

The background is a collage of various animation stills. In the top left, four stylized, rounded characters in light blue and green are jumping or dancing on a green field. In the top right, a large, blue, round character with spiky hair and wide eyes is shown. In the bottom left, there is a dense, abstract pattern of white lines on a dark background. In the bottom right, a character with long dark hair and a red headband is looking upwards, with a black, dog-like head visible above them.

15+

KINOTRIPOV SVETOVNI JAGODNI IZBOR

Pedagoško gradivo
2022

Mednarodni festival
animiranega filma Animateka

ANIMATEKA

KAZALO

Uvod	2
Poravnava	3
Prodajalca ledu	4
Persona	5
Hierarhični predsodki	6
Ptica polotoka	7
Skeli in ščemi	8
Messy Flow, Volume 3	9
Matapacos	10
Ocenjevalnik	11
Priloga 1	12

Pedagoško gradivo je namenjeno strokovnim delavcem vzgojno-izobraževalnih zavodov. Veseli bomo vaših odzivov in poročil o uporabi gradiva ter fotografij, posnetkov in izdelkov mladih. Pošljete jih lahko na jelena.dragutinovic@animateka.si ali na solski@kinodvor.org.

Pedagoško gradivo Kinotripov Svetovni jagodni izbor

Besedila: Anja Banko, Andreja Goetz

Oblikovanje: Andreja Goetz

Uredila: Barbara Kelbl

Lektura: Mojca Hudolin

Slikovno gradivo: Društvo za oživljanje zgodbe 2 koluta

V digitalni obliki izdalo: Društvo za oživljanje zgodbe 2 koluta v sodelovanju z Društvom Slon in Javnim zavodom Kinodvor, 2022.

UVOD

Kinotripov Svetovni jagodni izbor je kakovosten in pester program najboljših kratkih animiranih filmov z vsega sveta, ki je del mednarodnega festivala animiranega filma Animateka. Film obravnavajo najrazličnejše tematike, ki so blizu mladim od **15. leta**. Vsebinsko in likovno raznolike filme, ki prinašajo pogled iz drugačnega zornega kota in spodbujajo kritično razmišljanje o svetu, smo izbrali v sodelovanju z mednarodnim filmskim festivalom Kinotrip, ki ga ustvarjajo mladi za mlade. Letošnji program prinaša mladostno odštekan, družbenokritično nabrit in slogovno raznolik nabor osmih filmov.

Pedagoško gradivo, ki je pred vami, ponuja bogata izhodišča za pogovor in ideje za dodatne dejavnosti, hkrati pa lahko izveste več o tehniki animiranja vsakega posameznega filma. Dijaki lahko filme ocenijo s pomočjo ocenjevalnega lista.

Več o festivalu Animateka: www.animateka.si/2022/

Več o Društvu Slon: www.drustvoslon.si/sl/

Več o Festivalu Kinotrip: www.kinodvor.org/kinotrip/

Več o Kinodvorovem šolskem programu: www.kinodvor.org/za-sole/



Poravnava

Regular

Nata Metlukh, ZDA, Ukrajina, 5', brez dialogov

Zgodba je postavljena v svet grafičnega oblikovanja, v katerem so glavni junaki črkovne vrste. Skupaj se namenijo postaviti vrt, njihovo delo pa okvirno nadzoruje pet boksarskih prvakov. Negativno prostorsko neurje vse odplakne, a nato pride mojster Poravnava in vrt obnovi.



IZHODIŠČA ZA POGOVOR

Lahko bi rekli, da se film začne in medias res – zdi se, da takoj pademo v sredino nekega dogajanja. Kakšno je to dogajanje? In zakaj tak občutek na začetku filma – pomislite na ritem, zvoke, hitro spreminjanje elementov, podob v prizoru in med prizori. Bi rekli, da gre za film abstraktne narave ali je umeščen v konkretno okolje? Morda prepoznate elemente iz »resničnega sveta« (mesto, vrt, park, gradbišče, podzemna železnica)? Zakaj potem vseeno delujejo nerealno?

Kakšen je prehod med posameznimi prizori – gre za logično, asociativno, absurdno premeno? Eden od povezovalnih elementov so tudi palčki. Kakšna je njihova vloga? So kot nekakšni nadzorniki, usmerjevalci ... Pomislite na metamorfoze posameznih elementov – ob stiku drug z drugim spreminjajo obliko: naštejte nekaj primerov iz filma, npr. podajanje nogometne žoge v parku, kako se liki in podobe ob stiku z žogo spreminjajo, kako se spreminja žoga sama. Igra oblik je pravzaprav osnovno gonilo filma.

Kakšno vlogo v filmu igra zvok? Na kaj vas spominja? Kako bi glede na zvok interpretirali podobe v filmu? Lahko si pomagata tudi z opisom vsebine filma. Ali film po tem, ko preberete opis, razumete drugače?

V nekem trenutku pride do »nesreče«. Ena od oblik »pobegne«, se izmuzne in v obliki nekakšnih belih dežnih kapljic pod sabo briše vse. Na kaj vas spominjajo bele kapljice (pomislite na računalniška orodja za risanje in oblikovanje, na funkcijo radirke)?

Kdo reši svet pred izbrisom? Kako je predstavljen? Kaj nosi v rokah in kakšna je funkcija tega elementa? Kako ob tem razumete naslov filma?



IDEJE ZA DODATNE DEJAVNOSTI

Poskusite v orodju slikar postaviti vrt, park, mesto iz osnovnih likovnih oblik.

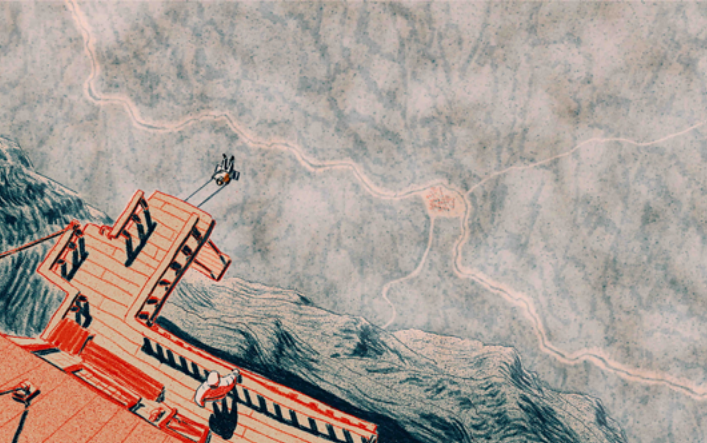


O TEHNIKI ANIMIRANJA

Animirani film je ustvarjen v tehniki digitalne risane 2D animacije. Za vsak premik so narisali novo risbo, pri tem pa so uporabili računalnike in digitalna pisala. Za eno sekundo animiranega filma je potrebnih 24 sličic.

Pri risanju so večinoma uporabili čiste in ploskovite barve s črtno obrobo. V filmu je uporabljenih le nekaj barv. Se jih spomnite?

Katere barve prevladujejo v filmu in kako to vpliva na vaše doživljanje filma?



Prodajalca ledu

Ice Merchants

João Gonzalez, Portugalska, Francija, Velika Britanija, 2022,
14'30", brez dialogov

Oče in sin vsak dan s padalom skočita z vrtoglavih višav pečine, na katero je pritrjena njuna hladna hiša, v vas daleč spodaj, kjer prodajata doma pridelani led.



IZHODIŠČA ZA POGOVOR

Opiši kraj dogajanja. Kakšne barve so uporabljene? Kakšen občutek dajejo – ali lahko sploh določimo letni čas (krvavo rdeče sonce ostaja enako, ko je temperatura tik pod ničlo in tudi ko v drugi polovici filma postane toplo)? Prostor, kamor je postavljen film, je prikazan precej minimalistično; najbolj ga določajo barve in nekateri elementi, ki so še posebej izpostavljeni in nastopijo večkrat – gugalnica, termometer, zabojnik za led, vrvi, kape, skodelica. Zakaj prav ti? Kakšno vlogo odigrajo v zgodbi, kakšen pomen nosijo?

Hiša visi visoko na gori, spodaj je strm prepad. Kako avtor doseže občutek višine? Pomislite tudi na trenutek padca/skoka – očetove dolge noge, ob katerih pogled zdrsi kot ob dolgih krilih, hkrati postanejo črte, ki nakazujejo hitrost padanja skozi zrak.

Kaj je vsakodnevna rutina dečka in očeta? Kakšen je njun odnos do mesta? Kaj rutino prekine? Kaj se potem zgodi? Ali ste tak zaplet lahko pričakovali – pomislite na zvoke škripajoče vrvi, nevarno nihanje gugalnice, drgnjenje čevljev ob pod, pokanje ledu in snega? Bi rekli, da je film napet?

Poslednji padec/skok je prikazan na drugačen način. Kako je tokrat obrnjen oče? Kako je med padcem postavljen naš pogled (obrnjen na glavo, zdi se, da junaka letita navzgor, ne da padata navzdol). Zakaj se je avtor odločil za ta obrat? Med padanjem/letenjem se jima pridruži še ena figura. Kdo je to? Njenega obraza sicer ne vidimo, ampak pomislite na barvo, ki se kot motiv pojavlja od začetka filma (rumena). Kaj mislite, da se je z njo (mamo) zgodilo?

Kaj se zgodi na koncu? Ali po vašem junaka preživi? Kaj ju reši? Kaj bi kape lahko pomenile (leta in leta nabiranja ljubezni, spominov, čas, ki mineva – kup kap je kot kup listja ali peska v peščeni uri; pomislite, kako kapi med padcem vsakič poletita z glave očeta in sina, se v zraku objameta in kot jesensko listje padeta na tla).

Kaj je po vašem sporočilo filma? Kakšen občutek vam je film pustil? Kakšno vlogo v filmu odigrajo glasba in drugi zvočni elementi?



IDEJE ZA DODATNE DEJAVNOSTI

Sinestezija je poseben tip metafore, ki združuje različne čutne zaznave: slišanje barv, videnje zvokov, vonjanje barv ... Bi lahko rekli, da je ta princip uporabljen tudi v tem filmu? Pojem sinestezije čudovito razloži pesem francoskega simbolista Charlesa Baudelaira. Preberite jo (glej Prilogo 1) in ob tem razmislite, na kakšne načine občutimo barve v filmu – katere zaznave, občutke, čustva izražajo.



O TEHNIKI ANIMIRANJA

Film je ustvarjen v tehniki digitalne risane 2D animacije. Za vsak premik so narisali novo risbo, pri tem pa so uporabili računalnike in digitalna pisala. Animirali so predvsem like, ozadja pa so večinoma statična. Vizualno film sledi vtisu ročne risbe, saj namesto ploskovitih barv prevladujejo ploskve z vidnimi potezami (digitalnega čopiča). Pri tem filmu je opaziti še bolj ozek izbor barv. Katere so to? Kako izbor barv (modra, rdečeoranžna, rumena in črna) in minimalizem v animaciji vplivajo na vaše doživljanje filma?



Persona

각질

Sujin Moon, Južna Koreja, 2022, 6'45", brez dialogov

Ko se te polasti persona.



IZHODIŠČA ZA POGOVOR

Opišite uvodni prizor. Kaj je kraj dogajanja? Kakšne so barve, zvoki (odtenki umazane sive, zelene; zvoki kapljajoče vode, mehanski zvok odpiranja ust in oči kot pri lutki) in kakšen občutek vzbujajo (temačno, bolešno, neprijetno)? Kaj se zgodi, ko zazvoni telefon? Zakaj si protagonistka takrat nadene kožo – kot obleko, celostno telesno masko? Kako se spremeni perspektiva, ko si protagonistka obleče masko? Zakaj se je avtorica po vašem odločila za prehod iz tretje v prvoosebno pripoved, kaj s tem izraža, poudarja? Kdaj ima protagonistka oblečeno masko – vsakič, ko komunicira, se druží s prijateljicami. Ali imajo tudi one masko? Pomislite na tri tipe podob protagonistke: povsem siva, bleda, izprana prva podoba, umetna, mehanska podoba maske, bleščeča podoba na fotografijah (kot v animejih ali mangah). Kako razumete te tri ravni?

Kaj se zgodi, ko se protagonistka vrne domov? Kaj se zgodi z njenim telesom in z njenim odsevom? Njen obraz začne razpadati do točke, da se pod njim odpre črna praznina. Kako to razumete? Kaj se pokaže v tej praznini? Kako razumete konec?



IDEJE ZA DODATNE DEJAVNOSTI

Ena najslavnejših upodobitev pojma persone je gotovo v filmu švedskega cineasta Ingmarja Bergmana *Persona* (1966). Oglejte si kratek videoesej, ki ga je pripravil Criterion Chanell s tremi razlogi, zakaj je to klasiko vredno gledati: [povezava](#).

Film prepleta vplive animeja in ameriških risank. Kaj je značilno za anime? Ali je kdo v razredu, ki pozna ta risani (stripovski ali filmski) slog? Drug vpliv je [lik Betty Boop](#). Zakaj menite, da je avtorica za masko (oz. persono) izbrala prav to referenco?



O TEHNIKI ANIMIRANJA

Animirani film je ustvarjen v tehniki digitalne risane 2D animacije. Za vsak premik so ustvarjalci narisali novo risbo, pri čemer so uporabili računalnike in digitalna pisala. Tehnika risanja daje vtis tridimenzionalnosti, pri barvah pa prevladuje ena sama. Se spomnite, katera? Liki so narisani v značilnem anime stilu. Po čem ga prepoznate?



Hierarhični predsodki

The Prejudiced Hierarchist

Conform Cox, Nizozemska, 2021, 2'24", angleščina, podnapisi

Človeštvo se je dolgo distanciralo od živalskosti. A bolj ko znanstveniki spoznavajo nečloveške živali, več podobnosti opažajo med njimi in ljudmi. Film s primeri iz resničnega življenja razbija človeške ideje o hierarhiji živih bitij.



IZHODIŠČA ZA POGOVOR

Kaj je glavni preobrat filma? Kdo so protagonisti, kako so prikazani? Poznate pojem antropomorfizem oz. prenašanje človeških lastnosti na druge predmete, bitja itd.? Na kakšen način je v filmu uporabljen ta prijem? Kot se izpiše v odjavni špici, so »nastopajoči« govoreče kokoši, kmetje/pridelovalci-termiti, demokratični jeleni, empatične leteče lisice (vrsta netopirjev) in žalujoče vrane. Kaj v prvem delu te živali povedo o sebi, v kakšna okolja so postavljene, kaj delajo? Če podrobno pogledate posamezne prizore, imajo ti več zgovornih elementov; med njimi najbolj izstopa smerokaz z napisom »Reality very close« oz. »Resničnost – blizu«, ki ga vidimo v prizoru z žalujočimi vranami. Kaj to pomeni? Zakaj je avtorica izbrala prav te živali – katere njihove lastnosti so morda blizu človeškim? Kaj je po vašem sporočilo filma? Kako smo v njem predstavljeni ljudje (četudi se zares ne pojavimo, razen z glasom)?



IDEJE ZA DODATNE DEJAVNOSTI

Film na svet gleda skozi človeške oči – narava postane odsev in podaljšek človeka. Ste kdaj pomislili, kako svet vidijo živali? Z iskanjem in poskusi razumevanja tega pogleda se je ukvarjal slovenski pesnik Jure Detela. Vzemite v roke njegovo poezijo – prav to je pesnik videl kot možnost popolnega preseganja človeškega jezika in odprtje v ne-človeško, absolutno drugo, živalsko. Poznate njegovo [akcijo v živalskem vrtu](#)?



O TEHNIKI ANIMIRANJA

Film je ustvarjen v tehniki digitalne risane 2D animacije. Za vsak premik so narisali novo risbo, pri čemer so uporabili računalnike in digitalna pisala. Premikajo se predvsem liki, ozadja pa so statična. Pri risanju so uporabili čiste in ploskovite barve. Izbor barv je širši kot pri prejšnjih filmih.



Ptica polotoka

Bird in the Peninsula

Atshushi Wada, Francija, Japonska, 2022, 16'08", brez dialogov

Otroci pod vodstvom učitelja plešejo ob spremljavi glasbe. Prizoru je priča mlada ženska, ki zmoti njihov obred.



IZHODIŠČA ZA POGOVOR

Kakšni so vaši prvi vtisi, ideje, občutja? Bi lahko rekli, o čem govori film? Ste se lahko prepustili filmu ali vas je odsotnost klasične pripovedne strukture zmotila? So prizori med sabo povezani na podlagi logike (vzrok-posledica) ali je ta bolj poetična, sanjska, absurдна, povsem odprta v domišljijo? Ob tem pomislite na začetne kadre, ki se med sabo povezujejo po poetični bližini oblik, zvokov, simbolov, arhetipov: film se začne z detajlom prsta, ki pritisne na stikalo. Prst v naslednjem prizoru zamenja gosenica na listu. Kamera se oddalji in zagledamo ptiča, ki opazuje gosenico. Nenadoma začne veja šklepetati in deček s psom v naročju prižiga nekakšno napravo, na katero je »frankenštajnovsko« priključen velikan. Vstopi tradicionalna japonska glasba in ob prhutanju kril pristanemo na polotoku. Kaj se tam dogaja? Kdo zdaj postane protagonist filma? Zakaj deček izstopa? Kdo vse se pridruži dečkom? Kakšno vlogo odigrajo živali – beli ptič, psi? Ali vsi junaki sploh vidijo živali? Kaj pa deklica, zakaj se ne sme pridružiti fantom? Kaj se zgodi, ko se jasa spremeni v oder? Kaj menite, da simbolizira velika dlakava rjava pošast, ki požre dečke? Kaj se zgodi z dečkom na koncu? In kaj pomeni bel metulj, ki prileti mimo deklice? Če na vprašanja ne najdete odgovorov, pomislite na osnovne elemente zgodbe v filmu, ki bi jih lahko našli – narava, tehnologija, otroci, odrasli, obredni ples, smrt (pošast), (novo) rojstvo (metulj). Bi lahko rekli, da gre za elemente, ki označujejo prehod? Morda prehod iz otroštva v odraslost (pomislite, da se deček prijemlje za mednožje, da ptica prileti iz njegovih hlač, v svoje hlače s pričakovanjem zre tudi deklica, vendar se njej nič ne zgodi – morda je ena od tem tudi spolno zorenje)? Poznate japonsko družbo? Ta je tradicionalno patriarhalna, konservativna in stroga. Ženska v moški svet nima vstopa. Stroga vzgoja usmerja posameznika v kolektivno sprejemanje tradicionalnih družbenih in spolnih vlog. Kaj pa temi narave in tehnologije? Se vam zdi, da sta v filmu predstavljeni v harmoniji ali ena moti drugo – pomislite na tresenje veje ob zvoku električne naprave. Če izpostavimo še eno temo v prevezi tradicije in tehnologije, je to napredek. Bi lahko rekli, da film razmišlja tudi o tem? Zakaj in kako?



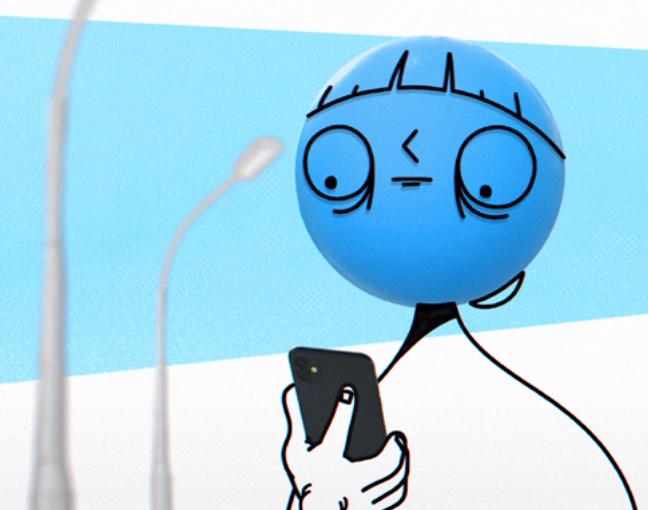
IDEJE ZA DODATNE DEJAVNOSTI

Poznate še kakšne druge obrede prehoda, iniciacije? Avstralski Aboridžini poznajo obred »walkabout«. Fantje se v času mladostništva (med 10. in 16. letom) podajo na do šestmesečno popotovanje in življenje v divjino, s čimer opravijo prehod od otroka do odraslega moškega. Ta obred na svojevrsten način prikazuje tudi klasika avstralskega novega vala Walkabout (Nicolas Roeg, 1971). Oglejte si [napovednik za film](#) in razmislite, ali najdete v filmu podobne tematike, kot smo jih izpostavili ob animiranem filmu (odraščanje, iniciacija, spolne vloge, narava in družba itd.).



O TEHNIKI ANIMIRANJA

Avtor je uporabil 2D animacijo z okroglimi in mehкими linijami, večinoma osnovno paleto pastelnih barv. Okrogle oblike obrazov ne izražajo individualnih detajlov, linije in podobe pa med sabo prehajajo asociativno, glede na oblike in izpostavljene teme. Pri filmu so uporabili različne filmske rakurze (kote kamere) in gibanja kamere, s čimer so kljub dvodimenzionalni risbi ustvarili večji učinek tridimenzionalnega prostora.



Skeli in ščemi

Sensory Itch

Roel van Beek, Nizozemska, 2022, 4'42", brez dialogov

Sarah opeče kopriva. Da ne bi kože še bolj razdražila, se trudi, da se ne bi praskala. A koliko časa se ji bo uspelo upirati, ko jo razdražijo še druge vsakdanje neprijetnosti?



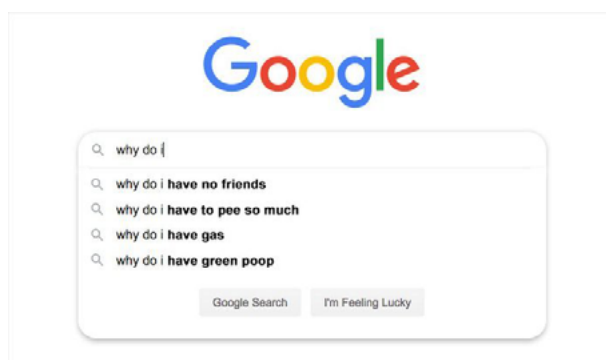
IZHODIŠČA ZA POGOVOR

Kaj se zgodi, ko protagonistki sredi pločnika pade na tla telefon? Deluje zaplet nenavadno? Pomislite na to, kako so postavljeni elementi v prostoru – telefon, kopriva, njena glava, roka, opekline, polž in polžja hišica ... Zakaj so izpostavljeni prav ti? Kaj se zgodi, ko jo opeče kopriva? Kaj se zgodi, ko pohodi polža? Ali je po vašem avtor kritičen do uporabe telefona in našega odnosa do interneta, kamor se obrnemo po odgovor za vsako, še najbolj banalno ali neumno stvar, ne da bi zares upoštevali danosti okoli nas (dekle pohodi polža in ga ubije, čeprav je verjetnost – glede na internet – skorajda nična; morda ga ubije prav njeno neodločeno čakanje)? Kaj se protagonistki še zgodi v dnevu? Do katere točke in na kakšen način se napetost stopnjuje (ritem pripovedi, ki ga določata hitra montaža kratkih prizorov in napeta glasba)? Kaj se zgodi, ko protagonistka popusti, se prepusti zadovoljitvi svoje srbečice in poteši svojo željo? Kaj ostane od nje? Kako bi opisali ton filma – komičen, absurden, grotesken ... Zakaj?



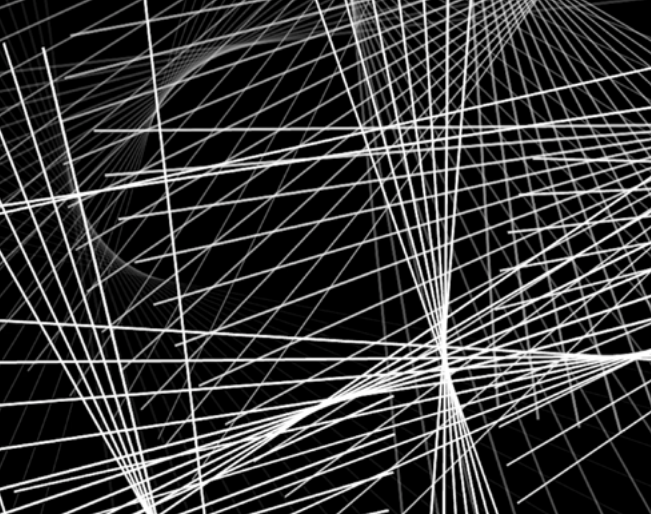
IDEJE ZA DODATNE DEJAVNOSTI

Kaj je bilo najbolj nenavadno vprašanje, ki ste ga kdaj vnesli v internetni brskalnik? Podajte nekaj primerov ali pa jih sami poiščite na internetu. Primer:



O TEHNIKI ANIMIRANJA

Film je kombinacija 2D in 3D računalniške animacije. Črtna risba je ustvarjena v digitalni 2D risani tehniki. Pri tem so vsak premik posebej narisali s pomočjo računalnikov in digitalnih pisal. Nekateri deli pa so narisani s pomočjo 3D računalniškega programa. Kateri elementi so postavljeni v 2D in kateri v 3D (glava protagonistke, polžja hišica ipd.)? Zakaj?



Messy Flow, Volume 3

Messy Flow, Volume 3

Tina Šulc Resnik, Slovenija, 2022, 3'45", brez dialogov

Še vedno ne poznamo začetka, še vedno ne vidimo konca.
Ostane nam samo flow.



IZHODIŠČA ZA POGOVOR

Film bi lahko opredelili kot eksperimentalno animacijo. Zakaj? Katera so glavna izrazna sredstva in kaj je predmet, vsebina animacije? Lahko bi rekli, da osnovni izrazni elementi (črte, barve, zvok) postanejo pripoved in vsebina kot taka. Kako se ti osnovni elementi razvijajo v filmu? Kaj se dogaja z belimi črtami na črni podlagi (ali s črno podlago med belimi črtami)? Kako se spreminja zvok: od zvokov, ki se zdijo kot naravno šumenje gozda in šelestenje ptičjih kril, do šumov iskanja prave frekvence radijske postaje, pokov, čedalje bolj sintetiziranih in abstraktnih zvokov. Kako se ob tem spreminjajo podobe, njihov ritem? Kaj menite, da je avtorica želela s tem izraziti? Zdi se, da je film razdeljen na tri dele – zadnja dva sta čedalje krajša in hitrejša, sledita dvema zatemnitvama zaslona – zakaj je avtorica izbrala tako pripovedno strukturo? Kaj (če sploh kaj) se zgodi na koncu – kako ob tem razumete naslov filma? Zakaj ima zraven pripis, da gre za tretji del? Ali morata po vašem nujno obstajati tudi prvi in drugi? Umetniki včasih študijske primere naslavlajo zgolj po številkah. Poznate še kak tak primer?



IDEJE ZA DODATNE DEJAVNOSTI

Eden najbolj znanih animatorjev, ki se je ukvarjal tudi z eksperimentalnim filmom in je na avantgarden način pionirsko izkoristil mnogo animacijskih tehnik, je škotsko-kanadski ustvarjalec Norman McLaren (1914–1987). Tudi on se je igral z osnovnimi elementi (filmski trak, barve, zvok, glasba). Za primer si pogledajte njegov petminutni animirani film *Blinkity Blank* (1955): [povezava](#).



O TEHNIKI ANIMIRANJA

Film je animirana vektorska grafika ustvarjena s pomočjo računalniškega programa Flash. Pri tej tehniki gre za uporabo vektorskih grafičnih predlog, ki jih s pomočjo programa lahko v živo animiraš.



Matapacos

Matapacos

Karla Riebartsch, Lion Durst, Nemčija, 2022, 6'55", španščina, podnapisi

Film je navdihnil čilski »protestni pes« *Negro Matapacos*. Potepuški pes spozna mlado protestnico in skupaj se upirata nasilni oblasti. Nekoč drug drugega izgubita izpred oči in ona pristane v zaporu. Ko jo več let pozneje izpustijo in ugotovi, da je pes ves ta čas hodil na proteste in zaslovel, jo to spet opogumi.



IZHODIŠČA ZA POGOVOR

Opišite glavnega junaka – psa Matapacos. Kako se spreminja – najprej je samo prestrašen in mil potepuški pes, nato postane junak boja proti agresiji policistov med protesti. Kako je prikazana njegova preobrazba? Kaj se zgodi, ko sreča mlado protestnico? Kako se njuni zgodbi povežeta in prepleteta? Kljub temu da film na koncu pove, da gre za resnično zgodbo, je pes Matapacos v filmu uporabljen tudi kot simbol – ko policisti napadejo dekle in protestnike, je perspektiva spremenjena: ne vidimo boja policistov proti ljudem, temveč policijskih psov (ki so videti kot policisti) proti našemu junaku. V filmu je likovno zanimivo prikazana množica – kakšne oblike in barve so izbrane za protestnike in kakšne za policiste (mehke, pisane, okrogle – množica spominja na čudovito pisano žival; ostre, hladne, modre, zelene – policisti delujejo kot nevarna bodeča ograja). Kako je prikazan osrednji prizor spopada med policisti in množico? Kako se spremeni tehnika – od jasnih linij računalniške animacije preide v bolj primitivne, otroške oblike, ki jih ustvarja z risanjem z voščenkami na papir. Kaj izraža ta sprememba (vse manj je jasno, kaj se dogaja, vse bolj grozni in kaotični občutki). Kaj se zgodi, ko dekle pride iz zapora? S kakšnimi občutki nas navdaja film? Kakšno vlogo pri tem igra glasba? Bi lahko rekli, da gre za animirani dokumentarni film? Zakaj? Kaj menite, da k dokumentarnemu filmu prispeva animacija? Zakaj se avtorji za to odločajo – na ta način lahko prikažejo bolj subjektivno perspektivo, ljudi (živali), ki jih več ni ali jih drugače ne morejo (včasih se ljudje zaradi travmatičnih dogodkov ali nevarnih posledic nočejo izpostavljati) itd.



IDEJE ZA DODATNE DEJAVNOSTI

Skozi [zgodbo o psu Matapacosu](#) raziščite vzroke in ozadje protestov v Čilu. Veliki protesti, katerih simbol je postal Matapacos, so se ponovili tudi [leta 2019 in trajali vse do jeseni 2022](#). Še ena pomembna vizualna referenca ljudskega upora je rdeča rutica, ki jo nosi Matapacos. Nosili so jo partizani, garibaldisti in člani drugih odporiških gibanj v boju proti okupatorju. Raziščite njeno zgodovino in pomen. Ob tem lahko prisluhnete eni od različic znamenite odporiške pesmi »Bandiera rossa«, ki je nastala v zanosu italijanskega socialističnega gibanja za delavske pravice na začetku 20. stoletja.



O TEHNIKI ANIMIRANJA

Film je kombinacija tradicionalne in računalniške risane animacije. Večji del filma je ustvarjen v računalniški risani animaciji. Pri tem animirajo podobe tako, da rišejo risbo po risbo na računalnik s pomočjo digitalnih pisal. En del filma pa je ustvarjen v tradicionalni risani tehniki na papir v tehniki oljnih pastelov. Pri tem so vsa-ko risbo narisali na nov papir. V katerem delu filma so uporabili tradicionalno risano tehniko z oljnimi pasteli? Kako je to vplivalo na vaše doživljanje filma?

OCENJEVALNIK

IZBERI SVOJ NAJLJUBŠI FILM!

Oceni filme, ki si si jih ogledal/a, in izberi najljubšega med njimi. Filme oceniš tako, da ob posamezni kategoriji (likovna zasnova, zgodba, splošni vtis) obkrožiš ustrezno številko od 1 (sploh mi ni všeč) do 5 (zelo mi je všeč). Če je eden izmed filmov tvoj najljubši, ga obkroži. Svoje ocene primerjaj z ocenami prijateljev in sošolcev.

Pogovorite se o tem, zakaj so vam bili nekateri filmi bolj všeč kot drugi.



Poravnava

	1	2	3	4	5
	1	2	3	4	5
	1	2	3	4	5



Prodajalca ledu

	1	2	3	4	5
	1	2	3	4	5
	1	2	3	4	5



Persona

	1	2	3	4	5
	1	2	3	4	5
	1	2	3	4	5



Hierarhični predsodki

	1	2	3	4	5
	1	2	3	4	5
	1	2	3	4	5



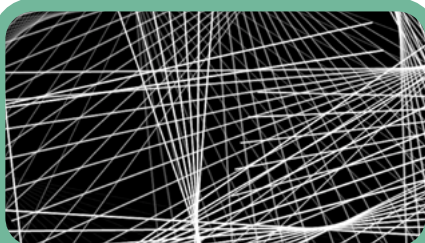
Ptica polotoka

	1	2	3	4	5
	1	2	3	4	5
	1	2	3	4	5



Skeli in ščemi

	1	2	3	4	5
	1	2	3	4	5
	1	2	3	4	5



Messy Flow, Volume 3

	1	2	3	4	5
	1	2	3	4	5
	1	2	3	4	5



Matapacos

	1	2	3	4	5
	1	2	3	4	5
	1	2	3	4	5

LEGENDA:

- LIKOVNA ZASNOVA
- ZGODBA
- SPLOŠNI VTIS

Veseli bomo, če boste z nami delili, kateri film vam je bil najbolj všeč. Vabljeni, da nam svoj ocenjevalni list pošljete na jelena.dragutinovic@animateka.si ali na solski@kinodvor.org.

Sorodnosti

Charles Baudelaire

V narave templju kdaj živi stebri
spregovore besede polzastrte,
skozi gozd simbolov človek gre vse dni
in znane njih oči so vanj uprte.

In kot odmeve združijo bregovi
v en glas, globok, skrivnosten in teman,
kakor svetloba in kot noč prostran,
se družijo barva z vonji in glasovi.

So vonji kot otroška polt mladi,
blagi kot oboa, kot vrt zeleni,
drugi bogati, zmagoviti, zli,

s stvari neskončnim dihom prepojeni,
ki v muškatu in ambri trepeta,
pojoč o žaru čutov in duha.

Prevedel Jože Udovič, iz zbirke
Rože zla (1857).