

Τρόπος διαφυγής



Κι όμως... ΚΙΝΟΥΜΑΤΕ!

Φύλλαδιο δραστηριοτήτων για εκπαιδευτικούς και γονείς

Ταινίες για παιδιά 13-14-15 ετών



Way out © Birgitta Hosea

Πρωτότυπος τίτλος: Way out

Διάρκεια: 3 λεπτά

Σκηνοθεσία: Yukai Du

Παραγωγή: Birgitta Hosea, Μεγάλη Βρετανία, 2015

Μουσική & ήχος: Angus MacRae

Τεχνική: 2D animation

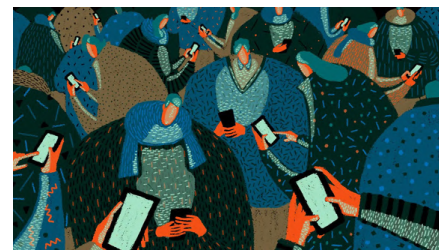
Θέμα & λέξεις-κλειδιά: ψηφιακός κόσμος, κινητό, τεχνολογία, νομοφοβία (no-mobile phobia), επικοινωνία, σχέσεις

Σύνοψη: Οι κάτοικοι μιας πόλης είναι απορροφημένοι στα κινητά τους. Στην κυριολεξία απορροφημένοι!

ΣΥΖΗΤΑΜΕ ΓΙΑ ΤΗΝ ΤΑΙΝΙΑ

Ενδεικτικές ερωτήσεις για να κατανοήσουμε την ιστορία, να εκφράσουμε σκέψεις και συναισθήματα:

- Σε ποιες κοινωνικές περιστάσεις οι άνθρωποι στην ταινία είναι απορροφημένοι στα κινητά τους;
- Πώς παρουσιάζονται οι μεταξύ τους σχέσεις;
- Τι συμβαίνει στο τέλος;
- Τι αίσθηση μας αφήνει η ταινία;
- Παρατηρούμε τα πρόσωπα των ανθρώπων: Έχουν χαρακτηριστικά; Καταλαβαίνουμε τα συναισθήματά τους; Παρατηρούμε το μέγεθος των σωμάτων και το χρώμα των ανθρώπων, το χρώμα και το φως των κινητών τηλεφώνων. Τι σκεφτόμαστε για τις χρωματικές αυτές επιλογές της δημιουργού της ταινίας;
- Σκεφτόμαστε εναλλακτικούς τίτλους για την ταινία.



Way out © Birgitta Hosea

Μπορούμε να δούμε τα σχέδια της σκηνοθέτη κατά τη [διαδικασία δημιουργίας της ταινίας](#).



Way out © Birgitta Hosea

ΙΔΕΕΣ ΓΙΑ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ

Οι παρακάτω δραστηριότητες είναι ενδεικτικές! Επιλέξτε, προσαρμόστε ή φτιάξτε τις δικές σας, ανάλογα με τους μαθητές και τις μαθήτριάς σας ή τα παιδιά σας, τους παιδαγωγικούς στόχους, τα ενδιαφέροντά σας, τον διαθέσιμο χρόνο σας.

Εφημερίδες και κινητά

Δείχνουμε στην τάξη τη συλλογή [Διαβάζοντας εφημερίδες](#), με πίνακες και φωτογραφίες της Europeana, στην οποία βλέπουμε μερικούς από τους τρόπους με τους οποίους ζωγράφοι και φωτογράφοι έχουν απεικονίσει την ανάγνωση των εφημερίδων.

Τις συγκρίνουμε με αντίστοιχες [εικόνες ανθρώπων να διαβάζουν κάτι στο κινητό τους](#) και συζητάμε για τις ομοιότητες και διαφορές στην κοινωνική διάσταση –ατομική και συλλογική– της διάδοσης της πληροφορίας και της πρόσβασης σε αυτή. Τι έχει αλλάξει και τι έχει μείνει ίδιο;



Way out © Birgitta Hosea

Διαδικτυακά κουίζ

Παίζουμε, στην τάξη ή όλοι μαζί στην οικογένεια, διαδικτυακά κουίζ που ελέγχουν τη σχέση μας με τα κοινωνικά δίκτυα, το διαδίκτυο, τα smartphones, τα video games και γενικότερα τον βαθμό ψηφιακής απόσπασης προσοχής.

- <https://saferinternet4kids.gr/quiz-saferinternet4kids/quiz-addiction/>
- <https://saferinternet4kids.gr/quiz-saferinternet4kids/quiz-kinhto/>
- <https://psycho-test.org/el/test/phone-addiction-test.html>

Διαφέρει ο βαθμός χρήσης σε μεγάλους και παιδιά; Συζητάμε αν όλοι πρέπει να περιορίσουμε την εξάρτηση από κινητά υπολογιστές και οθόνες.

Με τη χρήση δωρεάν εφαρμογών, όπως το [Kahoot](#) ή το [Quizziz](#), μπορούμε να φτιάξουμε δικά μας κουίζ βάζοντας δικές μας ερωτήσεις που να αφορούν τη σχέση μας με τις οθόνες και να τα προτείνουμε σε άλλες τάξεις ή φίλους, συγγενείς μας κ.λπ.

Συζητάμε

Διαβάζουμε μαζί με τα παιδιά κάποιο από τα παρακάτω κείμενα:

- [Υπερβολική Ενασχόληση με το διαδίκτυο](#)
- [Ήμουν χαμένος σε εικονικό κόσμο](#)
- [Πώς να περιορίσεις τους περισπασμούς](#)

και στη συνέχεια συζητάμε: Πόσο συμμεριζόμαστε αυτούς τους προβληματισμούς; Πώς αξιολογούμε τη δική μας σχέση με τα media; Έχουμε νιώσει ποτέ να διαταράσσεται η ζωή μας από την ενασχόληση με αυτά; Έχουν υπάρξει προβλήματα ή συγκρούσεις εντός της οικογένειας ή του σχολείου; Γνωρίζουμε προσωπικά περιπτώσεις εξάρτησης από τα Μέσα;



Way out © Birgitta Hosea

Τρόπος διαφυγής



Κι όμως... ΚΙΝΟΥΜΑΤΕ!

ΙΔΕΕΣ ΓΙΑ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ

Η ζωή χωρίς κινητό

Συζητάμε με γονείς, γιαγιά και παππού για το πώς ήταν η ζωή τους χωρίς κινητό.

Γράφουμε ένα κείμενο για το πώς φανταζόμαστε τη ζωή χωρίς κινητό.

Επικοινωνία ή αποξένωση;

Με αφορμή το τηλεοπτικό σποτ της εκστρατείας Saferinternet.gr

του Ελληνικού Κέντρου Ασφαλούς Διαδικτύου [«Σε ποιο κόσμο ζεις;»](#)

συζητάμε για το αν τα κινητά είναι μέσα επικοινωνίας αλλά και αποξένωσης και απομόνωσης.

Επιστημονική φαντασία ή πραγματικότητα;

Στην ταινία η κοινωνική ζωή δείχνει να έχει διαταραχθεί πλήρως από την τεχνολογία.

Διαβάζουμε ένα [πρόσφατο άρθρο](#) και συζητάμε με τα παιδιά για τα όρια της εισβολής

της τεχνολογίας στη ζωή. Το συγκρίνουμε με τη σκηνή από την ταινία επιστημονικής φαντασίας

[ready player one](#). Πόσο μακριά και πόσο προϊόν φαντασίας δείχνει ο κόσμος της ταινίας;

Πρόκληση ψηφιακής «απεξάρτησης»

Συμφωνούμε να συμμετέχουμε σε μια πρόκληση ψηφιακής «απεξάρτησης» για ένα χρονικό διάστημα, όπως ένα Σαββατοκύριακο ή μια εβδομάδα. Κατά τη διάρκεια αυτής της περιόδου, θα πρέπει σε πρώτη φάση να απενεργοποιήσουμε τις ειδοποιήσεις από τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης κι άλλες μη απαραίτητες εφαρμογές, ενώ σε μια δεύτερη φάση μπορεί να προσπαθήσουμε να απέχουμε τελείως (έστω και για λίγο) από αυτά.

Σκεφτόμαστε πώς θα παραμείνουμε απασχολημένοι και παραγωγικοί κατά τη διάρκεια της ψηφιακής αποχής, με άλλες δραστηριότητες όπως το διάβασμα, η άσκηση, η παραμονή σε εξωτερικούς χώρους ή η προσωπική συναναστροφή με φίλους και οικογένεια.

Μετά το τέλος της πρόκλησης, αναστοχαζόμαστε σχετικά με την εμπειρία μας.

Γράφουμε πώς νιώσαμε, πώς διαχειριστήκαμε τον χρόνο μας και πώς επηρεάστηκαν οι κοινωνικές αλληλεπιδράσεις μας. Συζητάμε τα κείμενά μας στην τάξη. Αν έχουμε γράψει και το κείμενο «Η ζωή χωρίς κινητό» (βλ. παραπάνω), συγκρίνουμε για το αν τελικά ήταν όπως το φανταστήκαμε.

Στο οικογενειακό πλαίσιο, κάνουμε όλοι αποχή από τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης και μετά συζητάμε πώς ήταν μετά το τέλος της εβδομάδας και πώς θα συνεχίσουμε από εδώ και πέρα με τη χρήση των συσκευών.



Way out © Birgitta Hosea

ΠΡΟΕΚΤΑΣΕΙΣ

Παρακολουθούμε το βιντέακι [The World Without Mobile](#) και συζητάμε.

Βλέπουμε την ταινία [“Loop”](#) και τη συζητάμε σε σχέση και με τον “Τρόπο διαφυγής”.

[Εθισμός στο διαδίκτυο για παιδιά Γυμνασίου](#) – βίντεο του SafeInternet4kids.gr.

Παρακολουθούμε ένα [απόσπασμα από διαφημιστική ταινία](#) σχετικά με την χρήση των social media. Ποιο θέμα θίγεται στο βίντεο και ποιες είναι οι δικές μας σκέψεις γι' αυτό;

Βίντεο για τον εθισμό στο κινητό [Mobile Addiction](#).

Πρόγευμα στο Παρίσι



Κι όμως... κινούμεστε!

Φύλλάδιο δραστηριοτήτων για εκπαιδευτικούς και γονείς

Ταινίες για παιδιά 13-14-15 ετών



Breakfast in Paris © LISAA

Πρωτότυπος τίτλος: Breakfast in Paris

Διάρκεια: 2 λεπτά

Σκηνοθεσία: Aurélie Gomez, Guillaume Bissières, Chloé Felix, Théo Ferré, Guillaume Pochez, Morgane Tissier, Romy Yao

Παραγωγή: LISAA, Γαλλία, 2014

Μουσική: Siwar

Σχεδιασμός ήχου: Aurore Pupil

Τεχνική: 2D animation

Θέμα & λέξεις-κλειδιά: τρένο, διατροφή εφήβων, υπερπροστατευτικότητα γονέων, αυτονομία

Σύνοψη: Στο Παρίσι μια μητέρα καταδιώκει στο μετρό τον έφηβο γιο της για να τον ταΐσει το πρωινό του!

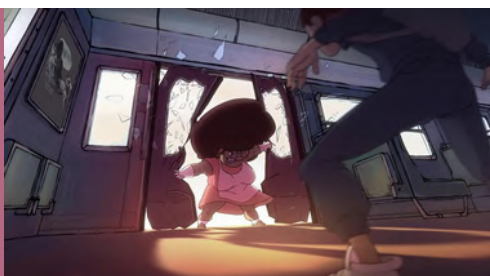
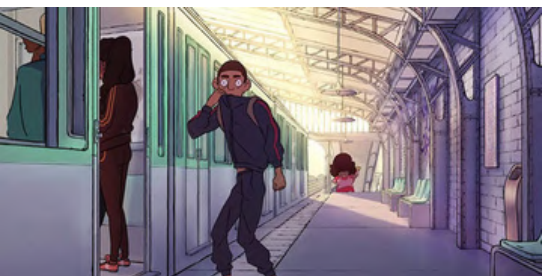
ΣΥΖΗΤΑΜΕ ΓΙΑ ΤΗΝ ΤΑΙΝΙΑ

Ενδεικτικές ερωτήσεις για να κατανοήσουμε την ιστορία, να εκφράσουμε σκέψεις και συναισθήματα:

- Γιατί το αγόρι στην αρχή προσπαθεί να αποφύγει τη μητέρα του; Τι νιώθει;
- Γιατί η μητέρα επιμένει τόσο για το πρωινό; Τι συμβαίνει στο τέλος;
- Η μητέρα παρουσιάζεται ως σούπερ-ηρωίδα.
Για ποιο λόγο συμβαίνει αυτό;
- Είναι οι γονείς μας πιεστικοί με το φαγητό; Γιατί άραγε;
Έχουμε νιώσει καταπίεση από τη γονική φροντίδα;
- Οι γονείς θυμούνται αν και οι ίδιοι ένιωθαν πίεση από τους δικούς τους γονείς; Αν ναι, μήπως κάνουν κι αυτοί κάτι παρόμοιο;
Πώς νιώθουν γι' αυτό;
- Τα παιδιά μπορούν να φανταστούν την πιθανότητα να είναι και αυτά πιεστικά στη φροντίδα των δικών τους παιδιών στο μέλλον;



Breakfast in Paris © LISAA



Breakfast in Paris © LISAA

Πρόγευμα στο Παρίσι



ΙΔΕΕΣ ΓΙΑ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ

Οι παρακάτω δραστηριότητες είναι ενδεικτικές! Επιλέξτε, προσαρμόστε ή φτιάξτε τις δικές σας, ανάλογα με τους μαθητές και τις μαθήτριάς σας ή τα παιδιά σας, τους παιδαγωγικούς στόχους, τα ενδιαφέροντά σας, τον διαθέσιμο χρόνο σας.

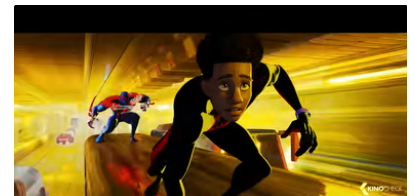
Συγκρίνουμε με ταινίες δράσης

Βλέπουμε μια [σκηνή από την ταινία Spider-Man: Across The Spider-Verse](#).

Προτρέπουμε τα παιδιά να παρατηρήσουν τις ομοιότητες του Breakfast in Paris με μια ταινία δράσης και τα καλούμε να εντοπίσουν κάποια κλασσικά μοτίβα κινηματογραφικής περιπέτειας πάνω σε τρένο: Εμπόδια και επικίνδυνες καταστάσεις όπως στροφές, γέφυρες, τούνελ, πάλη ανάμεσα στον καλό και τον κακό, επικίνδυνη καταδίωξη στο πλάι του τρένου ή επάνω στα βαγόνια, κίνδυνος πτώσης, σωτηρία την τελευταία στιγμή κ.α.



Breakfast in Paris © LISAA



Miles vs. Spider-Man 2099 Epic Fight Scene - Spider-Man: Across The Spider-Verse (2023)

Παιχνίδι ρόλων

Χωρίζουμε σε ζευγάρια, με το ένα άτομο να παίζει τον ρόλο του γονέα και το άλλο τον ρόλο του εφήβου.

Διαλέγουμε ένα σενάριο που περιλαμβάνει μια σύγκρουση μεταξύ της γονικής προστασίας και της αυτονομίας του εφήβου (π.χ. απαγόρευση εξόδου, επιλογή φίλων). Βάζουμε κάθε ζευγάρι να παίζει το σενάριο και από τις δύο οπτικές γωνίες, για να νιώσουμε τις προκλήσεις και τα συναισθήματα που αντιμετωπίζουν τόσο οι γονείς όσο και οι έφηβοι.



Breakfast in Paris © LISAA

Πρόγευμα στο Παρίσι



Κι όμως... κινούμεστε!

ΙΔΕΕΣ ΓΙΑ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ

Η Ελληνίδα μάνα

Βλέπουμε τη διαφήμιση [«Ημιμαραθώνιος Κρήτης! Η Ελληνίδα μάνα!»](#) και το τρέιλερ από τη σειρά της ΕΡΤ [«Ζακέτα να πάρεις»](#) και συγκρίνουμε με την ταινία.

Πόσο συγγενικές φαίνονται οι Ελληνίδες μαμάδες με τη μητέρα στο Παρίσι; Πώς μας φαίνεται ότι τα δύο αυτά βίντεο αφορούν σχέση των μαμάδων με ενήλικα παιδιά;

Πώς το [τραγούδι της σειράς «Ζακέτα να πάρεις»](#) φωτίζει τη συμπεριφορά της μητέρας;



Breakfast in Paris © LISAA

Παγωμένες και δυναμικές εικόνες

Σε μικρές ομάδες συζητάμε ποιες σκηνές μας έκαναν εντύπωση ή μας άρεσαν περισσότερο. Διαλέγουμε δύο και τις αποδίδουμε ως «παγωμένες εικόνες», δηλαδή χωρίς κίνηση και λόγο, σαν να ποζάραμε για μια φωτογραφία. Μπορούμε να εξελίξουμε το παιχνίδι με την τεχνική «οι σκέψεις που ακούγονται»: αφού μια ομάδα φτιάξει την παγωμένη εικόνα μιας σκηνής, ένα άλλο παιδί ακουμπάει στον ώμο όποιον χαρακτήρα θέλει, ο οποίος έτσι αποκτά φωνή και εκφράζει σκέψεις ή συναισθήματα του «ρόλου» που υποδύεται. Εναλλακτικά, το παιδί μπορεί να σταθεί πίσω από τον «παγωμένο» χαρακτήρα και να δώσει το ίδιο φωνή στις σκέψεις ή τα συναισθήματά του.

Διατροφή και ανισότητες

Με αφορμή [φωτογραφίες παιδιών σε συσσίτια](#), κάνουμε συγκρίσεις με τα όσα δείχνει η ταινία. Μιλάμε για τις αντιφάσεις και τις ανισότητες στη ζωή και στη διατροφή, προβληματιζόμαστε γιατί ακόμα και σήμερα κάποια παιδιά πεθαίνουν κυριολεκτικά από την πείνα.

ΠΡΟΕΚΤΑΣΕΙΣ

Αξιοποιούμε το εκπαιδευτικό σενάριο [«Βελτιώνοντας διατροφικές συνήθειες εφήβων»](#), ιδίως το εργαστήρι «Παίρνοντας πρωινό στο σχολείο».

Βλέπουμε το βίντεο [Εγώ και εμείς: Η οικογένειά μου](#) και συζητάμε για τα αντικρουόμενα συναισθήματα των εφήβων άλλοτε να επιδιώκουν την προσοχή και τη φροντίδα των γονιών και άλλοτε να αντιδρούν και να την εκλαμβάνουν ως καταπίεση και έλεγχο, την αντίφαση ανάμεσα στην επιθυμία για ανεξαρτησία και την ανάγκη ακόμα για προστασία.

Διαβάζουμε το κείμενο [«Διατροφικές ανάγκες ενός εφήβου»](#) και συγκρίνουμε με τη δική μας διατροφή.

Αξιοποιούμε δραστηριότητες από το [Πρόγραμμα «Η υγεία μου η ζωή μου»](#).



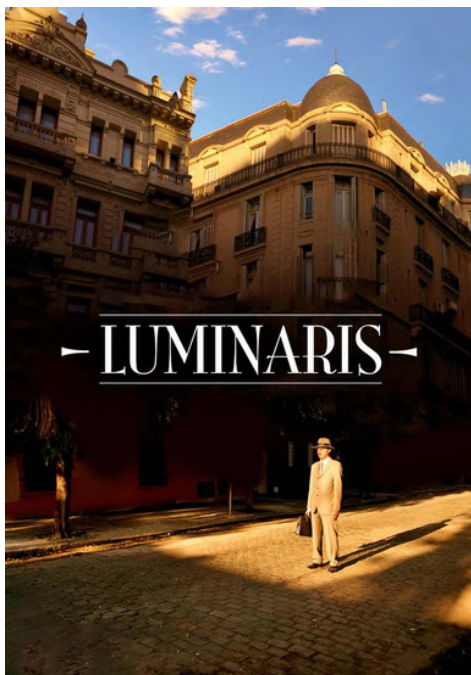
Breakfast in Paris © LISAA

Luminaris



Φύλλάδιο δραστηριοτήτων για εκπαιδευτικούς και γονείς

Ταινίες για παιδιά 13-14-15 ετών



Luminaris © S.Cornillon, M.Rulloni, S.Rulloni

Πρωτότυπος τίτλος: Luminaris

Διάρκεια: 6 λεπτά, 17 δευτερόλεπτα

Σκηνοθεσία: Juan Pablo Zaramella

Παραγωγή: JPZstudio, Αργεντινή, 2011

Μουσική: Osmar Maderna

Σχεδιασμός ήχου: Diego Gat & Tauro Digital Sound

Τεχνική: Pixilation

Θέμα & λέξεις-κλειδιά: σουρεαλισμός, φως, εργασία, ελευθερία, συμμόρφωση, ατομικότητα, ελευθερία

Σύνοψη: Σε έναν κόσμο που ορίζεται από το φως, ένας συνηθισμένος άνθρωπος προσπαθεί να αλλάξει την τάξη των πραγμάτων.

Σχόλιο: Το Luminaris έχει κερδίσει 324 βραβεία! Το 2018 μπήκε στο βιβλίο Guinness ως η πιο πολυβραβευμένη ταινία μικρού μήκους.

ΣΥΖΗΤΑΜΕ ΓΙΑ ΤΗΝ ΤΑΙΝΙΑ

Ενδεικτικές ερωτήσεις για να κατανοήσουμε την ιστορία, να εκφράσουμε σκέψεις και συναισθήματα:

- Ποια είναι η εργασία ήρωα; Ποιο είναι το σχέδιό του; Ποια εμπόδια συναντά; Πώς τα ξεπερνά;
- Τι κάνει τον ήρωα ξεχωριστό ανάμεσα στους άλλους εργατές;
- Γιατί θέλει να φύγει; Τι θέλει να αφήσει πίσω;
- Γιατί ο προϊστάμενος, στο τέλος της ταινίας, είναι έξαλλος όταν βλέπει τους δύο ήρωες να πετούν μακριά;
- Ποια πράγματα και καταστάσεις θα θέλαμε να αφήσουμε εμείς πίσω, αν μπορούσαμε να φύγουμε μακριά όπως οι ήρωες της ταινίας;
- Φανταζόμαστε ένα ιδανικό μέρος ή κόσμο όπου θα θέλαμε να ζήσουμε. Πώς θα ήταν, τι θα τον έκανε ιδανικό, καλύτερο από αυτό που ζουν;
- Σε ποια εποχή παραπέμπει η ταινία;



Luminaris © S.Cornillon, M.Rulloni, S.Rulloni

ΣΥΖΗΤΑΜΕ ΓΙΑ ΤΗΝ ΤΑΙΝΙΑ

- Πώς φανταζόμαστε ότι έγινε αυτή τη ταινία;

Η ταινία αυτή δημιουργήθηκε με την τεχνική rixilation, που συνδυάζει την λήψη καρέ – καρέ ηθοποιών σε αλληλεπίδραση με αντικείμενα σε πραγματικό ή μη περιβάλλον. Ζωντανοί ηθοποιοί κινούνται μέσα στο χώρο και φωτογραφίζονται αλλάζοντας ελαφρώς πόζα πριν την επόμενη λήψη. Το αποτέλεσμα είναι μία νέα,

κατασκευασμένη, ασυνήθιστα σπασμωδική κίνηση ανθρώπων και αντικειμένων.

Η παραγωγή της συγκεκριμένης ταινίας διήρκεσε πάνω από δύομισι χρόνια, λόγω της δυσκολίας να συνδυαστούν οι τεχνικές rixilation με την κίνηση του φυσικού ηλιακού φωτός.

Βλέπουμε [πώς γυρίστηκε η ταινία](#).



Luminaris © S.Cornillon, M.Rulloni, S.Rulloni

ΙΔΕΕΣ ΓΙΑ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ

Οι παρακάτω δραστηριότητες είναι ενδεικτικές! Επιλέξτε, προσαρμόστε ή φτιάξτε τις δικές σας, ανάλογα με τους μαθητές και τις μαθήτριάς σας ή τα παιδιά σας, τους παιδαγωγικούς στόχους, τα ενδιαφέροντά σας, τον διαθέσιμο χρόνο σας.

Αφηγούμαστε την ιστορία

Γράφουμε την αφήγηση της ιστορίας από τη πλευρά του πρωταγωνιστή (πού μένει, τι συμβαίνει, πώς νιώθει, τι σχεδιάζει να κάνει, που θέλει να πάει, τι σχέσεις έχει με τους ανθρώπους, κ.λπ.)

Τι θα μπορούσε να συμβεί στη συνέχεια; Γράφουμε μια μικρή σύνοψη της συνέχειας της ιστορίας: *Πού θα πάνε οι ήρωες; Εκεί που θα πάνε θα είναι διαφορετικά από τον τόπο που αφήσαν πίσω; Πώς θα είναι η ζωή;*

Η λειτουργία του φωτός στην ταινία και τη ζωή μας

Μικρές ομάδες παιδιών συζητούν θέματα που εντοπίζουν στην ταινία (συμμόρφωση, ατομικότητα, κοινωνικές νόρμες, γραφειοκρατία, εξουσία, αντίσταση) και τον τρόπο της συμβολικής τους αναπαράστασης.

Συζητάμε για το ρόλο του φωτός: Πώς οι επιλογές φωτισμού συμβάλλουν στην απεικόνιση της κοινωνικής δυναμικής και των δομών εξουσίας;

Ποιος είναι ο συναισθηματικός αντίκτυπος του φωτός στους ήρωες και στους θεατές σε βασικές σκηνές;

Ποιος είναι ο ρόλος του φωτός στη δική μας ζωή; Πώς ρυθμίζεται από το φως;

Ποιο φυσικό και ποιο τεχνητό φως προτιμάμε σε διαφορετικά περιβάλλοντα και διαφορετικές στιγμές;

Συγκρίνουμε τον ρόλο του φωτός στην ταινία με το τραγούδι [«Μας κόψαν το φως»](#).



Luminaris © S.Cornillon, M.Rulloni, S.Rulloni

ΙΔΕΕΣ ΓΙΑ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ

Το Κόκκινο Μπαλόνι

Βλέπουμε το [“Το Κόκκινο Μπαλόνι”](#) και αναλύουμε συγκριτικά τις δύο ταινίες. Συζητάμε σχετικά με τη συμβολική σημασία του κόκκινου μπαλονιού και τη χρήση του φωτός στο "Luminaris".

Διερευνούμε πώς αυτά τα σύμβολα αντιπροσωπεύουν έννοιες όπως η ελευθερία, η φαντασία και η απόδραση από τους περιορισμούς της καθημερινής ζωής.

Σε τι μοιάζουν και σε τι διαφέρουν αυτά από τα οποία θέλει να ξεφύγει το παιδί στο “Κόκκινο Μπαλόνι” με τους ήρωες στο “Luminaris”;



Σκηνή από την ταινία «Το Κόκκινο Μπαλόνι»

Luminaris, Τσάπλιν και Ζωρζ Μελιές

Βλέπουμε τη [σκηνή από την ταινία “Μοντέρνοι Καιροί”](#) που αφορά την μηχανοποίηση της εργασίας και της ζωής, τη σχέση με την ανάπτυξη της τεχνολογίας, την αλληλεπίδραση με τις μηχανές. Μιλάμε για τον τεύλορισμό, τη γραμμή παραγωγής, τον καταμερισμό των εργασιών, την αύξηση της παραγωγικότητας κ.λπ. Συζητάμε μήπως ο άνθρωπος μετατρέπεται σε μηχανή.

Το “Luminaris” παραπέμπει ηθελημένα στις ταινίες του βωβού κινηματογράφου, τόσο με τις κινήσεις και τις εκφράσεις των χαρακτήρων όσο και με την τεχνική του rixilation η οποία ήταν αρκετά συχνή εκείνη την περίοδο.

Δείτε ένα παράδειγμα από το [Hôtel électrique](#) και την [τεχνική stop motion](#) του πρωτοπόρου στην χρήση οπτικών εφέ Ζωρζ Μελιές ή το [απόσπασμα από την ταινία «Ο Άνθρωπος με το λαστιχένιο κεφάλι»](#).

Εντοπίζουμε τις αναλογίες του “Luminaris” με τις ταινίες του Τσάπλιν και του Μελιές.



Σκηνή από την ταινία «Μοντέρνοι καιροί»



Σκηνή από την ταινία «Ο Άνθρωπος με το λαστιχένιο κεφάλι»

Στοιχεία και ατμόσφαιρα της ταινίας

Εντοπίζουμε τα σουρεαλιστικά στοιχεία στην ταινία (οι μπίλιες που μασιούνται σαν τσίχλα και γίνονται λαμπτήρες που ζωντανεύουν

με το κλείσιμο του ματιού, λαμπτήρας – αερόστατο κ.λπ.) καθώς και τα στοιχεία που συνθέτουν την ρετρό ατμόσφαιρα (κουστούμια, αντικείμενα, ηθοποιία, το [τάνγκο του 1948 που ακούγεται στην ταινία](#) κ.ά.).



Luminaris © S.Cornillon, M.Rulloni, S.Rulloni

ΙΔΕΕΣ ΓΙΑ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ

Σταθερότητα ή εναλλαγή;

Τα παιδιά κάθονται το ένα απέναντι στο άλλο έτσι ώστε να σχηματίζονται δυο ομόκεντροι κύκλοι. Όσα βρίσκονται στον εξωτερικό κύκλο ρωτάνε το παιδί που είναι απέναντί τους: *Γιατί είναι σημαντική η σταθερότητα στη ζωή μας;* Τα παιδιά του εσωτερικού κύκλου απαντάνε σύντομα.

Μετά από ένα λεπτό, ο εξωτερικός κύκλος μετακινείται, όπως το ρολόι, μια θέση δεξιά, έτσι ώστε να αλλάξουν τα ζευγάρια και τα παιδιά του εξωτερικού κύκλου να ακούσουν τις απαντήσεις άλλων παιδιών.

Μετά από αρκετές μετακινήσεις του εξωτερικού κύκλου, ρωτάνε με τη σειρά τους τα παιδιά του εσωτερικού κύκλου: *Γιατί είναι σημαντική η εναλλαγή και η απόδραση από το συνηθισμένο;* Αυτή τη φορά μετακινείται ο εσωτερικός κύκλος μια θέση δεξιά, ώστε να αλλάξουν και πάλι τα ζευγάρια των παιδιών.

Στη συνέχεια μοιραζόμαστε σε ομάδες αυτά που ακούσαμε.



Luminaris © S.Cornillon, M.Rulloni, S.Rulloni

Η καθημερινότητα αλλιώς

Συζητάμε στην οικογένεια σχετικά με τις καθημερινές ρουτίνες και τον αντίκτυπό τους στην καθημερινή ζωή. Πώς οι ρουτίνες μπορούν να παρέχουν δομή και σταθερότητα, αλλά ταυτόχρονα μοιάζουν μονότονες ή περιοριστικές; Μοιραζόμαστε σκέψεις σχετικά με τους τρόπους με τους οποίους μπορούμε να βάλουμε δημιουργικότητα και αυθορμητισμό και στην καθημερινότητα, αντλώντας έμπνευση από τα θέματα του "Luminaris".

Μπορούμε να αξιοποιήσουμε τα θέματα της απόδρασης και της περιπέτειας από το "Luminaris" ως έμπνευση για τον σχεδιασμό μιας οικογενειακής δραστηριότητας που θα ξεφεύγει από τα συνηθισμένα, πχ να πάμε μια εκδρομή, μια επίσκεψη κ.ά.



Luminaris © S.Cornillon, M.Rulloni, S.Rulloni

ΠΡΟΕΚΤΑΣΕΙΣ

Ακούμε το τραγούδι [“Κάπου την έχουμε πατήσει”](#) του Λουκιανού Κελαηδόνη και συζητάμε για τον τυποποιημένο τρόπο εργασίας και ζωής γενικότερα σε διάλογο με την ταινία.

Διαβάζουμε σε διάλογο με την ταινία το διήγημα [“Ζητείται ελπίς”](#).

Βλέπουμε ταινίες [“Pixel και νότες”](#) και [“Ο Λέων του Πειραιώς”](#) που έχουν γίνει με την τεχνική pixilation σε εκπαιδευτικά εργαστήρια του Animasyros.