



ZGODBE IZ ČAROBNEGA VRTA

O FILMU IN NJEGOVEM NASTAJANJU

FILMSKI DNEVNIK

Pravkar si si ogledal/a film **Zgodbe iz čarobnega vrta**.
Zdaj je čas, da zapišeš svoje vtise in misli.

KAKO SI SE POČUTIL/A MED FILMOM?

DODAŠ LAHKO
TUDI SVOJ OBRAZEK.

► Obkroži (lahko več):



VESEL/A



ŽALOSTEN/NA



PRESENEČEN/A



MALO
PRESTRAŠEN/A



GANJEN/A



NAVDUŠEN/A



KAKO TI JE BIL VŠEČ FILM?

► Pobarvaj jabolka. Več jabolk pomeni, da ti je bil film zelo všeč,
manj pa, da ti ni bil tako všeč.



► Napiši svoje mnenje o filmu:

.....

.....

.....



ZGODBE IZ ČAROBNEGA VRTA

Leon Vidmar, David Súkup, Patrik Pašš, Jean-Claude Rozec / Slovenija,
Češka, Slovaška, Francija / 2025 / 71 min / slovenščina, sinhronizirano / 7+

Tomi, Suzana in Darko prvič po babičini smrti obiščejo dedka. V hiši je vse tiho, dedek pa je videti žalosten in zamišljen. Takrat Suzana dobi čudovito idejo – postala bo pripovedovalka zgodb, kakor je to počela njena babica. Izmisli si najbolj čarobne in nenavadne zgodbe: o skrivnostni mački, ki spreminja obliko, o pošastni zverini, ki se zdi strašna le na prvi pogled, in o starem gospodu, ki poleti visoko med oblake! Suzanine pravljice jih popeljejo v čarobne svetove, kjer se spomini spremenijo v pustolovščine, smeh premaga žalost in babičina ljubezen nikoli ne izgine.



ŽIVJO! JAZ SEM SUZANA. STARA SEM 8 LET.
SPOZNALA SVA SE ŽE V FILMU, ZDAJ PA TE
BOM SPREMLJALA SKOZI KNJIŽICO.
GREVA SKUPAJ NAPREJ?



MOJA DOMIŠLIJA NIKOLI NE POČIVA. KO SI NADENEM BABIČIN KLOBUK, POSTANEM PRIPOVEDOVALKA ZGODB, KAKOR JE TO POČELA MOJA BABI. MOJE PRAVLJICE SO POLNE PRESENEČENJ – VČASIH STRAŠNE, VČASIH ZABAVNE. ŽELIŠ SPOZNATI ŠE NEKATERE DRUGE JUNAKE IZ FILMA? KATERI JE TVOJ NAJLJUBŠI?



DARKO

Darko je star 10 let in je Suzanin starejši brat. Odkar babice ni več, se rad umakne v svojo hiško na drevesu, kjer ima svoj mir – pa tudi prostor za sanjarjenje.



JONAS

Jonasa lahko prestraši že šum v grmovju. A ko stopi pred strašno zverino z jabolčnim ogrizkom v roki, pokaže, da je pogum močnejši od strahu. Včasih si moraš samo upati narediti majhen korak in že postaneš pravi junak!



DEDEK

Dedek veliko časa preživi v svoji vrtni lopi. A tam ne kuje le žbljev in ne popravlja le orodja ... Dedek ima skrivnost! V lopi izdeluje čarobno svetilko – laterno magico. Ko ta zasveti, v njej zažarijo podobe in spomini na babico znova oživijo.



POŠASTNA ZVERINA

Nekaj pošastnega živi v strašljivem gozdu. Ni tiger niti noj. Je nekaj povsem drugačnega – čarobna zverina, ki ima skrivnost: obožuje jabolčne ogrizke! In ko dobi svoj najljubši priboljšek, postane veliko manj strašna.



STANKO IN EMICA

Stanko je navihani fant, ki rad nagaja svoji sestri Emici, a vendar držita skupaj. Nekega deževnega dne ob smeteh najdeta premočeno mucko in jo brez pomisleka odneseta domov. Poimenujeta jo Hrabra, ker je tako pogumna, da je prestala pravi naliv.

HRABRA

Na prvi pogled je videti kot čisto navadna muca, a v sebi skriva veliko skrivnost. Ko Stanko in Emica ponoči zaspita, se zgodi čarovnija: Hrabra se spremeni v prijazno teto, ki zna pripraviti najslastnejši zajtrk in potolažiti žalostno srce.



BOGDAN

Stari Bogdan ima rad svojo rutino – vsako jutro kava, časopis in sprehod na pokopališče, kjer se pogovarja s svojo Marto. A pod mirno brado skriva željo po pustolovščinah. Nekega dne veter odpihne njegov časopis in Bogdan se za njim požene tako visoko, da poleti naravnost med oblake!

PISANI PTIČI

V deželi, kamor prileti Bogdan, živijo ptiči, pisani kot mavrica – vsak drugačen in vsak po svoje poseben. Najraje klepetajo in rajajo. Ko spoznajo Bogdana, so navdušeni, saj zna plesati čisto tako kot oni – po ptičje. Zato ga razglasijo za svojega kralja.



PRIPOVEDOVANJE ZGODB

Ljudje si pripovedujemo zgodbe že več deset tisoč let; pripovedovali smo si jih, še preden smo izumili pisavo in knjige. To pomeni, da je pripovedovanje ena najstarejših človeških dejavnosti. Zgodbe nas že od nekdaj povezujejo, razveseljujejo in učijo – pomagajo nam razumeti svet okoli nas in naša čustva.

100.000
PR. N. ŠT.

ODKAR OBSTAJAJO ČLOVEŠKE SKUPNOSTI, SI LJUDJE PRIPOVEDUJEJO ZGODBE. NAJPREJ SO SI JIH PRIPOVEDOVALI SAMO USTNO IN TAKO SO SE PRENAŠALE IZ RODA V ROD. NEKOČ SO TO POČELI ŠAMANI IN POGLAVARJI, DANES PA SO NAŠI PRVI PRIPOVEDOVALCI BABICE IN DEDKI, MAME IN OČETJE.

35.000
PR. N. ŠT.

JAMSKÉ POSLIKAVE – PRVE ZGODBE V SLIKAH. LJUDJE SO PO STENAH JAM RISALI PREDVSEM ŽIVALI IN SVOJE ROKE.

3.000
PR. N. ŠT.

PRVA PISAVA. ZGODBE SO ZAČELI ZAPISOVATI NA TABLICE IN PAPIRUS.

..... ZAČETEK NAŠEGA ŠTETJA

LETO 0

600 N. ŠT.

NA KITAJSKEM IZUMIJO TISKANJE NA PAPIR. NATISNJENE ZGODBE SE ŠE HITREJE ŠIRIJO PO SVETU.

1895

ZGODBE OŽIVJUJO TUDI V FILMIH.

Tako kot Suzana v filmu s pomočjo babičinega klobuka pripoveduje zgodbe, lahko tudi ti sedaj vanj vržeš tri sestavine in začneš pripovedovati svojo zgodbo.

► Obkroži tri sestavine, ki bodo v tvoji zgodbi:

HIŠKA NA DREVESU

POLŽJA HIŠICA

ČAROBNO OGLEDALO

ČOKOLADNA TORTA

PISANI PTIČ

POJOČA ŽABA

VETER

ČASOPIS

ŽALOSTNI DUH

NERODNI ZMAJ

KLJUČ

SKRIVNOSTNI ZABOJ

► Dodaj svojo sestavino:

Naslov zgodbe:

Kje in kdaj se tvoja zgodba dogaja?

Kdo so tvoji junaki?

Kakšen je zaplet?

(nekaj nepričakanega ali težava, ki jo mora junak rešiti)

Ali bo tvoja zgodba smešna, žalostna, strašljiva ali pustolovska?

Kako se bo zgodba končala?

ZGODBO LAHKO POVEŠ SVOJEMU PRIJATELJU, STARŠEM, BABICI ALI DEDKU. ČE TI JE LJUBŠE, JO LAHKO NARIŠEŠ KOT STRIP ALI PA JO NAPIŠEŠ – ČISTO PO SVOJE!



KAKO ZGODBA POSTANE FILM



ARNOŠT
GOLDFLAM

Včasih je zgodba zamišljena samo za film, večkrat pa se zgodi, da že obstaja v obliki knjige – kot roman, pravljica, strip ali kratka pripoved. Temu pravimo **literarna predloga**.

Literarno predlogo za film je napisal češki avtor **Arnošt Goldflam**.

V **scenarij** jo je spremenilo šest **scenaristk in scenaristov** iz štirih držav, ki so sodelovale pri ustvarjanju filma.

V scenariju je zapisano, kaj se bo v zgodbi zgodilo, kje se dogaja, kdo nastopa in kaj kdo reče (**dialog**). Scenarij je razdeljen na prizore, kot da bi film razkosali na majhne koščke.

TE SPOMINJA
NA KATEREGA
OD LIKOV IZ FILMA?

KJE SE DOGAJA?

6. EXT. PRED POKOPALIŠČEM – DAN

Mala Zarja razigrano skače in se hihita, ko se trudi ujeti časopis, ki ujet v vetru lebdi in pleše, kot da ima svojo koreografijo.

Bogdan prisopiha zraven in zamahne proti časopisu, ki se mu spodmakne izpod rok in ga odnese spet bliže Zarji.

BOGDAN

KDO NASTOPA?

(s pogledom uprtim v časopis)

“Prim ga!”

DIALOG

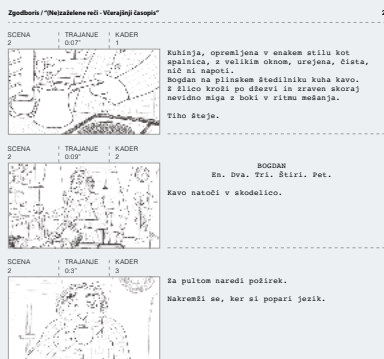
Zarja skoči najvišje kolikor zmore, a ga ne doseže.

KDO NASTOPA?

ZARJA

“Ne morem, previsok je! Vi skočte, gospod Bogdan! Skočte!”

Časopis se približa Bogdanu.
Bogdan ga ne izpusti z oči.



Po scenariju nastane zgodboris, ki je zelo podoben stripu. Vsaka slička v zgodborisu pokaže en kader filma, zraven pa ustvarjalci napišejo kdo je v kadru, kako se junaki premikajo, kakšen izraz imajo na obrazu, kakšni zvoki se slišijo, kakšna je glasba in kako se bo premikala kamera. Zgodboris pomaga, da si ustvarjalci filma vnaprej predstavljajo, kako bo prizor videti, še preden začnejo snemanje.

Na koncu ustvarjalci pripravijo animatik – preprosto in poskusno različico filma. Z animatikom preverijo, ali zgodba lepo teče, ali je ritem pravi in ali vse skupaj deluje tako, kot mora.

MOJ ZGODBORIS

V prejšnji nalogi si že naredil/a prve korake k pravi filmski zgodbi.

V spodnje okvirčke nariši prizore svoje zgodbe in ustvari zgodboris. Pod vsako risbo tudi na kratko napiši, kaj se dogaja.



NI TREBA, DA SO TVOJE RISBE POPOLNE!
VAŽNO JE, DA JASNO POKAŽEJO, KAJ SE BO DOGAJALO.
GIBANJE LAHKO POKAŽEŠ S PUŠČICAMI – TAKO BODO
TVOJI JUNAKI RES OŽIVELI NA PAPIRJU!



USTVARJANJE SVETOV

Vsak animirani film se dogaja v svojem čudovitem svetu. Vsi prostori, ki jih vidimo v filmu in v katerih se odvija zgodba, so zanj posebej izmišljeni ter tudi izdelani. Tem prostorom pravimo **scenografija** – ulica, po kateri se sprehaja Bogdan, dedkov vrt, čarobni gozd, stanovanje Emice in Stanka, pokopališče, ptičja dežela ...

Scenografijo izdelajo **scenografi**. Najprej narišejo načrte, nato pa izdelajo **makete in kulise**. Maketa je pomanjšan model prostora, kulise pa so velika ozadja, ki jih postavijo v filmski svet. Čisto na koncu vse, kar so izdelali, tudi pobarvajo. Tako nastane čaroben svet, v katerem lahko junaki zaživijo.



Prazni namišljeni svetovi bi bili zelo pusti in dolgočasni, zato so jih scenografi napolnili z različnimi predmeti, kot so torta, rože, sadje, radio in še marsikaj drugega. Te predmete imenujemo **rekviziti**. Scenografija in rekviziti niso samo »okras«. So tudi pomemben pripomoček za pripovedovanje zgodbe. Kako bi opisal/a trgovko Anito glede na to, kakšna je njena trgovina?



MOJE ROKE SO V PRIMERJAVI Z MOJIM PREOSTALIM TELESOM VEČJE, KOT BI JIH IMELA RESNIČNA DEKLICA, ZATO MORAJO BITI V MOJEM SVETU TUDI KLJUKE NA VRATIH IN OMARICAH VEČJE.

Scenografi pri izdelavi sveta uporabljajo skoraj vse, kar jim pride pod roke – les, karton, blago, kovino, plastiko in stvari, ki jih najdemo v naravi. Spodaj so slike, na katerih so rekviziti in scenografija iz filma. Med njimi so imena različnih materialov.

► Poveži scenografijo ali rekvizit z materialom, iz katerega je bil izdelan!



KROŠNJE
DREVES

LES



SADJE IN
ZELENJAVA

PLASTIKA

MORSKE SPUŽVE



BOGDANOVA
DŽEZVA



HIŠE NA ULICI

GNETLJIVA
MASA

REŠITEV: krošnje dreves - les, morske spužve, sadje in zelenjava - gnetljiva masa, hiše na ulici - les, Bogdanova džezva - plastika

KAKO JE NASTAL BOGDAN?

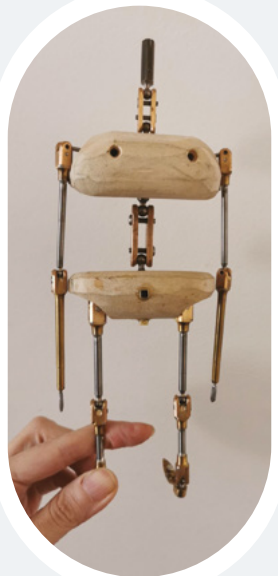
Preden je Bogdan postal lutka, so ga ilustratorji najprej večkrat narisali v različnih položajih. Narisali so tudi, kako se namršči, kadar je godrnjav, in kako se mu obraz razsvetli, kadar je vesel.

1



2

Bogdana je izdelalo kar šest spretnih lutkarjev. Najprej so sestavili skelet, ki mu pravimo tudi **armatura**. Kovinski skelet omogoča, da ga postavite v kakršnokoli pozo – in tam bo ostal, dokler ga spet ne premaknete.



3

Da je Bogdan dobil svojo obliko, so okoli skeleta dodali telo iz pene, obraz in oči iz plastike ter roke iz mehkega silikona. Preštej njegove prste – koliko jih ima na eni roki? Lutko z manj prsti je lažje izdelati in premikati, pa je vseeno videti prepričljivo!



4

Za film so izdelali kar tri Bogdane. Zakaj? Ker so snemali na več prizoriščih in je moral biti Bogdan na dveh hkrati. In če bi se ena lutka med snemanjem čisto uničila, bi lahko brez težav nadaljevali z drugo.



BOGDAN JE VISOK
26 CENTIMETROV.

5

Bogdan ima malo hecno telo – ogromno glavo in velik trup, noge pa zelo ozke! Zato sam ne more stati pokonci. Na pomoč mu priskočijo pomožne roke, ki ga držijo, da ne pade. Ko je snemanje končano, pomožne roke z računalnikom izbrišejo – kot da jih nikoli ni bilo!



6

Bogdan zna pokazati, kako se počuti po zaslugi štirih obraznih mask in kar štirinajstih spodnjih delov obraza, ki se pritrdijo z magneti.



Bogdan zna narediti veliko različnih čustvenih izrazov!

► Dobro jih poglej in pod vsako sliko napiši, katero čustvo prikazuje.



.....

.....

.....

.....

.....

.....



.....

.....

.....

.....

.....

.....



POGLEJ SE V OGLEDALO IN
POSKUSI NAREDITI ISTE
IZRAZE KOT BOGDAN.

► Izberi si enega junaka iz svoje zgodbe in si ga predstavljalj kot lutko. V spodnja dva okvirčka ga nariši z dveh strani. V prvem okvirčku od spredaj, v drugem pa od strani. Razmisli, kako bi bil oblečen, kakšne bi imel lase in katere posebne lastnosti.

Ime junaka:

.....



.....

.....



ČE ŽELIŠ TUDI TI IZDELATI SVOJO LUTKO,
POSKENIRAJ QR KODO! POPELJALA TE BO DO
ANIMIRANEGA PRIROČNIKA DRUŠTVA SLON, V KATEREM
IZVEŠ, KAKO LAHKO LUTKO IZDELAŠ TUDI SAM/A.



POZOR, SNEHAMO!

Ko je zgodba napisana ter scenografija in lutke izdelane, napoči čas za snemanje. Film so ustvarjali kar **435 dni – to je več kot eno leto!** Snemali so v štirih različnih državah: Franciji, na Češkem, Slovaškem in v Sloveniji. Vsaka država je dodala svoj košček filma. V Sloveniji so posneli zadnjo zgodbo – tisto, ki jo Suzana pripoveduje o starem Bogdanu.

Snemanje je vodil režiser **Leon Vidmar**. On je odločil, kako bo zgodba videti od začetka do konca. Pri tem je sodeloval z animatorkama **Julio Peguet** in **Ivano Bošnjak**, ki sta po njegovih navodilih premikali lutke, ter z direktorjem fotografije **Milošem Srdićem**, ki je skupaj z režiserjem določil, kako bodo videti prizori.



Direktor fotografije je skupaj z režiserjem določil, ali se bo posamezen prizor snemal od zgoraj, od strani, čisto od blizu ali od daleč. Določil je tudi, kako bo prizor osvetljen. Izbral je jakost svetlobe in povedal, kakšne barve bodo prevladovali – ob ognju bodo luči tople, rumene, v nočnem prizoru pa hladne, modre. S tem je že na snemanju soustvarjal čarobno vzdušje animiranega filma.

Če pri lutkovni predstavi lutke premikamo z rokami, palicami ali vrvicami, jih v lutkovnem animiranem filmu oživimo s posebno filmsko čarovnijo – **stop animacijo**. Pri tej tehniki lutko premikamo malo po malo in vsak premik fotografiramo. Če hočemo, da gibanje deluje naravno, delamo zelo drobne premike.



Za tekoče gibanje zadostuje 12 premikov lutke na sekundo. A ker za vsako sekundo animiranega filma potrebujemo 24 sličic, sta animatorki na snemanju vsak premik fotografirali dvakrat. Ko fotografije hitro predvajamo v zaporedju, to ustvari iluzijo gibanja, lutka pa pred našimi očmi oživi. V stop animaciji ne animiramo samo lutk, ampak tudi scenografijo in rekvizite – od listov, ki jih premika veter, do vrat, ki se odpirajo, in ognja, ki plapolja.



FILM JE USTVARJALO KAR 16 ANIMATORJEV IN ANIMATORK IZ 4 DRŽAV. VSAK JE V ENEM DNEVU POSNEL PRIBLIŽNO 5 SEKUND FILMA.



ČE SE ŽELIŠ PREIZKUSITI V ANIMIRANJU, POSKUSI APLIKACIJO STOP MOTION STUDIO. Z NJO LAHKO TUDI TI OŽIVIŠ SVOJE LIKE.



ZVOK

V lutkovnem animiranem filmu lutke ne morejo govoriti same – zato jim glas posodijo ljudje. V zgodbi s starim Bogdanom, ki so jo posneli v Sloveniji, je Zarji glas posodila **Ema Žerovnik**. Vse Zarjine besede je Ema posnela že pred snemanjem filma. Animatorica je potem na podlagi posnetega dialoga animirala Zarjine ustnice tako dolgo, kot je Ema govorila. Ko je bil film posnet, je Ema šla še enkrat v studio, da je po potrebi kakšen dialog popravila.



Preostale zgodbe, ki so jih snemali v Franciji, na Češkem in Slovaškem, so morali **sinhronizirati** v slovenščino, da lahko film spremljajo tudi otroci pri nas. Najprej so morali vse scenarije prevesti v slovenščino. Ampak – pozor! – stavek v francoščini je lahko veliko daljši ali krajši kot v slovenščini. Zato so morali kakšnega malo spremeniti, da je bil enako dolg in je še vedno sporočal isto. Suzani, ki je bila posneta v Franciji in govori izvirno v francoščini, je glas posodila **Khaleesi Luna Meglič**. Ko je bila v studiu, je na ekranu gledala prizor in morala izgovoriti stavek točno takrat, ko je Suzana odprla usta, kar je včasih pravi izziv!



Zvoki v filmu niso posneti na snemanju, ampak jih kasneje v studiu izoblikujejo **ustvarjalci sinhronih šumov**. Oni posnamejo korake, šelestenje listja ali škripanje vrat tako, da se ujemajo s prizorom v filmu. Včasih uporabijo enake predmete kot v filmu – za hojo po hišici na drevesu so, na primer, v studiu hodili po leseni podlagi. Kadar pa tega ne morejo, si pomagajo z drugimi predmeti, ki sicer nimajo nič skupnega s filmom.

▶ POVEŽI ŠTEVILKE S ČRKAMI IN PREDLAGAJ, S KATERIMI PREDMETI BI LAHKO USTVARILI NAVEDENE ZVOKE. Z RAZLIČNIMI PREDMETI IN ZVOKI SE LAHKO POIGRAŠ TUDI SAM!



1. PRASKETANJE OGNJA

2. ŠUMENJE DEŽJA

3. TIKTAKANJE ČASOVNEGA ZAMIKA NA FOTOAPARATU

A. RIŽ V ŠKATLI

B. STARA MEHANSKA URA

C. PROZORNA FOLIJA

ZA ZAVIJANJE BONBONOV



Glasba nas vodi skozi zgodbo, kot bi bila nevidna nit, ki povezuje vse prizore in ustvarja vzdušje v filmu. Ko zaslišiš napete tone, že slutiš, da se bo nekaj zgodilo ... morda kaj skočilo iz grmovja. Glasba nam pove tudi, kako se junaki v tistem trenutku počutijo. Ko Bogdan pleše s pisanimi ptiči, zaslišimo poskočno in veselo glasbo. Ko Stanko in Emica ostaneta sama, pa glasba postane tiha in žalostna.

GLASBO ZA FILM JE ODIGRAL
SIMFONIČNI ORKESTER IZ SLOVAŠKE.

MONTAŽA

Montaža je eden izmed bistvenih procesov pri nastajanju filma. Najlažje bi jo primerjali z zlaganjem velike sestavljanke, saj morajo vsi deli filma pasti na svoje mesto. Osebo, ki montira film, imenujemo **montažer**.



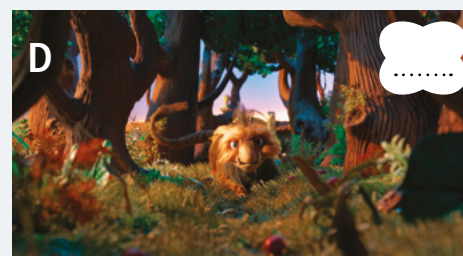
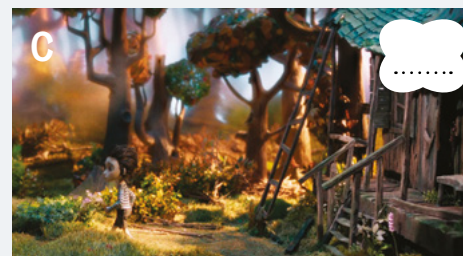
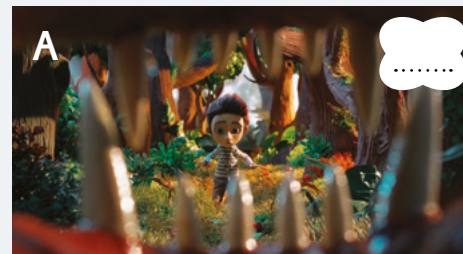
Pri animiranem filmu se montaža začne že na začetku ustvarjalnega procesa. Ko se je začela priprava animatika, je montažerka **Adéla Špaljová** iz Češke skupaj z režiserjem Leonom določila dolžino posameznih posnetkov, njihovo zaporedje in ritem prizorov.

Ko montažer prekine en posnetek in doda novega, temu rečemo rez. Kadar imamo v prizoru malo rezov, govorimo o počasni montaži – ta se uporablja, kadar želimo v filmu ustvariti umirjen ritem, na primer ponoči v stanovanju, ko Stanko in Emica spita, Hrabra pa tiho igra pianino.

Če pa imamo v prizoru veliko rezov, govorimo o hitri montaži – to uporabljamo, kadar želimo doseči akcijski ali napet ritem, na primer ko Jonas beži pred zverinsko pošastjo.

Ko je bilo snemanje zaključeno, so montažerki poslali vse posnetke. Ona jih je razporedila v pravilni vrstni red in jih povezala. Na koncu je preverila, ali je kakšen prizor treba sestaviti drugače – ga skrajšati, podaljšati ali mu spremeniti ritem, da je zgodba lepo stekla.

► Spodaj je 8 sličic iz filma *Zgodbe iz čarobnega vrta*, ki skupaj sestavljajo en kratek prizor. Vendar pa so se našemu montažerju pomešale in potrebuje tvojo pomoč. S številkami označi pravilni vrstni red slik.



REŠITEV: E-1, F-2, C-3, B-4, G-5, A-6, D-7, Č-8

POSEBNI UČINKI

V filmu *Zgodbe iz čarobnega vrta* se dogajajo čudežne stvari – Bogdan leti, Hrabra se spremeni iz muce v prijazno teto, nebo se nenadoma spremeni iz sončnega v nevihtno ... Kako je mogoče, da se vse to zgodi, če pa so pred nami samo lutke in scenografija? S pomočjo posebnih učinkov. Ti so prava filmska čarovnija. Ustvarjalci jih dodajo po snemanju, da je prizor videti še bolj prepričljiv ali magičen.

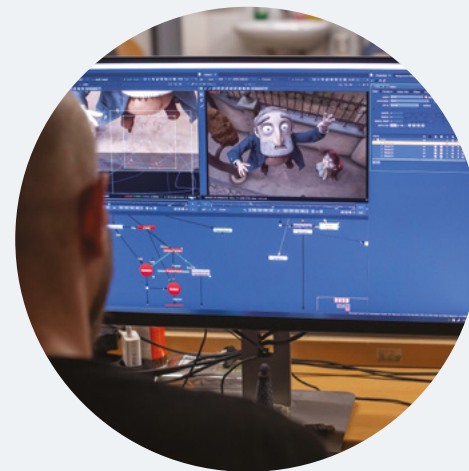
Ko Bogdan v filmu leti s kormorani, lutke v zraku držijo pomožne roke – kovinska držala, ki jih animatorka med snemanjem pritrdi na Bogdana in kormorane. Za njimi je postavljeno zeleno ozadje. Ko film končajo, ustvarjalci s pomočjo posebnih učinkov odstranijo kovinska držala in zeleno ozadje, namesto tega pa dodajo modro nebo. Tako nastane čarobni prizor, v katerem Bogdan leti.



Ko se Hrabra spremeni iz muce v teto, se okoli nje zasvetijo iskrice in pojavi puhast oblak. Oblak so ustvarili iz prave vate, potem pa so mu z računalnikom dodali čaroben pridihi. Ustvarjalci niso uporabili pravega dežja. Narisali so ga na prozorno folijo in ga z računalnikom vstavili v film. Kapljice, ki so čisto blizu in se odbijajo od dežnika, pa so izdelali iz prozorne folije. Tako je nastal pravi deževni prizor, pri tem pa so lutke ostale povsem suhe.



Včasih posebni učinki kaj dodajo – na primer čarobne iskricice ali dež, ki v resnici ni padel, drugič pa kaj izbrišejo – recimo pomožno roko, ki drži lutko v zraku, da se zdi, kot da leti.



► Pozorno si oglej obe sliki prizora, v katerem odpihne časopis. Prva slika pokaže, kako je bilo videti med snemanjem. Druga slika pa pokaže, kako je videti prizor, ko so dodani vsi posebni učinki. Na sliki končanega filma obkroži vse, česar v resnici ni bilo – torej tisto, kar so dodali ali izbrisali s filmsko čarovnijo.



SI ŽE OPAZIL/A, DA SO FILMSKA OZADJA VČASIH ZELENA, DRUGIČ PA MODRA? ZELENO OZADJE UPORABLJAJO, KER GA KAMERA DOBRO VIDI IN KER JE ZELENA BARVA NAJDLJE OD OD TENKA KOŽE, MODRO PA TAKRAT, KADAR SO V PRIZORU ZELENA OBLAČILA ALI ZELENI DELI SCENOGRADIJE, KOT SO DREVESA.



SPOMIN, KI OSTANE

Vsak človek v življenju doživi izgubo. To pomeni, da nekdo, ki ga imamo radi, umre in ga ni več med nami. Takrat smo lahko žalostni, prestrašeni, jezni ali pa čutimo praznino. Pomembno je, da o svojih čustvih govorimo in jih ne skrivamo.

Spomini se lahko prebudijo na različne načine: kadar pogledamo fotografijo, preberemo knjigo, zavohamo pecivo, ki ga je pekla babica, slišimo glasbo, ki smo jo poslušali skupaj, ali pa drugim pripovedujemo zgodbe o osebi, ki je ni več.

KO JE UMRLA MOJA BABICA, SEM BILA ŽALOSTNA. POGREŠALA SEM NJEN GLAS, SMEH IN NJENO NAROČJE, V KATEREM SEM SEDELA, KADAR NAM JE PRIPOVEDOVALA PRAVLJICE IZ KLOBUKA. KADAR SI NADENEM NJEN KLOBUK, SE SPOMNIM NANJO IN NA VSE ZGODBE, KI MI JIH JE PRIPOVEDOVALA. TAKRAT SE POČUTIM, KOT DA JE ŠE VEDNO OB MENI.



Včasih je težko govoriti o žalosti, a spominjanje nas lahko tudi potolaži. Pri tem nam pomaga tudi domišljija – lahko si predstavljamo pogovor, ki ga nismo dokončali, ali pa novo pustolovščino z osebo, ki je ni več. Tako ljubezen do nje ostane živa.

Če se ti je že zgodilo, da si izgubil koga, ki ti je bil drag – babico, dedka ali hišnega ljubljence – mu lahko napišeš kratko pismo. V pismo lahko prilepiš tudi fotografijo ali narišeš vajin najljubši spomin.

Dragi/Draga

Tvoj/a (podpiši se)



► Tvoji zapiski



► Pobarvaj



ZGODBE IZ ČAROBNEGA VRTA



Zgodbe iz čarobnega vrta ► Uredila: PETRA GAJŽLER, VITJA DOMINKUŠ DREU ► Besedila: PETRA GAJŽLER, VITJA DOMINKUŠ DREU
► Fotografije: ZVVIKS, MAURFILM, ARTICHOKE, VIVEMENT LUNDI !, ARHIV SLOVENSKE KINOTEKE, WIKIMEDIA COMMONS, TINA LAGLER,
BLAŽ MIKLIČ, JOŽE BAŠA, MARTIN PODRZAVNIK, PATRICIA ORTIZ MARTÍNEZ ► Jezikovni pregled: MAJA ROPRET ► Oblikovanje: PIKTO
► Tisk: COLLEGIUM GRAPHICUM, D.O.O ► Naklada: 10.000 ► Založili: DRUŠTVO ZA OŽIVLJANJE ZGODBE 2 KOLUTA, ZVVIKS, DRUŠTVO
SLOVENSKEGA ANIMIRANEGA FILMA, SLOVENSKA KINOTEKA, LJUBLJANA, SEPTEMBER 2025

m
maurfilm

artichoke
film production

ZVVIKS
www.zvviks.si

vivement
lundi

ANIMATEJA

DSAF

lba
Ljubljana
Mestna občina
Ljubljana

**SLOVENSKI
FILMSKI
CENTER
LJUBLJANA
SLOVENIAN
FILM
CENTRE**



REPUBLIKA SLOVENIJA
MINISTRSTVO ZA KULTURO



Mestna občina
Ljubljana