



Slonov tekmovalni program III

PEDAGOŠKO GRADIVO

2024

11-14 LET

Kazalo

- 2 **UVOD**
- 3 **BLJAK!**
- 4 **GILBERT**
- 5 **KORAKI DO VZLETA**
- 6 **DIVJE UGLAŠENI KLAVIR**
- 7 **KAPIBARE**
- 8 **PRIMERI INŠPEKTORJA DOBROHOTCA**
- 9 **OCENJEVALNIK**
- 10 **ANIMIRANI KVIZ**
- 11 **NARIŠI STRIP!**

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	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, 2024

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 avtorjev – sporočilno in likovno raznolika dela z zgodbami o poljubljanju, sanjah, pogumu, osamljenosti, (ne)sprejemanju drugačnosti, zavezništvu, pomenu umetnosti za posameznika in lokalnem junaku v odštekani preiskavi, polni presenečenj.

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, Petra Gajžler in Jelena Dragutinović, koordinatorici programa Slon na Animateki, in Andreja Goetz, mentorica 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, rešijo animirani kviz in ustvarijo strip. Izbrane stripe bomo nagradili!

Več o festivalu Animateka: www.animateka.si
Več o Društvu Slon: www.drustvoslon.si

Bljak!

Loïc Espuche, Francija, 2023, 13'10",
v francoščini s podnapisi

**Bljak! Poljubljanje na usta je ogabno.
Ampak mali Léo si skrivaj močno
želi poskusiti ...**

Izhodišča za pogovor

Na kaj pomislite, ko vam nekdo reče »poljub«? Kaj se zgodi, ko ljudem zažarijo usta? Kako pa se na poljubljanje odzivajo otroci – kakšne občutke imajo, kako se vedejo in kaj govorijo? Se vsem otrokom poljub zdi »bljak«? Zakaj Léo skriva, da so mu usta zažarela? Kakšni občutki mislite, da ga prevevajo? Zakaj jih zavrača, mu je zaradi njih nerodno? Kako sprošča svoje občutke: zadrego, nelagodje, sram, jezo? Zakaj se Léo na koncu vendarle odloči, da poljubi Lucy? Če so poljubi res tako »bljak«, zakaj jih potem otroci ves čas iščejo in jih opazujejo? Zakaj se šotori ponoči obarvajo rožnato? Je poljub »bljak« tudi, če poljubiš osebo, ki ti je všeč? Kako veš, da si tudi druga oseba želi poljuba? Kaj so znaki, ki to nakazujejo? Kaj pa če se zmotimo in to narobe razumemo? Kaj lepega pa vi počnete s prijatelji in prijateljicami na taborjenju in počitnicah?

Ideje za dodatne dejavnosti

Poljub naj bo izhodišče, da z učenci in učenkami spregovorimo o spremembah v telesu in občutjih, ki jih prinaša odraščanje. Na list papirja naj anonimno napišejo, kaj jim pomeni beseda poljub, ali razmišljajo o njej, s katerimi občutki jo povezujejo. Pogovorimo se o njihovih čustvih, razmišljanjih, strahovih, zadregah. Tudi o tem, da poljub lahko sprejmemo ali

Beurk!

ga zavrremo. Berimo pesmi o poljubih, oglejmo si znamenita likovna dela s poljubom ali kako poljub prikažejo filmski odlomki. Kaj vsa ta dela govorijo o poljubljanju? So podobna našim občutkom ali čutimo drugače? Poljubi pa niso le ljubezenski; poljub je tudi znamenje naklonjenosti med družinskimi člani, poljubimo hišnega ljubljence, poljubimo se v pozdrav ...

O tehniki animiranja

Film je ustvarjen v 2D računalniški risani animaciji. Avtor je za vsak premik moral ustvariti novo risbo, le da je risanje z barvicami na papir ali folijo zamenjal z računalnikom, digitalnimi pisali in programsko opremo. Ustvarjalni princip ostaja enak, še vedno je za film treba ustvariti več sličic. Avtorji običajno ustvarijo dele, ki prikazujejo bistvene stopnje v animaciji, vmesno gibanje pa računalnik ustvari samodejno, da se gibanje zdi gladko.



Gilbert

Arturo Lacal, Alex Salu, Jordi Jiménez,
Španija, 2024, 12'50", brez dialogov

Gilbert in Sullivan sta prebivalca majhnega otočja sredi oceana, kjer Sullivan igra trobento, Gilbert pa z gondolo razvažá pošiljke. Nekega dne pa se Gilbert odloči obdržati paket, namenjen njegovemu sosеду.

Izhodišča za pogovor

Kakšna se vam je zdela likovna podoba filma? Kakšne vse materiale so avtorji uporabili pri animiranju? Kakšno vlogo v filmu je imel zvok? Ne le glasba, ampak tudi vsi drugi zvoki, ki ste jih lahko slišali. Kako ste razumeli zgodbo filma? O čem pripoveduje, katere teme odpira? Zakaj Gilbert Sullivanu ne vrne glasbila, tudi ko ima priložnost za to? Se lika skozi film spremenita – kako je vsak njun obisk drugačen od prejšnjega? Se je med gledanjem spreminjalo tudi vaše doživljanje likov? Kako ste razumeli konec filma?

V nekaterih delih filma barve izginejo in obris Gilberta se loči od njegovega telesa – kaj se takrat zgodi, kaj vam povedo ti prizori? Drugačen je tudi delček, kjer Gilberta vidimo le kot barvno senco, ki se giba na glasbo. Zakaj menite, da so avtorji vključili te prizore, kaj z njimi dosežejo?

Morda kdo ve, da tudi v resnici obstaja par ustvarjalcev po imenih Gilbert in Sullivan? Raziščite, kdo sta.

Ideje za dodatne dejavnosti

Režiserji Arturo Lacal, Alex Salu in Jordi Jiménez so se spoznali med tečajem stop animacije, nato pa so tri leta posvetili ustvarjanju filma Gilbert. Njihov prejšnji skupni film Haiku si lahko ogledate [tule](#). Primerjajte oba: v čem sta si podobna tehnično, zvočno, v ritmu, katere skupne vsebinske in oblikovne motive opazite, v čem pa se razlikujeta. Eden od režiserjev, Jordi Jiménez, pojasnjuje,

da so uporabili kontrastne materiale, kot sta plastika in karton, zato ker ti simbolizirajo tako lahkotne kot težke trenutke v življenju. "Želimo ustvariti poetično vzdušje, ki odraža konflikte in protislovja življenja; na koncu so lahko naša življenja lepa kljub težavam," pravi. Poskusite tudi vi pri likovni vzgoji ali doma ustvariti likovno delo, ki bo izražalo vaša protislovna čustva, občutke, tako da združite mehke in tople materiale ter na drugi strani ostre, grobe, rezke: to so lahko slika, kip, instalacija, fotografija, film.

O tehniki animiranja

Film je ustvarjen v tehniki izrezanke oz. kolaža, ki je ena od vrst stop animacije. Avtorji so ustvarili like in ozadja iz papirja, kartona, žice in drugih materialov ter jih animirali, sličico po sličico, na multiplan trik mizi. Slednja omogoča, da na več vzporednih stekel namestijo različne plasti – ozadja, like, predmete, kar ustvarja občutek globine in posebno, mehko igro svetlobe in senc. Kratke posnetke s snemanja si lahko ogledate [tule](#).



Koraki do vzleta

Nicolás Conte, Rosario Carlino, Argentina, Francija, 2024, 9'12", brez dialogov

Ptič uči malega ptička leteti, čeprav ta nima kril. Prihod skrivnostnega kovčka mu prekriža načrte, malemu ptičku pa razkrije nepričakovano možnost pobega.

Izhodišča za pogovor

Ali ptič brez kril lahko poleti, če mu odrasel ptič nariše, kako se leti? Film že takoj na začetku ustvari posebno vzdušje. Kaj vse ga oblikuje – kakšni so bili zvoki, sence, barve, kako k vzdušju prispevajo asketska scenografija in izčiščeni liki? Zakaj mali ptič odide ven, morda celo zbeži pred velikim ptičem? Kako razumete skrivnostne elemente v filmu, kot so kovček, kit, drobni material v kovčku, morju in zraku, zvočniki z radiem? Bi lahko te elemente razumeli tudi kot metafore? Česa? Kaj je tisto, kar ptiču brez kril omogoči, da zares poleti? Bi lahko bil ptič brez kril tudi prisposoba hendi-kepa: da četudi nimamo kril, lahko poletimo drugače, najdemo svoj način za letenje? Ali se vam bolj zdi, da govori o odraščanju vsakega otroka, osamosvajanju na splošno? Avtorja prihajata iz Argentine. Redko imamo priložnost, da vidimo film z drugega konca sveta. Vam je bil film zanimiv?

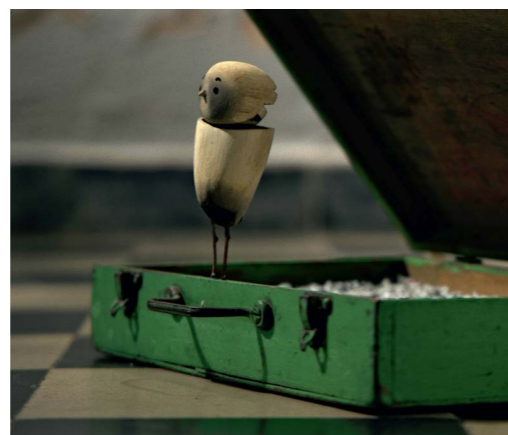
Ideje za dodatne dejavnosti

Kaj pa vam daje krila? Imate kdaj občutek, da vam manjkajo krila? Kaj pa je tisto, kar res čutite kot vaše? Kdo vam pomaga raziskovati, kar vas veseli? So med temi osebami odrasli, vrstniki, starši, mentorji, učitelji, vzorniki? Vam dajejo krila ljubezen, glasba, šport? Napišite kratek spis ali pesem z naslovom *Ko poletim*.

Pasos para volar

O tehniki animiranja

Tudi ta film je stop animacija, v kateri so avtorji oživili lutke in druge predmete. Fotografirali so jih na naravnih ozadjih. V to realistično okolje pa so nato umestili fantastične elemente, ki tako pridejo še bolj do izraza. Za vsak droben premik so morali narediti novo fotografijo. Kaj mislite, kako so animirali drobni material, ki valovi in pluje v zraku? Avtorjema je bila pri ustvarjanju zelo pomembna trajnost. Zato sta se odločila, da bosta delala z naravnimi materiali: lesom, vejami, opeko, in da bosta za snemanje uporabila obstoječe prostore, ne studia, ki bi ga bilo treba opremiti na novo. Za efekt vode sta uporabila 130 kilogramov reciklirane plastike, nato pa so jo podarili lokalnemu malemu podjetju, ki izdeluje pohištvo iz tega materiala.



Divje uglašeni klavir

Anna Samo, Nemčija, 2024, 7'18", brez dialogov

Igranje: naj gre za igro ali inštrument, umetnik kljub svetovnim katastrofam vztraja pri obojem. Zgodba, predstavljena skozi prizmo ustvarjalčeve umetnosti, navdihnjena z Bachovo brezčasno glasbo in naslikana na zvitke toaletnega papirja v poklon tradiciji slikanja neposredno na 35-mm filmski trak.

Izhodišča za pogovor

Katere podobe so vam najbolj ostale v spominu po ogledu? Je to klavir, deklica, ki poskuša igrati nanj, vojak, tank? Kaj povezuje te podobe in kaj jih loči? O katerih pojmih film govori: glasba, umetnost, vojna, kaj še? Kaj ste občutili med ogledom, katera čustva in razmišljanja so se vam porajala? Izrazite tudi vse tisto, česar niste razumeli. V pogovoru z drugimi poskusite poiskati smisel podob, ki smo jim bili priča. Pomen je za vsakega gledalca lahko drugačen. In ni treba, da umetnost poda vse odgovore, včasih je dovolj, da zastavi vprašanja.

Ali umetnost lahko nastaja zunaj sveta, v katerem obstaja? Kako vi občutite svet okoli sebe, je urejen ali v kaosu, katera družbena vprašanja se vam zdijo pomembna? Igrati na inštrument vsebuje enak koren kot beseda »igra«. Se med ustvarjanjem tudi igramo? Avtorica filma prihaja iz Rusije, že daljši čas pa živi v tujini. Pravi, da jo kaos, ki je okoli nje, spravlja v negotovost. Ideja o filmu se ji je porodila v času epidemije koronavirusa: toaletni papir je bil takrat zelo dragocen in vprašala se je, ali bi lahko nanj risala, tako kot rišemo ali praskamo na filmski trak. V tistem času je veliko poslušala Bachovo zbirko skladb *Dobro uglašeni klavir*, ki je podlaga tudi za ta film. Potem se je začela še vojna v Ukrajini. Spraševala se je o smislu umetnosti v času vojne in o vlogi umetnika. Ta ima odgovornost do družbe, hkrati pa se ne sme odpovedati ustvarjalnosti in igri. Se vam zdi, da ji je v filmu vse to uspelo?

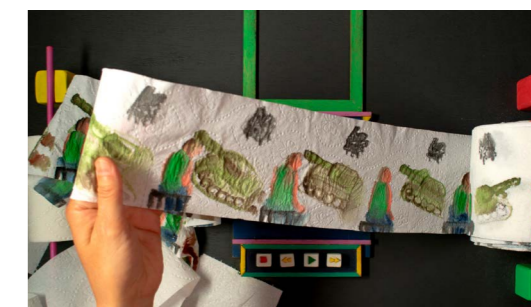
The Wild-Tempered Clavier

Ideje za dodatne dejavnosti

Je mogoče ustvarjati filme brez kamere, telefona, fotoaparata? Raziščite avtorje, ki so ustvarjali neposredno na filmski trak: recimo Norman McLaren (začnete lahko [tule](#)), Len Lye ([tule](#)) in drugi. V Kinodvoru ali Slovenski kinoteki občasno izvajajo delavnice, kjer se v tej tehniki lahko preizkusite tudi sami.

O tehniki animiranja

Gre za res svojevrsten pristop k ustvarjanju, v katerem umetnica združuje zelo različne tehnike: risano animacijo, stop animacijo predmetov, piksilacijo ter tehniko praskanja in slikanja neposredno na filmski trak. Hkrati se poigrava tudi z idejo montaže v kameri in lep-ljenja traku – toaletni papir, na katerega slika podobe, »montira« v živo pred našimi očmi, kot da bi posnetke lepila na montažni mizi. Ste že kdaj videli filmski trak, filmski kolut ali opazovali, kako se filmski trak lepi v montaži ali pred predvajanjem?



Kapibare

Alfredo Soderguit, Francija, Čile, Urugvaj,
2024, 10'34", brez dialogov

Sezona lova se je pričela. Družina kapibar se zateče v kokošnjak, vendar jim kokoši ne zaupajo. Toda iz radovednosti najmlajših članov družin se rodi zavezništvo, ki ima nepričakovane posledice ...

Izhodišča za pogovor

V čem se razlikujeta okolji, v katerih živijo kapibare in kokoši? Kaj pa jim je skupnega? Kdo najprej poveže obe skupini? Zakaj mislite, da sta to prav najmlajša člana? Je življenje skupaj boljše za obe skupini živali, kako si med seboj pomagajo? Kakšen odnos do živali pa ima kmet oziroma lovec? Kako se film konča? Zakaj kmetijo zapustijo tudi kokoši? Bi lahko zgodba namesto o živalih govorila tudi o ljudeh? Znamo ljudje sprejeti druge skupine? Se zavedamo, da nas drugačnost bogati – ali pa nam je morda neprijetna, se je bojimo? To je že drugi film iz Južne Amerike. Veste, kje je Urugvaj? Kaj pa veste o kapibarah?

Ideje za dodatne dejavnosti

Še sami poskusite ustvariti preprosto risano animacijo. Pomagajte si lahko s Slonovim animiranim priročnikom, ki vas vodi korak za korakom v procesu ustvarjanja tradicionalne risane animacije (tule) ali pa računalniške risane animacije (tule). Poskusite ustvariti najprej gibanje ene same živali, narišite jo čim bolj preprosto, da bo animacija lažja. Nato ste pripravljeni na zahtevnejše izzive. Če se jih lotite s prijatelji, bo lažje. Filme le zelo redko ustvarja en sam ustvarjalec. Sodelovanje je pomembno tudi pri filmu.

Los Carpinchos

O tehniki animiranja

Film je ustvarjen v tehniki 2D risane računalniške animacije. Posnet je po istoimenski slikanici Alfreda Soderguita, ki je režiral tudi film. V čem se razlikuje delo ilustratorja in animatorja? Koliko sličic mora narisati prvi, koliko pa je potrebnih za 10-minutni animirani film, če upoštevate, da ima vsaka sekunda filma 24 sličic?



Primeri inšpektorja Dobrohotca

Filip Tatýrek, Češka, 2024, 6'45",
brez dialogov

Inšpektor Dobrohotec je pravi lokalni junak. Ker verjame v dobro, pogumno premaga vsako nevarno oviro na svoji poti. V štirih povezanih adrenalinskih zgodbah neustrašno brani svoje moralne vrednote.

Izhodišča za pogovor

Vam je bil film všeč? Katera zgodba se vam je zdela najbolj zabavna? Kako se vse tri zgodbe v zadnji epizodi združijo? Vas motiv junaka, ki pomaga različnim bitjem, potem pa ta v zahvalo pomagajo njemu, spominja na kako drugo pravljico, strip, knjigo, film? Kaj pomeni inšpektorjevo ime Dobrohotec? Avtor pogosto pri pripovedovanju uporablja elipse; to pomeni, da izpusti delček zgodbe, njegov pomen pa mora kasneje gledalec razbrati sam. Se spomnite kakega takega primera, ko ste se spraševali, kaj se je zgodilo (recimo preobrazba žoge iz zle v dobro, pretep med Dobrohotcem in vragom idr.)? Kakšna je risba v filmu, na kaj vas spominja? Kakšna je estetika slike – je videti »lepo« v klasičnem pomenu (recimo, da je všečna, da upošteva prave proporce stvari, da je barvna paleta harmonična ipd.). Zakaj menite, da se je avtor odločil nameniti prednost izraznosti pred lepoto v klasičnem pomenu? Tudi kdo med vami rad riše kratke stripe o superjunakih? Katere stripe pa vi radi berete? Kakšen se vam je zdel zvok? So bili zvoki prijetni ali kdaj tudi neprijetni? Kako je slišati glasba, katera glasbila slišimo, kakšen vtis ustvarjajo?

Ideje za dodatne dejavnosti

Stripovski način pripovedovanja zahteva zelo pozoren razmislek o tem, kaj želimo povedati

Případy poručíka Dobrodružá

in kako to izraziti vizualno. Poskusite narisati zgodbo v petih sličicah, še ena, šesta, pa je rezervirana za naslov. Predlogo za ustvarjanje stripa najdete v prilogi.

O tehniki animiranja

Tudi ta film je ustvarjen v tehniki 2D risane računalniške animacije, ki smo jo že spoznali. Čeprav so si pri risanju in animaciji pomagali z računalnikom, slika deluje, kot bi bila narisana na roko, s tem pa ohranja značilen stripovski avtorski pristop. Stripovski način pripovedovanja je viden tudi v oblikovanju likov in dramaturgiji zgodbe. Katere značilnosti, ki povezujejo film s stripom, ste opazili vi?



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 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.



Bljak!

1 2 3 4 5

1 2 3 4 5

1 2 3 4 5



Kapibare

1 2 3 4 5

1 2 3 4 5

1 2 3 4 5



Gilbert!

1 2 3 4 5

1 2 3 4 5

1 2 3 4 5



Primeri inšpektorja Dobrohotca

1 2 3 4 5

1 2 3 4 5

1 2 3 4 5



Koraki do vzleta

1 2 3 4 5

1 2 3 4 5

1 2 3 4 5



Divje uglašeni klavir

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 svoj ocenjevalni list 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. Z nekaj znanja ti bo pravilna končna rešitev razkrila ime še ene tehnike animiranja.

1. Katera dva filma prihajata iz južne Amerike?

vpiši oba odgovora

- K Kapibare
- Ž Divje uglašeni klavir
- S Koraki do vzleta

2. Koliko sličic potrebujemo za eno sekundo filma?

- J 24
- M 3148
- H veliko

3. Kaj v filmu počne animator?

- D oživlja ponesrečence
- Č zabava udeležence snemanja
- I sodeluje pri nastajanju sličic za animacijo

4. Kaj pa počne scenograf?

- O piše scenarije
- E riše scenoslede
- A si zamisli in s sodelavci oblikuje prostor, kot ga vidimo v filmu

5. Komu so namenjeni animirani filmi?

- R malim otrokom
- P vsem ljudem, saj so narejeni za zelo različne gledalce
- Q ljudem, ki ne znajo brati

6. V kakšnem kadru je običajno posnet poljub? Kakšna je širina plana?

- T v totalu, čim bolj od daleč, da se ga ne vidi
- C v bližnjem (t. i. *close-up*) planu
- R v dolgoročnem planu

7. Kaj je Animateka?

- F virtualni živalski vrt
- G Anina paninoteka
- L festival animiranega filma

<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
5	3	1		3	7	4	6	3	2	4

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

5

6