

Kolodvorska 13
1000 Ljubljana
Slovenija
T: +386 1 239 22 13
F: +386 1 239 22 16
E: info@kinodvor.org
www.kinodvor.org

Kinodvor.
Mestni kino.

Kdo ima danes rojstni dan? 7+

pedagoško gradivo

avtorja Rok Govednik, mag. Barbara Hanuš



kazalo

uvodna beseda.....	2
o filmu	2
vsebina.....	4
lutkovni animirani film in Jiří Barta	6
izhodišča za pogovor o animiranem filmu	8
izhodišča za pogovor o vsebini filma	10
umestitev v učni načrt.....	11
dodatne dejavnosti ob filmu	13
od filma h knjigam in lutkovnim predstavam	14
viri in priporočena literatura	15

uvodna beseda

V lutkovnem animiranem filmu **Kdo ima danes rojstni dan?** oživijo igrače in predmeti, ki jih otroci poznajo iz vsakodnevnega življenja. Povsem navadni, stari in ponošeni predmeti z zaprašnega podstrešja se čarobno spremenijo – igrače, s katerimi se otroci igrajo, oživijo, stara peč postane parna lokomotiva, odsluženo pohištvo gorska veriga, prostor pod razcefranim baldahinom pa strašljivi gozd. Film bo otroke pritegnil z napetim dogajanjem in neizmerno domišljijo, ki vdahne čarobnost tudi najbolj običajnim stvarim. Starejši gledalci pa lahko uživajo ob odlični animaciji enega od mojstrov češke šole lutkovnega animiranega filma, Jiříja Barte.

V pedagoškem gradivu Rok Govednik piše o lutkovnem filmu in izpostavlja nekaj osrednjih avtorjev te klasične zvrsti, ki ima na Češkem (in v Vzhodni Evropi) zelo dolgo in častitljivo tradicijo, pomembna pa je tudi za razvoj animiranega filma na Slovenskem. Povzema tudi nekatere značilnosti tehnike *stop-motion*, v katero spada tudi animacija lutk. Mag. Barbara Hanuš pa v nadaljevanju besedila ponuja izhodišča za pogovore z učenci in namige za umestitev filma v učne načrte. Od filma nas popelje tudi k lutkovnim predstavam in knjigam, ki oživljajo pravljичne motive. Predlaga nam tudi številne dejavnosti, s katerimi lahko obogatimo ogled filma, od oživljanja starih predmetov, izdelave lutk in ustvarjanja lastne lutkovne predstave, do delavnic animiranega filma, na katerih lahko lutke na filmu oživimo tudi sami.

o filmu

filmografski podatki

Kdo ima danes rojstni dan?, Na půčě aneb Kdo má dneska narozeniny?, Češka, Slovaška, Japonska, stop-motion lutkovni animirani film, 76 min, 2009, sinhroniziran v slovenščino

režija Jiří Barta

scenarij Jiří Barta, Edgar Dutka

fotografija Ivan Vít

glasba Michal Pavliček

zvok Marek Musil

posebni učinki Boris Masník

produkcija Bio Illusion

producent Miloslav Šmídmejster

distribucija za Slovenijo Fivia Vojnik

izvedba in produkcija slovenske sinhronizacije Studio Sonolab

glasovi

Asja Kahrmanović (Sončica)

Mitja Šedlbauer (Medo)

Primož Pirnat (Vladimir)

Niko Goršič (Hubert)

Kristjan Guček (Zlatoglav)

Vesna Pernarčič (gospa Angelca)

Ivanka Mežan (babica)

Mila Peršin (Andrejka)
Jaka Ivanc (šolar in muc)

režija Sašo Kalan
prevod Urša Jernejc

nagrade in festivali (izbor)

Leeds 2010, New York Children's Film Festival (nagrajen), Hamburg 2010, Buster Copenhagen 2010, Michel Hamburg 2010, Ale Kino Poznan 2010, Karlovi Vari 2010 (nagrajen), Ljubljanski mednarodni filmski festival LIFFe (sekcija Kinobalon na LIFFu) 2010

kritike

»Umetnik animiranega filma Jiří Barta v svoji najnovejši mojstrovini vdahne življenje zapuščenim igračam na zaprašenem podstrešju. Animirana poslastica za vse generacije.«

- Gremo v kino

»Evropski odgovor na **Svet igrač**. Punčke, svinčniki in najrazličnejši predmeti se gibljejo v tempu akcijskega filma.«

- Cineman

»Čudovit otroški film, ki je zelo zabaven tudi za odrasle.«

- Expats

»Film odlikuje enostavna zgodba ter inovativna in domiselna animacija.«

- Rowthree



vsebina

V kotu na podstrešju leži star kovček. V njem prebivajo igrače: plišasti medvedek Medo, marionetni, leseni vitez Vladimir, iz plastelina oblikovani Hubert in punčka Sončica. Medo, Vladimir in Hubert zjutraj odidejo v službo, Sončica pa ostane doma in skrbi za njihov dom. Vsako jutro pa najprej speče torto, ki jo imajo vsi najraje. In ker je tako dobra, kot da bi jo pripravila komu za rojstni dan, se prijatelji igrajo igrico »Kdo ima danes rojstni dan?«. Z metom kocke določijo, kdo bo praznoval s to odlično torto. Že četrtrič zapored kocka izbere Medota, ki torto, kakor vsakič doslej, z užitkom poje.

Ko je jutranje igrice konec, je čas za službo. Medo in Hubert se odpravita na železniško postajo, vitez Vladimir se gre boriti s krvoločnim zmajem, Sončica pa ostane doma. Tedaj opazimo, kako zanimivo in živo je podstrešje; vse polno je drugih igrač, vrvež okoli železniške postaje iz podstrešnih predmetov pa priča, da je tu prav živahno, če le ni v bližini ljudi. Takrat se prav vse igrače umirijo in dogajanje se ustavi ... A ko človeška noga spet stopi s podstrešja v hišo, se čarobno življenje vrne.

Pravljичno in igrivo vzdušje pokvari Zlatoglav, doprsni pozlačeni kip, hudobni vladar najbolj prašnega dela podstrešja, strašne Dežele zla. Tega dne se odloči, da bo punčko Sončico ugrabil, saj si jo že dolgo želi za svojo ženo. Ko Sončica ostane sama, jo Zlatoglavovi podložniki poskušajo odvesti do svojega gospodarja. Zlobne namere prekinejo ljudje. Deklica Andrejka in njena babica prideta na podstrešje obešat perilo. Andrejka zagleda Sončico, jo s tem nevede reši pred zlobnimi hrošči in jo želi odnesti s sabo v hišo. Toda babica ji tega ne dovoli, češ da je igrača umazana in stara. Andrejka Sončico odloži na mizo ob izhodu s podstrešja, daleč od njenega doma.

Sončica je zdaj res rešena, toda ostala je sama sredi dežele, ki je ne pozna. Okoli nje se smuka hinavski hišni maček. Prebrisano preoblečen v starca jo nagovori in usmeri na domnevno pot domov ... V resnici pa naravnost v Deželo zla.

Sončica pade v jarem Zlatoglava, ki jo ima nekaj časa ujeta v kletki; sili jo pospravljati neznosno količino prahu ali pa jo ima zaprto v škatli. S temi prijemi želi Sončico zlomiti, da bi se mu uklonila. A nič ne kaže, da bi mu lahko uspelo. Kakor je pogumna ona, so pogumni tudi njeni prijatelji.

Medo, Vladimir in Hubert kmalu izvedo, da je bila Sončica ugrabljena, zato se odpravijo na pot v Deželo zla. Za Huberta je pot malce daljša, saj se po veliki nesreči, ko se je najprej zalepil na Andrejkin čevelj in je nato moral bežati pred hišnim mačkom, znajde na strehi hiše, od koder želi priti na podstrešje. Medo in Vladimir se napotita najprej h gospe Angelci, drzni miški iz cunj, ki bo prav gotovo znala pomagati. Angelca se domisli načrta, vendar se mora na podvig pripraviti, zato predlaga, da se dobijo v gorah, kjer ju bo spotoma pobrala.

Medo in Vladimir odideta v gore, med podstrešne omare, kjer se morata z veliko mero poguma boriti s poplavo, težkimi preprekami in ognjem. Ko prispeta v Deželo zla, mimo prileti gospa Angelca s svojo najnovejšo iznajdbo – s sušilcem-letalom. V njem prihaja na pomoč Sončici še širša družba prijateljev. Združeno se napotijo k Zlatoglavu.

Ko jih Zlatoglav opazi, nanje zlije črno morje – velike črne plastične vreče, a družčina s premeteno in bistro gospo Angelco na čelu ima rešitev. Kmalu sestavijo novo iznajdbo, ladjo, ki jih suhe spravi na krov pred zlonamernim zlitjem morja. A tudi Zlatoglav se ne namerava

ustaviti, dokler ne bo pokončal rešiteljev. Ladjo, na kateri so Sončičini prijatelji, potopi s topovskim izstrelkom ... Za hudobneže v Deželi zla je čas veselja in zabave.

A če je Zlatoglav mislil, da je s potopom ladje gospe Angelce pokončal tudi njo in družčino, se je pošteno zmotil. Gospa Angelca je vse to predvidela in ladja je kar naenkrat postala podmornica. Ko priplujejo na površje, ugotovijo, da je Sončica že podlegla Zlatoglavu, saj mu zvesto služi. V strahu pohitijo.

Na poti do Zlatoglava družčina sreča in reši več Sončic. To je Zlatoglavov trik, da bi pretental njene prijatelje in jih zmedel – naredil je neskončno število Sončic, eno tudi zase, ki mu zvesto in brez ugovorov služi. V resnici pa se prava Sončica ni vdala Zlatoglavovi sili. Ker se mu je preveč upirala, jo je dal uspavati.

Družčina prijateljev na koncu le uspe pokončati Zlatoglava. S Hubertovo pomočjo ga zvrnejo na tla, kjer se raztrešči v črepinje. Poiščejo še spečo Sončico in jo obudijo. Vsega bi bilo že konec, če Medo ne bi odprl darila, ki je bilo naslovljeno nanj. To je bil še zadnji obupani in končni Zlatoglavov trik. V darilu je ura, ki se kar naenkrat spremeni v vsrkavajočo energijo, ki vase vleče vse okoli sebe. Črna luknja posrka vse zlikovce in ostanke Zlatoglava ter njegove dežele, skoraj pa bi potegnila vase tudi našo družčino. Toda z novo iznajdbo gospe Angelce – s helikopterjem, se prijatelji srečno rešijo.

Na koncu se vsi skupaj dobijo pri Sončici, ki je spet spekla najboljšo torto. Tokrat rojstni dan praznujejo prav vsi skupaj, saj so se znova rodili, kakor pravi prikupna Sončica.



Iutkovni animirani film in Jiří Barta

Kdo ima danes rojstni dan? je primer lutkovnega animiranega filma, posnetega v tehniki **stop-motion**. Za nastanek takega filma je potreben fotoaparati ali tako imenovana *stop kamera*, ki fotografira posamezne faze premika določenega predmeta (lutke, pohištva, figurice iz gline ali plastelina, kolaž ipd.). Termin »stop motion« opisuje prav to nenehno premikanje izbranih predmetov, ki se jih nato fotografira, spet premakne (motion), ustavi (stop), premakne (motion), *stop-motion-stop...* itd. *Stop-motion* tehnika animiranega filma omogoča manipulacijo neživih predmetov v realnem prostoru, končni izdelek – serija fotografij – pa vzbuja občutek čarobnosti, saj predmeti kar naenkrat oživijo, dobijo dušo (*lat. animare – obuditi v življenje, anima – duša*).

Barta je v tehniki stop-motion animiral predvsem lutke, opazimo pa lahko tudi izjemno kompleksno animacijo predmetov in pohištva. **Več o stop-motion tehniki si lahko preberete tudi v Kinobalonovem pedagoškem gradivu *Panika na vasi* in Kinobalonovi knjižici *Animirani film*** (oboje na: www.kinodvor.si/gradiva-za-učitelje-in-starše). O stop-motion tehniki je veliko napisanega tudi v **Zborniku *Slon IV***, pedagoškem gradivu vzgojno-izobraževalnega programa animiranega filma Slon (na: www.slon.animateka.si/pedagoska-gradiva).

Ob klasični animacijski tehniki *stop-motion* je treba poudariti, da je bila tradicija češke šole izjemno bogata in je vplivala domala na ves zahodni prostor, kjer se je do tedaj (govorimo o času okoli leta 1930) razvijala predvsem risana klasična tehnika animiranega filma in izpeljave novih tehnik iz nje. Iz vzhodnoevropskih držav pa so v tem času prihajali avtorji, ki so razvijali predvsem tehniko stop-motion, lutkovni animirani film.

Izjemen inovator in samostojni umetnik je bil **Ladislav Starewich** (poljskega rodu, 1882–1965), ki je v Sovjetski zvezi leta 1910 začel ustvarjati lutkovne filme. S svojo večino animiranja je presunil, navdahnil in tudi šokiral tedanjo ne samo rusko, temveč širšo evropsko umetniško srenjo. Njegov opus je veličasten. Nekaj njegovih del je bilo moč videti na 5. Mednarodnem festivalu animiranega filma Animateka v Ljubljani leta 2008, in sicer filme **Žabe, ki so hotele kralja** (*Les grenouilles qui demandent un roi*), **Petje slavca** (*La voix du rossignol*) in **Podeželska podgana in mestna podgana** (*Le rat de ville et le rat des champs*), ki jih je Starewich ustvaril v obdobju od leta 1922 do 1926 v Franciji. Film **Podeželska podgana in mestna podgana** pa smo si v Kinodvoru lahko ogledali tudi v sklopu dogodka **Nemi film in glasba**, na katerem so učence skozi zgodovino zvoka in glasbe popeljali Peter Kus in glasbeniki Tria Kučma (december 2010). Starewich je znan po izjemno kompleksni in rahločutni animaciji svojih likov, ki so pogosto male živali, hrošči, žabe, ptiči itd.

Med sodobne klasike *stop-motion* animacije sovjetske šole sodi **Yuri Norstein** (1941–), ki je v svojem opusu izpostavil posebno tehniko večslojne animacije kolaža na steklu; njegovi najbolj znani deli sta **Ježek v megli** (1975) in **Pripoved vseh pripovedi** (1979).

Češkoslovaška je v sredini 20. stoletja veljala za pravo velesilo v *stop-motion* animaciji. Začetnik animiranega filma na Češkem je **Karel Dodal** (1900–1986) z animiranim filmom **Skrivnostna lanterna** (*Tajemství lucerny*) iz leta 1935. Gre za lutkovno animirano reklamo, ki oglašuje čevlje. Malo pozneje sta začela ustvarjati izjemna mojstra *stop-motion* lutkovne animacije, **Karel Zeman** (1910–1989) in **Jiří Trnka** (1912–1969). Njuno delo pomeni pravo enciklopedijo lutkovne animacije. Med Zemanovimi najbolj znanimi filmi so **Božične sanje**

(1943), **Inspiracija** (1948) in **Baron Prásil** (1961), med Trnkovimi pa **Češko leto** (1947), **Cesarjev slavček** (1948), **Dobri vojak Švejk** (1955), **Sen kresne noči** (1959) in **Roka** (1965). Redke so priložnosti za ogled klasikov animiranega filma, večino teh filmov pa je bilo vendarle moč videti v sklopu obširne Retrospektive stop-motion animiranega filma na 6. Mednarodnem festivalu animiranega filma Animateka 2009.

Češka šola lutkovnega animiranega filma je izjemno pomembna tudi za naš prostor. Slovenci ne bi imeli animiranega filma že leta 1951, če se Saša Dobrila ne bi šolal pri slavnemu Trnki. Tega leta je Dobrila skoraj v celoti sam posnel lutkovno animacijo **7 na en mah**, ki velja za prvi slovenski animirani film. Podobno kot na Češkem smo tudi pri nas prvi animirani film dobili v tehniki *stop-motion*. Lutkovne animirane filme tudi danes ustvarjajo mnogi sodobni slovenski avtorji. Izpostavimo nekaj mladih imen: Špela Čadež (**Zasukanec, Ljubezen je bolezen**), Kolja Saksida (**Mulc – Frača, Koyaa**), Nejc Saje (**Dvorišče**), Miha Knific (**Lisica v lisičjem jeziku**) itd. **Več o zgodovini slovenskega animiranega filma lahko preberete v pedagoškem gradivu *Program slovenskih kratkih animiranih filmov* (www.kinodvor.org/gradiva-za-učitelje-in-starse).**

Med sodobne avtorje češke animacije sodi še **Jan Švankmajer** (1934–), ki je s svojim mojstrskim in surrealističnim pristopom igranega in *stop-motion* filma vplival na velika imena, kot so brata Quay in Tim Burton. Švankmajer je eden najbolj nagrajevanih in priznanih avtorjev (*stop-motion*) animiranega filma: **Alica** (1988), **Faust** (1994), **Tema, svetlo, tema** (1989), **Mali Otik** (2000) in **Norost** (2005).

V novo generacijo čeških animatorjev sodi tudi **Jiří Barta**, avtor in režiser animiranega filma **Kdo ima danes rojstni dan?**. Rodil se je leta 1948 v Pragi. Študiral je na praški Akademiji za umetnost, arhitekturo in dizajn (VŠUP), kjer je pozneje tudi predaval. V svojih filmih uporablja izvirne kombinacije animacijskih tehnik in danes velja za eno najpomembnejših imen češke animacije. Filma **Krysař** (*The Pied Piper*, 1986) in **Zaniklý svět rukavic** (*The Vanished World of Gloves*, 1982) sta med pravimi zakladi svetovne animacije.

Nagrade je prejel na filmskih festivalih v mestih: Bilbao (zlata medalja 1986), Oberhausen (Grand Prix, nagrada kritikov 1983), Berlin (nagrada občinstva 1989), São Paulo (nagrada za režijo 1987), Madrid (glavna nagrada 1987), Newcastle (glavna nagrada festivala 1986), San Sebastian (nagrada Fipresci in Ciga 1986), Chicago (zlata medalja 1982) ter s filmom **Kdo ima danes rojstni dan?** v New Yorku (2010) in v Karlovih Varih (2010).

oglejmo si še kakšen film Jiříja Barte

1978 Hádanky za bonbón (»Riddles for a Candy«)

1980 Disk jockey

1982 Zaniklý svět rukavic (»The Vanished World of Gloves«)

1983 Balada o zeleném dřevu (»A Ballad About Green Wood«)

1986 Krysař (»The Pied Piper«)

1987 Poslední lup (»The Last Theft«)

1989 Klub odloženýh (»The Club of the Laid Off«)

izhodišča za pogovor o animiranem filmu

Kdo ima danes rojstni dan? je animirani film, posnet v tehniki stop-motion. Barta je v tej tehniki animiral predvsem lutke (zatorej ta tip filma imenuje tudi lutkovni animirani film), opazimo pa lahko tudi izjemno kompleksno animacijo drugih predmetov (pohišstvo, drobni, nostalgичni predmeti, ki jih lutke uporabljajo ...), plastelina (okrogli junak Hubert), papirja (ogenj v peči) in kolaža ...

V nekaterih sekvencah Barta stop-motion animacijo dopolnjuje tudi z **risano animacijo** – v prizoru z začetka filma Sončica odpre okno in v sobo posveti svetloba, ki jo oddaja svetla risba okna in ptičkov v naravi, ki žvrgolijo. Risano tehniko Barta v filmu uporablja predvsem za prikaz zunanjega sveta, bolj nekonkretnih pojmov (izpušni dim vlaka, vodne kapljice) in sanj.

Občasno pa Barta uporablja tudi **računalniško animacijo**, in sicer pri zapolnitvi prostora v nekaterih prizorih (predvsem v začetku filma), računalniška pa je tudi obdelava ob koncu snemanja, ko se na takšen način pobrišejo moteči elementi pri animiranju predmetov in lutk (npr. žica, laks, vrv ipd.) in druge obdelave slike. Računalniško tehniko učenci najbolje poznajo, saj prevladuje v večini animiranih filmov, ki jih lahko vidimo v kinematografih (zlasti komercialnih), na televiziji, devedejih in v računalniških igrich.

Toda Bartova ustvarjalna domišljija se ne ustavi pri animaciji. V zgodbo animiranih lutk vključi tudi prave stanovalce podstrešja (mačka, golob) in ljudi, ki živijo v hiši (babica, deklica Andrejka, Zlatoglav). S tem Barta posega celo na področje **igranega filma**. Mojstrstvo Bartovega **Kdo ima danes rojstni dan?** je torej tudi v tem, da v enem samem delu preiščeno združuje ne le večino možnih tehnik animacije, ampak ustvarja zgoščen pregled različnih načinov filmske pripovedi.

Ogled filma zato izkoristimo, da z učenci spregovorimo o različnih filmih, ki jih poznajo. Opozorimo jih na raznovrstne načine, na katere nastajajo. S starejšimi učenci pa si lahko ogledamo tudi različne tehnike, s katerimi je mogoče ustvariti animirani film, ali se v njih preizkusimo sami (glej delavnice animiranega filma v predlogu Dodatnih dejavnosti). Skupaj si oglejmo še kak animirani film in ga primerjajmo s filmom **Kdo ima danes rojstni dan?**

V programu **Šolski Kinobalon** v Kinodvoru si lahko ogledate **Program kratkih slovenskih animiranih filmov**, med katerimi je kar nekaj lutkovnih – **Zaspane** Črta Škodlarja (1959), **Cekin** (1962) Dušana Povha, **Mulc – Frača** (2009) in **Koyaa** (2010) Kolje Saksida, za starejše učence pa še **Dvorišče** Nejca Sajeta (2007) in **Ljubezen je bolezen** (2007) Špele Čadež. Na spletni strani Kinobalona lahko poiščete pedagoško gradivo, ki vsebuje več informacij o teh filmih in avtorjih ter izhodišča za pogovore, k ogledu pa lahko povabimo tudi avtorje filmov, ki bodo učencem v živo predstavili, kako so njihovi filmi nastali.

Naštejmo še nekaj lutkovnih animiranih filmov, ki jih otroci poznajo tudi s televizije: **Bacek Jon**, **Gasilec Samo**, **A je to**, **Medvedek Uhec**, **Lokomotivček Tomaž** ...

Kratke lutkovne animirane filme lahko najdemo tudi na devedejih **Glej, glej, pa dobro se imej**, **Slon**, **Slon 2**, **Slon 3**, **Slon 4**, ki spremljajo novembrske izdaje revij *Ciciban* in *Cicido*. Naštejmo nekaj naslovov: **Gledališki korenček**, **Koyaa**, **Dvorišče** (Slon); **Čarobni gumb**, **Miriam in Rdeča kapica** (Slon 2), **Jiro in Miu**, **Miriamine barve**, **Medved gre** (Slon 3), **Pika in Packa v snežnem metežu**, **Mulc – Frača**, **Jaz in moja pošast**, **Miriamina razbita slika**, **Vestern špageti** (Slon 4).

Lahko si ogledamo tudi igrane filme, ki vključujejo risane animirane like: **Izganjalci duhov** (1984), **Kdo je potunkal zajca Rogerja** (1988), **Casper** (1995) in **Space Jam** (1996). Ali bi Bartove animirane lutke lahko primerjali z igralci v igranih filmih? Kaj lahko rečemo o samem animiranju lutk in predmetov v Bartovem filmu?

Z učenci lahko Bartov lutkovni animirani film primerjamo še z enim filmom, v katerem prav tako nastopajo animirane igrače. V Kinodvoru in drugih kinematografih Art kino mreže si lahko ogledamo film **Panika na vasi** (Stéphane Aubier, Vincent Patar, 2009). V filmski reviji *Cineman* pa so zapisali, da je Bartov film evropski odgovor na **Svet igrač**. »*Punčke, svinčniki in najrazličnejši predmeti se gibljejo v tempu akcijskega filma.*« Zgodba računalniške animacije **Svet igrač** (*Toy Story*, 1995, 1999 in 2010) je primerljiva z Bartovo, toda njihovo igranje življenje je drugačno. Ameriške igrače imajo težave predvsem s tem, kako naj pritegnejo lastnikovo pozornost, zato se bojujejo med sabo v strahu, da bi bile zanemarjene in pozabljene. V zadnjem delu te ameriške računalniške animacije je Andy že starejši, zato želi igrače pospraviti na podstrešje, a po spletu naključij, polnih akcije in ameriškega tempa, tja vendarle ne prispejo, ampak pridejo v roke novega lastnika, novega otroka. Čeprav je med filmoma nekaj podobnosti (junaki so igrače, tudi lik Huberta je primerljiv z ameriškim *Mr. Potato Head*, predvsem v tretjem delu), so med njima tudi razlike. Ne le v tehniki (**Svet igrač** je računalniška animacija), ampak tudi v tem, da se Barta ne boji pospraviti igrač na podstrešje, saj ve, da se fantazija in avanture lahko začnejo šele tam.

Igrače oživlja še nekaj animiranih filmov, ki jih otroci verjetno poznajo tudi s televizije: **Medvedek Uhec** (lutkovni anim. film), **Super Medo** (risani anim. film), **Pozabljeni igrači** (risani anim. film), **Nodi** (računalniški anim. film) itd.

S starejšimi učenci in dijaki lahko ob koncu analiziramo še črno luknjo, ki v zaključku filma posrka vase vso negativno energijo, ki se je kopičila okoli Zlatoglava. Element črnih lukenj je v animiranih filmih precej pogost, zagotovo so najbolj zgoščene v japonskih *animejih*, kjer se pogosta apokaliptična atmosfera animacije velikokrat nasloni na te astrofizične mase z nedoumljivo težnostjo. V največ primerih se to zgodi tako kot pri Barti – 'luknje' posrkajo negativne like. Barta je črno luknjo povezal s časom (ura), kar dodaja v razmislek še en element – kakor je neskončna težnost črne luknje, zaradi katere ji nič ne more ubežati, tako je tudi s časom: tudi ta se brezkompromisno ne zaustavi. Z mlajšimi učenci spregovorimo o odnosih med liki v animaciji – kateri liki so bili pozitivni, kateri negativni, naj jih opišejo. Po tem jim bo lažje razumeti, kateri liki in predmeti so bili posrkani v črno luknjo in zakaj.

izhodišča za pogovor o vsebini filma

Kje se film dogaja?

Film se dogaja na zaprašenem podstrešju. Ali imamo tudi v naši hiši ali v našem bloku podstrešje? Kaj je na podstrešju? Deklica Andrejka je prišla s svojo babico na podstrešje obešat perilo. Ali gremo tudi mi kdaj na podstrešje?

Napišimo domišljjski spis *Na našem podstrešju*.

Kdo v filmu nastopa?

Igrače na starem podstrešju oživijo, kadar v bližini ni ljudi. To so punčka Sončica, medvedek Medo, leseni vitez Vladimir, iz plastelina narejeni Hubert ... Poleg igrač, ki živijo v starem zaprašenem kovčku in se med seboj dobro razumejo, pa spoznamo še hudobna bitja: Zlatoglava, poglavarja Dežele zla, in njegove podložnike.

Opazujmo boj med dobrim in zlim. Katere igrače predstavljajo dobro? S katerimi besedami bomo označili Huberta, Vladimira, črnega mačka ...? Kakšna je Sončica, kakšen je Zlatoglav?

Ali smo slišali, da vitez Vladimir pogosto govori tako, da se besede rimajo? Tako na primer pravi: *“Če pogum te ne izda, je zmaga najina.”* ali *“Ne dvomim več, da dobil te bo moj meč.”*

Ali so te igrače prav take, kakršne poznamo tudi mi? Kakšni so naša punčka, naš medvedek, naš vitez? Prinesimo jih v šolo.

Kako Sončica in njeni prijatelji pokažejo svoj pogum?

Ko Andrejka Sončico premakne, Sončica ne ve več, kod vodi pot domov. Ali smo se tudi mi že kdaj izgubili? Kako smo ravnali?

Sončico ugrabi hudobni Zlatoglav, a ona se ne ukloni njegovim pritiskom. Verjame, da jo bodo prijatelji rešili. Kako Zlatoglavu pokaže, da ga ne mara?

Medo in vitez Vladimir gresta na dolgo pot, da bi rešila prijateljico. Kdo se jima pridruži? Kakšno vlogo ima Angelca, miška iz cunj?

Sledimo časovno zaporednemu toku dogodkov

Ob filmu se učimo risati premico dogajanja. Film se začne, ko se igrače prebujajo. Na premici, ki jo narišemo na tablo, je tako prvi dogodek jutranje prebujanje. Potem na premico zapisujemo vse, kar se je zgodilo.

Ali se tudi naš dan začne tako, da se prebudimo, telovadimo, si umijemo zobe? Ali tudi mi mečemo kocko, da izvemo, kdo ima tisti dan rojstni dan? Kateri dan je poseben za nas? Kako najraje začnemo svoj dan?

Konec filma je srečen. Punčka naredi torto. Zdaj ne bodo metali kocke, da bi določili, kdo ima rojstni dan. Rojstni dan imajo vsi, saj so se vsi znova rodili. Kaj pomeni, da smo se znova rodili? Učenci naj povedo nekaj primerov iz vsakdanjega življenja.

umestitev v učni načrt

slovenščina

Učenci:

- zaznavajo značajske lastnosti oseb,
- ločijo glavne in stranske osebe,
- zaznavajo in razumejo motive za ravnanje oseb,
- oblikujejo lastno stališče do ravnanja književnih oseb in ga znajo utemeljiti,
- sledijo časovno zaporednemu toku dogodkov,
- zaznavajo rimo,
- širijo besedni zaklad,
- razvijajo sposobnost domišljjskega mišljenja,
- pišejo domišljjske spise,
- pišejo dvogovore in kratke prizore,
- izdelajo lutke in nastopajo.

spoznavanje okolja

- stari in novi predmeti

Ena izmed tem v učnem načrtu je 'Stari in novi predmeti'. Na zaprašenem podstrešju vidimo veliko starih predmetov. Pogovarjamo se o tem, kakšne so bile igrače včasih, kakšni so bili radio, sesalnik, ura, telefon, šivalni stroj ... Učenci naj v razred prinesejo stare predmete, ki jih imajo doma. Zamislimo si, da so tudi ti predmeti oživel in nam pripovedujejo o časih, ko so jih ljudje uporabljali. Med nenavadnimi predmeti je zanimivo teleskopsko oko. Z njim Zlatoglav lahko nadzoruje okolico. Prepustimo se domišljiji in pomislimo, kaj vse bi želeli opazovati, če bi imeli tako teleskopsko oko.

- prijatelji in nasilneži

Po ogledu filma govorimo o odnosih med igračami, prijateljstvu, pogumu ... Zlatoglav je nasilen, zato film spodbuja tudi pogovor o njegovem odnosu do Sončice. Spomnimo se, kako Sončica Zlatoglava polije z vodo in mu tako pokaže, da mu ne bo dovolila, da bi bil z njo grob.

- prazniki in praznovanja

Igrače praznujejo rojstni dan. Pri spoznavanju okolja govorimo o praznikih in praznovanju. Rojstni dan je osebni praznik. Kako ga praznujemo? Katere praznike še poznamo? Kateri praznik je učencem v našem razredu najljubši?

- naravne nesreče

Ko gresta Medo in vitez Vladimir reševat Sončico, v stari žimnici zakurita s kremenom. Zakaj je zagorelo, kaj sta naredila narobe? Ali vemo, kako ravnati v primeru požara? V filmu vidimo tudi poplavo. Kako se zavarujemo pred poplavami?

- prevozna sredstva

Pri spoznavanju okolja govorimo o prevoznih sredstvih, v filmu pa spoznavamo prevozna sredstva, s katerimi potujejo igrače. Tudi ta lahko delimo na tista, ki vozijo po kopnem, po zraku, po vodi ... Vidimo lahko, kakšna je stara parna lokomotiva. Star sesalnik poleti kot letalo. Bogatimo domišljijo in se pogovarjajmo še o drugih nenavadnih prevoznih sredstvih. Narišimo prevozna sredstva, ki bi jih mi sestavili iz različnih predmetov.

likovna vzgoja

- Oblikujmo plastelin.

Hubert je narejen iz plastelina; v filmu vidimo, kako se zalepi na Andrejkin čevelj in kako spreminja svojo podobo. Še mi ustvarimo nenavadne like iz plastelina in z njimi zaigramo kratek dramski prizor.

- Narišimo svoje igrače.

tehnična vzgoja

- Izdelajmo kocko.

Igrače vsako jutro s kocko določijo, kdo ima rojstni dan. Kaj bi mi v našem razredu lahko določili s kocko? Vsak učenec izdelava svojo kocko in se odloči, kaj bo narisal na vsako polje. S kocko lahko določimo, kdo bo pri malici voščil dober tek, kdo bo pobrisal tablo, kdo bo zalil lončnice ... Na kocko učenci napišejo različne črke. Ko vržejo kocko, morajo povedati besedo (ime, žival, rastlino, goro, državo, reko, predmet ...) na to črko. Ko igramo drugič, morajo povedati besedo, pri kateri je to zadnji glas. Igra je zahtevnejša, če mora vsak povedati kar najdaljšo poved, v kateri se vse besede začnejo na glas, zapisan na kocki.

- Izdelajmo igrače.

Izdelajmo igrače – lutke in sceno za predstavo, ki smo si jo zamislili.

glasbena vzgoja

Kako glasba v filmu stopnjuje napetost? Če bomo v razredu pripravili lutkovno predstavo, ne pozabimo na glasbeno spremljavo.



dodatne dejavnosti ob filmu

izdelamo svojo igračo

Igračo lahko izdelamo iz krp, gumbov, nogavic ... Kako izdelati igračo iz preprostih materialov (kartona, barvnega papirja, vate, plutovinastih zamaškov, plastičnih pokrovčkov, lesenih paličic ...), izvemo v knjigi Alenke Vidrgar *Igrača zate* (založba Tamara, 2005).

ustvarjamo dvogovore

V filmu so šahovske figurice (družina Kasparov) in figurice za igro Človek ne jezi se prikazane kot živa bitja. Učencem damo figurice, zamislijo naj si, kaj se pogovarjajo, ko se srečajo. Dialoge zapišimo.

naredimo lutkovno predstavo

Z igračkami, ki smo jih izdelali sami, ali z igračkami, ki jih prinesemo od doma, naredimo predstavo. Dodamo še katerega izmed predmetov, ki jih vsak dan uporabljamo (svinčnik, barvice, šilček, radirko, žlico, zobno ščetko ...). Sami si zamislimo, kaj bodo oživljeni predmeti doživeli v naši predstavi.

pripravimo poseben praznični dan

Sončica in njeni prijatelji žrebajo, kdaj bo imel kdo rojstni dan. V vsakdanjem življenju imamo lahko rojstni dan le enkrat na leto, lahko pa v razredu večkrat pripravimo poseben praznični dan. Dogovorimo se, kaj bomo praznovali. To je lahko dan zime, dan prijateljstva, mavrični dan, dan igrač ... Zgodba, ki nam pripoveduje o tem, kako si lahko sami izmislimo, kaj bomo praznovali, je zgodba Marjete Novak *Zeleni dan* (objavljena v berilu *Besede za vsevede*, sestavila Barbara Hanuš, DZS, več izdaj, 2. zvezek, str. 52).

delavnice animiranega filma

Animirani film lahko naredimo tudi v našem razredu. Na delavnicah, ki jih vodijo mentorji **vzgojno-izobraževalnega programa animiranega filma Slon** (www.slon.animateka.si), učenci v pogovoru in s praktičnim delom spoznavajo, kako nastane animirani film. Na delavnici **optičnih igrač** izdelajo preproste igrače, s katerimi liki, narisani na papir, oživijo. Na dvourni **delavnici animiranega filma** se učijo procesa ustvarjanja animiranih podob in skupinskega dela, na daljši, **produkcijski delavnici animiranega filma** pa izdelajo krajši animirani film in spoznajo računalniške programe za snemanje ter montažo slike in zvoka. Delavnice so prilagojene starostni stopnji otrok.



od filma h knjigam in lutkovnim predstavam

V filmu **Kdo ima danes rojstni dan?** se prepletajo številni pravljичni motivi.

Sončica srečno živi s svojimi prijatelji, dokler je Zlatoglav ne ugrabi. Ko Medo, Vladimir in Hubert odidejo v službo, naročijo Sončici, naj neznancem ne odpira vrat. Sončico imajo radi in skrbi jih, da bi se ji kaj zgodilo. Podoben motiv imamo pri *Sneguljčici*, ki prijazno skrbi za palčke, a jo hudobna mačeha ukani. Ko prijatelji najdejo Sončico, je tako kot Sneguljčica speča lepota. Kdo in kako je rešil Sneguljčico in kako je Medo oživil Sončico?

Motiv dečka, ki pogreša vse, ki jih ima rad, najdemo v ljudski pravljici *Povodni mož*. Kako se je deček počutil pri Povodnem možu? Zlatoglav je ugrabil Sončico, ker je bil hudoben, Povodni mož pa ne poseblja zla. Primerjajmo obe zgodbi. Zakaj je bil deček pri Povodnem možu tako žalosten in zakaj je bila žalostna Sončica?

Sončica pridno skrbi za gospodinjstvo. Vsako jutro speče torto, prijatelje čaka kosilo, ko pridejo domov. Tudi pri Zlatoglavu mora pospravljati. Oglejmo si v slikanicah *Mojco Pokrajculjo*, kako je pometala hišo, *Sneguljčico*, ki je gospodinjala palčkom, in *Pepelko*, ki je morala delati pri mačehi. Tako kot Pepelka dela ob ognjišču, mora tudi Sončica čistiti pepel, na Pepelko pa nas spominja še motiv izgubljenega čeveljčka, ki je prisoten v obeh pravljicah.

Zlatoglav punčko zapre v kletko. Otroka, zaprta v kletko, spoznamo v pravljici *Janko in Metka*. Tako kot želi čarovnica pojesti oba otroka, bi tudi hudobna bitja v Deželi zla Sončico lahko skuhala.

Na podstrešju Sončica poleti z dežnikom. Ta motiv srečamo v dveh pravljicah: *Moj dežnik je lahko balon* Ele Peroci in *Mary Poppins* Pamele L. Travers.

Kako plišasti medvedek praznuje rojstni dan, beremo v zgodbi Tinke Bačič *Medo praznuje* (Cicido, februar 2011, str. 8).

Oživiljena igrača je osrednji motiv zgodb *Majde Koren Eva in kozel* (Mladinska knjiga, 2006).

Angelca je miška iz cunj. Kako lahko izdelamo miške iz različnih materialov (gline, škatel, gumbov, kamenčkov, krpic, pločevink, nitk, vejic, listkov, krompirja), izvemo ob fotografijah mišk, ki jih je Alenka Vidrgar izdelala za ilustracijo afriške ljudske pravljice *Miška in povestice* (Cicido, september 2008, str. 18).

Zanimiv primer oživljenih predmetov imamo v dramskem delu Borisa A. Novaka *Prizori iz življenja stvari*. Kako iz nogavic naredimo Nogavico in Nogavičnika ter iz rokavic Rokavico in Rokavičnika, je v berilu *Besede za vsevede* (Učbenik za pouk književnosti v 5. razredu osnovne šole, sestavila Barbara Hanuš, DZS, 2008, 3. zvezek, str. 31) duhovito prikazal ilustrator Matjaž Schmidt.

Predmete, ki oživijo, pogosto vidimo v lutkovnih predstavah. Pomislimo, katere predstave poznajo naši učenci. Pogovarjajmo se o tem, kakšne lutke poznamo in kaj vse lahko z lutkami izrazimo. Primerjajmo film **Kdo ima danes rojstni dan?** s katero izmed lutkovnih predstav, ki smo jih gledali v tem šolskem letu.

viri in priporočena literatura

O **animiranem filmu** lahko preberete več v:

Knjižica za otroke v zbirki Kinobalon št. 3. *Animirani film* (www.kinodvor.org/knjizna-zbirka-kinobalon)

Zbornik Slon IV (http://www.animatekafestival.org/2009/files/Zbornik_dec09.pdf)

Pedagoško gradivo **Panika na vasi** (www.kinodvor.org/gradiva-za-učitelje-in-starse)

Pedagoško gradivo **Program kratkih slovenskih animiranih filmov**

(www.kinodvor.org/gradiva-za-učitelje-in-starse)

<http://www.gea-on.net/clanek.asp?ID=1591&Poglavje=12>

www.slon.animateka.si

Povzemamo še **seznam knjig**, h katerih branju napotuje mag. Barbara Hanuš:

Igrača zate (Alenka Vidrgar, založba Tamara, 2005)

Zeleni dan (Marjeta Novak, berilo Besede za vsevede, DZS, več izdaj, 2. zvezek, str. 52)

Sneguljčica (Jacob Grimm, Wilhelm Grimm, več izdaj)

Povodni mož (ljudska pravljica, več izdaj)

Mojca Pokrajculja (ljudska pravljica, več izdaj)

Janko in Metka (Jacob Grimm, Wilhelm Grimm, več izdaj)

Moj dežnik je lahko balon (Ela Peroci, več izdaj)

Mary Poppins (Pamela L. Travers, več izdaj)

Medo praznuje (Tinka Bačič, Cicido, februar 2011, str. 8)

Eva in kozel (Majda Koren, Mladinska knjiga, 2006)

Miška in povestice (Cicido, september 2008, str. 18)

Prizori iz življenja stvari (Boris A. Novak, Mladinska knjiga, 1991)

Kako iz nogavic naredimo Nogavico in Nogavičnika in iz rokavic Rokavico in Rokavičnika (berilo Besede za vsevede, DZS, 2008, 3. zvezek, str. 31)

