



POLSKI INSTYTUT SZTUKI FILMOWEJ

Ministerstwo
Kultury
i Dziedzictwa
Narodowego.



TEATR MUNDI (TEATR ŚWIATA) NA PODSTAWIE OPOWIEŚCI
MITOLOGICZNYCH STARCIE TYTANÓW

WIEDZA O LITERATURZE

*Życie jest tylko przechodnim półcieniem,
nędznym aktorem, który swą rolę
przez parę godzin wygrawszy na scenie
w nicość przepada - powieścią idioty.*

Głośną, wrzaskliwą, a nic nie znaczącą. /tłumaczenie Barańczaka/
Szekspir – *Makbet*



MOTYW TEATRU MUNDI

Ukazywanie świata jako teatru było częstym motywem w literaturze. Uważano, że ludzie są aktorami, a ich życie sztuką, ale sztuką, która szybko się kończy i w całym repertuarze nie ma większego znaczenia. W dodatku człowiek to marionetka w rękach bogów/boga. Jego losy i tak są z góry przesądzone (fatum, los, przeznaczenie) Tę koncepcję stworzył już Platon(ok. 427-347 pne. , filozof grecki), który założył, że świat został stworzony przez istotę wyższą (Demiurgosa), która jest jednocześnie reżyserem dziejących się na nim wydarzeń. Określa się to jako theatrum mundi czyli teatr świata. Już w starożytności się pojawiał taki motyw, na przykład u Homera, który opisywał życie ludzkie jako zabawkę w rękach bogów, jako ich przyjemność.

- 1. Na podstawie obejrzanego filmu i znajomości literatury (Biblia, Mitologia) wykaż elementy koncepcji teatru mundi w fabule *Starcia Tytanów*.**

.....
.....
.....



2. **Uzupełnij tabelę, kierując się wymową fragmentów wypowiedzi bohaterów filmu.**

Wypowiedź	Motywacja	Uczucia	Pozycja człowieka
<i>Stworzyłeś ich, by ich modły zapewniły nam nieśmiertelność, lecz zbyt ich kochasz - Hades do Zeusa</i>			
<i>Karmimy się ich miłością, ja nauczyłem się żyć ich lękiem - Hades</i>			
<i>Trzeba im przypomnieć o porządku życia i na powrót skierować w nasze ramiona - Zeus</i>			
<i>Jesteście drobinami brudu za naszymi paznokciami. To, że oddychacie to dar z Olimpu. Obraziliście moce, których nie ogarniacie umysłem - Hades</i>			

3. Zeus powiedział : *To ja ich stworzyłem, a oni mi się odwdzięczają buntem.* Bunt to kolejny znany motyw w literaturze. Wymień najslawniejszego buntownika z *Mitów Greków i Rzymian.* Przypomnij przeciwko komu i dlaczego się buntował? Za odpowiedź posłuż ilustracja...

BUNTOWNIK

CEL BUNTU



Perseusz- *mit. gr.* heros, syn księżniczki Danae i Zeusa, mąż Andromedy, pogromca Meduzy, którego bogowie po śmierci przemienili w gwiazdozbiór nieba północnego to postać wykazująca podobieństwa do wyżej rozpoznanego Prometeusza. Ułóż limeryk lub wierszowaną rymowankę na temat jednego z nich.

Budowa limeryku:

- 5 wersów o układzie rymów *aabba* - dwa pierwsze wersy i ostatni rymują się ze sobą i mają stałą liczbę sylab akcentowanych, środkowe wersy są krótsze o 2-3 sylaby akcentowane,
- na końcu pierwszego wersu występuje nazwa geograficzna, która jest podstawą rymu *a*.

Utwór ma określony schemat fabularny: w pierwszym wersie zostaje przedstawiony, żyjący w określonym miejscu, bohater, odznaczający się często niezwykłością wyglądu czy charakteru (jego charakterystyka w drugim wersie). Kolejne dwa wersy zawierają rozwój akcji, co przynosi zaskakujące skutki (lub podsumowującą pointę) w piątym wersie.

Tytuł:.....

1.....

2.....

3.....

4.....

5.....



4.

Jest wiele wyobrażeń na temat świata po śmierci i sposobów trafiaania tam po wygaśnięciu życia cielesnego. Stwórz malarską lub literacką wizję tych światów.

Zadanie 3 i 4 to zadania na ten miesiąc. Swoje prace przynieś do kina Echo lub wyślij na adres: kino@jarocin.pl. Przedstawimy je na stronie Szkolnej Akademii Filmowej www.akademia.jarocin.pl

WIEDZA O FILMIE

SZUKAJĄC GRECJI Z ROKU 200 P.N.E

„Nasz zespół 800 aktorów i twórców filmowych odbył podróż dookoła świata, co nadało filmowi jeszcze więcej rozmachu” — mówi Leterrier o różnorodności miejsc, w których kręcono film Starcie Tytanów.

De La Noy zauważa — „Louis od początku miał jasny plan. Nie chciał, by przedstawiany świat był stworzony wyłącznie komputerowo. Oczywiście musieliśmy w ten sposób stworzyć postacie mitologiczne, ale świat, który zamieszkiwały, miał być tak prawdziwy, jak tylko się da.

Film Starcie Tytanów faktycznie był kręcony w odległych od siebie miejscach, nawet w takich, w których rzadko kręci się filmy. Teneryfa, miejsce popularne wśród turystów, położone przy wybrzeżu Afryki, nie pojawiła się w dużej produkcji od ponad 40 lat.

„Te miejsca bardzo się różnią od miejsc, które widziałem w filmach do tej pory — mówi Leterrier — tu była biała i czarna lawa, zielone drzewa, dziwne chmury. Czuliśmy się tak, jakbyśmy znajdowali się nad ziemią, w miejscu, gdzie nie stała dotychczas stopa ludzka”.

„Akcja filmu toczy się w czasach starożytnych, więc potrzebowaliśmy naturalnie wyglądającego terenu” — podkreśla De La Noy, który jeszcze jako kierownik planu w plenerze zdobył przydomek „Nowe szlaki” (Fresh Tracks). „Zawsze to lubiłem” — ciągnie. „Dotarcie do miejsc, w których nikt nigdy wcześniej nie był, zawsze przynosiło mi wielką satysfakcję”.

Teneryfa oferowała twórcom różnorodność scenerii, jak również unikalne możliwości. De La Noy zauważa — „Podczas kręcenia sceny, kiedy posąg Zeusa spada na Argos, byliśmy na wysokości ponad dwóch tysięcy metrów, a nad wulkanem latały helikoptery. To był pierwszy raz, kiedy helikoptery latały w tym miejscu. Gdzie nie spojrzeliśmy, była zaschnięta lawa”.

Także otaczający wyspę ocean znalazł dla siebie miejsce w filmie. Najbardziej imponujący jest moment, gdy bogowie wyładowują swój gniew na Argos. To właśnie w tym miejscu rodzina Perseusza ginie podczas wyprawy na połów. Okręt wykorzystany w filmie został zbudowany w Anglii i przetransportowany na Teneryfę, ale zatonął w czasie pierwszego wodowania. Aby nadawał się do żeglugi, statek został po wyciągnięciu naprawiony — a następnie zatopiony, tym razem celowo.

Zdjęcia kręcone były także na wyspach Gran Canaria i Lanzarote, dzięki czemu uzyskano dodatkową różnorodność. „Wyspy Kanaryjskie stanowią ważną i istotną część tego filmu — udało nam się wydobyć z kilku małych wysepek piękno, którym można by obdzielić cały kontynent. Jedną z najbardziej dynamicznych cech wysp było morze chmur. „Byliśmy naprawdę ponad chmurami. Oglądając film, widz nie będzie czuł się klaustrofobicznie” — stwierdza twórca.

Producent nazywa klify Los Gigantes idealnym miejscem na lokalizację Argos. „Moja pierwsza wyprawa w to miejsce była naprawdę satysfakcjonująca. Widok imponujących klifów wznoszących się na wysokość 300–400 metrów nad poziomem morza. To właśnie było to, czego chcieliśmy. Widziałem to przed sobą i nawet mogłem tego dotknąć. To było po prostu wspaniałe”.

Po przeniesieniu się do Walii, która ma zupełnie inny krajobraz, twórcy nakręcili kilka najważniejszych scen, między innymi sceny przy wejściu do Hadesu, konfrontację Perseusza i Kalibosa oraz sceny na powietrzu w czasie wizyty u Graj. Scenograf Martin Laing opowiada o wiedźmach — „Według naszej mitologii, po tym jak walczący ze sobą Tytani stworzyli ziemię, jeden z nich zmarł, a jego wystająca z ziemi ręka stała się miejscem, gdzie teraz, w jego palcach, żyją nasze wiedźmy. Spędzają swój czas, chodząc po jego dłoni i pilnując tego terenu — chcieliśmy, żeby to tak właśnie wyglądało.

„Mój pomysł był inspirowany krajobrazem Walii, czyli wyobrażałem sobie miejsce, które było bardzo ciemne, w odcieniach szarości i fioletu, mocno zamglone” — ciągnie Laing, który pokazał swoje projekty Leterrierowi. „ Po tej rozmowie wypracowaliśmy pomysł wyglądu ręki, która wyłaniała się zza dymnej zasłony. To było wspaniała współpraca”.

„Martin przedstawił swoją imponującą wizję, a ja od razu się w niej zakochałem” — mówi Leterrier.

Laing mówi, że obaj z reżyserem zwracają uwagę na fakturę materiałów. „Znaleźliśmy w Walii ten cudowny kamieniołom łupkowy, ze spadającym naokoło żużlem. Wykorzystaliśmy tę „żwirowatość” otoczenia na naszym planie”.

Mimo że wiele scen kręcono w plenerze, niektóre trzeba było sfilmować w studiu, więc stworzono kilka mocno rozbudowanych planów zdjęciowych. Plany zdjęciowe w studiu filmowym Shepperton Studios przedstawiały między innymi dom Graj, eteryczny dom bogów, Olimp, oraz części Argos i tamtejszą Bazylikę.

W studiu Pinewood Studios w Buckinghamshire wykorzystano zbiornik do podwodnych scen i zbliżeń na dusze zmarłych ciągnących łódź Charona po rzece Styks. W studiu Longcross Studios — byłym poligonie wojskowym przekształconym w studio filmowe oraz w placówkę testującą pojazdy mechaniczne — powstało Argos.

„Żeby stworzyć Argos, mogliśmy wybrać jakieś istniejące już miejsce z prawdziwymi ścianami, ale problem polegał na tym, że chciałem masowej destrukcji, a najlepiej niszczy się to, co się zbudowało” — mówi Leterrier. „Zbudowaliśmy więc to wielkie miasto o powierzchni ponad 12 000 metrów kwadratowych. Byłem bardzo podekscytowany perspektywą zburzenia wszystkiego. Czułem się jak dziecko bawiące się klockami Lego... naturalnej wielkości”.

W Longcross Studios znajdowały się także łódź Charona, ofiarny powóz Krakena, sypialnia królowej Danae, zbrojownia, katakumby, w których spotykają się Hades i Kalibos, oraz jaskinia Meduzy, pierwszy plan, na którym kręcono sceny w tym studiu.

„Trzeba jasno powiedzieć, że kanwa filmu oparta jest na mitologii greckiej, a nie na historii Grecji, więc mogłem się trochę zabawić, oczywiście w dopuszczalnych granicach architektury tamtych czasów” — mówi Laing. „Jaskinia Meduzy została zaprojektowana tak, że otacza świątynię Ateny. Atena była wspaniałą boginią, gdy Meduza wkroczyła do jej świątyni, by prosić ją o pomoc. Jednak Meduza zezłościła Atenę, która zniszczyła świątynię i przeniosła ją na nieurodzajny, opuszczony teren. Przygotowałem więc prosty papierowy model świątyni Ateny, potem zgniotłem go i zgąłem, zwracając uwagę na to, jakie ujęcia kamerą można by zrobić. Kiedy świątynia była już wybudowana, mieliśmy wspaniały plac zabaw, na którym mogliśmy kręcić. Ten plan jest idealnym miejscem na zabawę w chowanego, jest tam wiele świetnych kryjówek”. Jaskinia została umieszczona w wielkiej pieczarze, aby było jeszcze ciemniej i żeby wydobyć ciekawe faktury podczas kręcenia ujęć.

„To był ciekawy sposób rozpoczęcia filmu” — mówi operator zdjęć Peter Menzies, Jr.

„Chcieliśmy, by to miejsce jak najbardziej przypominało piekło — z parą, ogniem, eksplozjami. Świątynia składała się z trzech warstw, które ciężko stoczyły się do jamy pełnej lawy.

Wiedzieliśmy, że wszystkie ujęcia powinny być jak najlepiej dopracowane, nie tylko te w jaskini Meduzy. Louisowi i mi bardzo zależało na poruszającej się kamerze, żebyśmy naprawdę czuli, że razem z Perseuszem bierzemy udział w jego wyprawie. Prawie każdego dnia używaliśmy kamer umieszczonych na wysięgniku, jak również kamer typu SteadiCam i Cablecam, dzięki którym osiągnęliśmy płynność opowieści, bo jest tu naprawdę dużo do opowiedzenia.

„Kiedy zakończyliśmy pierwszy tydzień głównych zdjęć w jaskini Meduzy, wszyscy byliśmy wyczerpani, spoceni, ogłuszeni ciągłymi eksplozjami, przypaleni buchającymi płomieniami” — wspomina Leterrier. „Jednocześnie byliśmy zachwyceni. Patrzyliśmy na siebie na bezdechu i tylko się uśmiechaliśmy, a potem wybuchaliśmy śmiechem. Wszyscy mówiliśmy — »Robienie tego filmu będzie niesamowitą przygodą«„.

Film web.pl

1. Wymień miejsca, w których realizowano film i zaznacz je na mapie świata.



2. Do jakiego gatunku zaliczamy film *Starcie Tytanów*. Przypomnij sobie i wskaż odpowiedni opis.

	Fantasy — gatunek literacki lub filmowy używający magicznych i innych nadprzyrodzonych form, motywów, jako pierwszorzędnego składnika fabuły, myśli przewodniej, czasu, miejsca akcji, postaci i okoliczności zdarzeń.
	film fabularny – aktorski film fikcji,
	film dokumentalny – film o treści niefikcyjnej, dokumentujący rzeczywistość,
	film animowany – tworzony za pomocą klasycznych technik poklatkowych – rysunkowych lub przestrzennych (np. lalkowych i plastelinowych) lub najnowszych technik komputerowych
	Film historyczny – nawiązuje do wydarzeń, mających swe potwierdzenie w dokumentach historycznych.
	Film przygodowy – akcja filmu jest dynamiczna, bohaterowie przeżywają liczne przygody, najczęściej podczas podróży.

Opracowała Monika Kula