

# mokausi iš kino

Metodinė filmo aptarimo medžiaga

## KARO ŽAIDIMAI

Vaidybinis filmas „Karo žaidimai“ rekomenduojamas su 6–8 klases mokiniams kalbant apie žmogaus prigimtį, jo polinkį į karą ir kitus konfliktus, žmonių tarpusavio santykius, psichologines manipuliacijas bei smurtą ir jų pasekmes. Šioje metodinėje medžiagoje filmas aptariamas, atsižvelgiant į jo pasakojimą ir stilių. Joje taip pat pateikiamos užduotys, skirtos bendrųjų kompetencijų, pilietiniam, meniniam ir doriniam ugdymui, kalbų, istorijos, geografijos pamokoms, informacinėms technologijoms ir klases valandėlei. Paryškinti kino kalbos terminai detaliau paaiškinami žodynėlyje metodinės medžiagos pabaigoje.

Kino režisieriaus Gorano Kapetanovičiaus filmas „Karo žaidimai“ (Švedija, Danija, 2017, 84 min.) pasakoja apie vienuolikmetį Malte – mąstytoją ir strategą, besišavintį garsaus matematiko Johno Nasho teorijomis. Savanaudiškumu grįstas teorijas berniukas netrukus atranda galimybę išbandyti praktikoje. Po tėvų skyrybų su mama persikraustęs į naują gyvenamąją vietą, Malte atsiduria tarp dviejų susipriešinusių vaikų grupių. Konfliktas – ideali terpė Nasho idėjoms įgyvendinti. Tačiau kaip jas priims priešininkų vadai Mira ir Omaras?

**Pastaba:** po filmo peržiūros būtina diskusija su mokytojais, kino edukacijos specialistais ar psichologais.



# Filmo pasakojimas: nevaikiškos vaikų karo strategijos

Kino režisieriaus Gorano Kapetanovičiaus kūrybai („Mano teta Sarajeve“, „Pabėgėlis 532“) karo temos nesvetimos. Sarajeve gimęs ir Jugoslavijos karų pradžioje į Švediją gyventi išvykęs menininkas filme „Karo žaidimai“ svarsto apie žmonių bendruomenių konfliktų priežastis, jų užuomazgas ir eigą.

**Filmo erdvė** – ne fronto linija ar kibernetinė erdvė, bet vienas iš Švedijos mikrorajonų, o karo vadai, strategai ir jų bendrininkai – ne suaugusieji, bet vaikai. Jie pasidaliję į dvi priešiškas stovyklas, kurių konflikto priežastis – riedlenčių aikštelė. Priešininkai ja dalinasi pakaitomis, akylai sergėdami, kad jų valandomis į aikštelę neatklystų šnipas iš kitos stovyklos. Po tėvų skyrybų į naują gyvenamąją vietą persikėlęs Maltė netrukus atsiduria dviejų grupių priešpriešos sukuryje. Garsiojo matematiko Johno Nasho veikalais besidominčiam berniukui šis konfliktas – puiki proga praktiškai išbandyti savo autoriteto idėjas (žaidimų teorija, kalinio dilemą, pusiausvyros dėsnį). Tad berniukas imasi veikti, o jo veiklos pagrindinis principas – savanaudiškumas ir psichologinės manipuliacijos. Jo strategija greitai sužavi vienos iš grupių lyderę – agresyvaus būdo Mirą, kuri Maltę paskiria strategijos patarėju. Netrukus, padedami bendrininkų, abu sąmokslininkai perima aikštelės kontrolę iš priešininkų, vadovaujant daug taikesnio būdo Omaro. Tačiau sėkme Maltė džiaugiasi neilgai ir gana greitai suvokia, kad Omaras vis tik teisus – J. Nasho idėjos, padariusios ženklį įtaką JAV ir Sovietų sąjungos Šaltojo karo strategijoms, kenksmingos ir bevertės. Tik atsisakęs visų savanaudiškumu grįstų teiginių, Maltė pajėgia tarp vaikų įtvirtinti taiką.

**Filmo pasakojimas** atitinka klasikinę pasakojimo struktūrą, kurią sudaro dvi priešiškos pusės, tolygiai auganti įtampa, konfliktas ir jo atomazga bei filmo pabaigoje atsirandanti nauja pasaulio tvarka. Išlaikyti pasakojimo tęstinumą ir intrigą padeda trys pagrindiniai veikėjai: Maltė, Mira ir Omaras bei dinamiški jų tarpusavio santykiai. Visi jie atstovauja skirtingus, ryškius asmenybių tipus, kuriuos galima atrasti tiek istoriniuose, tiek šiuolaikiniuose įvykiuose. Mira – šlovės ir valdžios trokštanti lyderė, nesibodinti panaudoti žiaurias kovos priemones. Omaras – taikaus būdo, tačiau neryžtingas ir bailus vadovas, todėl tikrąją taiką iškeičiantis į pusiausvyros palaikymą. Maltė – savo autoriteto teorijomis akylai įtikėjęs, praktiškai jas išbandyti norintis „mokslininkas“, besipuikuojantis savo žiniomis ir klasta. Susidūrimai tarp šių asmenybių atskleidžia, kaip asmens būdo bruožai ir manipuliacijos, gudravimai, visais laikais priverčia žmones įsitraukti į karinius veiksmus, kaip priverčia konfliktus įsiliepsnoti ir užkerta kelią taikiems jų sprendimams. Tačiau

trijulės tarpusavio bendravimas taip pat įrodo, kad taika, kaip ir karai, yra visų pirma lyderių rankose. Norėdami ją pasiekti, mokslininkai, strategai (Maltė) pirmiausia turi vertinti žmogiškąjį orumą, asmens laisves ir teises, taikos šalininkai (Omaras) – nepristigti ryžto ir drąsos kovojant su agresoriais, o agresoriai (Mira) turi būti demaskuoti. Žinoma, taika neįmanoma ir be bendruomenės (abiejų grupių vaikai), kuri geba mąstyti, o ne tik akylai paklusti įsakymams, ir dialogo tarp visų šių šalių. Suaugusiųjų vaidmuo filme, beje, taip pat gali būti suprantamas perkeltine prasme. Jie į pagalbą vaikams neskuba, nes laiko jų konfliktus nerimtais, apie juos nėra girdėję arba galvoja, kad tai pačių vaikų reikalai ir geriausiu atveju palaiko tik morališkai (Maltės mama). Ar tai neprimena tų valstybių, kurios už savo ribų linkusios „nepastebėti“ karinių konfliktų ir grėsmės žmonių gyvybei?

**Filmo pabaiga** iškelia ir daugiau klausimų. Pirmieji iš jų: kodėl karo temai atskleisti Kapetanovičius renkasi vaikų pasaulį? Kine tai nėra pirmasis bandymas – vaikų lūpomis ir rankomis be skrupulų kariaujama ir kituose filmuose (pavyzdžiui, M. Hanekės „Baltame kaspine“ ar J. Roberts „Sagų kare“). Galbūt suaugusiųjų smurtas pernelyg įprastas, todėl norėdamas iš tiesų atkreipti į jį dėmesį, režisierius vaizduoja terorizuojančius vaikus? O gal žiūrint į vaikų atliekamus karo veiksmus, yra paprasčiau suvokti, kad žmogaus prigimtis nuo mažens atvira blogio jėgoms? Gal būtent todėl ir privalome būti budrūs ir kalbėti apie tai nuo mažumės, nelaukti „tinkamo amžiaus“ pokalbiams apie karą? Juk žiaurių režimų diktatoriai taip pat kažkada bėgiojo su žaisliniais šautuvais rankose, o gal buvo bendraamžių aukomis? O gal vaikams negalima rodyti tokių filmų? Tačiau ar tikrai jie nėra matę karo veiksmų, kovų, smurto šiuolaikinėse medijose?

Kitos dvi klausimų grupės yra susijusios su Maltės teiginiu filmo pabaigoje: „Mes nesukurti susinaikinimui. Tačiau kartais reikia sunaikinti seną, kad išaugtų kažkas naujo“. Apie kokį sunaikinimą kalba Maltė? Kaip žinoti, kur yra sunaikinimo ribos? Galiausiai, verta klausti, ar filmo pabaiga įtikina taikos tvarumu? Ar taikos atmosfera nustelbia karo dvasią? O gal taika negali įsivyrauti iš karto? Galbūt reikia laiko išmokti būti taikoje?

# Filmo stilius: karo zona kasdienybėje

Nereikėtų pamiršti, kad pagrindinė filmo mintis bei idėja perteikiama ne tik pasirenkant istoriją ir sukuriant atitinkamą scenarijų. Siekiant visapusiškai išreikšti idėją, būtina sukurti ir tinkamą filmo stilių (parinkti erdves, apšvietimą, kameros rakursus, garso takelį ir t. t.).



Filmo veiksmas rutuliojasi viename iš Švedijos daugiabučių mikrorajonų. Ko gero, ši nieko neišsiskirianti **filmo erdvė** pasirinkta neatsitiktinai. Ji tarsi byloja, kad filmo istorija – karo žaidimai, o ir pats tikrasis karas, gali nutikti bet kur – bet kuriame daugiabučių mikrorajone, bet kurioje šalyje. Nieko neišsiskiria ir filmo veikėjai – šiuolaikiškai apsirengę vaikai, naudojantys išmaniuosius telefonus ir laisvalaikį leidžiantys riedlenčių aikštelėje. Sprendžiant iš jų gyvenimo būdo, aišku, kad priešiškas tarp vaikų kyla ne dėl gyvybiškai svarbių dalykų, o dėl jų įnorių ir ambicijų. (Tačiau, ar ne todėl pasaulyje kilo ne vienas karas?) Kasdienišką aplinką karo zona paverčia **apšvietimas**, kovos veiksmams ir priemonėms. Pavyzdžiui, J. Nasho veikalų ir žemėlapių pilnas Maltės kambarys labiau primena karo stratego būstinę nei vienuolikamečio kambarį. Jame vyraujanti prieblanda, tamsūs sienų apmušalai suteikia Maltės personažui ir jo veiklai dar daugiau paslapties. Siekiant bauginančios, paslapties atmosferos, daug kitų filmo scenų taip pat nufilmuotos prietemoje: vakare ar tamsioje patalpoje, pavyzdžiui, uždaroje ir belangėje riedlenčių aikštelėje. Šurpią karo atmosferą perteikia ir tokios detalės kaip ant stiklo duženų nukritęs vaikas, kaukės ant veidų ar kankinimo įrenginyje įkalintas Maltė. Filme dažnai pasitelkiami ir **specialieji efektai**, be kurių vargiai apsieina veiksmo filmai. Pavyzdžiui, sproginėjančios bombos, svyruojantis dangoraižis, sprogstanti valtis ir kita – visa sukurta jų dėka. Svarbu pabrėžti, kad žalojimo scenoms nufilmuoti taip pat buvo panaudoti specialieji efektai. Aktorius, vaidinantis ant stiklo šukių griūnantį vaiką, žinoma, tikrovėje to nedarė. (Ant netikrų stiklo šukių griūnantis vaikas buvo nufilmuotas vienu kadru, o tikros stiklo šukės ant grindinio – kitu kadru!) Tad sužeista vaiko nugara bei kraujas taip pat tėra kino „magija“. Tikroviškumo įspūdį šiai scenai suteikia **garso takelis** – o neva susižeidusio veikėjo aimanos ir stiklo gurgždėjimas. Šie garsai kaip ir specialiai filmui sukurta muzika taip pat kelia įtampą ir vaikų kovai dažnai suteikia reikšmingumo.

Taikinga atmosfera filme išsiskiria jūrų muziejaus scena. Joje Omaras ir Maltė iš tiesų dūksta kaip vaikai ir gerėsi jūros būtybių grožiu. Visgi tai vyksta po žeme – savotiškame pogrindyje, o paviršiuje taikai vietos nėra, nes čia tebesitęsia karas. Pasaulis pasikeičia tik filmo pabaigoje, kai visų vaikų žvilgsniai vėl nukrypsta į jūrą. Ji tarsi primena, kad žmonija yra apdovanota nepaprastu Žemės grožiu ir harmonija, kurią ji pati gali išsaugoti ateities kartoms, bet gali ir sunaikinti. Filme yra ir daugiau nuorodų į visai žmonijai aktualius reiškinius: svyruojantis dangoraižis – užomina į Rugsėjo 11-tosios įvykius ir terorizmą, o apversta valtis – į Berlyno sieną ir kitus pasaulį padalijusius kontrolės punktus. Galbūt tai, kad bokštas nenuvirsta, o valtis sunaikinama, teikia viltį, kad istorija nebūtinai turi kartotis...?



# Diskutuokime

Diskusijos metu siūlome aptarti apačioje pateiktus visus ar pasirinktus klausimus:



## Stilius

- 9) Kaip galvojate, kodėl filmo veiksmas rutuliojasi viename iš neišsiskiriančių daugiabučių rajonų?
- 10) Kokiomis kino kalbos priemonėmis perteikiama karo atmosfera (įtampa, baimė)?
- 11) Kada ir kokie specialieji efektai naudojami filme? Pateikite pavyzdžių.
- 12) Kaip manote, kodėl filme vis rodomas svyruojantis dangoraižis? Ką jis galėtų reikšti?

## Pasakojimas

- 1) Trumpai apibūdinkite pagrindinių filmo „Karo žaidimai“ veikėjų – Maltės, Miros ir Omaro – charakterius.
- 2) Kodėl Maltė nori tapti Miros grupės strategu?
- 3) Kodėl Omaras nusiveda Maltę į jūrų muziejų? Ką jis nori jam tuo parodyti, pasakyti? Kaip apibūdintumėte Omaro taktiką, bendraujant su Maltė? Ar tikite, kad jo ketinimai buvo nuoširdūs?
- 4) Kodėl Mira nori daugiau bombų ir visiškai užkariauti riedlenčių aikštelę? Kokią įtaką šiems Miros norams iš pradžių daro Maltė?
- 5) Kodėl Maltė nustoja tikėti Johno Nasho teorijomis ir nusprendžia siekti taikos? Kodėl jis paprieštarauja Omarui, norinčiam grįžti prie senosios tvarkos – dalinimosi aikštele? Ar sutinkate su Maltė, kad ankstesnioji tvarka – pusiausvyra – nėra taika? Nuomonę pagrįskite.
- 6) Kodėl, Maltei užsitraukus Miros nemalonę, Omaras jo neapgina?
- 7) Kaip vertinate Maltės pasirinktą būdą taikai atkurti? Ar jis tikėjosi, kad Omaras suduos Mirai? Kodėl?
- 8) Koks suaugusiųjų vaidmuo filmo istorijoje?

## Kontekstas

- 13) Kodėl karo temai atskleisti režisierius renkasi vaikų pasaulį?
- 14) Ką manote apie Maltės teiginį filmo pabaigoje: „Mes nesukurti susinaikinimui. Tačiau kartais reikia sunaikinti seną, kad išaugtų kažkas naujo“. Apie kokį sunaikinimą kalba Maltė? Kaip žinoti, kur yra sunaikinimo ribos?
- 15) Ar pasaulio istorijoje galima atrasti į Maltę, Mirą ir Omarą panašių asmenybių? O šiais laikais? Gal galite pateikti pavyzdžių?
- 16) Ar filmo pabaiga įtikina taikos tvarumu? Ar taikos atmosfera nustelbia karo dvasią? O gal taika negali įsivyrauti iš karto? Galbūt reikia laiko išmokti būti taikoje?
- 17) Ar šiame filme vaizduojami koviniai veiksmai skiriasi nuo smurto, karo veiksmų kituose medijose (filmuose, kompiuteriniuose žaidimuose, TV žiniuose)? Jei taip, kuo?
- 18) Kur, jūsų žiniomis, šiuo metu vyksta kariniai konfliktai?

# Užduotys mokiniams



## Meninis ugdymas, bendrosios kompetencijos, informacinės technologijos

1. a) Įsivaizduokite, kad filmas „Karo žaidimai“ būtų nufilmuotas ne pajūryje, o kitoje vietoje. Kur galėtų būti nufilmuota paskutinė filmo scena? Į ką žvelgtų susitaikę vaikai? Sugalvokite ir nupieškite ar nufotografuokite paskutinį filmo kadra – vaikus žvelgiančius į jūsų pasirinktą objektą, vietą. Piešdami ar fotografuodami, apgalvokite kadro kompoziciją bei kameros rakursą. Piešinius ar nuotraukas eksponuokite klasėje. Užduotį patartina atlikti grupėse.
- b) Sukurtais darbais (piešniais, nuotraukomis) apsiuokite su kitomis grupėmis ir pamėginkite juos „išversti“ į žodinį tekstą – vieną ar du sakinius. Pabandę visi kartu aptarkite, ką išversti sudėtinga ir kas vis tiek pasilieka vaizde.

## Pilietinis ugdymas, istorija, dorinis ugdymas, geografija, kalbos

2. a) Susiskirstykite į grupes po keturis ir pagalvokite, kokias istorines ar šiuolaikines asmenybes jums primena filmo „Karo žaidimai“ veikėjai Maltė, Omaras ir Mira. Kaip baigėsi ar gali baigtis kariniai konfliktai, kovos, į kurias jie buvo (yra) įsitraukę? Ar įmanoma pakeisti ne tik vaikų, bet ir suaugusiųjų vadovų mąstymą ir vertybes? Kodėl taip manote?
- b) Parašykite Maltei, Mirai ar Omarui laišką, mėgindami jį ar ją įtikinti nutraukti karinius veiksmus arba dėkodami už jų vaidmenį įtvirtinant taiką. Laiške pateikite tris argumentus, patvirtinančius, kodėl taika buvo ar būtų geriausias sprendimas.

## Dorinis ugdymas, pilietinis ugdymas, meninis ugdymas, bendrosios kompetencijos, klasės valandėlė

3. a) Klasėje visi kartu aptarkite, ką reiškia žodis „autoritetas“, kokia jo kilmė. Prisiminkite, kad filmo „Karo žaidimai“ pagrindinio veikėjo Maltės autoritetas buvo matematikas Johnas Nashas. Tačiau filmo pabaigoje berniukas pakeitė nuomonę.
- b) Pagalvokite, kas jums yra autoritetas. Sukurkite savo autoritetui skirtą koliažą, kuriame atsispindėtų jo vertybės, profesinė veikla, pomėgiai ir kita.
- c) Įsivaizduokite save trisdešimtmetį ir sukurkite analogišką koliažą sau. Klasėje pristatykite savo kūrinius ir palyginkite jūsų asmeninį koliažą su jūsų autoritetui sukurtu koliažu. Diskutuokite, ar yra naudinga atrasti, turėti autoritetų? Ar visuomet verta akiai jais sekti? Kaip suprasti, kada reikia vadovautis savo nuostatomis, o ne kito žmogaus nurodymais, patarimais?



Meninis ugdymas,  
bendrosios kompetencijos,  
informacinės technologijos,  
Klasės valandėlė

4. Palyginkite filmą „Karo žaidimai“ su jūsų mėgstamu kompiuteriniu žaidimu, užpildydami apačioje pateiktą lentelę. Užduotį atlikti galite ir grupėse.

Lyginimo kriterijai	Filmas „Karo žaidimai“	Kompiuterinis žaidimas
Pagrindiniai veikėjai		
Veikėjų tarpusavio santykiai ir tikslai		
Kūrinio pabaiga		
Kūrinio tikslas (ko siekiama kūrinio?)		
Auditorija (amžius ir kt.)		
Stilius (spalvos, apšvietimas, erdvės ir kt.)		

# Žodynelis

**Apšvietimas**, šviesa kine, kaip ir fotografijoje, yra viena iš pagrindinių vaizdo formavimo priemonių. Apšvietimas gali būti **dirbtinis** (įvairios lempos) arba **natūralus** (dienos šviesa). Svarbiausias apšvietimo tikslas yra apšviesti filmuojamą veiksmą ar objektą taip, kad vaizdas būtų matomas ir jį būtų galima kokybiškai nufilmuoti. Tačiau apšvietimas naudojamas ne tik praktiniams tikslams. Pasirenkant skirtingą šviesos spindulių kritimo kryptį, spalvą, intensyvumą (stiprumą), gali būti **kuriama įvairi filmo erdvių nuotaika** bei perteikiami vis kitokie filmo veikėjų išgyvenimai. Todėl apšvietimą galima vadinti atskiru menu. Kuriant filmą, dažnai šiam darbui pasirenkamas profesionalas – kino apšvietėjas.

**Specialieji efektai yra naudojami, kai siekiama sukurti tikrovėje neegzistuojančius daiktus ar būtybes, pavaizduoti tam tikras oro sąlygas** (pvz., sniegą) **ar scenas, kurios gali būti pavojingos filmavimo grupės narių ir aktorių gyvybei**. Specialieji efektai gali būti kuriami per filmavimą (pvz., sprogimo scenos) arba jį baigus (pvz., animaciniai veikėjai, vaikščiojantys po nufilmuotą tikrovėje egzistuojantį mišką). Filmavimui pasibaigus kompiuterio programomis sukurti specialieji efektai vadinami **vaizdo efektais**.

**Filmo erdvė** (anglų k. settings) – **vieta** (-os), **kurioje rutuliojasi filmo veiksmas**. Filmo erdvė gali būti išorinė (miestų gatvės, užmiesčio kraštovaizdžiai ir kt.) ir vidinė (patalpos įvairiuose pastatuose). Filmo erdvė gali būti natūrali, t. y. tikrovėje egzistuojanti vieta, arba dirbtinė. Dirbtinei erdvei sukurti naudojamos kompiuterinės programos arba specialios dekoracijos (pvz., specialiai filmui laikinai sukonstruota pilis). Kuriant filmo erdvę, taip pat yra atsižvelgiama į laiką: paros metą ir metų laikus (pvz., ta pati vietovė labai skirtingai gali atrodyti saulėtą rytą ir apsiniaukusį vakarą).

**Garso takelis – tai visi garso elementai filme**: triukšmas, veikėjų dialogai ar monologai, balsas už kadro, muzika, garso efektai, kurie lydi filmo vaizdus. Garsai gali būti **diegetiniai** – susiję su filmo veiksmu ir jo erdve (pvz., melodija, kurią pianinu groja filmo veikėja) ir **nediegetiniai** – ne susiję su filmo erdve, o įrašomi atskirai ir vėliau sumontuojami su vaizdu (pvz., pianino melodija veikėjams vaikščiojant miške).

**Kadro kompozicija – tai įvairių elementų** (žmonių, kitų gyvų ir negyvų objektų) **pasirinkimas ir išdėstymas kadre**. Kadro kompozicijai įtakos turi elementų spalvos, formos, krintanti šviesa, kadro ryškumo gylis. Nuo kadro kompozicijos priklauso, kuris objektas bus dėmesio centre ir kur kryps žiūrovo žvilgsnis (pvz., žiūrovas visada linksta nukreipti žvilgsnį į arčiau esantį, ryškiau apšviestą objektą.)

**Kameros rakursas – tai kameros padėtis pagal aukštį ir atstumą nuo filmuojamo objekto** (daikto, veikėjo ar kelių veikėjų) arba, kitaip tariant, žiūrėjimo kampas. Kameros padėtis nulemia tai, kaip žiūrovai matys filmuojamą daiktą, veikėją ar filme vykstančius įvykius: žvelgs į juos „**akių lygiu**“ (kamera laikoma žmogaus akių ar filmuojamo daikto lygyje) ar „**iš apačios**“ (kamera laikoma žemiau filmuojamo objekto), galbūt „**iš aukštai**“ (kamera laikoma aukščiau filmuojamo objekto) arba iš labai aukštai – „**iš paukščio skrydžio**“; o gal matys filmo veikėjų pokalbį iš labai arti, nes žvelgs vienam iš jų „**per petį**“. Kameros rakursas taip pat gali būti vadinamas subjektyviu arba objektyviu. Jei filme vykstančius įvykius stebime herojaus akimis, tai yra **subjektyvus kameros rakursas** (pavyzdžiui, jei filmo veikėjas į veiksmą žvelgia stovėdamas labai aukštai arba labai žemai, kamera taip pat filmuos iš ten, kur stovi veikėjas). Jei herojų ir jo gyvenimą matome tarsi iš šalies, vadinasi, nufilmuota naudojant **objektyvų kameros rakursą**. Toks rakursas dažniausiai pasirenkamas **dokumentiniuose filmuose**.

*Projekto rengėjas:*



*Metodinės medžiagos rengėjas:*



*Projekto partneriai:*



**VARĖNOS**  
**KINO IR PARODŲ**  
**SALĖ**



*Projektą iš dalies finansuoja:*

