



Slonov tekmovalni program III

PEDAGOŠKO GRADIVO

2023

11-14 LET

Kazalo

- 2 **UVOD**
- 3 **Z GLAVO V OBLAKIH**
- 4 **AAAA!**
- 5 **NAŠA UNIFORMA**
- 6 **HARVEY**
- 7 **OKOVI**
- 8 **KRIŽ KRAŽ**
- 9 **HUBA**
- 10 **OCENJEVALNIK**
- 11 **ANIMIRANI KVIZ**

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 naslov: jelena.dragutinovic@animateka.si.

Kolofon

Pedagoško gradivo
SLONOV TEKMOVALNI PROGRAM III

BESEDILA	Andreja Goetz, Petra Gajžler
OBLIKOVANJE	Matic Brinc
UREDILA	Petra Gajžler
JEZIKOVNI PREGLED	Mojca Hudolin
SLIKOVNO GRADIVO V DIGITALNI	Društvo za oživljanje zgodbe 2 koluta
OBLIKI IZDALO	Društvo za oživljanje zgodbe 2 koluta v sodelovanju z Društvom Slon, 2023

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, ki med drugim govorijo o sanjarjenju, soočanju z izgubo in življenju v drugi kulturi. Filme, ki so namenjeni gledalcem **od 11. do 14. leta**, so skrbno izbrali Martina Peštaj, medijska psihologinja in urednica Uredništva otroških in mladinskih oddaj Televizije Slovenija, Igor Prassel, direktor Mednarodnega festivala

animiranega filma Animateka, Petra Gajžler, koordinatorica programa Slon na Animateki, 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.

Z glavo v oblakih

Rémi Durin, Francija, Belgija, 2023, 10'33", francoščina, podnapisi

Alfonso je mlad veвериček, ki je vedno z glavo v oblakih. Rad jih opazuje in včasih jih fotografira, vendar starši in prijatelji njegovega konjička ne jemljejo preveč resno.

Izhodišča za pogovor

Kdaj je vzniknilo Alfonsovo navdušenje nad oblaki? Zakaj je tako navdušen nad njimi? Kako jih opisuje? Kakšen moraš biti, če želiš fotografirati oblake? Razmislite, ali moraš biti potrpežljiv tudi sicer, če želiš fotografirati naravo, njene pojave in življenje v njej? Zakaj? Imate tudi vi pristočasno dejavnost, ki vam veliko pomeni in vanjo vložite precej časa? Opišite, kaj vas navdušuje in zakaj.

Povežite naslov filma z njegovo vsebino. Kaj pomeni imeti glavo v oblakih? Kaj Alfonsu očitajo člani njegove družine (sorojenci in starši)? Se vam zdijo očitki upravičeni? Kako se ob tem počuti Alfonso? Zakaj mislite, da Alfonso nima veliko prijateljev? Se kdaj počuti osamljenega? Kdo podpira njegovo ukvarjanje z oblaki? Kako so oblaki povezani z Alfonsovim počutjem? Kako je v filmu vizualno upodobljeno njegovo počutje? Se tudi vam kdaj zdi, da vas vaši bližnji ne razumejo? Glede česa? Kako se takrat počutite?

Naštejte, katere pojave na nebu vse spremlja Alfonso in povejte, kateri od videnih se vam zdi najbolj zanimiv in zakaj. Kaj so tovarne oblakov, ki jih opazuje Alfonsov dedek? Kako vplivajo na naše ozračje in dolgoročno tudi na podnebje?

Ideje za dodatne dejavnosti

Pripravite fotografski natečaj na temo 'Z glavo

Tête en l'air

v oblakih'. Učencem dajte rok za oddajo fotografskih del 14 dni. V tem času naj učenci s telefonom ali fotoaparatom posnamejo eno ali več fotografij na izbrano temo in jo do roka pošljejo po elektronski pošti učitelju/ici. Fotografije si lahko ogledate v razredu v obliki Power Point prezentacije ali pa jih natisnete in razstavite v razredu.

O tehniki animiranja

Film je ustvarjen v računalniški risani animaciji. Za vsak premik so ustvarjalci narisali novo risbo, le da so papir in svinčnik nadomestili z računalniškimi tablicami za risanje in programsko opremo. Tak način dela danes zaradi hitrejšega postopka v večini zamenjuje tradicionalno risano animacijo, risano na papir ali folije. Sodobni programi pa omogočajo vse boljše posnemanje klasičnih risarskih tehnik. Katere risarske tehnike so posnemali pri tem filmu, kaj menite?



Aaaa!

Aaaah !

Osman Cerfon, Francija, 2022, 4'40",
brez dialogov

Aaaa! je vzklík bolečine, presenečenja, strahu, sreče, pesmi, nejevolje, smeha, jeze ... Aaaa!

Izhodišča za pogovor

Opišite situacije, v katerih slišite in vidite vzklík aaaa, in razmislite o razlogu zanj v posamezni situaciji. V nekaj situacijah v filmu smo pričali medvrstniškemu nasilju. Podrobno opišite situacije in razmislite, za katero vrsto medvrstniškega nasilja je šlo. Nekatere žrtve nasilja opisujejo, da jih je psihično nasilje bolj ranilo kot fizično. Kako se posledice psihičnega nasilja lahko razlikujejo od posledic fizičnega nasilja? V eni situaciji smo videli tudi fanta, ki je zakričal pod vodo. Zakaj je zakričal pod gladino? Zakaj je prikril svoj vzklík? Kaj pa je razlog vzklíka učencev v ob šolskem zvoncu? Se vam zdijo odmori pomembni, zakaj? Kako se vi sprostite v odmoru? Ste zadovoljni z načinom organizacije odmorov na vaši šoli? Imate kak predlog, kako bi jih lahko še izboljšali?

Naštejte še kakšno situacijo, v kateri ste vi vzklíkali aaaa. Kako vzklík aaaa deluje na telo? Kako še lahko sprostimo napetost v telesu? Katere dejavnosti, ob katerih se sproščamo, smo videli v filmu? Kako se sproščate vi?

Ideje za dodatne dejavnosti

Z učenci spregovorite o medvrstniškem nasilju. Spregovorite o različnih vlogah posameznikov znotraj tega dejanja: napadalec – žrtev – opazovalec – odrasli. Ali je napadalec

lahko tudi žrtev? Zakaj? Ali poznavanje motiva za izvajanje nasilja opravičuje njegovo dejanje? Zakaj da/ne? Kakšna je vloga opazovalcev? Ali s pasivnim opazovanjem nasilja spodbujamo nasilje? Zakaj da/ne? Kako je najbolje ravnati v primeru, ko smo pričali medvrstniškemu nasilju?

O tehniki animiranja

Animirani film je ustvarjen v tehniki računalniške risane animacije. Čopiče in akvarelne barve so zamenjale računalniške tablice in programska oprema. Še vedno pa je bilo treba za vsak premik narisati novo risbo.



Naša uniforma

Yeghane Moghaddam, Iran, 2023, 7',
perzijsčina, podnapisi

**Iransko dekle razgrinja svoje spomine na šolo iz
pregibov in tkanine svoje stare uniforme.**

Izhodišča za pogovor

Primerjajte šolo v Iranu z vašo šolo – ločevanje po spolu, šolske uniforme, zakrivala, vloga učiteljic in učiteljev v šoli ...

Kakšen je odnos dekleta do šolske uniforme? Kakšen pa do hidžaba, ki predpisuje zakrivanje kože in las za ženske v javnosti? Ali je kdaj v sebi preizpraševala obvezno nošenje hidžaba? V katerih situacijah in kako je to izrazila tudi s svojim hidžabom? Kako se je na to odzvala moralna policija, ki nadzira uveljavljanje verskih norm, kamor sodijo tudi predpisana oblačila? Kakšen je vaš odnos do zakrival? Kakšno je vaše mnenje o nošenju šolskih uniform?

Zakaj dekleta tako rada potuje? Kako se preostale države, kamor potuje, v njenih očeh bistveno razlikujejo od Irana? Dekle reče, da se razlikujemo, ker nosimo različne uniforme. Kaj po vašem mnenju misli s tem? Kaj pomeni pogovor "obleka naredi človeka"? Na kakšen način posamezniki z oblačenjem izražajo svojo identiteto?

"To je moje mesto, Teheran. V tem mestu sem odraščala, hodila v šolo in postala ŽENSKA. Mogoče bi postala kaj drugega, če bi živela kje drugje, npr. nogometašica ali pevka ali voznica tovornjaka ali ljubimka, ampak v tem mestu sem postala ŽENSKA. Nič več, nič manj." Kako si razlagate to trditev? Ali glede na prvoosebno izpoved v filmu mislite, da ima večina iranskih deklet in žensk enake pravice kot dekleta in ženske zahodnega sveta? Zakaj da/ne?

Our Uniform

Ideje za dodatne dejavnosti

Šolska uniforma je za učence predpisano oblačilo v osnovnih in srednjih šolah v številnih državah sveta. O uvedbi šolskih uniform so v preteklosti razpravljali tudi v slovenskem parlamentu, vendar do sprememb ni prišlo. V razredu oblikujte dve skupini in vzpostavite razpravo. Ena skupina naj oblikuje argumente za nošenje šolskih uniform, druga pa proti. Za učence 8. in 9. razredov: spregovorite o nedavnih protestih v Iranu proti obveznemu nošenju hidžaba v luči iranske zgodovine. Pred tem strokovnim delavcem za osvetlitev tematike v branje priporočamo [intervju](#) z Azadeh Akbari.

O tehniki animiranja

Film je ustvarjen v mešani tehniki predmetne stop animacije in računalniške risane animacije. Najprej posnamejo stop animacijo s predmeti, v tem primeru so to oblačila. Za vsak premik predmeta naredijo novo sliko. Na to animacijo potem naknadno sličico po sličico dorišejo risane elemente in jih uskladijo s premikanjem predmetov.



Harvey

Janice Nadeau, Kanada, Francija, 2023, 9'03",
francoščina, podnapisi

Film skozi oči otroka z bujno domišljijo predstavi poetičen, pronicljiv pogled na smrt ljubljene osebe in spopadanje z izgubo starša.

Izhodišča za pogovor

Kako se je deček z mlajšim bratom najprej odzval na očetovo smrt? Kako se je soočal z izgubo v nadaljevanju? Kako mu pri soočanju z izgubo pomaga njegova domišljija? Kakšne so razlike v doživljanju izgube med Harveyjem in njegovo mamo? Ste tudi vi že doživeli izgubo – morda dedka/babice ali hišnega ljubljence? Če želite, lahko spregovorite o svojih občutkih ob izgubi in o tem, kako se ob spominjanju na to počutite danes.

Harveyjev oče je večkrat rekel, da obstajata dve pomladi, ena je bela, druga pa zelena. Kako lahko prvo in drugo na simbolni ravni povežemo z obdobjem žalovanja?

Harvey se je že pred izgubo očeta zatekal v fantazijski svet s filmskim likom z imenom Scott Carey. Ali je kdaj svoj fantazijski svet delil tudi z ostalimi? Kako so se na to odzivali otroci, s katerimi se je igral? Se tudi vi zatekate v fantazijske svetove? Kdaj? Opišite vaš fantazijski svet.

Ideje za dodatne dejavnosti

Napišite prosti spis ali narišite strip z naslovom Pomanjšani jaz.

O tehniki animiranja

Film je ustvarjen v mešani tehniki. Nekateri deli so animirani v tradicionalni tehniki risane animacije, kjer so za vsak premik ustvarili novo risbo z barvnimi svinčniki na papir. Silhuetni prizori pa so ustvarjeni v tehniki kolaž izrezanke in animirani pod kamero na osvetljeni mizi. Za vsak premik silhuetne lutke so posneli novo sličico s fotoaparatom.



Okovi

Ainslie Henderson, Velika Britanija, 2022, 9'54",
brez dialogov

Trije arhetipski gozdni duhovi raziskujejo nasprotujoče si sile, ki poganjajo človekova dejanja: ustvarjalnost, posesivnost in željo po statusu.

Izhodišča za pogovor

V filmu v naravi (so)bivajo tri gozdna bitja, ki jih je avtor filma poimenoval gozdni duhovi. Opišite zgodbo, ki se razvije med njimi. Kako se duhovi razlikujejo med seboj? Primerjajte vizualne in značajske lastnosti vsakega posebej. Svoje ugotovitve podkrepite s prizori iz filma. Kako vizualne poteze posameznega gozdnega duha podpirajo njegove značajske lastnosti? Kateri izmed duhov doživi največjo značajsko in vizualno spremembo? Kako se skladno z zgodbo spreminja tudi gozd? Ali bi lahko v isti zgodbi gozdne duhove zamenjali z ljudmi? Bi zgodba in njeno sporočilo ostala enaka?

Ideje za dodatne dejavnosti

Še sami poskusite ustvariti stop animacijo v naravnem okolju. Namesto lutk lahko animirate drug drugega, tako da za vsak premik igralca posnamete eno sličico. Takšna tehnika stop animacije se imenuje piksilacija. Sami jo lahko ustvarite s pomočjo pametnega telefona in aplikacije Stop Motion Studio. Navodila za uporabo aplikacije najdete [tukaj](#). Če boste snemali ob bolj spremenljivem vremenu, bo spreminjanje svetlobe bolj očitno. Primer piksilacije na prostem najdete [tukaj](#).

Shackle

O tehniki animiranja

Film je ustvarjen v tehniki lutkovne stop animacije z izjemo nekaterih prehodov med posnetki, ki so jih ustvarili v montaži z 2D računalniškimi programi. Lutke so izdelane iz različnih materialov in imajo žičnato ogrodje, kar jim omogoča nadzirano premikanje. Animatorji so za vsak premik posneli eno sličico. Običajno lutkovno animacijo snemajo v studiu, kjer z umetno osvetlitvijo poskrbijo za enakomerno osvetlitev. V tem filmu pa so lutke animirali v naravnem okolju. Rezultat je trepetajoča svetloba. Kakšen vtis je naredil na vas ta učinek?



Križ kraž

Križom Kražom

Nina Rybárová, Tomáš Rybár, Slovaška, Češka, 2023, 7'56",
brez dialogov

Kratka križkano izvezena zgodba o prijateljstvu in izdajstvu med ptičico, kozo in lisico.

Izhodišča za pogovor

Kako se je koza počutila, ko jo je ptica zapustila? Kako so bili njeni občutki upodobljeni v filmu? Zakaj je lisica sledila kozi in ptici? Kako se koza spremeni, ko se spajdaši z lisico? Kaj počne z jabolki, ki predstavljajo vir hrane in energije za živali? Kaj je naredila lisica, ko je bila koza v nevarnosti? Kdo ji je na koncu pomagal? Kako v filmu vidimo, da je ta izkušnja okrepila prijateljstvo med kozo in ptico? Zakaj se včasih oseba spremeni pod vplivom novega prijateljstva? Ste to že kdaj opazili ali pa ste imeli občutek, da ste se sami nekoliko spremenili?

Film je nastal po navdihu pregovora »Pravega prijatelja spoznaš v nesreči«. Ali lahko težke preizkušnje, ki jih doživite s svojimi prijatelji, prijateljstvo poglobijo ali ga lahko tudi skrhamo? Ste pregovor že izkusili na lastni koži?

Film s svojimi vizualnimi in zvočnimi elementi spominja na računalniško igro v operacijskem sistemu DOS, ki je bil prevladujoč operacijski sistem na računalnikih v 80. letih. Naštejte in opišite te elemente.

Ideje za dodatne dejavnosti

Tehnika vezenja in druge ročne spretnosti so bile nekoč redni del pouka na šolah. Vezenje tako kot vsa ročna dela pomirja, spodbuja fino motoriko in natančnost. Še sami se preizkus-

ite v vezenju s križci in krožci. Na kos blaga izvezite svoje ime s križnimi vbodi. Navodila za križkanje najdete [tukaj](#). Na ta način lahko popestrite tudi kakšen kos oblačila, peresnico ali izdelate obesek za ključke.

O tehniki animiranja

Film je ustvarjen v posebni in izredno redki tehniki stop animacije. Gre za vezenine v blagu. Za vsak premik so ustvarili novo vezenino in jo fotografirali sličico po sličico.



Huba

Sem Assink,
Nizozemska, 2022, 2'15", brez dialogov

Leto 3000 pred našim štetjem. Skupinica prebivalcev današnjega Beneluksa se spopada z neizprosno naravo in lakoto. Njihova nesposobnost, da bi se organizirali, v kombinaciji z impulzivnostjo privede do nastanka skrivnostnih kamnitih struktur.

Izhodišča za pogovor

Kako bi opisali staroselce? Kakšne značajske lastnosti ima vodja in kakšne preostali staroselci? Kaj želijo zgraditi? Zakaj niso motivirani za gradnjo? Čemu dajejo prednost? Kaj jih naposled le navduši, da se vseeno lotijo gradnje? Kaj privede do nastanka kamnitih struktur? Na katero svetovno znamenitost, ki je pod zaščito Unesca, vas spominjajo? Včasih do kakšnih rešitev ali nenavadnih kreacij pridemo po naključju ali pa so celo rezultat neke predhodne napake. Se vam je to že kdaj zgodilo? Opišite priložnost.

Ideje za dodatne dejavnosti

Iz preprostih materialov ustvarite maketo preprostega človeškega bivališča po načelih ameriškega arhitekta, oblikovalca in inovatorja Richarda Buckminsterja Fullerja. Navodila za izdelavo makete najdete [tukaj](#) (glej strani 64–67).

Hoeba

O tehniki animiranja

Film je ustvarjen v 3D računalniški animaciji, ki nadvse uspešno posnema videz stop animacije v tehniki plastelina. Avtorji so v posebnem 3D računalniškem programu najprej ustvarili 3D modele in ozadja ter jih računalniško animirali po principu animiranja sličico po sličico s pomočjo računalniškega programa.



Ocenjevalnik

Filme, ki ste si jih ogledali, na Animateki 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 ustrežno 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.



Z glavo v oblakih

<input type="checkbox"/>	1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	1	2	3	4	5
<input type="triangle-up"/>	1	2	3	4	5



Aaaa!

<input type="checkbox"/>	1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	1	2	3	4	5
<input type="triangle-up"/>	1	2	3	4	5



Naša uniforma

<input type="checkbox"/>	1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	1	2	3	4	5
<input type="triangle-up"/>	1	2	3	4	5



Harvey

<input type="checkbox"/>	1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	1	2	3	4	5
<input type="triangle-up"/>	1	2	3	4	5



Okovi

<input type="checkbox"/>	1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	1	2	3	4	5
<input type="triangle-up"/>	1	2	3	4	5



Križ kraž

<input type="checkbox"/>	1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	1	2	3	4	5
<input type="triangle-up"/>	1	2	3	4	5



Huba

<input type="checkbox"/>	1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	1	2	3	4	5
<input type="triangle-up"/>	1	2	3	4	5

LEGENDA

- Likovna zasnova
- Zgodba
- Splošni vtis

Zanima nas, kateri film vam je bil najbolj všeč. Ocenjevalni list nam lahko pošljete na naslov: jelena.dragutinovic@animateka.si.

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, koliko let delovanja letos praznuje Animateka.

1. Kateri film so animirali v naravnem okolju?

- 1) Z glavo v oblakih
- 2) Okovi
- 3) Huba

2. Pri katerem filmu so morali za vsak premik ustvariti novo vezenino v blagu?

- 0) Križ kraž
- L) Naša uniforma
- 5) Harvey

3. Koliko sličic je potrebnih za eno sekundo animiranega filma?

- L) 24
- E) 12
- F) 6

4. Kako se imenuje tehnika, pri kateri podobe ustvarjamo neposredno na filmski trak?

- T) piksilacija
- A) rotoskopija
- E) praskanka

5. Kako se imenuje optična igrača na sliki?

- R) tavmatrop
- T) fenakistoskop
- P) slikofrc



Rešitev:

