



11–14 let

# SLONOV TEKMOVALNI PROGRAM III

Pedagoško gradivo  
2022

Mednarodni festival  
animiranega filma Animateka

**ANIMATEKA**



# KAZALO

Uvod .....	2
Pozdravljen, neznanec .....	3
Kadar sem žalostna .....	4
Na svidenje .....	5
Moja babica Matilde .....	6
Zanka .....	7
Lisičja kraljica .....	8
Plimovanje .....	9
Kako se rojevajo oaze .....	10
Ocenjevalnik .....	11
Animirani kviz .....	12

Pedagoško gradivo je namenjeno strokovnim delavcem vzgojno-izobraževalnih zavodov in staršem. Veseli bomo vaših odzivov in poročil o uporabi gradiva ter fotografij in posnetkov otroške ustvarjalnosti. Pošljete jih lahko na [jelena.dragutinovic@animateka.si](mailto:jelena.dragutinovic@animateka.si) ali na [solski@kinodvor.org](mailto:solski@kinodvor.org).

Pedagoško gradivo Slonov tekmovalni program II

Besedila: Sara Šabec, Andreja Goetz, Barbara Kelbl

Oblikovanje: Andreja Goetz

Uredila: Barbara Kelbl

Lektura: Mojca Hudolin

Slikovno gradivo: Društvo za oživiljanje zgodbe 2 koluta

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

# UVOD

**Slonov tekmovalni program III** je kakovosten in pester program kratkih animiranih filmov, ki je del mednarodnega festivala animiranega filma Animateka. V njem so zbrani najboljši sodobni animirani filmi domačih in tujih avtorjev – sporočilno in likovno raznolika dela z zgodbami o vztrajnosti, drugačnosti in sobivanju. Filme, ki so namenjeni gledalcem **od 11. do 14. leta**, so skrbno izbrali Martina Peštaj, medijska psihologinja in urednica oddaj v Otroškem in mladinskem programu Televizije Slovenija, Igor Prassel, direktor Mednarodnega festivala animiranega filma Animateka, ter Andreja Goetz in Jelena Dragutinović, koordinatorici programa Slon na Animateki in mentorici delavnic Društva za izvajanje filmske vzgoje Slon.

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.

Učenci lahko filme ocenijo s pomočjo ocenjevalnega lista in rešijo animirani kviz.

Več o festivalu Animateka: [www.animateka.si/2022/](http://www.animateka.si/2022/)

Več o Društvu Slon: [www.drustvoslon.si/sl/](http://www.drustvoslon.si/sl/)

Več o Kinodvorovih programih za družine: [www.kinodvor.org/kinobalon/](http://www.kinodvor.org/kinobalon/) in šole: [www.kinodvor.org/za-sole/](http://www.kinodvor.org/za-sole/)



## Pozdravljen, neznanec

### Hello Stranger

Julia Ocker, Nemčija, 2021, 6'13", brez dialogov

Vesoljska ladja je pristala. Vse je novo in čudno, za vogalom pa so še ta nenavadna, smešna bitja, ki ves čas nekaj počnejo z astronautom in mu pripovedujejo v tujem jeziku. Toda svet tam zunaj je za astronauta bolj nevaren, kot se je morda sprva zdelo, čudna bitja pa mogoče čisto drugačna, kot si jih je predstavljal.



### IZHODIŠČA ZA POGOVOR

Koga spoznamo v filmu? Kam potuje mali astronaut in kaj se mu na poti zgodi? Kako se počuti, ko pride v čisto neznan prostor? Koga tam sreča? Opišite nenavadni velikanski bitji – kako z njim komunicirata in kaj počneta? Mali astronaut izraža svoje počutje brez besed – kako? Kaj storita bitji, da bi se astronaut bolje počutil? Kako to vpliva na njihov odnos in kdaj jima začne zaupati? Kako si razlagate konec filma? Kdo je bil v filmu astronaut? Ali ste se že kdaj počutili kot mali astronaut? Ste že kdaj bili v situaciji, da ste se počutili kot tujec in je bilo vse novo? Kako ste se takrat obnašali? Ste bili zaupljivi ali vas je bilo strah? Česa ali koga? Kaj vam je pomagalo pri boljšem, bolj domačem občutku? Kakšno vlogo imajo v takih primerih ljudje okrog nas? Kaj so še dejavniki, ki vplivajo na vaše počutje v prostoru, kjer se počutite kot tujec?



### IDEJE ZA DODATNE DEJAVNOSTI

Igrajte se igro pantomima, tako kot jo že poznate. Brez besed, kakor astronaut v filmu, ki je svoje občutke izražal z zvoki in gibanjem, naj tudi eden od vas izbere eno čustvo ali občutek (jeza, veselje, prestrašenost ...). Pripravi naj pet sekund dolg prizor, v katerem preko giba in zvoka izrazi to čustvo. Ostali pa ugibajo, kaj si je zamislil. Lahko si tudi zamislite, da greste na potovanje, daleč na drugi konec sveta. V deželo, v kateri ne bi poznali nikogar, ne bi razumeli jezika in ne bi imeli zavetja varnega doma. Pomislite na en predmet, ki bi ga vzeli s seboj. Predmet, ob katerem bi se počutili varno in bi vam olajšal vstop v novo okolje. Kaj bi to bilo? Predmete prinesite v šolo. Sedite v krog in delite s sošolci, zakaj je za vas tako pomemben in pri čem vam pomaga.



### O TEHNIKI ANIMIRANJA

Film je ustvarjen v 2D računalniški risani animaciji. Risali so s pomočjo posebnih računalniških zaslonov in pisal, ki omogočajo risanje neposredno na zaslon. Pri delu so uporabljali program za digitalno risano animacijo TV-paint. Za vsak premik so naredili novo sliko, za eno sekundo filma pa so potrebovali 24 slik. Upoštevajte dolžino filma in preračunajte, koliko slik je to. Pomislite, kakšen kup listov bi potrebovali, če bi risali na papir!

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



## Kadar sem žalostna

### Erb se tkhur em

Lilit Altunyan, Armenija, Francija, 2021, 6'35", armenščina, slovenski podnapisi

Zaradi žalosti, ki jo čuti, deklica izgubi nasmeh. Na poti občutkov in misli z nami deli, kako takrat dojema in čuti svet. Vse dokler ne dobi poljuba na čelo, ki ji na obraz spet nariše nasmeh.



### IZHODIŠČA ZA POGOVOR

Koga spoznamo v filmu? Kako se deklica počuti in kaj se takrat zgodi z njenim nasmehom? Kako je deklica narisana, kakšne barve uporablja avtorica v filmu? Kako si razlagate to izbiro? Kakšne misli spreletavajo deklico, ko je žalostna? Spomnite se, kako vidi in opisuje svet okrog sebe, ko je žalostna. Kako avtorica s filmskim jezikom odpira tematiko žalosti? S čim vse primerja žalost? Kdaj deklica dobi nazaj nasmeh in zakaj? Ali ste tudi sami kdaj žalostni, v katerih situacijah? Se vam zdi normalno, da vsi ljudje doživljamo žalost? Kako se takrat počutite in kako to žalost izražate? Pomislite na ljudi okrog sebe – kakšni so, ko so žalostni? Ali vsi doživljamo žalost na enak način? Kdo od vas svojo žalost deli z drugimi? Ali se vam zdi pomembno, da jo? Kako naša družba sprejema žalost? Menite, da je žalost zaželeno čustvo v današnji družbi ali ne? Zakaj je tako?



### IDEJE ZA DODATNE DEJAVNOSTI

Kakšno glasbo poslušate, ko ste žalostni? Izberite skladbo, ki jo poslušate najpogosteje. V razredu se ulezite na tla, umirite in samo poslušajte skladbe vseh vas.

Razmislite o občutku žalosti, kje ga čutite, kakšen je, ima kako obliko, barvo? Narišite vašo žalost z eno barvo. Uporabite tehniko praskanja v voščenko. Podlago naredite z belo voščenko, čez pa nanesite poljubno 'žalostno' barvo in vanjo praskajte z zobotrebce, da dobite belo črtno risbo.



### O TEHNIKI ANIMIRANJA

Film je ustvarjen v 2D računalniški risani animaciji. Risali so s pomočjo posebnih računalniških zaslonov in pisala, ki omogoča risanje neposredno na zaslon.

V tem filmu prevladuje ena barva. Katera? Kako to vpliva na vaše doživljanje filma? In kako vi doživljate to barvo?



## Na svidenje

### Taaskohtumine

Ülo Pikkov, Estonija, 2022, 14'09", brez dialogov

To je tragična zgodba otočka Ruhnu. Vsi njegovi prebivalci so v strahu za življenje leta 1944 zapustili svoje domove in zbežali pred vojno. Ko so se desetletja pozneje končno vrnil, so ugotovili, da so se vanje naselili tujci.



### IZHODIŠČA ZA POGOVOR

Koga spoznamo v filmu? Kdo so ljudje, ki so prišli na otok? Po tolikih letih se otok in življenje na njem spremenita. Kako se počutijo? Ali dogajanje vsi doživljajo enako? Kaj na otoku počnejo? Zakaj starejša gospa vedno ostane pri prikolici in ne sodeluje pri skupnih aktivnostih? Kaj lahko iz tega sklepate o njeni življenjski zgodbi in povezavi z otokom? Zakaj menite, da je avtor za izdelavo tega filma izbral ravno peresa in občutljive materiale? Kakšno simboliko s tem vnaša v film? Pogovorite se o drugi svetovni vojni in o vseh ljudeh, ki so pred vojno bežali. Kakšne posledice to prinese za življenja ljudi? Kaj za vas pomeni beseda dom? So to ljudje, prostor, okolje? Kako bi se počutili, če bi morali iz svojega doma prisilno oditi v drugo državo? Kaj taka sprememba prinese? Pomislite na jezik, navade, lastno zgodovino. Če bi kasneje imeli možnost, bi se želeli vrniti, tudi če to ne bi bil več isti dom? Ste spoznali koga, ki se je izselil iz svoje države, mesta? Kako se je počutil v novem mestu? Film je vizualno zelo zanimiv. Katere vse vsakdanje predmete in materiale, s katerimi avtor ustvarja like in zgodbo, ste opazili?



### IDEJE ZA DODATNE DEJAVNOSTI

Otočani Ruhna, živeči na Švedskem, so po pobegu z otoka ustanovili združenje Runöbornas förening, leta 1965 pa tudi prvi kulturno-športni festival Ruhnu-Kihnu, vse zato, da bi ohranili zgodovino in kulturo prvotnega prebivalstva. V razredu se pogovorite o pomenu besed kultura in kulturna dediščina. Razdelite se v tri skupine. Vsaka skupina naj si izbere en predmet ali umetniško delo, ki predstavlja kulturo ali dediščino njihovih prednikov. Pogovorite se o delu, zakaj je za vas pomembno. Napišite kratek opis dela in njegovega pomena. Ko vsi zaključite, naredite razstavo. Oglejte si dela ostalih in se pogovorite o njih.

Življenje na otoku danes: po vojni in hudem neurju leta 1969 se je število prebivalcev na otoku zmanjšalo z 222 na 60. Poglejte si [kratek video](#) o življenju ljudi na otoku Ruhnu danes. Kako živijo? Kaj počnejo? Kako poskrbijo za hrano in preživetje? Kako razumejo in vrednotijo svoje življenje na otoku? Ali se razlikuje od našega, kako? Bi lahko živeli takšno življenje?



### O TEHNIKI ANIMIRANJA

Film je narejen v mešani tehniki stop animacije. Na stekleni površini so iz peska in najrazličnejših najdenih predmetov z otoka Ruhnu ustvarili like in ozadja. Nad stekleno površino so pritrdili fotoaparati in vsak premik znova fotografirali. Med fotografiranjem so umaknili roke in pazili, da na površini ni vidnih senc. Za tak film potrebuješ filmski studio, saj delo poteka v zatemnjenem prostoru pod umetno svetlobo.



## Moja babica Matilde

### Mi abuela Matilde

Miguel Anaya Borja, Mehika, 2021, 10'25", brez dialogov

Mala Maria živi pri babici Matilde. Babici se zdi, da mora vnukinjo marsičesa naučiti, da bo znala sama poskrbeti zase. Maria pa raje uporablja svojo domišljijo in odplava v svoj svet igre in ustvarjanja. Njun odnos postane zelo napet, potem pa se babica spomni skrivnosti, ki jo varuje že od otroštva. To ju spet poveže, a na nov način.



### IZHODIŠČA ZA POGOVOR

Kdo sta glavni junakinji filma? Opišite ju. Kako preživljata vsakdan? Opišite prizor, ko sta skupaj na čolnu. Kaj lahko izvemo o razlikah med njima v tem trenutku? Zakaj mislite, da bi babica rada, da se vnukinja nauči vseh obrti, ki jih babica pozna? Česa si želi zanjo? O čem pa sanjari vnukinja? Spomnite se trenutka v filmu, ko babico prežame spomin iz preteklosti. Se takrat v njej kaj spremeni? Kaj menite, da je razlog, da je babica pozabila na domišljijo in ustvarjalnost? Česa se babica in vnučka učita druga od druge?

Opišite svojo babico ali drugo starejšo osebo, ki jo poznate. Kakšna je? Kaj rada počne? Ali preživljate čas s svojimi starimi starši ali drugimi starostniki? Vam kdaj pripovedujejo zgodbe iz svojega otroštva? So podobne vašim? Se v čem ne strinjate z njimi? Spomnite se, kaj ste se do zdaj naučili od babice ali drugih starejših oseb. Mislite, da se je tudi ona, so se tudi oni naučili kaj od vas?



### IDEJE ZA DODATNE DEJAVNOSTI

Preživite popoldan z babico ali drugo starejšo osebo, ki jo poznate. Vprašajte jo po njenem otroštvu. Kakšno je bilo? Je bila kot otrok vesela, ustvarjalna? Kaj je počela, kako je preživljala prosti čas? Naj vam zaupa, kakšne igre se je ona igrala kot otrok. Izberite eno, ki vam je najbolj všeč, in jo zapišite na papir. Papir prinesite v šolo in se poskusite igrati s sošolci.

Film je nastal v Mehiki. Kaj veste o tej državi? Katere vse stvari, ki so značilne za Mehiko, ste opazili v filmu? Poznate še kak film iz Mehike? Ste gledali film Koko in velika skrivnost? Tudi ta se močno navezuje na mehiško družbo in kulturo in tudi v njem pomemben del zgodbe pripada odnosu med generacijami.

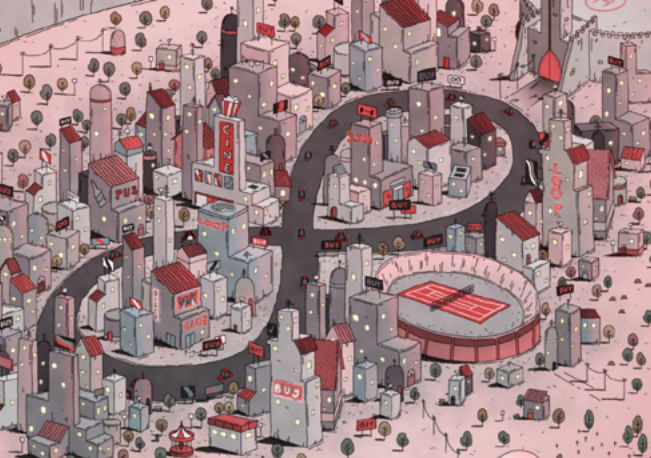


### O TEHNIKI ANIMIRANJA

Film je ustvarjen v lutkovni tehniki stop animacije. Takšen film nastaja v filmskem studiu, pri čemer ustvarjalci izdelajo celotno scenografijo, hiško, vse rekvizite in seveda lutke.

Pri tem uporabljajo najrazličnejše materiale. Katere ste prepoznali v tem filmu?

Da lutka oživi, je treba slikati vsak njen premik. Nadzorovano gibanje pa ji omogoča kovinski skelet, ki se skriva pod njeno površino. Animator med slikanjem vsakič umakne roke.



# Zanka

## Loop

Pablo Polledri, Španija, Argentina, 2021, 8', brez dialogov

V tej družbi vsak človek neprestano ponavlja isto dejanje, v tej družbi vsak človek neprestano ponavlja isto dejanje, v tej družbi vsak človek neprestano ponavlja isto ... Kaj se zgodi, ko se posameznik ustavi in ravna po lastni volji?



## IZHODIŠČA ZA POGOVOR

Kdo so osebe, ki jih spoznamo v filmu? Kaj počnejo? Kako ste dojeli ponavljanje njihovih dejanj znova in znova? Kako se ljudje v teh rutinah počutijo, so vam delovali srečni? S čim nam film še bolj jasno predstavlja ta ponavljajoči vzorec, katere filmske elemente je izbral avtor? Kolikokrat vidimo en in isti kader? Opišite glasbo in zvoke, ki spremljajo vsak prizor. Rutino nenadoma nekaj prekine – kaj se je zgodilo? Ko dekle poruši strukturo in ne upošteva pravil, zbeži. Zakaj in pred kom beži? Kaj se zgodi, če se posameznik upre organizaciji in rutiniziranosti sistema? Kaj bi se zgodilo, če ljudje ne bi več sledili rutini in bi se odločali vsak zase? Kaj se zgodi, ko policisti ujamejo dekle in fanta? Kako ste dojeli konec? Koliko svobode imamo ljudje, kaj menite? Se lahko samostojno odločamo o vsem? Ali se vam zdi pomembno, da ljudje preizprašujemo in spreminjamo sistem in njegove navade? Zakaj? Na kakšen način lahko to počnemo? Lahko to storimo sami ali je pomembna skupina? Ste se sami kdaj že uprli kaki od navad, vzorcev? Lahko je to tudi kak droben primer – opišite situacijo. Kako ste se takrat počutili? Kaj se je potem zgodilo, se je kaj spremenilo ali ste bili za svoja dejanja kaznovani?



## IDEJE ZA DODATNE DEJAVNOSTI

Igrajte se igro vlog. V skupini določite režiserja, ki naj si zamisli sistem, v katerem bi živeli ljudje. Določi naj pet ljudi in vsakemu dodeli eno ponavljajoče se dejanje – rutino, ki naj jo ta izvaja. Določite tudi dodatno osebo, ki enemu od posameznikov dodeli moč svobodne volje. Kako se igra takrat spremeni? Kako se ostali člani na to odzovejo? Po igri se pogovorite. Kako ste se počutili med igranjem vlog? Ali se je kaj spremenilo, ko je nekdo ravnal po lastni volji? Ste mu sledili ali ostali v rutini? Kaj vam je bilo všeč in kaj ne?

Šola ima tako kot druge organizacije svoj sistem, po katerem deluje. Na list papirja napišite vsakodnevne šolske rutine. Prečrtajte tiste, ki vam niso všeč, in označite, tiste, ki so vam. Dodajte še svoje ideje o novih rutinah, ki bi jih želeli vzpostaviti v šoli. O vaših ugotovitvah se pogovorite najprej v skupini, poiščite točke, ki so vam skupne, in kje se razlikujete. To podelite še s svojo učiteljico/učiteljem in se o tem pogovorite. Nekatere predloge lahko poskusite uresničiti v razredu ali tudi v šolski skupnosti.



## O TEHNIKI ANIMIRANJA

Film je narejen v 2D računalniški risani animaciji. Risali so neposredno na računalniške zaslone s posebnimi pisali. Za vsak premik so narisali novo risbo. Posebnost tega filma je ozek izbor barv. Ste opazili, katere barve prevladujejo? Kako to vpliva na vaše doživljanje filma?





## Lisičja kraljica

### La reine des renards

Marina Rosset, Švica, 2022, 8'50", francoščina, slovenski podnapisi

Lisičjo kraljico muči huda žalost. Da bi jo razveselil z lepimi besedami, se njen zaskrbljeni trop ponoči razkropi in po mestnih smetnjakih išče skrivno napisana, a nikoli poslana ljubezenska pisma.



### IZHODIŠČA ZA POGOVOR

Koga spoznamo v filmu? Zakaj je lisičja kraljica žalostna? Kaj menite, da si želi? Kaj vse delajo druge lisice, da bi ji pomagale? Zakaj ji po nekem času ljubezenska pisma ne narišejo več nasmeha na obraz? Ko lisice iz mesta pripeljejo dekle, ta najde pismo, ki je namenjeno njej. Kako to vpliva na njeno življenje? Zakaj menite, da je v mestu toliko ljubezenskih pisem, ki ostajajo neodposlana? Dekle se vrne k lisici z zahvalo. Prav to dejanje pa spremeni življenje tudi lisici – kako? Česa si je lisica ves film želela? Ali si vsi želimo biti ljubljene? Pomislite na vse ljudi v filmu – kako so se njihova življenja spremenila, ko so dobili pisma? Kolikokrat bližnjim poveste, da jih imate radi? Se vam to zdi pomembno? Na kakšne načine izkazuje ljubezen do drugih? Ste veseli, ko vam drugi povedo, da vas imajo radi? Ali je to kdaj tudi težko? Zakaj? Kako si razlagate konec filma, zakaj je lisica odložila krono in se spet pridružila skupini?



### IDEJE ZA DODATNE DEJAVNOSTI

Vzemite si čas in pomislite na osebo v razredu, ki ste ji mogoče nekaj zamolčali, ker niste imeli dovolj poguma, da bi to delili. Ste se ji želeli opravičiti, mogoče zahvaliti, povedati, da jo imate radi? Ali pa ste samo želeli deliti spomin? Napišite tej osebi pismo ali ji to narišite. Pismo ali risbo pustite v šolski torbi te osebe.



### O TEHNIKI ANIMIRANJA

Film je ustvarjen v 2D računalniški risani animaciji. Risali so na računalniške zaslone s posebnimi pisali, kljub temu pa so ustvarili vtis slikarske tehnike. Opazne so poteze čopiča, barve pa so nanese v več slojih. Danes večino risanih filmov izdelajo s pomočjo računalnikov, saj tako delo poteka hitreje.



## Plimovanje

### Marea

Giulia Martinelli, Švica, 2022, 4'25", brez dialogov

Posebna družina luninih varuhov živi na majhnem otoku ter se spopada z vzponi in padci svojega vsakdana in plimovanja. Le s skupnimi močmi jim bo uspelo, da spet dosežejo krhko ravnovesje med liki in okoljem, v katerem živijo.



### IZHODIŠČA ZA POGOVOR

Opišite okolje, ki ga vidimo v prvem prizoru filma. Kje se film dogaja? Kdo vse živi v tem okolju? Kakšno vlogo ima družina, kaj vsak dan počne? V nekem trenutku punčka med igro premakne zvezdo – kaj to povzroči? Kako družini uspe, da spet vse postavi v ravnovesje? Ali bi jim uspelo brez sodelovanja? Zakaj se je družina trudila, da je bilo med naravo in človekom vedno vzpostavljeno ravnovesje? Kaj bi se zgodilo v nasprotnem primeru? Ali menite, da danes ljudje dovolj skrbimo za naše okolje in živimo v vzajemnem odnosu z njim? Katere vse podnebne spremembe se danes dogajajo? Kaj so vzroki zanje? Kolikšen vpliv imamo na to ljudje? Pomislite na lasten odnos do okolja. Kakšen je? Kaj lahko naredite, da pripomorete k ohranjanju okolja in planeta? Navedite nekaj primerov.



### IDEJE ZA DODATNE DEJAVNOSTI

Ste že slišali za Greto Thunberg? Švedska najstnica je danes postala ikona aktivizma med mladimi. Poglejte si [videoposnetek](#). Za kaj se Greta zavzema? Kako to počne? Kaj so njena dejanja sprožila med mladimi? Tudi v Sloveniji se mladi povezujejo v več skupin, ki se zavzemajo za trajnostni razvoj. Med njimi so Mladi za podnebno pravičnost – raziščite, kaj vse počnejo in za kaj se zavzemajo na [povezavi](#). V razredu razmislite, kako lahko sami pripomorete k boljšemu odnosu do okolja in narave. Ustvarite animirani film, v katerem predstavite svojo idejo, in ga delite z ostalimi razredi v šoli. Več o tehniki lahko najdete v [priročniku Animirajmo!](#). Poglejte na koledarju, kdaj je polna luna. Organizirajte izlet na bližnji hrib v večernih urah. Preživite večer v naravi pod polno luno in zvezdami. Ali lahko najdete mali voz? Kaj pa veliki voz? Ali kdo ve, zakaj je luna tako osvetljena? Kje je zvezda severnica? Kako jo prepoznamo? Če se odpravite na izlet pozimi, lahko na nebu opazite ozvezdja Orion, Veliki pes, Mali pes in Dvojčka. Jih prepoznate?



### O TEHNIKI ANIMIRANJA

Film je ustvarjen v 2D računalniški risani animaciji. Risali so na računalniške zaslone s posebnimi pisali, pri tem pa so uporabljali bolj ploskovite barve z nekaj vzorci.

Avtorica je pri tem filmu uporabila bolj pastelne barve. Kateri odtenki so prevladovali? Razmislite, kako ta izbira barv vpliva na vaše doživljanje filma.



## Kako se rojevajo oaze

### Naissance des oasis

Marion Jamault, Francija, 2021, 9'15", francoščina, slovenski podnapisi

Mrzlokrvna kača in toplokrvna kamela postaneta tesni prijateljici. Na skupni poti si pomagata in skrbita ena za drugo. Prav ta odnos pa bo pomagal tudi ostalim živalim, rastju in okolju.



### IZHODIŠČA ZA POGOVOR

Kateri dve živali spoznamo v filmu? Opišite ju. Zakaj se mora kača neprestano premikati in zakaj je kamela tako vročekrvna? Kakšen je bil njun odnos, preden sta ugotovili, da si lahko pomagata? Kako ostale živali sprejemajo njuno prijateljstvo? Ali sta kamela in kača lahko prijateljici tudi v resničnem življenju? Pomislite na vaše prijatelje – kakšni so? Ste za vse čutili, da boste postali prijatelji, še preden ste to zares bili? Vas je kdo kdaj presenetil in se je izkazal drugače kot ob prvem vtisu? Zakaj imamo ljudje prijatelje? Kdo je zares dober prijatelj? Opišite svojega najboljšega prijatelja. Zakaj je ravno on tisti? Kameli v določenem trenutku začne rasti brada in se stara. Želi si nazaj v puščavo, od koder prihaja. Kaj je bilo s kačo po kamelini smrti? Kako se je počutila in kako je preživljala čas? Kaj pomeni, da izgubiš prijatelja? Se vam je to že kdaj zgodilo? Kaj so poleg smrti lahko razlogi, da izgubimo prijatelja? Kako ste se ob izgubi počutili? Prijateljstvo med kamelo in kačo je nekaj pustilo tudi ostalim živalim, rastju in okolju. Kaj je to bilo?



### IDEJE ZA DODATNE DEJAVNOSTI

Pogovorite se o živalih v gozdu in v kakšnih odnosih so. Izberite 5 parov živali, ki sobivajo ali si v gozdu pomagajo. Recimo: vrana in volk. Vrana s kroženjem po nebu volku nakaže, kje lahko najde hrano. Ko volk mrhovino najde in raztrga, omogoči vrani, da pride do mesa, kajti sama ni dovolj spretna s kljunom. Poiščite 5 takih živalskih parov in jih napišite na listke. Liste dajte v vrečo. V dvojicah izvlecite liste in z igro uprizorite sobivanje živali.

Pri likovnem pouku ustvarite raznolike barvne ploskve v različnih likovnih tehnikah. Nato iz njih sestavite kolaž. Morda ustvarite zimsko pokrajino.



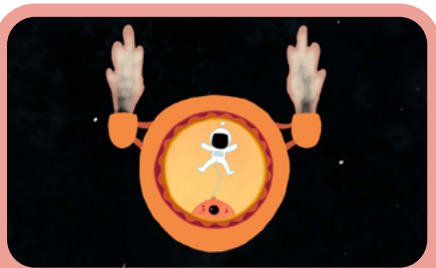
### O TEHNIKI ANIMIRANJA

V tem sklopu filmov je to že tretji film, ustvarjen v tehniki stop animacije, in sicer v tehniki izrezanke. Ustvarjalci so papir najprej obarvali v različnih likovnih tehnikah (akvarel, svinčnik risba, naslikani in narisani vzorci). Iz teh kosov papirja so nato izrezali like in ozadja ter jih postavili na mizo, nad katero so namestili fotoaparata. Za vsak premik so naredili novo sliko in pri tem pazili, da se ne vidi animatorjevih rok.

# OCENJEVALNIK

## IZBERI SVOJ NAJLJUBŠI FILM!

Filme, ki ste si jih ogledali, na Festivalu Animateka skrbno ocenjuje otroška žirija, ki ob zaključku festivala razglasi najboljši film po svojem izboru. Postani tudi ti žirant in oceni filme, ki ste si jih ogledali, na koncu pa izberi najljubšega! 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 od filmov tvoj najljubši, ga obkroži! Svoje ocene primerjaj z ocenami prijateljev. Pogovorite se o tem, zakaj so vam bili nekateri filmi bolj všeč kot drugi.



Pozdravljen, neznanec

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



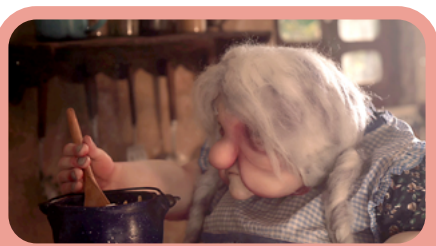
Kadar sem žalostna

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



Na svidenje

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



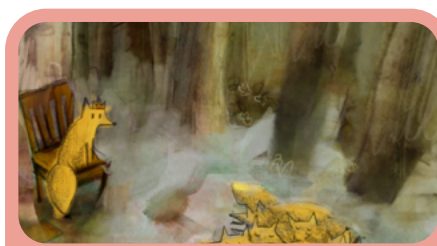
Moja babica Matilde

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



Zanka

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



Lisičja kraljica

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



Kako se rojevajo oaze

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



Plimovanje

	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](mailto:jelena.dragutinovic@animateka.si) ali na [solski@kinodvor.org](mailto:solski@kinodvor.org).

# ANIMIRANI KVIZ

Pri vsakem vprašanju obkroži črko pred pravilno trditvijo in jo zapiši v ustrezno okno na koncu kviza. Z nekaj znanja ti bo pravilna končna rešitev razkrila naziv pripomočka, ki nam pomaga pri načrtovanju animiranega filma.

1 V kateri tehniki je ustvarjen animirani film **Moja babica Matilde**?

- P) klasični risani
- S) 2D računalniški
- Z) lutkovni

2 Koliko sličic je potrebnih za 1 sekundo animiranega filma?

- A) 2
- G) 24
- E) 10

3 Lutkam, ki jih uporabljajo v lutkovnih animiranih filmih, gibanje in stabilnost omogoča:

- P) leseno ogrodje
- O) kovinsko ogrodje
- M) plastično ogrodje

4 V kateri tehniki je ustvarjen film **Zanka**?

- D) 2D računalniški
- R) klasični risani
- S) lutkovni

5 Kako se imenuje tehnika animacije, pri kateri namesto lutk premikamo ljudi?

- B) piksilacija
- I) ljudogib
- T) personalizacija

6 Napisi na koncu filma, ki praviloma vključujejo seznam članov filmske ekipe, se imenujejo:

- A) zaključnica
- O) odjavna špica
- Š) konec

7 Miki Muster, največja legenda slovenskega stripa in animiranega filma, je zaslovel kot avtor:

- M) Asterixa in Obelixa
- U) Zvitega lisjaka
- R) Zvitorepca

8 Optična igrača na sliki je:



- I) tavmatrop
- L) zoetrop
- K) fenakistoskop

9 Kateri izmed filmov v Slonovem tekmovalnem programu III je posnet v tehniki izrezanke:

- B) Lisičja kraljica
- T) Plimovanje
- S) Kako se rojevajo oaze

Rešitev:

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

1 2 3 4 5 6 7 8 9

Fotografijo pravilno rešenega kviza nam pošljite do 12. 12. 2022 na [jelena.dragutinovic@animateka.si](mailto:jelena.dragutinovic@animateka.si) in sodelujete v **nagradnem žrebanju**. Po festivalu bomo izžrebali 3 nagrajence, ki bodo prejeli slikovno z letošnjo festivalsko podobo.