



7–10 let

SLONOV TEKMOVALNI PROGRAM II

Pedagoško gradivo
2022

Mednarodni festival
animiranega filma Animateka

ANIMATEKA

KAZALO

Uvod	2
Mišja hiša	3
Huda ihta	4
Lučka in skala	5
Suzi na vrtu	6
Bimberli	7
Ocenjevalnik	8
Nariši svoj strip!	9

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 ali na 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 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

Slonov tekmovalni program II 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, sobivanju in raziskovanju našega sveta. Filme, ki so namenjeni gledalcem **od 7. do 10. 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 narišejo kratek strip.

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

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

Več o Kinodvorovih programih za družine: www.kinodvor.org/kinobalon/ in šole: www.kinodvor.org/za-sole/



Mišja hiša

Mouse House

Timon Leder, Slovenija, Hrvaška, 2022, 8'30", brez dialogov

Mišek se ujame v star kolut sira. Požrešno gloda mehko sredico. Kakšno veselje! V vsem tem obilju se počuti kot kralj. Njegov koščeni prijatelj pa ostaja zunaj in strada. Toda sredina sira ni neskončna, mišek je z vsakim grizom bliže skorji. In mački, ki čaka zunaj ...



IZHODIŠČA ZA POGOVOR

Kaj storita miški, ko zavohata sir? Sta prijateljici, si pomagata? Kaj pa se zgodi, ko ena od mišk pristane v notranjosti koluta? Najprej še skuša pobegniti, potem pa čisto pozabi na prijateljico. Kaj jo takrat premaga? Kako se spreminja miška, ko poje več in več sira? Kdaj miški ponovno postaneta zaveznici in prijateljici? Zakaj ravno takrat? Se spomnite prizora, ko se je večji mišek opogumil in rešil prijateljico pred mačko? Kaj se je takrat zgodilo?

Ste tudi vi kdaj doživeli, da vas je bilo strah, pa ste ga morali premagati in ravnati pogumno? Smo lahko pogumni, brez da nas je strah? Ste že slišali za stavek: »Vsi za enega, eden za vse« – kaj ta rek pomeni? Kako se film zaključí? Poznate še kak animirani film, v katerem nastopajo miši ali mačke? Se vedejo podobno kot naši junaki ali kako drugače?

Katere zvoke vse ste slišali v filmu? Sta miški govorili ali ste njuno počutje in občutke začutili kako drugače? Se spomnite, kakšna je bila glasba? Kateri inštrument slišimo, ko gledamo večjo miš, in kateri se oglasi ob mali miški? Kaj pa slišimo, ko pride mačka?



IDEJE ZA DODATNE DEJAVNOST

Igrajte se igro slepe miši. Nekdo si zaveže oči, potem pa lovi druge. Je lažje, če si pri bežanju pred slepo mišjo med sabo pomagata ali če vsak beži zase?

Katera pa je vaša najljubša hrana? Lahko se igrate igro gostija, kjer vsakdo pove svojo najljubšo hrano, drugi pa vstanejo, če jim je hrana všeč, ali sedejo na tla, če hrane ne marajo. Ob kateri hrani vas je vstalo največ? Je ob kaki hrani stal en sam?

S preprostimi inštrumenti in zvočili poskusite zaigrati zvoke in melodijo, kot bi slišali škrabljanje male miške, velike miši in mačke, ki preži na njiju. Kaj bi zaigrali, ko se v miru igrajo, ko jejo, počivajo in ko se preganjajo?



O TEHNIKI ANIMIRANJA

Avtorji so si prvotno zamislili, da bi film ustvarjali v tehniki slikanja na steklo, a so zaradi hitrejšega postopka dela izbrali 2D računalniško risano animacijo. Vseeno pa so si prizadevali čim bolj ohraniti vtis prosojnosti in potez čopiča. Pri delu so uporabili posebne računalnike in pisala, ki omogočajo risanje neposredno na zaslon. Vsak del, ki se premakne, tudi pomežik ali premik brčic, so morali risati risbo po risbo. 24 slik za eno sekundo filma.



Huda ihta

Grosse Colère

Célia Tisserant, Arnaud Demuynck, Francija, Belgija, 2022, 7', francoščina, pripovedovanje v slovenščini

Robert nima dobrega dne. Iz šole se vrne slabe volje in oče ga pošlje v sobo. Tam pa se v njem začne nekaj dogajati. Postaja rdeč, kriči, telo se napenja – iz njega skoči jeza. Rdeča, glasna in razbojniška. Robert bo nekako moral z njo sobivati in jo ukrotiti.



IZHODIŠČA ZA POGOVOR

Kako se Robert počuti, ko stopi skozi hišna vrata domov? Kako vemo, da ima slab dan? Kako se njegov oče odzove na njegovo vedenje? Kaj se zgodi z Robertom, ko pride v svojo sobo? Opišite njegovo telo, izražanje in vedenje. Kdo skoči iz njega? Opišite jezo, kako je bila videti, kaj je počela? V katerem trenutku se Robert odloči, da jezi ne bo dovolil več divjati? Kaj takrat naredi?

Kaj najbolj razjezi vas? Spomnite se trenutka, ko ste bili zelo jezni. Kako ste se takrat počutili? Kje v telesu čutite jezo? Kakšne so takrat misli? Se vaše obnašanje in odnos do drugih takrat spremenita? Kaj naredite, ko ste jezni? Jezo izrazite s telesom, besedami, jo preusmerite ali skušate pogasiti? Ali vsi ljudje jezo doživljamo enako? Pomislite na prijatelje ali člane vaše družine – se obnašajo drugače kot vi, ko so jezni? Kako se Robert počuti, ko jezo pospravi na varno? Ali je njegovo počutje po tem drugačno? Kako to vidimo? Se tudi do očeta obnaša drugače kot prej? Kako se zaključi njun skupni večer?



IDEJE ZA DODATNE DEJAVNOSTI

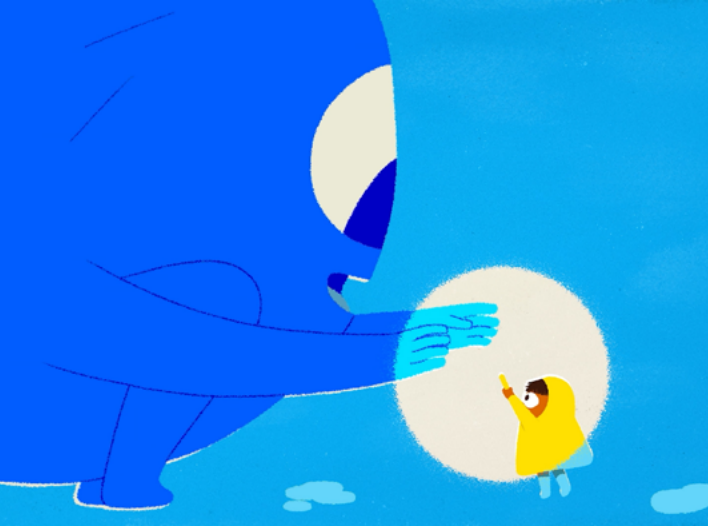
Kaj pomeni beseda ihta? Poiščite čim več besed, ki označujejo jezo (jeza, ihta, bes, hudovati se, trmariti, razburiti se, pobesneti, noreti, robantiti, rogoviliti, rohneti, kregati se ...). Kaj pomenijo, jih vse poznate? Vsaka beseda izraža jezo na malce drugačen način; poskusite opisati, kako.

Nato vzemite list papirja. Zaprite oči in si predstavljajte svojo jezo. Kakšne barve je? Ima obliko ali je samo packa? Ima obraz ali je brez? Ko si uspete predstavljati njeno podobo v glavi, jo narišite na papir. Potem pomislite, kaj bi vaša jeza rekla – en sam stavek. Z narisanimi jezami se lahko tudi igrate, tako da jih razporedite na kup, potem pa ugibate, čigava je katera jeza. Ali pa tako, da jezni stavek poskusite povedati pred drugimi. Lahko tudi zelo jezno in glasno. Se počutite kaj bolje, če jezo prelijete v risbo ali besedo?



O TEHNIKI ANIMIRANJA

Tudi ta film je, podobno kot Mišja hiša, ustvarjen v tehniki 2D računalniške risane animacije. Risali so na računalniške zaslone s posebnimi pisali. Opazite podobnost v načinu risanja? Barve so nanese v več slojih in poteze čopiča so vidne, čeprav je čopič digitalen.



Lučka in skala

Luce et le rocher

Briit Raes, Belgija, Francija, Nizozemska, 2022, 12'58",
francoščina, pripovedovanje v slovenščini

Nekega dne se sredi umirjene vasi, v kateri živi Lučka, na vsem lepem pojavi velikanska skala. Vaščani ne morejo več niti odpreti vrat svojih hiš! Lučka je jezna: pojdi stran, skala, ne spadaš sem! Zakaj si sploh prišla?



IZHODIŠČA ZA POGOVOR

Koga spoznamo v filmu? Opišite, kje živi Lučka in kako poteka njeno življenje čez dan. Česa pa se Lučka boji, ko pride noč? S čim prežene temo? Je tudi vas kdaj strah v temi? Vam pomaga, če prižgete luč? Kaj še pomaga? Nekega jutra vaščane čaka presenečenje. Kaj velika skala naredi med prebujanjem? Je hiše poškodovale nalašč? Kako se ljudje takrat počutijo? Kako se Lučka najprej odzove na tujca (skalo) v vasi? Se je tudi skala česa bala? Kdaj in zakaj se odnos med Lučko in skalo spremeni? Kdaj skalo sprejmejo tudi vaščani? Je kdaj v vaš razred prišla nova oseba, ki je niste poznali? Kako ste se nanjo odzvali? Pa ona na vas? Je lažje stkati prijateljstvo, ko se že bolje poznaš?

Ali se vam zdi pomembno, da sprejemamo druge in drugačne? Kdo so ljudje, ki v Sloveniji iščejo svoj dom? Ali jih sprejemamo, in če jih – kako?



IDEJE ZA DODATNE DEJAVNOSTI

Izdelajte si igrive lučke še sami in si pričarajte različne živali ali zvezdnato nebo kar na steno svoje sobe ali razreda. Navodila najdete na spletni strani [Kinoigrišča](#). Film ste si verjetno ogledali v kinu. Tudi tam je bila med filmi tema. Vas je bilo kaj strah? Ali veste, da so filmi v kinu zgolj igra svetlobnih žarkov, ki potujejo od projektorja preko vaših glav do belega platna pred vami?

Čeprav se Lučka boji teme, je v resnici zelo pogumna. Tako kot ona obstajajo tudi drugi izjemni ljudje, ki življenje posvečajo boju za sprejemanje drugih, ščitijo pravice vseh ljudi in si želijo enakopravnosti. Prenesite si karte [Izjemni ljudje za boljši jutri](#), igrajte se z njimi v razredu in spoznajte, kaj so te osebe dobrega storile za naš svet.



O TEHNIKI ANIMIRANJA

Zdaj ste postali že pravi poznavalci 2D računalniške animacije, zato verjetno opazite, da je tudi ta film izdelan na enak način. Razlika je predvsem v načinu risanja. Avtorji so tu uporabili bolj ploskovite barve in jim dodali nekaj zrnate strukture. Se vam zdi pri tem filmu bolj očitno, da je ustvarjen s pomočjo računalnika? Zakaj?



Suzi na vrtu

Zuza v zahradách

Lucie Sunková, Češka, Slovaška, 2022, 13'19", češčina, pripovedovanje v slovenščini

Suzi je svetlolasa deklica, ki z mamo in očetom obiskuje vrtiček zunaj mesta. Nekega dne sreča črnega psa in odkrije skrivnostni vrt. Kdo živi tam? Suzi postane strah. Kaj storiš, ko se nekoga bojiš, a na poti najdeš njegov ključ?



IZHODIŠČA ZA POGOVOR

Koga spoznamo v filmu? Kam se družina odpravlja in kaj tam počnejo? Kako Suzi doživlja vrt in kako se tam počuti? Kaj vse ste opazili na vrtovih? Se razlikujejo? Kaj vse tam raste, kaj počnejo ljudje, katere živali Suzi srečuje? Družina pa ni edina, ki na vrtu preživlja čas. Koga Suzi sreča na sprehodu? Kdo sta skrivnostna gospa in njen črni pes? Vse te skrivnosti v Suzi prebudijo radovednost.

Pika na i pa je ključ, ki ga je izgubila skrivnostna neznanka. Kaj stori Suzi, ko ga najde? Se vam zdi pogumna, ko sledi kužku na skrivnostni vrt? Kaj odkrije za ograjo? Zakaj mislite, da je Suzi ključ vrnila? Kaj stara gospa počne s ključi? Zakaj mislite, da zbira ravno ključe, zakaj jih obeša na drevo?

Ali tudi vi doma zbirate kako stvar? Katero in zakaj ravno to? Kaj vam pomeni? Kje jo hranite?



IDEJE ZA DODATNE DEJAVNOSTI

V razredu ali doma pripravite razstavo stvari, ki jih zbirate. Kam bi lahko stvari postavili, obesili, nalepili, da bi bila razstava čim bolj nenavadna in zanimiva?

Na vrtu ali bližnjem travniku pripravite lov na skriti zaklad. Le kaj bi lahko skrili?

Kakšen pa je vaš najljubši domišljjski vrt? Kaj vse je na njem – igrala, okrasne rastline, zelenjava, sadje in drevesa, živali, ki se skrivajo pod listi in v grmovju ... Morda tudi čarobno drevo. Narišite vaš najljubši vrt na list papirja. Rišete pa lahko tudi na steklo. Naj domišljjski vrt zaživi na vašem oknu ali na velikem steklenem kozarcu.



O TEHNIKI ANIMIRANJA

Pri tem filmu pa so imeli avtorji opraviti s pravo barvo in čopiči. Film je namreč ustvarjen v eni od vrst stop animacije, in sicer v tehniki slikanja na steklo. Nad večjo stekleno površino so pritrdili fotoaparati in vsak premik posebej slikali. Za vsak premik so del slike malo pobrisali in slikali na novo. Med fotografiranjem pa mora animator umakniti roke in čopič! Za tako vrsto animacije potrebujete atelje. Gorje namreč, če bi to počel v dnevni sobi in bi se kar naenkrat čez steklo sprehodila mačka ali bi po sliki s prstom risal otrok!



Bimberli

Bimberlee

Rok Predin, Slovenija, VB, Italija, 2022, 15'01'', slovenščina

V starem delu mesta, na koncu Macesnove ulice, stoji meščanska hiša. V njej živi deklica, ki si deli sobo z magičnim prijateljem bimberlijem Bunkom. Prikupni kosmatinec je prišel k njej, ko je bila še dojenček, in od takrat sta nerazdružljiva. Z leti je Bunko pošteno zrasel, njegovo kosmato telo je preveliko za življenje v stanovanju, vrh vsega pa je še neroden in ves čas jezi sosede. Čas je, da se preseli na Otok spominov in da z deklico izbereta vsak svojo pot.



IZHODIŠČA ZA POGOVOR

Kako bi opisali deklico in njenega prijatelja, bimberlija Bunka? Kakšna sta? Kako živita in kaj počneta? Zakaj je njuno stanovanje tako razmetano in zakaj se sosede ves čas pritožujejo? Kaj se zgodi, ko deklica dobi pismo? Ali je odločitev za Bunkov odhod na Otok spominov zanj težka? Kaj pa zanj? Kaj vse doživita na poti? Vam je bila všeč ladja, na kateri so se otroci in bimberliji skupaj zabavali? Kakšno je bilo slovo deklice in Bunka, jima je bilo hudo ali sta bila tudi vesela? Koga je deklica na ladji spoznala? Je dobila novo prijateljico?

Imate tudi vi najljubšega prijatelja: plišasto ali pravo žival ali pa prijatelja, ki živi le v vaši domišljiji? Kakšen je? Kako se vede? Vas kdaj spravi tudi v težave? Kaj vse z njim delite? Ste se kdaj morali posloviti od tega prijatelja, za kratek čas ali pa za vedno? Kaj menite, v katerem trenutku smo se pripravljene posloviti? In zakaj ravno takrat?



IDEJE ZA DODATNE DEJAVNOSTI

Ustvarite še vi lutko čarobnega prijatelja iz stare nogavice in ga poimenujte. Navodila za izdelavo najdete na [posnetku](#). Poiščite prostor v razredu, kjer bodo lutke domovale. Ko jih boste potrebovali, jih vzemite, da vam pomagajo, nato pa jih spet vrnite v njihov dom.

Lepo se je igrati različna obdobja odrasčanja. Spomnite se, kakšni ste bili, ko ste bili mlajši, in kakšni boste kot najstniki, ko boste odrasli, ko boste stari? Kaj vas bo takrat veselilo, kako se boste gibali, kako govorili? Igrajte se igro vlog. Manjša skupina naj si izbere eno od starosti in dejanja, ki jih prikazuje (kosilo, sprehod, igra, govor, ples, drža ...), drugi pa ugibajo, katero starostno obdobje so izbrali. Lahko si tudi napišete pismo, ki ga spravite na skrito mesto in ga boste prebrali ob koncu šolanja ali čez več let.



O TEHNIKI ANIMIRANJA

Pa smo spoznali še eno malo drugačno računalniško tehniko. To je 3D računalniška tehnika. Ozadja in liki so v celoti izdelani in animirani v računalniškem 3D prostoru. S posebnim računalniškim programom so likom določili smer in hitrost premikanja in jih tako oživili. Skrbno so oblikovali tudi površine likov in ozadij, kar daje vtis izdelave iz pravih materialov.

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 obkrožiš ustreznega smeškota. Svoje ocene primerjaj z ocenami prijateljev. Pogovorite se o tem, zakaj so vam bili nekateri filmi bolj všeč kot drugi.



Mišja hiša



Huda ihta



Lučka in skala



Suzi na vrtu



Bimberli



SMEŠKO LEGENDA:

-  FILMA NISEM RAZUMEL/A
-  FILM MI NI BIL VŠEČ
-  FILM MI JE BIL VŠEČ
-  FILM MI JE BIL ZELO VŠEČ

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.

NARIŠI SVOJ STRIP!

Zapri oči in pomisli, kateri filmski lik se ti je najbolj vtisnil v spomin.
Izmisli si kratko zgodbo, v kateri bo ta lik nastopal, in jo nariši v obliki stripa!



Vabljeni, da nam svoj strip pošljete do 12. 12. 2022 na jelena.dragutinovic@animateka.si in sodelujete v **nagradnem žrebanju**. Po festivalu bomo izžrebali 3 nagrajence, ki bodo prejeli slikofrc z letošnjo festivalsko podobo.