

Od
11. februarja 2012 v
Kinodvoru.

**Mumini
lovijo
komet**

ANIMIRANI FILM

Od
31. marca 2012
v Kinodvoru.

**Hiša
pravljic**

Kinodvor. Kinobalon.
Moj kino je lahko Kinobalon.

Kinodvor.
Mestni kino.
www.kinodvor.org



EUROPA CINEMAS
MEDIA-PROGRAMME OF THE EUROPEAN UNION



Andrej Rozman Roza

MAČKA V RAČUNALNIKU

Nekdo je na list papirja
narisal mačko, ki dirja.
A čeprav je narisana v diru,
je mačka na risbi pri miru.

Lahko nam domišljijo vname,
v resnici pa se sploh ne gane.
Kot bi se v hipu ustavil ji čas,
na steni v predsobi visi za okras,
kjer se ji nič ne zgodi,
le v diru pri miru stoji.

Nakar jo nek poseben tat
ujame v fotoaparāt
in v računalnik jo spusti,
kjer jo s programom oživi.

Iz risbe risanka nastane,
pred mačko drobna miška plane,
mačka jo spretno stisne v kot,
miš najde luknjo, smukne not
ter brž pri drugi ven zbeži
in že jo mačka spet lovi.

Miš je zmeraj bolj igriva
in se vse bolj spretno skriva.
Menja barve in oblike,
uporablja vseh vrst trike:
smeje se kot hruška z veje,
se vali kot klobčič preje,
skriva se v prometni znak,
v zrak se dvigne kot oblak.

A naj še tako se skriva,
mačka jo povsod odkrije
in nenehno ji sledi –
pa je nikoli ne ulovi.

To je namreč nemogoče,
saj le tako, kot sama hoče,
mačko in miško od klika do klika
računalniška miška premika.

In miška miško zmeraj reši,
mačko pa čim bolj osmeši.

Animirani film in animacija

Kaj je to?

Animirani film je film, ki nastane od slike do slike. Pri nastajanju igranega filma kamera ujame podobe ljudi in živali v gibanju, predmetov, okolja. Na filmski trak se zapisuje njihova zgodba. Kamera, ki snema animirani film, pa na filmski trak zapisuje posamezne negibne podobe, ki oživijo šele, ko se film zavrti. To dosežemo z animacijo.

Beseda anima ima v latinščini več pomenov: zrak, veter, duša. Animacija pomeni torej vdihniti dušo, oživiti. Filmska animacija je oživiljanje risb, lutk, predmetov ... na filmskem traku ali v računalniku. Ima moč, da jim vdihne dušo, da iz neživega naredi živo. Predmeti, ki so v naravi negibni, se v animaciji začnejo premikati, živali spregovorijo. Animirani film nas tako popelje v svetove, ki v resničnosti ne obstajajo, v njem neverjetno postane verjetno, zgodi se lahko vse, kar se v resničnosti ne more.

Skrivnost animacije je v lastnosti našega vida. Če več posameznih sličic, ki se sicer ne premikajo, vidimo v zelo kratkem času, jih naše oči zaznajo kot gibanje. Če denimo hojo junaka animiranega filma razdelimo na več stopenj in vsako posamezno sličico, ki se od predhodne razlikuje za majhen premik telesa ali noge, hitro predvajamo s projektorjem ali na računalniku v pravilnem zaporedju, se vse sličice navidezno zlijejo v en sam gib – hojo ...

Ta knjižica nam bo prišla prav, ko bomo poskušali pokukati za skrivnostno tančico in razumeti, kako so nastali animirani filmi, ki jih gledamo v Kinobalonu.

Kinobalon je program za otroke in mlade v Kinodvoru. Zbirka Kinobalon želi otrokom približati vsebine filmov in njihov nastanek. Ob igri in branju bodo filmski junaki postali otrokovi prijatelji.

Dodatne informacije: Petra Slatinšek, Filmska vzgoja in program za otroke in mlade Kinobalon, Kinodvor, Kolodvorska 13, 1000 Ljubljana, kinobalon@kinodvor.org, 01/239 22 20

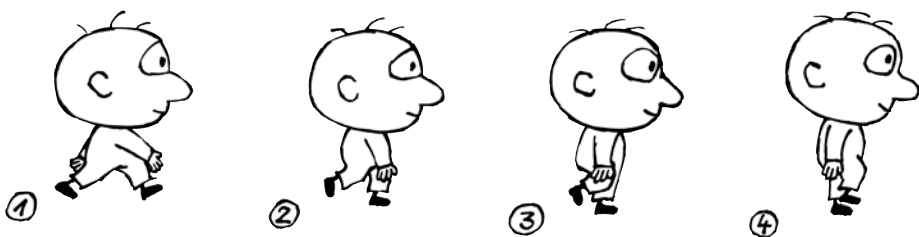
Od slike do slike ...

Animirani film nastane od slike do slike. Za sekundo filma mora animator narisati ali posneti 24 sličic, da spravi v gibanje neko bitje ali predmet. Vsaka sličica se nekoliko razlikuje od prejšnje.

**Pri animaciji se podobe spreminjajo.
Postajajo večje ali manjše.**



Se premikajo.



So hitre ali počasne.

Poizkusi se še ti. Nariši avto, ki je parkiran. Kako pa bi narisal/a drveči avto?

Spreminjajo barvo.

Nariši šest krogov in jih pobarvaj. Vsakič naj bo krog temnejši.

Spreminjajo obliko.

Nariši žalosten obraz. Nato nariši še tri obraze – vsak naj bo malo veselejši.

Animiranih filmov je več vrst



Risani animirani film ali risanka

Se spomniš kakšne lutkovne predstave? Na odru igralec animator oživlja lutko. Pri risanki pa animator ne igra na odru. Vlogo risanega junaka odigra na svoji risalni mizi. Animator za najmanjši premik nariše novo sličico. Eno za drugo jih posname na filmski trak. Ko se film zavrti, narisana bitja in predmeti oživijo.



Stop-motion animirani film

Včasih so tej vrsti rekli lutkovni animirani film in nekateri še danes uporabljajo ta izraz. Ime je dobila po tem, da so na film posneli posamezne majhne premike lutk in jih podobno kot pri risanem filmu spravili v gibanje. A so se animatorji začeli poigravati še z drugimi predmeti in materiali. Ker so filmi nastajali na podoben način kot lutkovni film, so jih združili pod imenom stop-motion animacija. Vrste te animacije se imenujejo kar po materialu, ki so ga animatorji uporabili za film: animacija gline, animacija plastelina, lutkovna animacija, animacija predmetov, animacija kolaža in animacija, s katero animiramo ljudi, reče pa se ji piksilacija.



Računalniški animirani film

Animirani filmi, ki so narejeni s pomočjo računalnika.

Animatorji velikokrat za en film uporabljajo tudi različne tehnike, zato je večkrat pravi izziv ugotoviti, kako je nek animirani film nastal.

Animirani film od začetka do danes

Zgodovina animiranega filma, prvi animirani junaki in optične igrače

Predhodnice animiranega filma so različne optične igrače, ki so ustvarjale podoben gibljivih slik.

Najpomembnejša iznajdba, ki je pripeljala do današnjih animiranih filmov, pa je izum fotografije in filma. Prvi film sta leta 1895 posnela brata Lumière.

Prve risbe, narisane s kredo, so bile posnete na filmski trak leta 1906. Narisal jih je Američan James Stuart Blackton. Polanimirani film nosi naslov **Humorous Phases of Funny Faces**. Ko se je film odvrtil, je bila pred gledalci podoba spreminjajočega se obraza.

Prvi v celoti animirani film nosi naslov **Fantazmogorija** (Fantasmagorie) in ga je leta 1908 ustvaril Francoz Émile Cohl.



Prve lutkovne animirane filme je naredil ruski animator poljskega rodu Ladislav Starewitch. V njih nastopajo žabe, podgane, ptiči, insekti in igrače, ki jih je animiral tako večje, da so se gledalci spraševali: le kako je mogoče kobilico in kačjega pastirja, junaka iz filma **Maščevanje karmermana** (Miest kinomatograficheskovo operatora, 1911), naučiti, da pred kamero skupaj zaplešeta.

Winsor McCay je leta 1914 naredil risanko **Gertie, The Trained Dinosaur**. Dolga je bila pet minut, zanjo pa je moral narisati kar 10.000 risb!



Leta 1919 je Otto Messmer ustvaril **Mačka Feliksa** (Felix the Cat). Ta je kmalu postal velik zvezdnik – nastopal je v neštetihih epizodah risanega filma.



Prvi celovečerni animirani film je leta 1926 ustvarila Nemka Lotte Reiniger. Film **Pustolovščine princa Ahmeda** (Die Abenteuer des Prinzen Achmed) je bil narejen po motivih zgodb iz *Tisoč in ene noči*.



Walt Disney je pred več kot osemdesetimi leti v ZDA osnoval studio za risane filme. Najbolj znana junakinja njegovih animiranih filmov je postala Miki Miška. Leta 1995 je v studiu Pixar nastal prvi celovečerni računalniški animirani film **Svet igrač** (Toy Story).



Miki Muster, oče stripov o Zvitorepcu in Trdonji, je prvi v Sloveniji delal reklamne in zabavne risane filme.

Marjan Manček je ustvaril več risanih filmov, najbolj pa se je otrokom prikupila jezerska družina v seriji **Hribci** (1993).

Milan Erič in Zvonko Čoh sta naredila prvi slovenski celovečerni risani film **Socializacija bika** (1998). Umetnika sta zanj v desetih letih narisala 50.000 risb!



Dušan Kastelic je med prvimi pri nas, ki so se začeli ukvarjati s tridimenzionalno računalniško animacijo. Poznamo ga po filmih **Perkmandeljc** (2003) in **Čikorja an' kafe** (2008).

Najnovejši slovenski kratki lutkovni animirani film za otroke je s številnimi sodelavci ustvaril Kolja Saksida, glavni junak pa sliči na ime KOYAA (2011). Lutkovne filme zavzeto ustvarja tudi Špela Čadež, ki je za svoje delo prejela pomembne nagrade.



Kako izdelamo animirani film?

Za izdelavo animiranega filma najprej potrebujemo dobro idejo. Zamisliti si moramo zgodbo. Vedeti moramo, kakšen bo naš junak in kako ga bomo animirali. Zamisliti si moramo tudi okolje, v katerem se bo junak gibal. Ko imamo vse to, se lahko začne animiranje in snemanje – če bomo našega junaka risali, bomo sličico za sličico posneli vse premike, ki smo jih narisali. Če je naš junak lutka, bomo s kamero posneli vsak droben premik posebej. Ko bomo posneli vse, kar smo si zamislili, se bomo lotili montaže ter po vrsti sestavili sličice in dodali zvok. In naši junaki bodo zaživel!

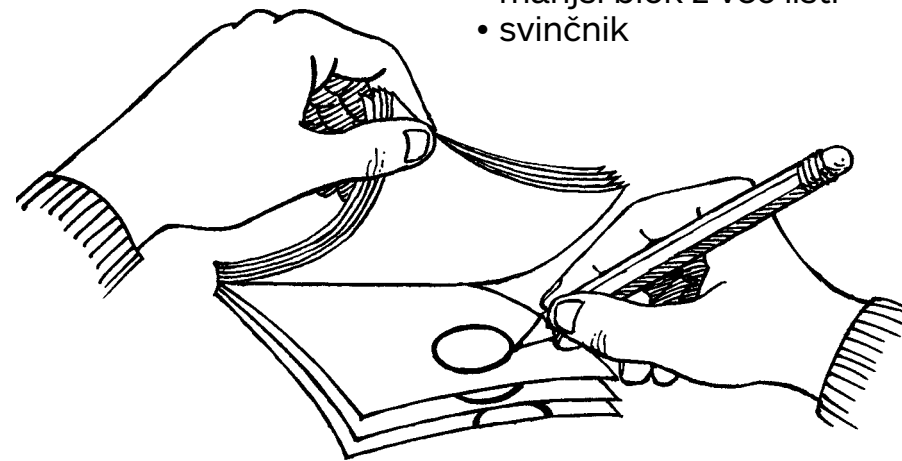
Kinobalonove filmske delavnice v Kinodvoru

Če bi se rad/a udeležil/a delavnice animiranega filma ali drugih filmskih delavnic, se včlani v Klub Kinobalon in imel-a boš prednostno udeležbo pri Kinobalonovih delavnicah, ki jih pripravljamo v času šolskih počitnic. Delavnice izvaja tudi Vzgojno-izobraževalni program animiranega filma Slon. Več informacij na <http://slon.animateka.si/>.

Optične igrače KNJIŽICA OŽIV

Potrebujemo:

- manjši blok z več listi
- svinčnik



Na vsak list nariši predmet, ki ga želiš animirati. Poskusi narisati žogo. Začni na čisto zadnjem listu. Ko si z risbo žoge zadovoljen/na, nanjo spusti naslednji list in žogo prerisi tako, da se nekoliko razlikuje od prejšnje – kakšna bo razlika, je odvisno od tega, kaj bi rad/a pokazal/a. Če hočeš prikazati, kako žoga postaja vse večja, bo na vsakem listu narisana malo večja. Če bi rad/a prikazal/a, da leti z ene strani lista na drugo, potem jo boš vsakič narisal/a nekoliko zamaknjeno. Če želiš prikazati počasen let žoge, jo boš risal/a z majhnimi zamiki, če pa bi rad/a prikazal/a, da leti hitreje, bodo zamiki večji. Ko ti listov v bloku zmanjka, s palcem na hitro prelistaj vse strani in dobil/a boš animacijo.

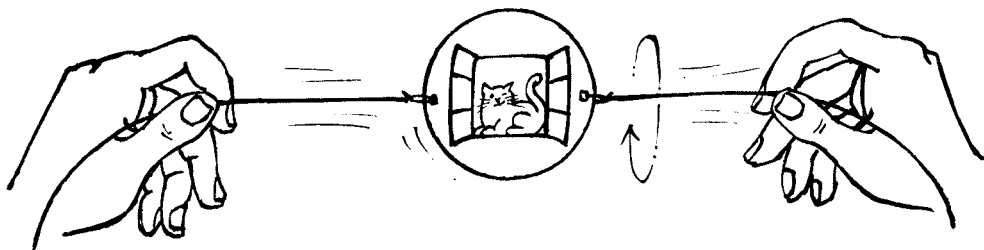
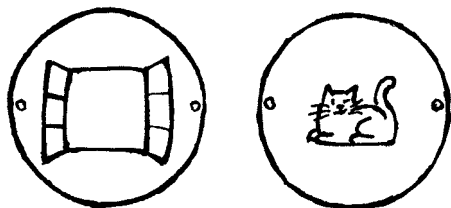
Taki knjižici pravimo tudi flip book.

Optične igrače

VRTI SE, VRTI ...

Potrebujemo:

- kos tršega papirja
- škarje
- sukanec
- svinčnik



Tole sta sličici, ki ju najdeš na zadnjih platnicah te knjižice. Poigraj se z njima. Potem pa si poskusi izmisliti še druge like in naredi čisto svojo animacijo.

Iz papirja izreži krog s premerom okoli 8 cm. V sredino kroga na obeh straneh nariši sličici, ki ju boš animiral/a. Na eno stran kroga lahko denimo narišeš akvarij, na drugo pa ribo. Nato v krog narediš luknji, kot kaže skica. Skoznju spelješ vrvico. Potem vrvico primeš na vsaki strani in jo zavrtiš ter potegneš narazen. Kartonasti krog se bo začel vrteti. Dobro je, če se karton vrti čim hitreje. Opazuješ risbi. Ob vrtenju se zlijeta v eno sliko ...

Tej preprosti optični igrački pravimo taumatrop.

Optične igrače

PRIROČNI KINO

Potrebujemo:

- večji kos tršega papirja
- škarje
- svinčnik z radirko
- žebliček



Najprej izrežeš krog s premerom najmanj 15 cm. Narišeš reže, kot kaže skica, potem jih izrežeš. Na zavihke, ki ostanejo, lahko narišeš ptico – vsakič malo drugače, tako kot smo to naredili pri animaciji z blokom papirja. Premikali bomo njena krila. Ko končamo z risanjem, sredino kroga prebodemo z žebličkom in ga pritrdimo na radirko svinčnika. Postavi se pred ogledalo. Glej skozi režo na gibljive slike v ogledalu. Z eno roko drži svinčnik, z drugo pa vrtil krog. Ptica se bo začela premikati.

Zamisli si še druge like in naredi čisto svojo animacijo.

Napravi, ki jo posnemamo s to igračo, rečemo praksinoskop.

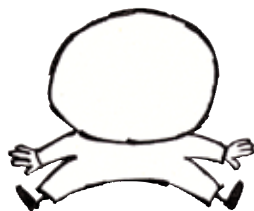


RISBA

Zgodbo lahko pripovedujemo z besedami, s sliko, z gibom ali glasbo. Zgodbo v slikah imenujemo strip. Zgodbo v gibljivih slikah imenujemo film. Za risani film risar zgodbo (scenarij) nariše v stripu ter si tako lažje predstavlja ključne risbe za animacijo. To je Rokova zgodba.



KAJ JE TO?
ZRNO ALI KAMEN?



RISAR NARIŠE
TELO, ROKE IN
NOGE ...



... LASE, OČI,
UŠESA ...



... NOS IN USTA.
IMAMO HRUSTA.



KAKO MU BO IME?
NAJ BO ROK.



ROK SEDI IN JE
ŽALOSTEN.



VSTANE
IN SE JEZI.



ROK SE USTRAŠI.



RISAR GA
POBARVA.



VESELO POSKOČI.



ROK HODI ...



... IN TEČE.



STOJI NA ENI NOGI.



DELA PREVALE.



VOZI SKIRO.



JE JABOLKO.



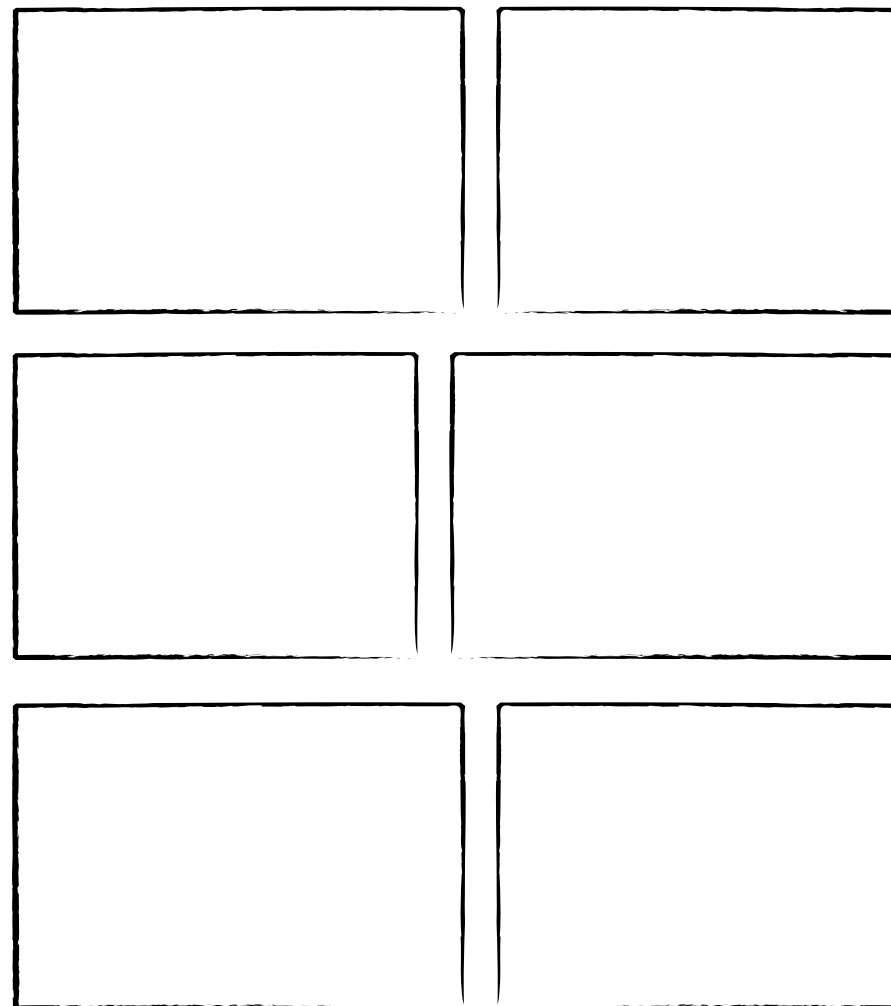
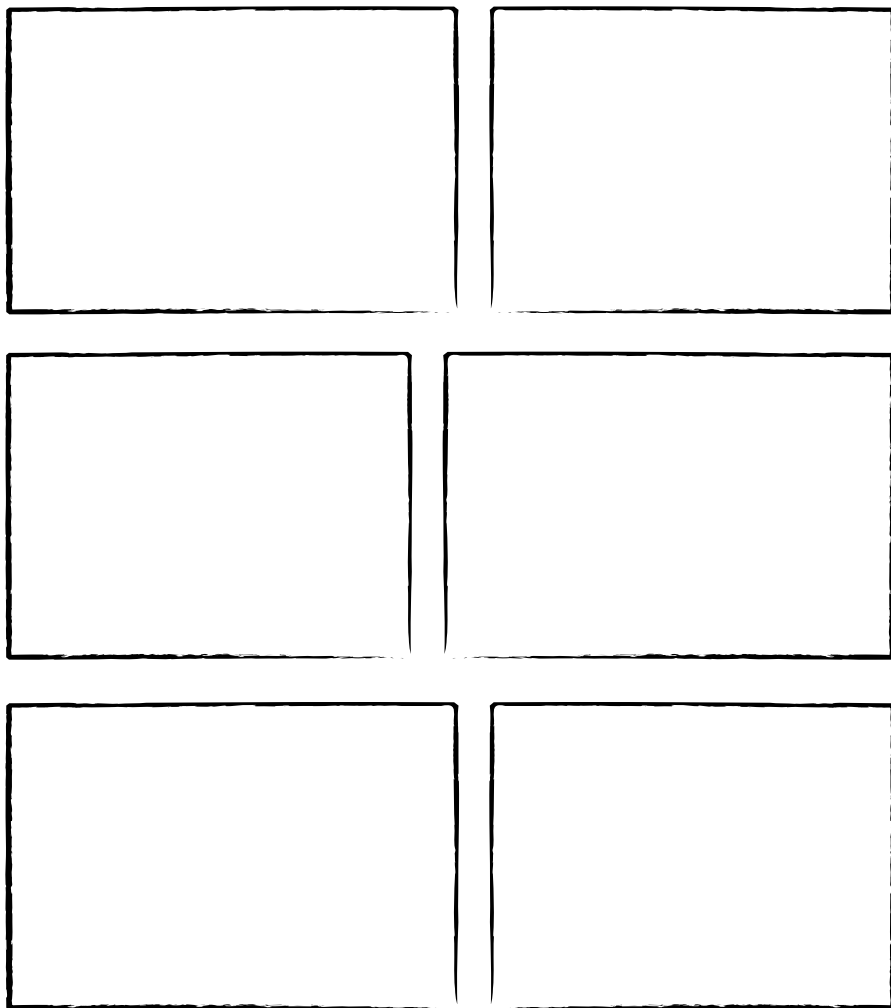
ROK JE
UTRUJEN.



ROK SPI.

NAREDI STRIP

KDO JE TVOJ NAJLJUBŠI JUNAK IZ ANIMIRANIH FILMOV? IZMISLI SI ZGODBO IN NARIŠI STRIP. ČE TI ZMANJKA PROSTORA, VZEMI LIST PAPIRJA IN NADALJUJ ZGODBO.



Strip je na prvi pogled podoben snemalni knjigi ali storyboardu. V snemalni knjigi so v pravilnem zaporedju narisane glavne skice, ki jih potrebujemo za film, na vsakem listu posebej, dodani so opisi prizorov. Pri stripu pa so sličice lahko ena poleg druge na enem listu, besedilo je napisano v okvirčkih ali oblačkih.

POVEŽI

TO SO PRIZORI IZ ANIMIRANIH FILMOV, KI JIH LAHKO VIDIŠ V KINOBALONU. POVEŽI USTREZNA DVA DELA SLIKE. OPAZUJ, KAKO SO NAREJENI ANIMIRANI JUNAKI? SO NARISANI? SO IZ PLASTELINA ALI IZ GLINE? JIH JE ANIMATOR USTVARIL S POMOČJO RAČUNALNIKA?



Fotografije so iz animiranih filmov **KOYAA Lajf je čist odbit**, **Mumini lovijo komet** in **Hiša pravljic**.

NA KATERO OZADJE SODIJO JUNAKI?

OZADJE, NA KATEREM SE DOGAJA ANIMIRANA ZGODBA, JE LAHKO VES ČAS ENAKO. NA NJEM ANIMATOR ANIMIRA JUNAKE. POVEŽI, KOT JE PRAV.

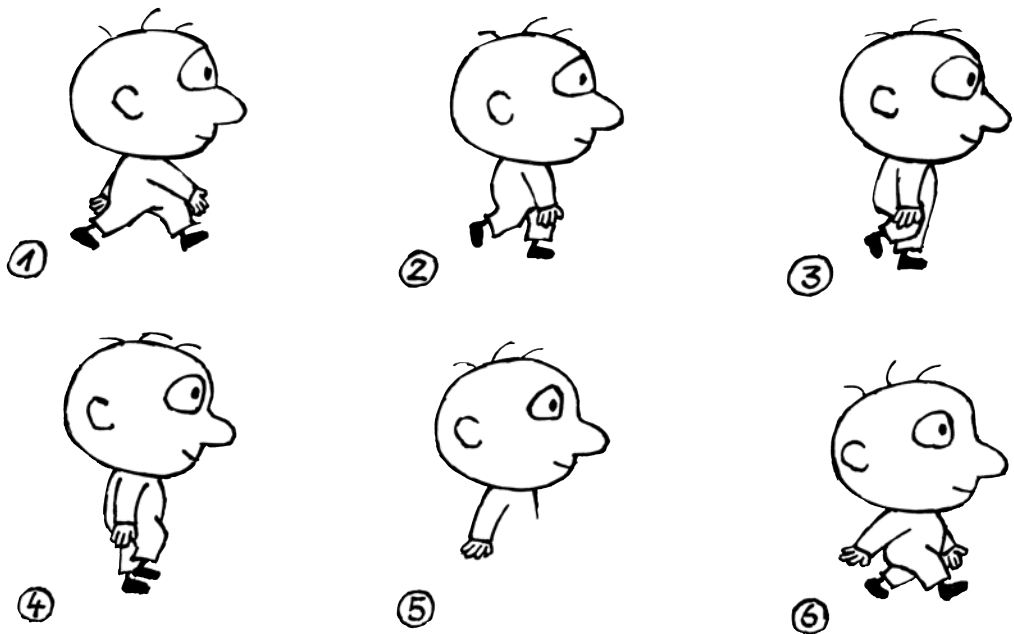


PA VASILISA? SAMI IZDELAJMO OZADJE, NA KATEREM BI LAHKO ZAŽIVELA TA JUNAKINJA. LAHKO GA NARIŠEMO, NASLIKAMO ALI PA IZDELAMO IZ KOLAŽ PAPIRJA.

Animirani film **Mala Vasilisa** je dobil glavno nagrado otroške žirije na festivalu Animateka 2008 in je izšel na DVD-ju Pisani Slon, ki je na voljo v Kinodvorovi Knjigarnici.

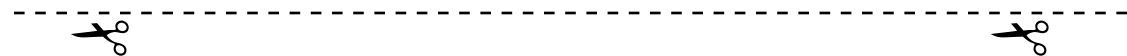
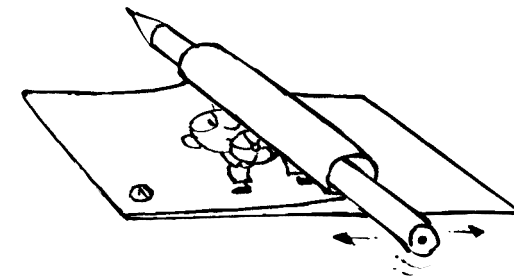
GIBANJE JUNAKOV

ANIMATOR JE ZA ROKOV KORAK NARISAL ŠEST SLIČIC – FAZ. POZABIL JE DOKONČATI PETO FAZO. ROKU NARIŠI NOGE. VSE FAZE TUDI POBARVAJ. TO DELO PRI RISANEM FILMU OPRAVLJAJO KOLORISTI.



POIGRAJ SE IN USTVARI ANIMACIJO

ODREŽI SLIKO PO ČRTKANIH ČRTICAH. NAVIJ JO NA SVINČNIK IN GA HITRO PREMIKAJ LEVO IN DESNO, KOT KAŽE SKICA. KAJ POČNE ROK IN KAJ MIŠKA?



POIŠČI RAZLIKE

FOTOGRAFIJI IZ FILMA **MUMINI LOVIJO KOMET** SE RAZLIKUJETA V PETIH PODROBNOSTIH. POIŠČI JIH.



KDO JE MUMINTROLOV PRIJATELJ?
POVEŽI PIKE IN IZVEŠ.



DRUŽINSKI KVIZ

V knjižici smo izvedeli veliko zanimivega o animiranih filmih. S starši, brati, sestrami, prijatelji lahko pripravite kviz. Kdo je na vsa vprašanja odgovoril pravilno? Izmisлите si lahko še svoja vprašanja

- V seriji animiranih filmov **Bacek Jon** živali
 - zelo veliko govorijo.
 - pojejo.
 - ne govorijo.
- Risanka **Krtek** je nastala
 - na Japonskem.
 - v Ameriki.
 - na Češkem.
- Profesor Baltazar iz risanke z istim naslovom je zelo pameten gospod. Je
 - šahist.
 - znanstvenik.
 - astronavt.
- Glavni junak risanke Bojan si svoj svet pričara s
 - čopičem.
 - čarobno paličico.
 - čudežnim jabolkom.
- V drugem delu celovečernega animiranega filma **Madagaskar** se hočejo lev, zebra, povodni konj, žirafa in pingvini vrniti v
 - Afriko.
 - New York.
 - Slovenijo.

Kinobalonov nabiralnik. Tudi sami se lahko lotite izdelave animacije. Na spletu najdete preprost program za animacijo, ki se imenuje Monkey Jam. Za pomoč prosite odrasle, svoje izdelke nam lahko pošljete. Kateri animirani junaki pa so še vaši prijatelji? Narišite jih, oblikujte ali o njih napišite kakšno pesem, zgodbo ali naredite strip. Kinobalon bo vesel otroških pisnih in likovnih izdelkov, pa tudi fotografij in DVD-jev z domačo produkcijo animiranih filmov. Pošljite jih na naslov Kinobalon, Kinodvor, Kolodvorska 13, 1000 Ljubljana, ali na elektronski naslov kinobalon@kinodvor.org in pripišite osnovne podatke (ime in priimek otroka, starost in podatke za stik s starši ali učiteljico). Kinodvor si pridržuje pravico do objave izdelkov otrok.

ZAVRTI ME

POBARVAJ MUCO, KOT ŽELIŠ. IZREŽI KROG IN DOKONČAJ, KOT KAŽE NAVODILO NA STRANI 10.

