



F I L M

Kinodvor. Kinobalon. *Moj kino je lahko Kinobalon.*

MOJ FILM

Dobrodošel, dobrodošla v kinu!
Kateri film si si ogledal/a? Ti je bil všeč?
Tu je prostor za zapiske, da bo film še
dolgo ostal s tabo.

Je bil film ...?

Pobarvaj, s čimer se strinjaš.

- smešen ●
- žalosten ●
- prekratek ●
- predolg ●
- zanimiv ●
- strašen ●
- lep ●
- prismuknjen ●
- napet ●

Naslov filma

.....
.....
.....

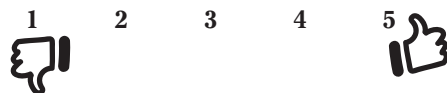
Tvoje ime in starost.

.....
.....

S kom si sedel/a?

.....
.....

Kako ti je bil film všeč?



Kateri prizor iz filma ti je bil najbolj všeč? Kateri liki so ti najbolj ostali v spominu? Nariši ali opiši.

**So ti všeč
animirani filmi?**
Potem se skupaj
podajmo na
animirano
dogodivščino in jih
spoznajmo.

ODKRIJ ČAROBNI SVET ANIMACIJE!

Kaj je animirani film?

Animacija je filmska čarovnija, v kateri nekaj, kar je negibno, oživi. Beseda *anima* je zelo stara in v latinščini pomeni duša, dih. Animacija torej pomeni vdihniti stvarjem dušo, jih oživiti.

Animirani film naredimo tako, da oživimo risbe, lutke, predmete na filmskem traku ali v računalniku. Kadar so stvari narisane, temu rečemo **risanka**. Ker pa z animacijo lahko oživimo tudi druge stvari, takim filmom rečemo **animirani film**.

Animirani filmi nastanejo tako, da jih posnamemo **od slike do slike**. Vsaka naslednja sličica je nekoliko drugačna od prejšnje. Za vsako sekundo filma moramo narediti 24 sličic. Ko se te sličice nato zavrtijo pred našimi očmi, se nam zazdi, da so podobe oživele.

Pri animaciji se podobe gibajo, spreminjajo. Postajajo večje ali manjše. Spreminjajo obliko in barvo. Se premikajo, pojavljajo in izginevajo. Pozorno poglej, kako je dva miška, ki se imenujeta Suhi in Mencej, oživil animator Timon Leder v animiranem filmu **Mišja hiša** (2022). Na vsaki sličici se čisto malo spremenita. Primerjaj prvo sličico z vsemi naslednjimi – koliko razlik najdeš? Podrobno opazuj tako oba miška kot ozadje.

Foto: Mišja hiša, Zavod Dugiba



Poskusi
še ti!

Fotografiraj svojo igračo ali neki drug predmet. Potem to stvar premakni čisto malo naprej – in jo spet fotografiraj. In nato ponovi to še nekajkrat. Pazi, da so premiki res majhni in da fotoaparata ali mobitela medtem ne premikaš. Potem si oglej posnete fotografije, tako da greš od ene do druge zelo hitro. Je tvoja igrača oživila?

ANIMIRANIH FILMOV JE VEČ VRST

Risani film – risanka

Risanka včasih rečemo kar vsem animiranim filmom. Toda zares so to samo tisti, ki so narisani. Včasih so bili vsi risani filmi narisani na roko. Si predstavljaš, da moraš za kratko 3-minutno risanko narisati od 3000 do 4000 risbic? Če bi vsak dan narisal po eno samo risbo, bi kratko risanko risal od rojstva pa do 10. leta!

Nekateri risanke še vedno rišejo na papir ali folijo, liste fotografirajo in jih potem prenesejo na računalnik. Drugi pa že kar takoj rišejo na računalnik. Takrat to imenujemo **2D računalniška animacija**. Timon Leder je miška, ki si ju spoznal na prejšnji strani, narisal na tablico v zelo različnih položajih. Najprej ju je le skiciral, skupaj z Manico Kicušič. Tilen Javornik je dodal črne stripovske linije, Veronika Hozjan pa akvarelne barve.

Jošt Šeško in Aleš Berčič sta like sestavila z ozadji, ki jih je pripravil Urban Breznik. Koliko oseb sodeluje pri pripravi enega samega kadra! In to še preden se začne samo animiranje.

Računalniška animacija

Vse več filmov danes v celoti nastane na računalniku, brez fotoaparata ali risanja z roko. Ustvarjalci like ustvarijo ali narišejo kar v računalniku. In enako ozadja. Potem jih z računalniškimi programi tudi premikajo. Toda bistvo animacije ostaja enako: liki in predmeti se spreminjajo iz sličice v sličico in tako oživijo.

Računalniško 2D animacijo **Mišja hiša** si že spoznal/a. Kadar pa animatorji oživljajo računalniške lutke in ozadja v treh dimenzijah, to imenujemo računalniška **3D animacija**. V kratkem filmu **Spacapufi** (2021) so gozdno pokrajino ustvarili v studiu, potem pa so v to resnično okolje prenesli računalniško ustvarjene junake – spacapufe.

Foto: Mišja hiša, Zavod Dagiba / Spacapufi, Strup produkcija / arhiv Kinodvora / Wikipedia

Stop animacija

Nastane tako, da fotografiramo like in predmete, jih premaknemo, nato pa spet fotografiramo. In tako naprej: fotografiramo, premaknemo, ustavimo ... fotografirajmo – premik – stop ... V angleščini temu rečemo »*stop - motion*« (ustavi – premakni), v slovenščini pa kar stop animacija. Stop animacije so lahko zelo različne glede na to, kaj je tisto, kar premikamo.



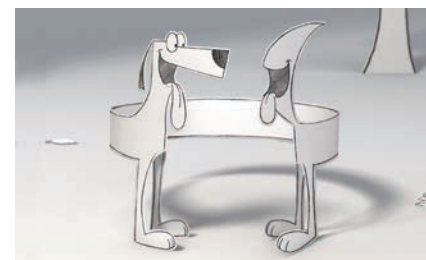
Lutkovni animirani film **Dvorišče** (2006)



Animacija plastelina **Bacek Jon film** (2015)



Animacija predmetov **Vestern Špageti** (2008)



Kolaž animacija ali izrezanka **Moj srečni konec** (2008)



Animacija senc ali silhuet **Dogodivščine princa Ahmeda** (1926)

Pokukaj še na naslednjo stran. Slovenski lutkovni animirani film **Koyaa** je nastajal v tehniki stop animacije.

KDO JE KOYAA?



Se me spomniš? Srečala sva se v kinu ali na televiziji v lutkovnem animiranem filmu **Koyaa**. Te zanima, kako sem nastal?

Na filmskem platnu se stvari zdijo večje, kot so v resnici. V resnici je lutka Koyaa visoka 27 centimetrov, lutka gospoda Krokarja pa le 7 centimetrov.



Lutko je na podlagi številnih skic in risb – od spredaj, od zadaj, od strani – izdelalo šest lutkarjev.



Tudi lutka ima okostje. V njeni notranjosti je kovinski skelet, ki omogoča, da jo postavimo v želeni položaj in da v njem tudi ostane.

Foto: Tina Lagler, Blaž Miklič, Tomaž Šantl /
Avtor skic lutke: Blaž Porenta



Med snemanjem zadnje serije filmov je bilo treba zamenjati 42 parov rok, saj se žičke v prstih s časom polomijo, silikon pa se strga in umaže.

Koyaa izraža čustva s 56 različnimi spodnjimi deli obraza, ki jih animatorji menjajo glede na to, kako se počuti – je vesel, jezen ali presenečen.



Pri premikanju lutki pomaga animatorka. S tehniko lutkovne stop animacije ustvari iluzijo gibanja.



Upsala, Koyaa je padel! Čeprav njegov padec traja le 1 sekundo, za to potrebujemo 25 sličic. Celoten film, ki je brez napisov dolg dobri 2 minuti, pa je sestavljen iz 3375 sličic.



Koyaa živi na oddaljeni gorski polici visoko nad oblaki. Scenografija njegovega doma je visoka 2,7 metra ter široka 3 metre in pol.

Ko so animirani filmi **Koyaa** posneti in opremljeni z glasbo ter zvoki, je čas, da se premierno zavrtijo na velikem filmskem platnu. Se spet vidiva v kinu?

NAREDIMO ANIMIRANI FILM!

Uršula in Arne sta se v Kinodvoru srečala z animatorjem Leonom Vidmarjem, da jima pokaže, kako narediti animirani film.

**Naredi ga z
nami še ti!**



KAJ POTREBUJEMO?

Kaj bo oživel?

Izberi predmet, ki ga boš animiral/a. To je lahko lutka, plišasta igračka, lego kocke, kamen, pesek, ali pa izreži lik kar iz papirja.

Mobilni telefon

Animiramo tako, da fotografiramo. Najlažje kar z mobilnim telefonom.

Prosi starše, da v telefon namestijo brezplačno aplikacijo *Stop Motion Studio*.

Še nekaj brezplačnih programov in aplikacij, ki jih lahko uporabiš:

- za risano animacijo: *FlipaClip*
- za montažo: *CapCut*, na računalniku pa *Kdenlive*.



Stojalo za mobilni telefon

Med snemanjem se telefon ne sme premikati, zato nujno potrebuješ stojalo. Uršula je naredila stojalo iz kartona po video navodilu, ki ga najdeš tu:

<https://tinyurl.com/stojalo>



stojalo

Lahko pa tudi narediš podobno stojalo kar iz lego kock.

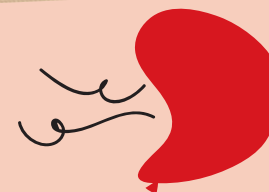


Miza

Izberi prostor za snemanje. Naj bo čim bolj svetel. Najlažje je snemati na mizi, da lažje gledaš v ekran telefona. Mizo postavi ob steno.

Luč

Poišči namizno luč, postavi jo na mizo in usmeri navzgor, da se svetloba razprši. Če nimaš lučke, nič hudega, snemaš lahko tudi brez nje.



**Imaš vse? Super!
Gremo dalje,
obrne list in se loti
drugega koraka.**

**KAJ
SE BO
ZGODILO?**



Ideja!

Junaka ali predmet, ki ga boš animiral/a, si že izbral/a, kajne?

Kaj se mu pripeti? Zamisli si samo en kratek dogodek. Napiši ga!

Arne in Uršula sta si zamislila napad na ljudi in rešitev iz veselja:

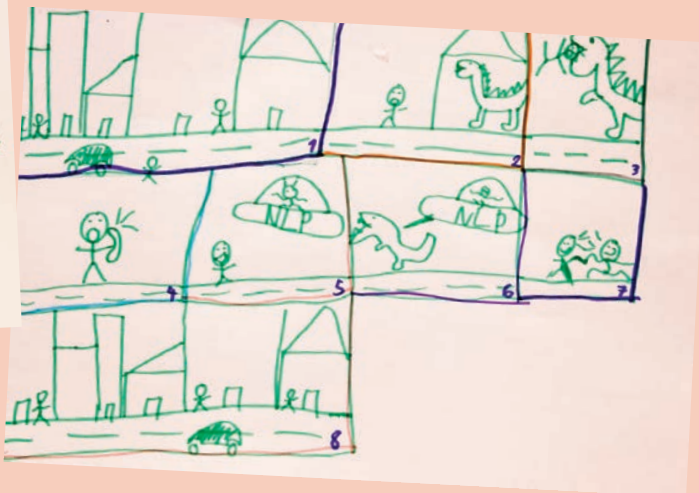
1. Ljudje normalno živijo.
2. Napakajo dinosavri.
3. Ljudje na pomoč pokličejo vesoljce.
4. Vesoljci premagajo dinosavre.
5. Ljudje spet normalno živijo.

Na kratko opisani zgodbi pravimo tudi **sinopsis**.



Strip

Nariši zgodbo v obliki stripa.



Takšnemu stripu pravimo tudi **zgodboris**.

**Kje se bo
gibal tvoj junak?**

Kje se dogaja zgodba? Zamisli si prostor, po katerem se gibajo tvoji junaki.



Arne in Uršula sta se odločila, da se bodo ljudje in dinosavri gibal kar po mestu, narejenem iz lego kock.



Hiše v ozadju pa sta narisala na papir in nalepila na steno.



Prostoru, v katerem se zgodba v filmu dogaja, rečemo **scena**.

Imaš pripravljeno sceno? Potem pa ... akcija!

SNEMANJE

3.
korak

Tu si lahko pogledaš
animirani film Dino
napad, ki sta ga
posnela Uršula in Arne.



Dino napad




Uvodna špica

Kakšen bo naslov filma? Napiši ga na list papirja.
Lahko tudi kaj narišeš.

Pa začnimo s snemanjem!

Vzemi telefon, odpri program *Stop Motion Studio*.

- Pritisni ikono »get started«, kar pomeni »začni«.
- Pritisni ikono »new movie«, kar pomeni »nov film«.
- Desno zgoraj zagledaš ikono fotoaparata:  Pritisni jo.
- Fotografiraj list, na katerega si napisal/a naslov filma.

Bravo! Uvodno špico imamo. Gremo animirat še junake!



Nasveti

Še več nasvetov za animiranje v risani, stop in računalniški animaciji najdeš v Slonovih animiranih priročnikih na spletni strani Društva Slon.

Animirajmo!

Postavi telefon na stojalo, stojalo pa postavi na mizo tako, da boš na ekranu telefona videl/a junake in okolje, ki si ga ustvaril/a.



Čas je za animiranje. Animiramo tako, da premikamo like. Za vsak premik naredimo eno fotografijo. Fotografijo narediš tako, da pritisneš na okrogel rdeč gumb.

Fotografiraj – premakni like za največ en centimeter – fotografiraj – premakni like za največ en centimeter – fotografiraj. Pomagaj si s stripom, kjer si narisal/a potek dogajanja.

Pozor!

- Mobilni telefon naj bo položen vodoravno, tako kot je na gornji sliki. Ne navpično.
- Premikamo samo like. Luči, ozadja in telefona ne premikamo.
- Na fotografijah tvoja roka ne sme biti vidna.

Kaj pa če se zmotiš?

Če ti posneta fotografija ni všeč ali se na njej vidi roka, jo zbrisi in ponovi premik. Najlažje bo, če to počneš kar sproti.

Kako pogledam film?

Bi rad/a preverila, kako je videti animacija? Pritisni na simbol »play« (▶), ki se nahaja nad rdečim gumbom za snemanje, in si oglej animirani film!

Kar pogumno!



Čestitke,
uspelo ti je!

KAJ VSE ŠE LAHKO ANIMIRAMO?

Karkoli! Prav v tem je čar animacije – da lahko oživiš vse, kar je okoli tebe.



plastelin
Jamski človek
(2018)



kocke in druge igračke
Panika na vasi (2009)



papir in lutke iz papirja
Mali princ (2015)



gumbe in šivalni pribor
Pozor, vrata se odpirajo! (2005)

črnilo
Virtualno virtuozen
(2013)



vžigalice
Mitch Match
(2020, Potepanje
papirnatega zmaja)

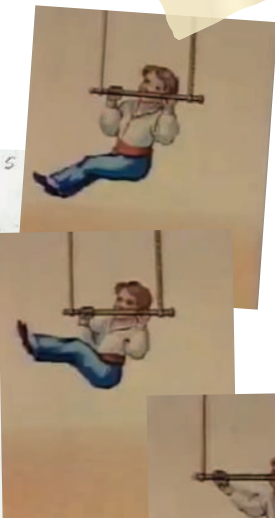
hrano in kuhinjske pripomočke
Ustvarjalki in mentorici društva Slon, Jelena in Lene, sta oživili celo navadno kuhinjsko posodo in zelenjavo. V zabavnem spletnem priročniku **Animirana kuhinja** (2021) se lahko njihovih trikov naučiš tudi ti.



Animirana
kuhinja

Izbor filmov z zanimivimi tehnikami animiranja si lahko ogledate tudi v programu Cinemini (www.kinodvor.org/cinemini).

ALI VEŠ DA ...



... so najstarejše risanke na filmskem traku stare dobrih 115 let. Ena od njih je **Fantasmagorija** (Fantasmagorie). Leta 1908 jo je narisal avtor po imenu Émile Cohl. V njej na 700 sličicah, narisanih na roko, spremljamo zabavne prigode možica. Poišči jo na spletu in si jo oglej.

... so bile predhodnice animiranih filmov optične igrače. Ker še ni bilo risank, so si ljudje izmišljali najrazličnejše načine, kako oživiti sličice. Takole je bil videti praksinoskop, ki ga je naredil Emile Reynaud, na njem pa predvajal prikupne kratke filme, kot je **Trapez**. Polistaj naprej in optične igrače naredi še sam.

... imamo v Sloveniji en sam celovečerni risani film – **Socializacija bika?** (1998). Naredila sta ga Milan Erič in Zvonko Čoh. Prav vse sličice sta narisala na roko, zato je nastajal več kot 10 let! Na srečo pa imamo v Sloveniji zelo veliko ustvarjalcev in ustvarjalk kratkih animiranih filmov. Kar nekaj jih lahko spoznaš tudi v tej knjižici, poišči jih.



... da v posebni vrsti stop animacije, piksilaciji, premikamo in fotografiramo tudi ljudi, kot bi bili žive lutke. Tako nastanejo prav zabavni in nenavadni triki. Človek lahko izgine v zid, se premika, ne da bi dvignil noge, zamenja obleko, pokrivalo ... Zabavne piksilacije in druge animacije je ustvarjal kanadski avtor Norman McLaren.

Ena najbolj čarobnih tehnik animiranja je multiplan. Mojster te tehnike, Jurij Norštej, je like in ozadja v filmu **Ježek v megli** (1974) animiral na več steklenih površinah hkrati. Ko svetloba preseva skozi več plasti, ustvari občutek sanjskosti. Na podoben način filme ustvarja priznana slovenska animatorka Špela Čadež.

Čudoviti animirani filmi nastajajo na vseh koncih sveta. Hayao Miyazaki je japonski režiser, ki je ustvaril nekaj najlepših filmov. Poišči kak njegov film in si ga oglej. Risane filme, ki prihajajo z Japonske, včasih imenujemo tudi anime.

Če bi filmski trak, na katerem je celovečerni animirani film, začeli odvijati na Prešernovem trgu, bi se s trakom lahko povzpeli na Ljubljanski grad, čisto na vrh najvišjega razglednega stolpa – in ga potem spet potegnili nazaj do Prešernovega trga, pa še bi kak meter ostal!

Če bi vse liste papirja, na katerih je narisani celovečerni animirani film, zložili na kup, bi bil ta visok 12 metrov. To je približno toliko, kot če bi na kup zložili 650 knjig *Pasji mož*. Za en sam film!

ALI VEŠ DA ...

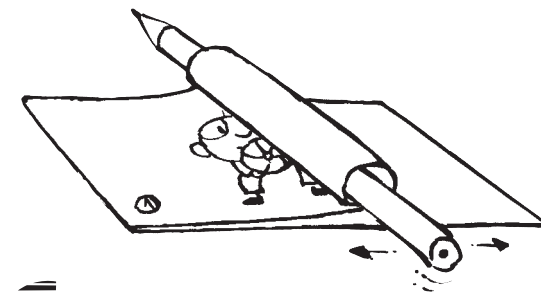
... vsako jesen poteka festival animiranega filma Animateka? Če imaš rad animacije, ga nujno obišči. Ogledaš si lahko najbolj zanimive, nore, smešne, nenavadne animirane filme z vsega sveta. Spoznaš lahko avtorje in avtorice filmov, jih povprašaš vse, kar si želiš vedeti. Animateka vsako leto poteka konec novembra, začetek decembra.



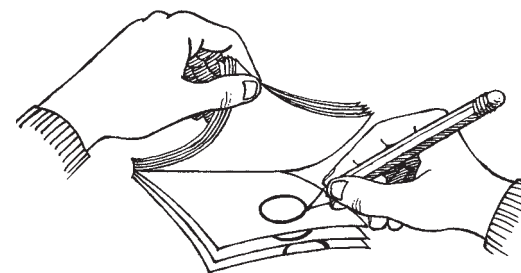
Izvirne fotografije iz filma *Socializacija bika*: zbirka Slovenske kinoteke / fotografije iz drugih filmov: producenti in distributerji filmov / arhiv Kinodvora / Wikipedia / Russia Beyond.

SLIKOGIB

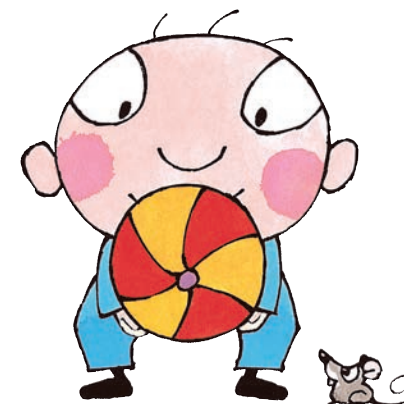
Ta optična igrača je res preprosta. Potrebuješ le škarje, s katerimi odrežeš sliko po označenih črticah. Navij jo na svinčnik, kot kaže skica. Nato svinčnik hitro premikaj levo in desno. Opazuj, kaj počne fantek in kako se spreminja miška. Tej optični igrači rečemo tudi **slikogib**.



SLIKOFRC



Kadar ima več strani, pa temu rečemo **slikofrc** (oziroma žepni kino ali *flip book* po angleško). Narediš ga podobno kot slikogib, le da zanj potrebuješ blok, v katerega rišeš sličice. Na vsako stran malce drugačno.



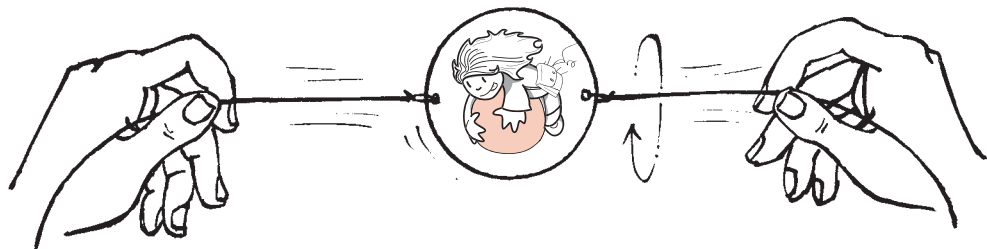
Čudežna vrtavka

TAVMATROP

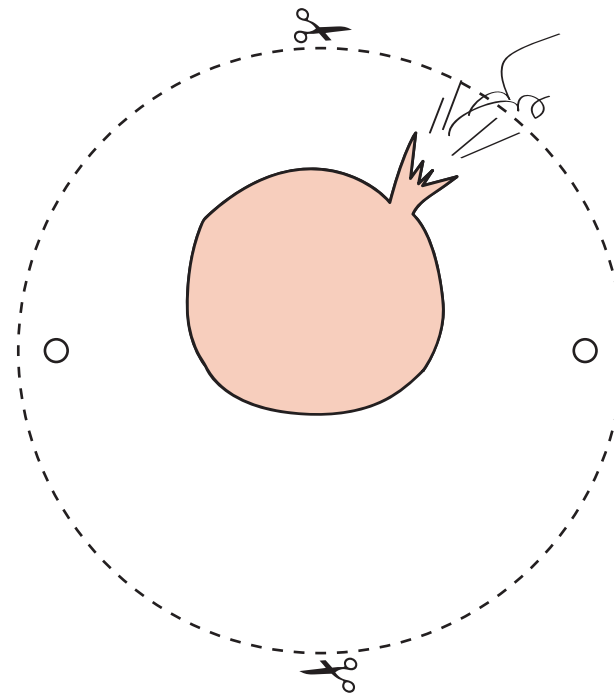
Izreži krog z balonom na sosednji strani.

Naredi luknjici, kot kaže skica. Skoznju spelji vrstico. Potem vrstico primi na vsaki strani in jo zavrti, tako da jo potegneš narazen. Krog se bo začel vrteti – dobro je, če se vrtil čim hitreje.

Opazuj risbi. Ob vrtenju se zlijeta v eno sliko. Deklica ni več sama, ampak leti na balonu!



Optične igrace



Kino
Igrišče

Želiš ustvariti optične igrace še sam/a? Želiš pogledati odlomke filmov, ki jih omenjamo v knjižici?

Pokukaj na spletno stran **Kinoigrišče**. Tam najdeš videonavodila za optične igrace, prispevek z odlomki filmov in še veliko drugih ustvarjalnih dejavnosti.

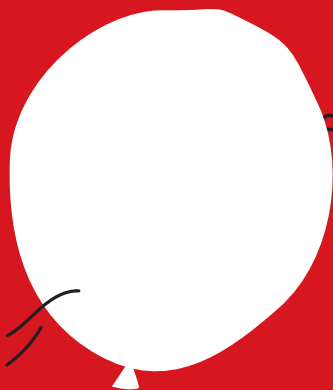


Kinoigrišče

Kovček Kinobalon

Kovček Kinobalon prinaša ščepec filmske magije v vrtec, šolo, pa tudi v bolnišnico in drugim, kamor ga povabijo. V Kovčku najdete pravi filmski trak, knjižice Kinobalon in več optičnih igrac. Priložena so navodila za uporabo in ustvarjanje. Če bi želeli, da vas Kovček Kinobalon brezplačno obišče, nam pošite na solski@kinodvor.org.





MOJ
KINO
JE LAHKO
KINODALON