘE

Část 1.

*Otázky a aktivity
& Soutěž pro školy*

Obsah

1. Informace
a doporučení pro učitele

2. O filmu
a tvůrcích

3. Didaktická část

4. Soutěž pro školy

5. Organizační informace
a důležité kontakty

Informace a doporučení pro učitele

Jak pracovat s tímto materiálem

Zpracovali jsme pro vás prohlubující informace o filmu a jeho tvůrcích a navrhli příklady možných způsobů dalšího didaktického zpracování témat, která film otevírá. Najdete zde náměty k diskuzi, jež můžete ve výuce rozvíjet. Nejedná se však o hotový instantní plán výuky. Předpokládáme, že každý učitel je schopen si výuku připravit sám podle vlastních potřeb a využije k tomu tento materiál pouze jako inspirační podklad. Doporučujeme vám přečíst si následující text ještě před návštěvou kina, abyste věděli, co od filmu můžete očekávat a jak na něj žáky připravit. Zpracovaná témata můžete rozvíjet již před samotným zhlédnutím filmu.

V závěru najdete také informace o pořádané soutěži pro 1. i 2. stupeň základních škol, do které se můžete se svými žáky zapojit, dále pak základní organizační informace o projektu a důležité kontakty.

Vzdělávací oblasti a obory

Animovaný film *Píseň moře* nemá omezenou věkovou přístupnost. Vhodný je pro žáky

1. a 2. stupně ZŠ, případně i pro předškoláky. Film využijete jako inspirační zdroj pro rozbor některých témat zejména v těchto vzdělávacích oblastech RVP ZŠ:

1. umění a kultura (výtvarná a hudební výchova)
2. člověk a společnost (dějepis, občanská výchova)
3. člověk a příroda (zeměpis)
4. jazyk a jazyková komunikace (literatura)
5. průřezová témata (osobnostní a sociální výchova; mediální výchova)
8. doplňkový obor (filmová a audiovizuální výchova)

Výukové motivy, kterých se film dotýká: irské mýty a legendy, irská příroda a historie, sourozenecká láska a vztahy v rodině, odvaha a přátelství, klasická kreslená animace

O filmu a tvůrcích

Základní údaje

Režie:
Tomm Moore

Námět a scénář:
Will Collins a Tomm Moore

Hudba:
Bruno Coulais

V českých kinech bude film uváděn v originálním znění s českými titulky, nebo s českým dabingem.

V českém znění:
Markéta Irglová,
Miroslav Krobot,
Matěj Prevrátil,
Klára Nováková,
Libuše Švormová,
Petr Lněnička
a další...

Stopáž: 93 min

Synopse

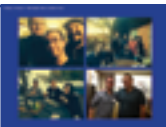
Po vysoce ceněné animované pohádce Brendan a tajemství Kellsu, nominované na Oscara 2009, přichází irský režisér Tomm Moore s dalším kouzelným příběhem v celovečerním filmu s názvem *Píseň moře* (Song of the Sea, 2014). Nádherně animovaný svět keltských mýtů a nadějeplné vyprávění o síle rodičovské a sourozenecké lásky vynesly mladému režisérovi nejen srovnání s největšími mistry animovaného filmu, ale začátkem ledna 2015 také už druhou nominaci na Oscara. Dabovanou verzi filmu ozdobí titulní píseň v češtině v podání oscarové zpěvačky a skladatelky Markéty Irglové.

O autorovi a filmu

Režisérem filmu je irský ilustrátor a animátor Tomm Moore, který spolu se svými kolegy z uskupení Young Irish Film Makers (Mladí irští tvůrci filmu) založil produkční společnost Cartoon Saloon. Jejím cílem je vytvářet animované filmy nebo televizní seriály reflektující irskou minulost. Není proto divu, že stejně jako svůj předchozí film z roku 2009 *Brendan a tajemství Kellsu* postavil režisér i příběh

Písňe moře na irském folkloru a keltských mýtech. Film Brendan a tajemství Kellsu se odehrává v 9. století a je inspirován slavnou Knihou z Kellsu – iluminovaným evangeliářem, který je dnes považován za nejvzácnější kulturní dědictví Irska. Malý mnich Brendan ve filmu dokončuje tuto mimořádnou knihu, čelí přitom nájezdu barbarských Vikingů a v kouzelném lese plném mýtických postav zažívá velká dobrodružství. Tommu Moorovi se podařilo dokonale propojit irskou historií, vizualitu středověkých rukopisů, keltské mýty a dětský svět v napínavý, dětem srozumitelný a esteticky působivý příběh. Film u nás bohužel nebyl promítán v kinech, běžel pouze v České televizi a na festivalech.

Fotografie tvůrců filmu si můžete prohlédnout v obrazové příloze v kapitole 1.



Z 9. století se nyní autoři Písňe moře přesunuli do současnosti a ve filmu představují Dublin nedávné minulosti (konec 80. let) i tajemství dávných selkie. Podobně jako Brendan i dětské postavy v tomto příběhu zažívají obtížné a nebezpečné situace, ve kterých se reálný život propojuje se světem mýtů a legend a během kterých děti s pomocí odvahy a přátelství vítězí nad zlými silami.

Hudba

Hudební složka filmu hraje v Písni moře důležitou roli. Stejně jako u předchozího filmu Brendan a tajemství Kellsu ji pro film nahrála irská folková skupina Kíla, která propojila staré irské hudební motivy hrané na tradiční nástroje s orchestrální hudbou.

Český soundtrack

Pro českou verzi filmu nazpívala hlavní píseň Markéta Irglová. I když producenti původně nechtěli, aby písňe z filmu přezpívali jiní interpreti, s výběrem Markéty Irglové pro titulní píseň souhlasili rádi.

„Skladba z filmu Písňe moře se mi stejně jako film celý moc líbí. Je v ní poezie a příroda a láska a moře a mýty, vše, co mám sama ráda. A Irsko, samozřejmě. Taky se znám dobře s Lisou Hannigan, která písňe nazpívala v originále, takže to tak nějak všechno funguje pro mě dobromady. Filmová hudba, nejen písničky, ale i scénická, je navíc oblast, která mě profesně láká asi nejvíce – to propojení hudby s obrazem. Ostatně, díky filmu si lidé můj a Glenovy hudby (pozn.: Glenu Hansarda) všimli v takovém měřítku,“

vysvětluje Markéta Irglová, proč na nabídku spolupráce na české zvukové verzi filmu kývla.

Inspirace

Jak už bylo řečeno, děj filmu Písňe moře je zasazen do současného Irska. Autoři snímku vycházeli

z bájných legend, jejichž původ hledali v mýty ověčených krajinách: v hrabství Sligo, kde se nachází proslulá skalní formace Ben Bulben. Podle jedné legendy byl Ben Bulben ve 3. století obýván skupinou loupežníků, kteří si říkali Fianna. Podle jiné se stal místem posledního odpočinku válečníka Diarmuida Ua Duíbhne a obra Fionna mac Cumhailla, kteří proti sobě bojovali na očarovaných kancích. Obrův kanec probodl Diarmuidovi srdce klem.

Fotografie krajiny najdete v obrazové příloze v kapitole 2.



Tomm Moore ale ve filmu nakonec pracoval s jinými legendami. Hlavní roli sehrála postava selkie (tulení víly). Báje praví, že selkie jsou věrné a milující manželky i matky, ale nepřestávají toužit po svém skutečném domově – moři. Jednou tedy neodvratně přijde den, kdy se selkie musí vrátit, a se stejnou lidskou bytostí nesmí navázat kontakt dalších sedm let. Útěku mezi své jí může zabránit jedině zničení kouzelného tuleního kožíšku, díky kterému se selkiím navrací kouzelná moc zpívat a zachraňovat.

Tomm Moore v jednom rozhovoru vyprávěl, jak přišel na nápad natočit film o selkie. O selkiích sice slyšával celé dětství, ale až při přípravných pracích k filmu Brendan a tajemství Kellsu, kdy pobýval s rodinou na západním pobřeží Irska, začal o těchto legendách více přemýšlet:

2
/
7

„Těsně předtím, než jsem začal točit Brendana a tajemství Kellsu, jsem odjel na dovolenou na západní pobřeží Irska se svou ženou a synem Benem, kterému v té době bylo 10 let. Kreslili jsme si na pláži nedaleko městečka Dingle, kde jsme měli pronajatý domek, když vtom se nám naskytla dost znepokojující podívaná... na pláži ležely hničící mrtvolky tuleňů. Zeptali jsme se na to dámy, od níž jsme měli pronajatý domek, a ona nám vysvětlila, že místní rybáři začali zabíjet tuleňe z frustrace nad tím, jak z moře mizejí ryby. Je samozřejmě šílené, že z toho viní tuleňe, když za to ve skutečnosti můžeme my lidé a nadměrný rybolov.“

Řekla nám, že něco podobného by před lety bylo nemyšlitelné, jelikož lidé tehdy všeobecně věřili v nadpřirozeno a tuleni byli vnímáni jako tajemné bytosti, kterým člověk nesmí ublížit, jinak ho bude pronásledovat neštěstí. Řada rybářů tehdy věřila, že v tuleních se ukrývají duše lidí, kteří zahynuli na moři, ba dokonce že to jsou tzv. „selkies“, tedy lidé, kteří se dokáží z tuleňe proměnit v lidskou bytost. Když jsem byl mladší, slyšával jsem řadu příběhů o selkies, a jak dovolená pokračovala, postupně jsem si je začal vybarvovat.“

Po Brendanovi Moore začal pracovat na příběhu, ve kterém se mísí současný svět se světem těchto dávných legend o selkies.

V Písni moře je selkie žena, která se chystá porodit další selkie. Narodí se Saoirse (čti: Sírša), napůl lidská bytost, napůl skutečná a jediná selkie, která může zachránit pohádkový svět a přemoci zlou čarodějnici Machu. Otec Saoirsy Conor má strach, že by kromě své milované ženy ztratil i Saoirsu, a proto její kouzelný kabátek schová do zamčené truhlice, aby ho nikdy nemohla najít a utéct do moře. Magická síla pohádkového světa je ale silnější a Saoirse se o své kouzelné moci dozví. Najde kabátek a objeví podmořský svět spolu s tuleni. Když se to ale dozví babička, obě děti odveze do Dublinu a zamkne v pokoji. Saoirsa bez svého kabátku začne bez moře a tulení blízkosti chřadnout a spolu s Benem se vydávají na strastiplnou cestu zpátky domů k moři. Tam, kam skutečně patří.

Obrázek bájně i pohádkové selkie najdete v obrazové příloze v kapitole 2.



Režisér filmu dále pracoval i s příběhem Manannána Mac Lira (také Manannána nebo Mananna), keltského boha moře. Podle bájných legend měl Manannán mnoho tváří. Jednou chtěl obelstít irského krále a získat jeho rodinu, jindy se vydával za klauna, který svými žerty způsoboval vážné potíže. Benovi o Mac Lirovi od dětství vyprávěla jeho maminka a on si své příběhy poctivě zapisoval. Mac Lira postihla tragédie, která rozervala jeho srdce na kusy, a vyplakal celý oceán. Čarodějnice Macha poslala své sovy, aby ho utrpení zbavily. Sovy mu vzaly všechny emoce, a Mac Lir se proto proměnil ve skálu.

Manannána Mac Lira najdete v obrazové příloze v kapitole 2.



Ve filmu najdete i zpodobněného tradičního irského vypravěče pohádek Seanachaího. V každém svém vlasu má uložený jeden příběh, proto je tak zarostlý. Macha je pak dle legend božskou postavu spojenou s válkami, koňmi nebo svrchovaností. Podobně jako bůh moře Manannán má i Macha mnoho podob. Tomm Moore představil Machu jako sovi čarodějnici, která prostřednictvím svých sov svět osvobozuje od starostí, čímž je ale proměněn v kámen.

Zpodobnění Vlasáče i Machy najdete v obrazové příloze v kapitole 2.



Postavy filmu

Obrázky všech postav najdete v obrazové příloze v kapitole 3.



Saoirse

je 4letá nasmělá dívenka, která ještě nepromluvila jediné slovo. Snaží se upoutat pozornost svého bratra, který ji záměrně ignoruje a odmítá si s ní hrát. Právě ona jako poslední tulení víla může zachránit pohádkový svět a znovu přivést k životu skřítky, které proměnila v kámen čarodějnice Macha.

Ben

je desetiletý, starší bratr Saoirsy a potíživista. Útěchu hledá ve svých komiksech, vyprávěních své maminky, která má pečlivě zapsaná, a svým věrném psím příteli Kú. Na svou sestru Saoirsu žárlí, nechová se vždy hezky a žaluje. Když Saoirse začne chřadnout, pochopí, že je čas být jí oporou. Společně se vydají zachránit kouzelný svět.

Kú

je věrným přítelem a ochráncem obou dětí. Je ochoten za jejich záchranu nasadit i vlastní život a nikdy by je nenechal v štychu. Kú je hravý, vynalézavý a jeho věčné legrácky děti udržují v dobré náladě.

Conor

je otcem obou dětí. Střeží maják, ale i tajemství své ženy i dcerky. Po odchodu své ženy Bronagh se utápí v žalu, téměř nemluví a úsměv na rtech mu vykouzlí už jen Saoirse, která mu ji připomíná. To je i důvodem odcizení s Benem, jenž na Saoirsu nebetyšně žárlí.

Bronagh

je matka Bena a Saoirsy a zároveň selkie. Její tajemství ji pojí s legendami a mýty Irska. Příběhy vytrvale Benovi vypráví v naději, že díky nim porozumí jejímu odchodu i své sestře, a pomůže jí.

3
/
7

Babička

je Conorova matka a odjakživa nesouhlasí s tím, aby její rodina žila v majáku. Tvrdí, že je příliš nebezpečné a nezodpovědné nechat vyrůstat děti bez dozoru v blízkosti divokého moře. A co víc, zná rodinné tajemství a je připravená kouzla zničit.

Technika / animace

Na rozdíl od většiny 3D animovaných filmů, které se dnes objevují v distribuci, vznikla Píseň moře klasickou animační kreslenou technikou. Základem pro celý film byly tedy ručně vytvořené kresby postav a prostředí, které se pak následně animovaly okénko po okénku v počítači s pomocí animačních softwarů. Počítače také pomohly s některými vizuálními efekty, třeba při podmořských scénách nebo scénách v bouři. Modelem pro mnoho základních postav byli přímo členové rodiny Tomma Moora a také reálné krajiny a prostředí. Jako základní styl zvolili autoři kresbu tužkou a také akvarel. Jejich spojení dodává filmu charakteristickou magickou měkkou vizualitu.

Proces animace a ukázky prací z průběhu tvorby filmu najdete v obrazové části v kapitole 4.



Didaktická část

Píseň moře je animovanou pohádkou pro děti a dospělé otevírající mnoho témat a nabízející různá východiska. Je pochopitelná i tematicky uchopitelná jak pro nejmladší žáky 1. stupně, tak i pro nejstarší žáky 2. stupně základních škol. Představíme vám rozbor filmu zejména po obsahové stránce.

Před návštěvou kina Irsko – kde to je?

Svět irských legend, mýtů a pohádek vychází ze starobylé keltské mytologie a je úzce spojen s mořem, které Irsko obklopuje. Kouzelné postavy starých příběhů se proto liší od našich tradičních pohádkových postav. Zkuste s dětmi zapřemýšlet, jaké pohádkové postavy žijí v moři nebo na přímořské pevnině. Podívejte se, kde leží Irsko, jak vypadá typická irská krajina a mořské pobřeží, jak zde vládnu přírodní podmínky nebo která zvířata zde žijí.

Otázky k diskusi

Znáš nějaké mořské pohádkové postavy? Slyšel jsi někdy nějaké mořské legendy? Jaké kouzelné postavy by mohly obývat mořská království? Jak si je představuješ? Která zvířata by mohla být postavami v pohádkách a legendách?

Trailer – na co nás láká?

Dabovaný trailer spolu s obrázky z filmu je k vidění v obrazové příloze v kapitole 1.



Otázky k diskusi

Jaký příběh nám bude film vyprávět? Jakou má atmosféru? Které pohádkové postavy jste v ukázce zahlédli? Zkuste dovyprávět příběh podle svých představ s pomocí našeho komiksu, který je součástí podkladů pro soutěž, a nechte se překvapit, jak příběh ve filmu nakonec dopadne.

Po návštěvě kina:

V první řadě zkuste sami zjistit, co vaše žáky zajímá, jaká témata je oslovují. Můžete být překvapeni, že je zaujmou jiné části filmu, než byste čekali. Vycházejte z toho, co je upoutalo. Zaznamenávejte témata a motivy, postavy a příběhy, které zmíní – mohou být nosné pro vaši další diskusi. Vyhněte se kategorickému hodnocení projevů, emocí a názorů, které tento film může v žácích vyvolat. Akceptujte právo každého na vlastní názor a emoci, raději diskutujte, neodmítejte.

Rodina a sourozenecká láska

Celým filmem nás provází silný motiv křehké sourozenecké lásky – Bena a Saoirsy. V rodinné nebo občanské výchově můžete se svými žáky rozpravit o jejich vlastních zkušenostech. Debatovat o tom, jaké chování je akceptovatelné a jaké už sklouzává k šikaně nebo frustraci. Diskutujte s nimi o proměně Benova vztahu k Saoirse, když zjistil, jak křehká bytost to je a že potřebuje oporu. Pověďte si o i o tom, že se mají sourozenci vzájemně podporovat a pomáhat si.

Druhou oblastí vyvolávající otázky je vztah otce k dětem a neúplnost rodiny celkově. Ptejte se svých žáků na jejich názor, rozeberte s nimi uzavřenost a smutek otce po ztrátě manželky. I když je film kreslená pohádka, přesahuje do témat hlubokých a důležitých pro každého z nás.

Otázky k diskusi

Jaká postava ti byla nejvíc sympatická a proč? Proč Ben na Saoirsu žárlil a nechoval se k ní hezky? Máš sourozence? Jaký spolu máte vztah? rožíváte spolu dobrodružství? Hrajete si spolu? Máte společná tajemství? Dokázal by ses o svého mladšího sourozence v nesnázích postarat? Jak vnímáš postavu otce Conora? Byl svým dětem oporou? Jaký myslíš, že má na děti vliv nepozornost či nezájem rodičů?

4
/
7

Historie a legendy

Česká republika stejně jako Irsko oplývá nespočtem pohádek, mýtů a legend. Některé jsou založeny na pravdivých historických událostech, jiné jsou smyšlené příběhy o kouzelných bytostech, které si vyprávěly už naše prababičky. Nechte děti vyprávět příběhy, které jim vyprávěli rodiče/prarodiče, ptejte se jich, jaké znají české pověsti (příklad O Čechovi, O Krokovi a jeho dcerách, O Bivojovi, O Libuši, O Přemyslovi, Libušina proctví, Dívčí válka, O Křesomyslu a Horymírovi, Lucká válka aj.) a jakou historickou úlohu měly jejich postavy údajně sehrát. Přemýšlejte společně nad rozlišením zcela smyšlených pohádek od pověstí, které mohou být částečně založeny na pravdě. Ukažte si na mapě místa v České republice, ke kterým se báje vážou.

Otázky k diskusi

Jaké příběhy/pohádky ti rodiče nebo prarodiče před spaním vyprávěli? Zpívali ti ukolébavky? Jaké čarovné postavy z českých pohádek znáš? Ať už negativní, nebo pozitivní. Jací byli naši předkové? Jaké znáš české báje a pověsti? Jsou založeny na pravdivých událostech? Jaká máme v České republice bájná místa? Víš, k jaké historické události se vážou? Rozvíjejte v dětech představivost a nechte je vymyslet postavu, která by mohla zachránit někoho/něco v jejich okolí.

Vztah k přírodě a ke zvířatům

Irsko je známé svou nádhernou inspirativní krajinou s mořem a okouzujícími útesy. Film představuje pouto dětí k jejich domovu v blízkosti moře a skal. I v České republice máme podobně úchvatná místa, ke kterým si můžeme vybudovat stejně intenzivní vztah. Povídejte si s dětmi o jejich zážitcích z dovolených nebo z prázdnin u babičky.

Dalším emotivním prvkem je ve filmu vztah psa Kú s dětmi. Pes pro ně představuje věrného ochránce, který by pro ně obětoval i vlastní život. Povídejte si s dětmi o jejich domácích mazlíčcích, nechte je mluvit o jejich vztahu k nim, zkoumejte jejich důležitost. Třeba zjistíte, že je pro ně vztah k mazlíčkovi podobným útekem od reality jako pro Bena.

Otázky k diskusi

Máš domácího mazlíčka? Jaký vztah k němu máš? Vzpomeň si na nějaký příběh/skutečnou událost, kdy zvíře zachránilo lidský život? Žiješ ve městě, nebo na vesnici? Máš raději přírodu, nebo ruch města? Chtěl bys žít někde jinde než doteď, kdyby sis mohl vybrat jakékoli místo na světě? Jezdíte s rodiči do přírody? K jakému místu máš vztah?

Výtvarná stránka filmu

Prohlédněte si s dětmi ukázky procesu vzniku animovaného kresleného filmu. Základem pro vizualitu filmu byly akvarelové kresby krajiny z oblasti kolem hrabství Sligo, kterou režisér spolu s vedoucím výpravy Adrienem Merigeauem několikrát navštívil a studoval její atmosféru a barevnost. Kromě konkrétní krajiny se také inspirovali dílem irského malíře z přelomu 19. a 20. století Paula Henryho.

Vyhledejte na internetu příklady jeho krajinomaleb a porovnejte je s krajinami z filmu. Jaké společné prvky najdete? (Např. barevnost, atmosféra, zobrazení hor a pobřeží, vzdušná perspektiva).

Ukázky krajinomaleb najdete v obrazové příloze v kapitole 5.



Autoři se také inspirovali starými piktskými rytinami. Piktové byli keltským národem, který v oblasti zanechal geometrické ornamentální rytiny ve skalách a kamenech. Odkazy na tuto kulturu najdete ve filmu na mnoha místech. Rozmlžené akvarelové krajiny jsou doplněny ornamentálními kresbami rostlin, dekorací, rytin a dalších prvků.

Ukázky rytin použitých ve filmu najdete v obrazové příloze v kapitole 5.



Ve výtvarných projektech inspirovaných irskou kulturou můžete rozpracovávat keltské ornamentální motivy, barevnost, postavy keltské mytologie (viz literatura v odkazech).

Otázky a úkoly

Co si při vzpomínce na film vybavíš? Jaké barvy ti utkvěly v paměti? Jaký dojem na tebe udělala irská krajina zobrazená ve filmu? Jak si ji představuješ? Je tam teplo, zima, horko, vlhko? Působí na tebe příjemně? Namíchejte barevnou paletu, která vám nejvíce připomene Píseň moře. Co podle vás ve filmu představují vsudypřítomná světla a světýlka? Znáš nějakou jinou pohádku, kde hraje světlo důležitou roli?

Výběr motivů pro výtvarné zpracování:

Podmořský svět, mořští živočichové severních moří
Keltské mýty a legendy, bájně kouzelné bytosti,
ornament, proměna krajiny v různé denní době
a v ročních obdobích, „moje oblíbená krajina“,
krajina mého domova, tajemný les.

5

/

7

Soutěž

*Chcete jít se svou třídou na film
Píseň moře? Můžete s vašimi žáky
vybrat vlastní projekci pro vaši
školu v naší výtvarné soutěži*

Film Píseň moře je jedinečně výtvarně zpracovanou pohádkou i inspirujícím láskyplným příběhem, který se dotkne všech dětí i těch skrytých v každém z nás. Rádi bychom se s vašimi žáky vrátili zpět do světa dětské fantazie a viděli zpracování dobrodružství Bena a Saoirsy jejich očima.

Do soutěže se může zapojit jakýkoli žák prvního nebo druhého stupně. Zadání zní jednoduše: seznamte své žáky s filmem prostřednictvím tohoto metodického materiálu, promítněte jim 5 scén z níže uvedeného komiksu, nechte pracovat jejich bujnou fantazií a dokončit je příběh.

Pro účast v soutěži není nutné film předem vidět, naopak bychom byli rádi, aby děti co možná nejvíce zapojily vlastní představivost.

Na konci dubna 2015 vybereme 3 nejzajímavější příspěvky ze všech děl zúčastněných žáků, ty představíme na Facebooku filmu Píseň moře a na webové stránce filmu. O výsledcích soutěže a vítězných školách budeme informovat také celoplošná média v tiskové zprávě.

1. cena

*bude udělena dvakrát,
výherci z prvního a druhého stupně*

První umístěný žák prvního a druhého stupně vyhraje vlastní projekci filmu *Píseň moře* pro svou třídu nebo školu v jednom z těchto kin (kino bude vybráno na základě preferencí výherce, na projekci bude možné čerpat vstupenky pouze do maximální kapacity vybraného kinosálu, termín bude zvolen po dohodě se školou a vybraným kinem):

Praha – Světozor, Aero, Bio Oko
Brno – Scala
Ostrava – Minikino
Olomouc – Metropol
České Budějovice – Kotva
Hradec Králové – Bio Central
Jablonec nad Nisou – Junior

2. cena

*bude vybírána ze všech
zaslaných příspěvků žáků prvního
i druhého stupně*

Kromě hlavního výherce ocení Aeroškola také jednu celou třídu, která pošle ty nejzajímavější příspěvky. Všechny zaslané výkresy vybrané třídy Aeroškola ve svém ateliéru rozpojuje a vytvoří z nich krátký animovaný film, který bude rovněž zveřejněn na Facebooku filmu a webové stránce filmu.

Jakýkoliv příspěvek od vašich žáků nás potěší, ať už bude skromně, prostě, jednoduše nebo ambiciózně pojatý. Pošlete nám jej a vyhraje pro svou školu vlastní projekci filmu v kině nebo jim umožníte mít svůj vlastní animovaný film.

Témata ke zpracování

Jaká dobrodružství Ben a Saoirse na cestě zpátky domů z Dublinu zažijí? (mladší děti mohou nakreslit proměny Saoirsy ve vílu, podmořský svět s tuleni apod.)

Forma příspěvků

Výtvarné zpracování - dokončení příběhu – žáci výtvarně vyjádří svou představu o pokračování příběhu filmu naznačeného v komiksu. Příspěvky je možné zpracovat libovolnou výtvarnou technikou (malba, kresba, koláž, dokreslení obrázku apod., lze využít i podklady z tohoto materiálu) minimálně na A4 (podle zvolené techniky vhodné pro žáky 1. i 2. stupně).

Jak postupovat

1. Během výtvarné výchovy seznamte děti v krátkosti s filmem a jeho postavami z tohoto metodického a příloženého obrazového materiálu.

2. Promítněte žákům komiks skládající se z 5 okýnek a symbolicky prázdného 6. okýnka.

3. Zadejte dětem téma a nechte pracovat jejich fantazii.

4. Ze své třídy vyberte celkem 3 nejlepší výtvarné příspěvky.

5. Zašlete nám je naskenované nebo kvalitně přefocené na e-mail: soutez@aerofilms.cz nebo poštou na adresu: Aerofilms, s.r.o., Jirečkova 1008/8, Praha 7, 170 00 s označením „Soutěž Píseň moře“ do 30. 4. 2015.

Aby ostatní děti nebyly smutné, budeme moc rádi, když ze všech výtvorů uspořádáte malou výstavu ve vaší třídě, případně škole. Nástěnku nám následně, prosíme, vyfoťte a zašlete na e-mail: soutez@aerofilms.cz. Uveřejníme ji na Facebooku filmu nebo webové stránce filmu a můžete se tak porovnávat s ostatními školami.

Vyhodnocení a formy prezentace

*průběžné zveřejňování
příspěvků škol (Facebook filmu a web filmu)*

Během 1. poloviny května proběhne vyhodnocení soutěže o nejzajímavější příspěvky (vybírat bude porota složená ze zástupců Aeroškoly a Aerofilms s výtvarníky a animátory). V květnu 2015 proběhne slavnostní vyhlášení výsledků a uspořádání výstavy výběru zaslaných prací v některém z pražských kin Světozor, Aero, nebo Bio Oko. Těšíme se na příspěvky vašich žáků!

Pomocný materiál, odkazy, literatura

Dabovaný trailer filmu pustíte svým žákům z příložené obrazové přílohy nebo z tohoto odkazu: <http://bit.ly/1FlXitl>

Bližší informace o filmu, obrázky z filmu: www.pisenmore.cz

Blog tvůrců filmu zachycující jednotlivé fáze vzniku filmu (v angličtině): <http://songoftheseamovie.blogspot.ie/>

Keltské pohádky, Praha: Brio, 2010

Clarus, I.: Keltské mýty, Praha: Vyšehrad, 2001

Gragliová, R.: Irsko, místa a historie, Praha: Slovart, 2004

Vitali, D.: Keltové – poklady starobylých civilizací, Praha: Euromedia group, Knížní klub, 2008

Vlčková, J.: Encyklopedie keltské mytologie, Praha: Libri, 2002

Důležité kontakty & organizační informace

Organizační informace projektu

Premiéra filmu: 19. březen 2015.

Trvání projektu: 9. březen 2015 – 30. duben 2015,
v 1. polovině května 2015 proběhne vyhodnocování,
slavnostní vyhlášení a veřejná prezentace.

Soutěžní příspěvky: posílejte na e-mail
soutez@aerofilms.cz nebo poštou na adresu
Aerofilms, s.r.o., Jirečkova 1008/8, Praha 7 170 00
s označením „Soutěž Píseň moře“.

Kontakt: pro veškeré bližší informace se obračejte
na koordinátorku Aeroškoly Lindu Arbanovou
info@aeroskola.cz.

Školní projekce filmu *Píseň moře*

Praha: Kina Aero (Praha 3), Světozor (Praha 1),
nebo Bio Oko (Praha 7) – školní projekci za
zvýhodněné vstupné ve vámi zvoleném termínu
objednávejte u Lindy Arbanové na info@aeroskola.cz,
tel. +420 608 960 016.

Ostatní: v ostatních případech školní projekci
za zvýhodněné vstupné objednávejte přímo u svého
místního kina, které vám projekci rádo zařídí.

Autorky textů: Linda Arbanová

Aeroškola a Aerofilms 2015

Film *Píseň moře* distribuuje
v České republice společnost Aerofilms
v dabované verzi i v původní verzi s titulky.

*Pokud si chcete
naprogramovat tento film
do svého kulturního zařízení,
kontaktujte naši programistku
Annu Lísalovou.*

Anna Lísalová
program@aerofilms.cz
+420 723 718 484

Aerofilms, s.r.o.
Jirečkova 1008/8
170 00, Praha7



státní
fond
státní
fond
kinematografie