



Slonov tekmovalni program III

PEDAGOŠKO GRADIVO

2025

11-14 LET

Kazalo

2	<u>UVOD</u>
3	<u>UPS!</u>
4	<u>ČAS</u>
5	<u>RAJSKE PTICE</u>
6	<u>LJUDJE GRADIMO NAJVEČJA GNEZDA</u>
7	<u>PRIJATELJ V MENI</u>
8	<u>DEKLE, KI SE NI BALO MEDVEDOV</u>
9	<u>PRAVILO PETIH SEKUND</u>
10	<u>OCENJEVALNIK</u>
11	<u>ANIMIRANI KVIZ</u>
12	<u>NARIŠI STRIP!</u>
13	<u>PRILOGA</u>

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: petra.gajzler@animateka.si.

Kolofon

Pedagoško gradivo
SLONOV TEKMOVALNI PROGRAM III

BESEDILA	Barbara Kelbl
OBLIKOVANJE	Matic Brinc
UREDILA	Petra Gajžler
JEZIKOVNI PREGLED	Maja Ropret
SLIKOVNO GRADIVO	Društvo za oživljanje zgodbe 2 koluta
V DIGITALNI	
OBLIKI IZDALO	Društvo za oživljanje zgodbe 2 koluta v sodelovanju z Društvom Slon, 2025

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 tujih in domačih avtorjev – sporočilno in likovno raznolika dela, ki prepletajo humor, čustva in domišljijo ter odpirajo vprašanja o navadah, odnosih in svetu, ki ga gradimo – sami in skupaj. Filme, ki so namenjeni gledalcem od 11. do 14. leta, so skrbno izbrali Martina Peštaj, medijska psihologinja in urednica Uredništva otroških in mladinskih oddaj na Televiziji Slovenija, Igor Prassel, direktor Mednarodnega festivala animiranega filma Animateka, ter Petra Gajžler in Jelena Dragutinović, koordinatorici programa Slon na Animateki.

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, rešijo animirani kviz in ustvarijo strip.

UPS!

Galvão Bertazzi, Luis Canau, Portugalska, 2024, 11'17",
brez dialogov

Fant živi sredi neznosnega, dušečega hrupa disfunkcionalne družine. Dan na plaži bi mu lahko končno prinesel nekaj trenutkov miru v tem peklenskem življenju.

Izhodišča za pogovor

Kaj vam je bliže, hrup ali tišina, kje se bolje počutite? V katerih okoljih si ušesa spočijete in kje vam je (pre)glasno – v šoli, doma, ob popoldanskih dejavnostih, igri, v naravi? Kako se fant počuti doma? Zakaj so odnosi v družini tako napeti? Se tudi vi kdaj tako počutite? Zakaj so odhodi na dopust včasih tako naporni? Kaj od počitnic pričakujejo posamezni člani družine? Kaj je pomembno fantu? Kakšni so odnosi med ljudmi v mestu in na plaži? Kako osebe v filmu govorijo? Zakaj po vašem v filmu ni pravega govora? Poskusite se še vi sporazumeti v »jeziku iz filma«? Se lahko o čem dogovorimo tudi brez besed? Kako se zvok in vzdušje spremenita, ko se fant s kanglico za pesek umakne od množice na samotni del plaže? Kako razumete konec filma, ko ves svet posrka v luknjo v pesku? Kaj pomeni naslov filma **Ups**?

Ideje za dodatne dejavnosti

Kaj vse nam pove zvok filma, ki ga gledamo? Poskusite po zvoku ugotoviti čim več o izbranem odlomku – kje se nahajamo, kaj vse slišimo (predmete, stvari, bitja), kaj se zgodi, kakšno je vzdušje ... Posamezni odlomek poslušajte večkrat, vsakič boste slišali kaj novega.

ODLOMEK 1
ODLOMEK 2
ODLOMEK 3
ODLOMEK 4

Ustvarjajte z zvokom še vi in poskusite zvočno opremiti kratek odlomek iz poljubnega filma. Predvajajte ga brez zvoka. Nato pa si zapisujte, kateri zvoki v odlomku manjkajo. Kako bi jih ustvarili? Raziščite, ali vedno ustvarimo zvok s tistim predmetom, na katerega se nanaša, ali zvočni mojstri delajo to čisto po svoje. Zvočne delavnice na šolah izvajajo tudi mentorji Društva Dagiba. Več na [povezavi](#). V goste pa lahko povabite tudi kakšnega drugega zvočnega mojstra (s področja filma, televizije, radia, glasbe, gledališča in podobno). Kaj vse je potrebno za oblikovanje zvoka?

O tehniki animiranja

Film je ustvarjen v tehniki 2D računalniške risane animacije. Avtorji so morali za vsak premik ustvariti novo risbo, le da so risanje na papir ali folijo zamenjali računalnik, digitalna pisala in programska oprema. Avtorji običajno ustvarijo dele, ki prikazujejo bistvene stopnje v animaciji, vmesno gibanje pa računalnik ustvari samodejno, da se gibanje zdi tekoče.



Čas

Time

Robert Löbel, Max Mörtl, Nemčija, 2025, 5'42",
brez dialogov

Ta distopični in temačno nenavadni animirani kratki film sestavljajo razdrobljene vinjete, v katerih se poti likov križajo, vsak pa ostaja ujet v svojem ritmu časa.

Izhodišča za pogovor

Kakšen vtis je na vas pustil film? Ima zgodbo in like? katerih elementov v filmu se spomnite? Kateri elementi in motivi se ponavljajo? Kaj počnejo liki, kdo so in kakšni so? V kakšnih oblikah so prikazane ure oz. s čim vse je prikazano minevanje časa? Se čas kdaj tudi ustavi, za koga? Kako bi vi narisali čas, katero prispodoba časa vam je najbližja (iz filma ali pa vaša lastna)? Kakšen je zvok? Pozorno poslušajte, kako zvok dopolnjuje sliko in občasno ustvarja tudi nenavadne, humorne kombinacije. Vas zgodbe o likih, ki se vedno znova spreminjajo, preurejajo, postajajo čisto nekaj drugega, spominjajo na kakšno značilnost sodobnega časa? Kako vse lahko spreminjamo sebe v realnem življenju in na spletu?

Ideje za dodatne dejavnosti

Ustvarite avatar, tako da fotografiji sebe ali neke druge osebe zlagoma dodajate nove plasti. Izberite eno fotografijo in jo fotokopirajte, tako da boste lahko fotokopije drugo za drugo lepili na list, nato pa na vsaki kopiji spremenite en element – zamenjajte roke, glavo, trup ... Proces preobrazbe lahko tudi fotografirate in tako ustvarite kratko animacijo. Kaj nastane, kako se ta oseba spremeni? Kakšne občutke vzbuja, prijetne ali neprijetne?

Transformacijo lahko ustvarite tudi z risano animacijo. Oglejte si primer animirane risane metamorfoze na videoposnetku na [tejle povezavi](#). Tam najdete tudi navodila za ustvarjanje.

O tehniki animiranja

Film združuje dve tehniki animacije: stop animacijo lutk in predmetov ter 2D računalniško animacijo. V prva tehniki običajno ustvarja Max Mörtl, druga je bližje Robertu Löblu. V studiu so iz posebne plastične mase izdelali nekaj rekvizitov in lutk, jih animirali in prenesli v računalniško ozadje ter dorisali večino drugih ozadij in likov. Poskusite ugotoviti, kateri elementi so ustvarjeni v eni in kateri v drugi tehniki.

Film je ustvaril avtorski dvojec, ki deluje pod imenom **Klimpa**. Sestavljata ga režiserja in animatorja Robert Löbel in Max Mörtl. Poznate še kakšen ustvarjalni dvojec v umetniškem svetu, npr. režiserja, pevca, vizualna umetnika? Zakaj mislite, da se ustvarjalci včasih radi povežejo v dvojice (ali večje skupine)? So nekatere stvari lažje, če skupaj ustvarjata dva? Kaj pa vi – raje ustvarjate sami ali v paru ali skupini?



Rajske ptice

Rajskie Ptaki

Tomek Ducki, Poljska, Francija, 2025, 8'30",
brez dialogov

V krhki skupnosti, zgrajeni na ptičjih iztrebkih,
skrivnostni predmet sproži revolucijo.
Napredek pa terja presenetljiv davek.

Izhodišča za pogovor

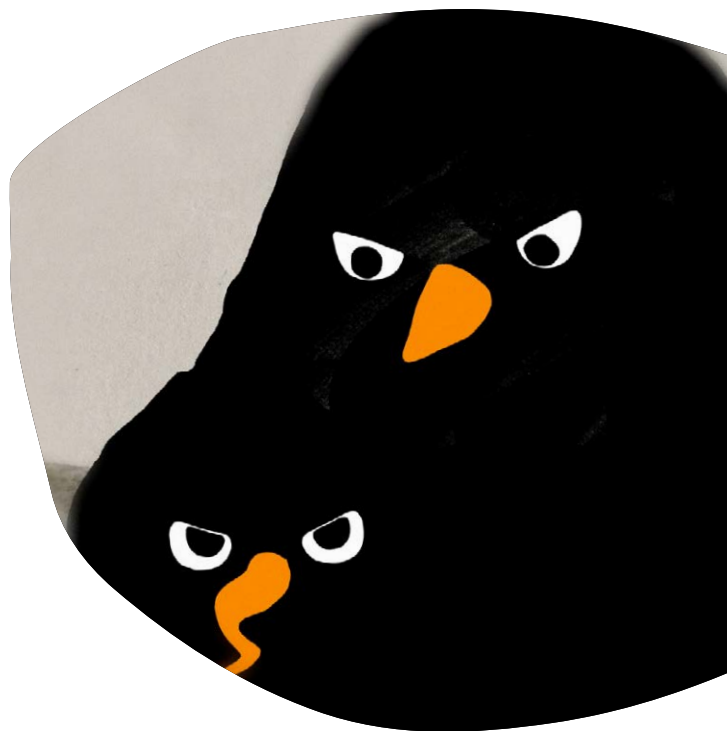
Kakšno je življenje ptic? Kaj v skupnost prinese rdeči škorenj? Ali novost pomeni napredek ali kaos? Kaj pomeni naslov filma: kaj je tu raj in kako so z rajem povezani njegovi prebivalci? Kakšni so kakci, ki jih po novem izločajo ptice? Na kaj vas spominja ples ptic okoli škornja? Kakšen odnos imajo ptice do novosti? Pa vi, se spomnite kakšne novosti, ki ste se je veselili ali vas je plašila? Ali film kdaj postane strašljiv? Kakšnih barv so ptice in pokrajina ter kakšne škorenj? Se razlikujejo tudi po materialu, sijaju površine, občutku dveh oz. treh dimenzij ipd.? Kako je poudarjena privlačnost novega v primerjavi s starim? Se spomnite zvokov (ptičje oglašanje, kakci, prdci) in glasbe v filmu – kako prispevajo k vzdušju? Kako razumete konec filma?

Ideje za dodatne dejavnosti

Nadaljujte zgodbo. Film se konča s fotografijo jajca. Rdeče je in pikasto. Za navdih imejte pred sabo fotografijo zadnjega prizora (glej PRILOGO). Nato jajce počí. Kaj se zgodi potem – kako se zgodba nadaljuje? Narišite ali napišite.

O tehniki animiranja

Film je narejen v tehniki risane računalniške animacije, čeprav vzbuja vtis, kot da bi bil lahko ustvarjen tudi na roko. K temu občutku pripomore ozadje, ki je videti kot recikliran papir. Na drugo plast je potem narisani otok, čezenj pa s preprostimi potezami črni ptiči. Škorenj in njegova rahlo bleščeča, zloščena rdeča površina tako še bolj odstopa od okolja in njegovih prebivalcev.



Ljudje gradimo največja gnezda

Humans Build the Biggest Nests

Isaac King, Kanada, 2024, 4',
brez dialogov

Katere so »nadležne živali«? In kaj so »tovariške vrste«? Njihove zgodbe in povezave med njimi se razkrijejo v igrivem prepletanju podob.

Izhodišča za pogovor

O čem pripoveduje film? Kaj pomenijo mehurčki, skozi katere spremljamo film? Ste opazili, da se ti mehurčki kdaj srečajo, združijo, nato pa spet ločijo? Katerih bitij (ljudi, živali, rastlin), motivov in dogodkov se spomnite? Kako se povezujejo med sabo? Kaj pomenita izraza »nadležne živali« in »tovariške vrste«, ki se pojavita kot mednapisa? Se živali in rastline res lahko ločijo na »nadležne« in »tovariške«? Na kakšen način film ustvarja občutek ločenih in povezanih svetov? Bitja se ves čas spreminjajo, preoblikujejo, rastejo, sodelujejo in si nasprotujejo. Kako to podpira osnovno idejo filma? Kako razumete naslov filma? Kaj označuje beseda antropocen, kaj so njegove lastnosti? Kako to temo naslavlja film? Ste opazili, da se v skoraj vsak prostor, dejanje, ob vsako bitje prej ali slej vmeša človek. Režiser Isaac King pravi, da je želel poudariti, kako se človek postavlja v središče vsega, a hkrati pozablja, da tudi je tudi sam le del celote.

Ideje za dodatne dejavnosti

Na list narišite pet krogov. Vanje narišite svojo zgodbo, idejo ali misel. Razmislite, kako bi jo najbolje izrazili. Vam je lažje ali težje ustvarjati, ko ste omejeni z nekim pravilom, kot je ta o krogih?

Izdelajte svoj slikofrc (flipbook). Pomagate si lahko s Slonovim animiranim priročnikom in ustvarite to preprosto optično igraro sami: [povezava](#).

O tehniki animiranja

Film je narejen v tehniki 2D računalniške animacije. Risba je preprosta, izčiščena. Ob filmu je režiser pripravil tudi posebno instalacijo – ogromen slikofrc, ki ga sestavlja 532 narisanih kadrov, 232 kartic in 78 možnih poti skozi zgodbo. Tako lahko ne le vidimo, ampak tudi otipamo, kako je film nastajal, ter izberemo svojo interpretacijo zgodbe. Oglejte si postavitev na videoposnetkih na tej [povezavi](#).



Prijatelj v meni

My Gut Friend

José Manuel Lo Bianco "Becho", Mariano Andres Bergara "Mab",
Argentina, Mehika, 2025, 8'28", brez dialogov

Jim je osamljen in ujet v dolgočasno rutino, potem pa se spomni otroških let, ko je njegov najboljši prijatelj postal njegov trebuh.

Izhodišča za pogovor

Kje v telesu čutite posamezna čustva (veselje, nelagodje, strah, pričakovanje, žalost ...)? Se vam zgodi, da kakšno čustvo začutite v telesu prej kot v mislih? Kako se počuti glavni junak filma? Film se dogaja v dveh časovnih obdobjih, obnovite zgodbo. Kako se na dečka odziva njegova družina? Pa zdravnik in drugi ljudje? Ste opazili, v katerem času se dogaja film, o čem recimo poročajo po televiziji? Kako je to povezano z dečkovim počutjem? Se tudi vi kdaj tako počutite? Vas je kdaj strah zaradi dogajanja okoli vas, v svetu? Je to, kar deček čuti in si želi, enako temu, kar od njega pričakujejo starši in okolica? Zakaj naslov filma pravi, da je črevesje dečkov prijatelj – na kakšne načine se kaže to prijateljstvo? Kakšne so barve v filmu, kako se spreminjajo in poudarjajo čustva, ki jih doživljamo? Film se konča z napisom »It's never too late to follow your gut«. Kaj pomeni angleški izraz »follow your gut«?

Ideje za dodatne dejavnosti

Izdelajte zemljevid telesnih organov in čustev, ki so z njimi povezana. Kaj vse povezujemo s srcem (nam zaigra, poskoči, pade v hlače, zagori, vztrepeta, nas stisne pri srcu ...)? Pa s krvjo (nam zaledeni, zavre ...)? In s trebuhom (nas stisne, zvije, v njem nam leži kamen ...)? Pa zmehčajo se nam kolena, naježi koža, zasrbijo

nas pete ... Dopolnite izraze še sami. Izberite si kakšnega od teh občutkov in ga poskusite zares začutiti. Je prijeten, neprijeten, kako ga lahko izrazite, preženete, ojačate? Poskusite ga narisati, izraziti skozi gib, z glasom, glasbilom ...

O tehniki animiranja

Film je narejen v tehniki stop animacije, za katero so avtorji ročno izdelali prav vsak lik in predmet, ki ga vidimo. Nato so jih animirali tako, da so vsak premik fotografirali. Za vsako sekundo filma so naredili od 12 do 24 sličic. Ko jih zavrtime, sličice pred našimi očmi oživijo. Liki so narejeni iz filca, nežnega in toplega materiala, ki mehča odpor, ki ga morda čutimo do telesnega organa, kot so čreva. Kako bi bil videti film, če bi avtorji izbrali kakšen drug material, recimo plastiko?



Dekle, ki se ni balo medvedov

Lea Vučko, Slovenija, Hrvaška, Madžarska, 2025, 20', brez dialogov

Balkanska bajka o dekletu, ki se preobleče v fanta in kljubuje svetu. Na poti premaga čarobna bitja in lastne strahove – vse do srečanja z legendarno pošastjo, ki jo za vedno spremeni.

Izhodišča za pogovor

Film je priredba ljudske zgodbe: jo poznate oz. poznate kakšno podobno pripovedko? Kakšno je dekle, o katerem pripoveduje film? Kaj se z njo zgodi? Kakšen je odnos drugih do dekleta? Poznate še kakšen močen ženski lik, ki ne pusti, da bi mu okolica določala, kaj sme in česa ne sme početi? Kaj so spolni stereotipi? Veljajo ti samo za dekleta ali omejujejo tudi življenje fantov? Kako se film konča? Kakšen konec bi naredili vi? Kakšno je vzdušje v filmu, vas spominja na kakšne druge pripovedi in žanre? Katere elemente vesterna uporabi? Pa romance? Katere elemente, osebe in druga bitja, predmete in motive, značilne za ljudsko pripovedništvo, prepoznate? Film ima mednapise. Kaj menite, zakaj je avtorica razdelila zgodbo na ta način? Pripoveduje film samo o preteklosti ali je tema pomembna tudi za sodobni čas? Zakaj?

Ideje za dodatne dejavnosti

Izberite ljudsko zgodbo in jo priredite za sodobni čas. Izberite slog pripovedi, žanr, vzdušje. Narišite likovno zasnovo za nekaj glavnih likov, scenografijo za nekaj ključnih prizorov. Napišite scenosled (kratek opis zaporedja dogodkov, brez podrobnosti). Lahko se preizkusite tudi v pisanju dialoga za en prizor. Razmislite o glasbi in zvokih, ki bi jih vključili. Potem pripravite razredno predstavo ali pa razstavo vseh teh elementov.

En sam bi težko opravil to nalogo, kajne? Razdelite si zadolžitve tako, da delate v skupinah ali parih, pri čemer vsaka skupina prevzame en del naloge glede na to, kar ji leži in jo veseli.

O tehniki animiranja

Film je izdelala Lea Vučko, ki ustvarja v 2D računalniški tehniki. Je vizualna umetnica in ilustratorka, po šolanju pa jo je začela zanimati tudi animacija. V čem sta si ilustracija in animacija podobni, v čem pa se razlikujeta? Raziščite, pri katerih animacijah je Lea že sodelovala – katere od njih poznate? S podobno risano računalniško tehniko je nastal tudi njen prejšnji film, **Legenda o Zlatorogu** (2022). Tudi ta je posnet po ljudski pripovedki.



Pravilo petih sekund

The 5-Second Rule

Yura Boguslavsky, Armenija, 2025, 1'25",
brez dialogov

Film se poigrava z dobro znanim pravilom petih sekund – prepričanjem, da lahko hrano, ki pade na tla, pojemo, če jo poberemo v največ petih sekundah.

Izhodišča za pogovor

Poznate pravilo petih sekund (včasih rečemo tudi pravilo treh sekund)? Je res, da bakterije ne pridejo na hrano, če jo hitro poberemo? Saj res, še popihati jo je treba. Včasih niti pomislimo ne, kako nesmiselne so stvari, v katere verjamemo. Tako se je zdelo tudi avtorju filma, zato se je odločil, da o pravilu petih sekund posname film. Kako je videti film? Kakšni se vam zdijo kostumi? Je film videti kot profesionalna produkcija ali amatersko, kot da bi ga nekdo naredil kar tako za hec s prijatelji? Bi bil film enako smešen, če bi bila to izpiljena visokotehnološka produkcija, glede na to, da je ideja zelo preprosta, kot enovrstična šala? Ali prepoznate tehnike animacije, ki jih uporablja avtor?

Ideje za dodatne dejavnosti

Preverite pod mikroskopom ali pod lupo, ali pravilo petih sekund drži. So košček sadja, žlica sladoleda ali kruh z marmelado manj umazani, če na tleh ležijo manj časa? Se spomnite še kakšne taka trditve, v katero verjamemo, čeprav je v resnici nesmiselna? Režiser prihaja iz Armenije. Kje je Armenija? Kdo ve, kako se imenuje glavno mesto te države? Zna kdo naštetih kakšno sosednjo državo?

O tehniki animiranja

Film združuje kup različnih tehnik animacije. V špici vidimo risano animacijo, sledi stop animacija lutke in papirnatega ozadja, nato pa animacija ljudi – piksilacija. Na delavnicah društva Slon lahko preizkusite piksilacijo tudi sami.



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 ali žirantka 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 kateri 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.



UPS!

☐ 1 2 3 4 5

☐ 1 2 3 4 5

1 2 3 4 5



Ljudje gradimo največja gnezda

☐ 1 2 3 4 5

☐ 1 2 3 4 5

1 2 3 4 5



Čas

☐ 1 2 3 4 5

☐ 1 2 3 4 5

1 2 3 4 5



Prijatelj v meni

☐ 1 2 3 4 5

☐ 1 2 3 4 5

1 2 3 4 5



Rajske ptice

☐ 1 2 3 4 5

☐ 1 2 3 4 5

1 2 3 4 5



Dekle, ki se ni balo medvedov

☐ 1 2 3 4 5

☐ 1 2 3 4 5

1 2 3 4 5



Pravilo petih sekund

☐ 1 2 3 4 5

☐ 1 2 3 4 5

1 2 3 4 5

LEGENDA



LIKOVNA ZASNOVA



ZGODBA



SPLOŠNI VTIS

Zanima nas, kateri film vam je bil najbolj všeč.

Vabljeni, da nam svoje ocenjevalne liste pošljete na naslov: petra.gajzler@animateka.si.

Animirani kviz

Pri vsakem vprašanju obkroži črko pred pravilno trditvijo in jo zapiši v ustrezno okno na koncu kviza.

1. Kako imenujemo osebo, ki napiše zgodbo za film?

S Scenarist

Ž Animator

A Montažer

2. Koliko sličic potrebujemo za eno sekundo filma?

C 24

I 3148

H 100

3. Kaj pomeni izraz »kadriranje«?

D Montaža

M Izbor glasbe

E Izbira, kaj bo v sliki

4. Kaj počne scenograf?

O Piše scenarije.

E Riše scenoslede.

N Si zamisli in s sodelavci oblikuje prostor, kot ga vidimo v filmu.

5. Kako imenujemo animacijo ljudi?

S Gibanje

A Piksilacija

P Ljudizacija

6. V kateri tehniki oživljamo lutke?

R Stop animacija

Š 2D računalniška animacija

E 3D računalniška animacija

7. Kdo likom v animiranem filmu da glas?

T Sintetizator

I Sinhronizator

J Prevajalec

8. Katero napravo za zajem slik uporabljamo pri ustvarjanju animiranega filma?

J Fotoaparat

H Kamero

G Mikrofon

NARIŠI 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!

1

2

3

4

Priloga

