

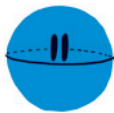


Zavod
Republike
Slovenije
za šolstvo



Animirajmo!

PRIROČNIK ZA ANIMIRANI FILM V VRTCIH IN ŠOLAH



Animirajmo!

PRIROČNIK ZA ANIMIRANI FILM V VRTCIH IN ŠOLAH

Avtorji besedil: Andreja Goetz, dr. Maja Krajnc, Samo Krušič, Timon Leder,
mag. Martina Peštaj, Igor Prassel, mag. Hana Repše, Kolja Saksida, Matija Šturm

Uredniški odbor: Vladimir Pirc, mag. Nataša Bucik, Nada Požar Matijašič in Jelka Stergel

Strokovni pregled: dr. Robi Kroflič, dr. Andrej Šprah

Jezikovni pregled: Mira Turk Škraba

Urednika: dr. Maja Krajnc in Kolja Saksida

Ilustracije: Timon Leder

Oblikovanje: Suzana Kogoj

Izdal in založil: Zavod RS za šolstvo

Zanj: dr. Vinko Logaj

Prva izdaja

Ljubljana, 2016

Publikacija je izdana s finančno pomočjo Ministrstva za izobraževanje, znanost in šport
ter Slovenskega filmskega centra, javne agencije Republike Slovenije

Publikacija ni plačljiva.

Objavljeno na spletnem naslovu: www.zrss.si/digitalnaknjiznica/animirajmo/

Vsem ustanovam se zahvaljujemo za dovoljenje za brezplačno objavo fotografij.

© Zavod RS za šolstvo, 2016

ISBN 978-961-03-0337-4

CIP - Kataložni zapis o publikaciji

Narodna in univerzitetna knjižnica, Ljubljana

37.015.3:791.228(0.034.2)

791.5(0.034.2)

ANIMIRAJMO! [Elektronski vir] : priročnik za animirani film v vrtcih in šolah / [avtorji besedil
Andreja Goetz ... [et al.] ; urednika Maja Krajnc in Kolja Saksida ; ilustracije Timon Leder]. - 1. izd. -
El. knjiga. - Ljubljana : Zavod RS za šolstvo, 2016

Način dostopa (URL): <http://www.zrss.si/digitalnaknjiznica/animirajmo/>

ISBN 978-961-03-0337-4 (pdf)

1. Goetz, Andreja 2. Krajnc, Maja, 15.03.1982-
284296960

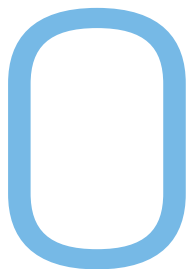
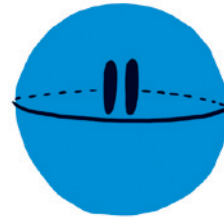


U	Uvod: komu je namenjen priročnik in kako ga uporabljati	5
1	Razvoj slovenskega animiranega filma	13
2	Vloga animiranega filma pri razvoju otroka in mladostnika	29
3	Osnove filma in animiranega filma	39
4	Optične igrače – predhodnice animiranega filma	53
5	Tehnike animiranega filma	63
6	Animirani film v vrtcu in pri pouku	79
7	Ustanove in festivali ter primeri dobrih praks	93
8	Film kot umetnost: smernice za pogovor	117
9	1, 2, 3 ... Animiramo!	131
S	Slovarček	175
L	Priporočena literatura	181
R	Beseda recenzentov	185
P	Priloga	189

U

Za animirane filme lahko rečemo, da nas spremljajo vse življenje. So pomemben množični medij in vsestransko umetniško izrazno sredstvo.

Z njimi se danes srečujemo pogosteje kot v preteklosti, saj so razvoj tehnologij in spremenjeni načini distribucije omogočili večjo dostopnost animiranih vsebin tudi v vsakdanjem življenju. Animirani film je poiskal nove poti do gledalcev, v vzgojno-izobraževalnih procesih se vedno pogosteje uporablja kot umetniški izdelek, pa tudi kot didaktični pripomoček.



Ogledi kakovostnih animiranih filmov priznanih ustvarjalcev ali pa animirani film kot didaktični pripomoček s svojimi raznolikimi, zanimivimi in ustvarjalnimi tehnikami, ki omogočajo obravnavo in obdelavo nešteti vsebin, so se pokazali kot primerni že za predšolske otroke in lahko najdejo svoje mesto v okviru vrtčevskega kurikula. Tudi v osnovnih in srednjih šolah se je tovrstna uporaba animiranih filmov že izkazala kot primerna metoda za vsebinsko povezovanje z močno razlagalno in ustvarjalno vrednostjo. Opažamo, da se pri sodobnih didaktičnih pristopih, ki vključujejo medpredmetno oziroma kroskurikularno povezovanje, v zadnjih letih uporablja tudi animirani film. V Sloveniji so opisane prakse vse pogostejše, vendar večinoma še premalo načrtne in sistematične. Nekatere države, na primer Velika Britanija (programi British Film Institute: 5–19 Film Education Scheme, Into Film idr.), Kanada, Danska in Francija, pa animirani film že dalj časa učinkovito uporabljajo v svojih šolskih programih. Prepričani smo, da bo uporabnost, umetniški pomen ter ustvarjalni in motivacijski potencial animiranega filma tudi pri nas prepoznalo vedno več strokovnih delavcev in ga bodo začeli pogosteje uporabljati pri svojem delu v vrtcih in šolah.

V prejšnjem desetletju je pri nas filmska vzgoja v vzgojno-izobraževalnem sistemu, pa tudi kot prostočasna dejavnost nazadovala, v zadnjih letih pa so se pojavili novi izvajalci programov filmske vzgoje, povezani z animiranim filmom, ki s svojimi kakovostnimi projekti in programi spet odpirajo vrata vrtcev in šol. K razvoju le-teh so poleg vedno bolj prisotnega zavedanja o pomenu filmske vzgoje pomembno prispevali tudi ciljni razpisi za sofinanciranje izvajanja filmskovzgojnih programov.

Animirani film je že našel svoje mesto v učnih načrtih osnovnošolskih programov kot del izbirnega predmeta Likovno snovanje III. Ministrstvo za kulturo je v šolskem letu 2014/15



podprlo izvajanje pilotnega projekta filmske vzgoje Art kino mreže Slovenije,¹ ki je sistematično podpiral tudi programe na področju animiranega filma. Aktivnosti v pilotnem projektu so bile namenjene otrokom in strokovnim delavcem v vzgojno-izobraževalnih zavodih, kar je omogočilo osnovno izobraževanje na področju ustvarjanja in uporabe animiranih filmov v vzgojno-izobraževalnem procesu.

Ob izvajanju programov in projektov s področja animiranega filma v vrtcih in šolah ter v različnih pristočnih dejavnostih smo profesionalni filmski delavci zaznali potrebo po celovitem priročniku o animiranem filmu. K pripravi priročnika so nas dodatno spodbudili pedagogi, ki so opozarjali tudi na nujno potrebno izobraževanje za samostojno delovanje na področju animiranega filma. Ugotovili smo, da so bila v našem prostoru sicer že izdana gradiva s področja animiranega filma v izobraževanju, a niso vsebovala dovolj konkretnih smernic in primerov za uspešno usposabljanje strokovnih delavcev v vzgoji in izobraževanju. S tem priročnikom želimo zapolniti to vrzel.

Priročnik je nastal zaradi potrebe po celoviti predstavitvi vsebin za ciljno občinstvo – vzgojitelje, učitelje, profesorje, mentorje, izvajalce obšolskih in zunajšolskih dejavnosti ter starše –, pa tudi da bi otrokom in mladim ponudili vpogled v to specifično področje in jim omogočili izkušnjo na področju animiranega filma. Upamo, da bodo vsebine tega priročnika pripomogle k sistematični uporabi animiranega filma kot umetniškega dela in učnega pripomočka pri formalnem izobraževanju, pa tudi v pristočnih dejavnostih. Pomanjkanje tovrstnega gradiva so potrdili na Zavodu Republike Slovenije za šolstvo, Ministrstvu za kulturo, Ministrstvu za izobraževanje, znanost in šport ter Slovenskem filmskem centru, javni agenciji Republike Slovenije; s svojimi sodelavci so strokovno usmerjali pripravo priročnika ter omogočili njegovo izdajo.

Pri pripravi priročnika smo sodelovali strokovnjaki s področja filmske teorije in umetnosti, profesionalni avtorji in ustvarjalci animiranih filmov, izvajalci programov, ki v Sloveniji izvajamo programe na področju animiranega filma, ki so predstavljeni v poglavju primerov dobrih praks, pa tudi vzgojitelji, učitelji, profesorji ter visokošolski pedagoški delavci. Velika zasluga za pripravo praktičnih vsebin priročnika gre mentorjem – udeležencem delavnic animiranega filma v preteklih letih, ki so pomembno vplivali na nastajanje praktičnih vsebin. Zahvala za podporo gre še posameznikom in organizacijam, ki s svojim delovanjem pri nas skrbijo za promocijo in razvoj področja animiranega filma ter tako omogočajo strokovno in kakovostno podajanje vsebin širšim ciljnim skupinam, otrokom in mladim.

Prenos predstavljenih vsebin v prakso izobraževalnih institucij bo najboljši pokazatelj uspešnosti projekta, hkrati pa bodo povratne informacije uporabnikov, ki jim je priročnik namenjen, izoblikovale oceno uspešnosti in morebitno potrebo po dopolnitvah in razširitvah gradiv. Avtorji priročnika si želimo čim več primernih pobud, saj bomo le tako izboljševali kakovost in obseg vsebin ustvarjanja ter uporabo animiranega filma.

¹ <http://artkinomreza.si/o-nacionalnem-filmsko-vzgojnem-programu/>



Namen in cilji priročnika

S priročnikom želimo učiteljem in drugim uporabnikom olajšati dostopnost do informacij in postopkov za poučevanje in organizirano vodenje delavnic animiranega filma ter samostojno ustvarjanje. Gradiva, zbrana v priročniku, poljudno predstavljajo tako teoretične kot praktične pristope k animiranemu filmu, s čimer želimo bralcem uporabnikom olajšati vstop na to področje.

Namen priročnika je celovito zajeti in prikazati različne procese, stopnje ustvarjanja ter možnosti uporabe animiranega filma. Vsako izmed poglavij obravnava katero od področij, kot so: animirani film kot umetniško delo, zgodovinski razvoj animiranega filma, tehnike animiranih filmov in postopki njihove izdelave, praktični primeri ustvarjanja animiranih filmov in animirani film kot pedagoško orodje.

V teoretskem delu se bomo najprej sprehodili skozi zgodovino animiranega filma, pri čemer se bomo osredinili predvsem na pomembne premene v razvoju domačega animiranega filma, razmislili bomo o pomenu animiranega filma za otroke in mladostnike, spoznali svet optičnih igrač kot predhodnikov animacije, postregli bomo z združitvijo osnov filmske govorice in njenih zakonitosti ter specifik animiranega filma in predstavili različne tehnike animacije. Posebnost priročnika je, da smo pozornost namenili tudi uvedbi nekatereh ustreznih domačih izrazov za tehnike animacije.

V praktičnem delu priročnika ob predstavitvah izbranih domačih avtorjev in njihovih del ponujamo smernice in napotke za izvedbo filmske projekcije, pospremljene s pogovorom z otroki in mladostniki. Predstavljamo številne primere dobrih praks (po merilih kakovosti in dostopnosti) in delavnice animiranega filma pri pouku (oboje prilagojeno različnim starostnim stopnjam). V sodelovanju s strokovnimi delavci iz vrtcev in šol predstavljamo možnosti umestitve animiranega filma v vzgojno-izobraževalni proces. Na koncu priročnika ponujamo še priročen slovarček in priporočeno literaturo.

Komu je namenjen priročnik in kako ga uporabljati

Priročnik je v prvi vrsti namenjen strokovnim delavcem v vzgoji in izobraževanju, pa tudi izvajalcem neformalnih izobraževanj in delavnic animiranega filma. Dobrodošel pripomoček bo začetnikom in tistim, ki animirani film že poznajo in bi radi nadgradili svoje znanje. V priročniku ponujamo smernice za usposobitev posameznika za samostojno ukvarjanje z animiranim filmom. Mentorjem in pedagoškim delavcem lahko vsebina priročnika služi kot izhodišče za pripravo programov za ustvarjanje animiranih filmov in njihovo didaktično uporabo ali pri dopolnjevanju lastnega znanja o animiranem filmu. V priročniku predstavimo, kako lahko v vrtčevskem in osnovnošolskem programu različne tehnike animiranega filma pokrivajo likovna področja, zaradi izjemne razlagalne vrednosti pa lahko animirani film (tudi v srednji šoli) univerzalno pojasnjuje zahtevnejše koncepte in vsebine na najrazličnejših področjih, lahko tudi medpredmetno povezuje.



Priročnik informira tudi o spletnih mestih, na katerih so predstavljena reprezentativna dela in dejavnosti slovenskih organizacij in javnih zavodov, ki se ukvarjajo z animiranim filmom, organizirajo delavnice in/ali pogovore ob ogledu filma.

Delavnice

Otroci in mladi z aktivnim vključevanjem in sodelovanjem v predstavljenih delavnicah pridobivajo izkušnje na področju animiranega filma ter znanja, povezana s filmsko umetnostjo oziroma umetnostjo animiranega filma, utrjujejo pa tudi znanja, ki so jih pridobili na drugih področjih ali pri posameznih predmetih (npr. geometrijskih teles, abecede, pripovedovanje zgodbe ipd.).

Delavnice vključujejo različne pedagoške pristope: praktično delo in spretnosti, problemski pristop, študijo primerov, zasnovo zgodbe in pripravo zgodborisa, ustvarjanje posameznih elementov – ozadje in liki, snemanje, montažo, opremljanje z zvokom itn. Sestavljajo jih motivacijski in strokovni uvod, ki predstavljata tudi namen delavnice, opis ciljev in potrebnih materialov. Sledijo opisi priprave in natančne razlage dejavnosti praktičnega dela. Vsaka delavnica prikazuje slikovno gradivo poteka delavnice, izvedene v »1, 2, 3 ... Animiramo!«.

Delavnice izvajamo lahko v učilnici ali večnamenskem prostoru vrtca, osnovne in srednje šole ali pa v kulturni ustanovi.

Pri vsaki delavnici je opisano, kakšen material potrebujemo za njeno izvedbo. Izvajalci lahko obseg in potek nekaterih delavnic prilagajajo potrebam in starosti otrok oziroma mladostnikov, kar je v priročniku ustrezno navedeno. V razdelku Opombe v sedmem (primeri dobrih praks) in devetem (delavnice) poglavju so predstavljene možnosti za nadgradnjo delavnice. Delavnice lahko poljubno povežemo tudi z drugimi predmeti in področji (kroskurikularno oziroma medpredmetno povezovanje). Mentorje /pedagoške delavce opozarjamo, da morajo pri izvajanju delavnic otroke opozoriti na avtorske pravice in dovoljene načine uporabe.



Ob vsaki delavnici je navedena zahtevnost izvedbe, ponazorjena s simbolom koluta.

Simbol	Pomen
	Delavnico lahko vodi učitelj z osnovnim znanjem. Osnovno znanje pomeni, da je učitelj prebral priročnik Animirajmo! ali se je udeležil usposabljanja za pedagoge.
	Delavnico lahko vodi učitelj z nadaljnjim znanjem. Nadaljnje znanje pomeni, da je učitelj že izvedel delavnico v različnih tehnikah in ima ustrezne izkušnje in znanja.
	Delavnico lahko vodi učitelj, ki ima profesionalno znanje. Profesionalno znanje pomeni, da se učitelj mentor profesionalno ukvarja z animiranimi filmi oziroma je izvedel veliko delavnic v različnih tehnikah in ima večletne izkušnje.

Pri zahtevnejših delavnicah priporočamo sodelovanje strokovnjakov s področja animiranega filma.

Pri izvajanju delavnic mora biti na prvem mestu zagotovljena varnost otrok. Delavnice, pri katerih uporabljamo ostre predmete ali toplotne pištole za lepljenje, so označene s simbolom škarij.



Posamezni načini snemanja (pred kamero in pod njo) so pri delavnicah, ki vključujejo snemanje s kamero ali fotoaparatom, primerno poudarjeni.

Pri izvedbi nekaterih delavnic je treba poskrbeti za ustrezno prilagoditev vsem otrokom/učencem/dijakom v skupini/razredu glede na njihove sposobnosti in znanje.

Dodatna pojasnila in napotki za uporabo priročnika

Določene besede v tem priročniku uporabljamo tudi posplošeno.

- **Otrok, učenec/učenka, dijak/dijakinja**
Pogosto uporabljamo samo besedo otrok ali samo učenec, čeprav mislimo pri tem na vse predšolske otroke, učenke in učence osnovne ter dijake in dijakinje srednje šole.
- **Strokovni delavci/delavke**
Beseda učitelj v tem besedilu pogosto označuje vse strokovne delavke in delavce v vzgojno-izobraževalnem procesu, tj. vzgojiteljice in vzgojitelje, učitelje in učiteljice, profesorice in profesorje, mentorice in mentorje različnih dejavnosti.



- ***Vrtec/osnovna šola/srednja šola/vzgojno-izobraževalni zavod***
Beseda šola v tem besedilu praviloma označuje vse vzgojno-izobraževalne zavode.
- ***Strokovni delavci v kulturnih ustanovah/umetniki/ustvarjalci/kulturni delavci***
Naštete posamezne besede v tem besedilu označujejo vse strokovne delavce v kulturnih ustanovah, umetnike in ustvarjalce.
- ***Učilnica/igralnica***
Beseda učilnica v tem besedilu praviloma označuje tudi igralnico v vrtcu oziroma prostor v ustanovi, v kateri izvajamo delavnico.

Zapisi filmov

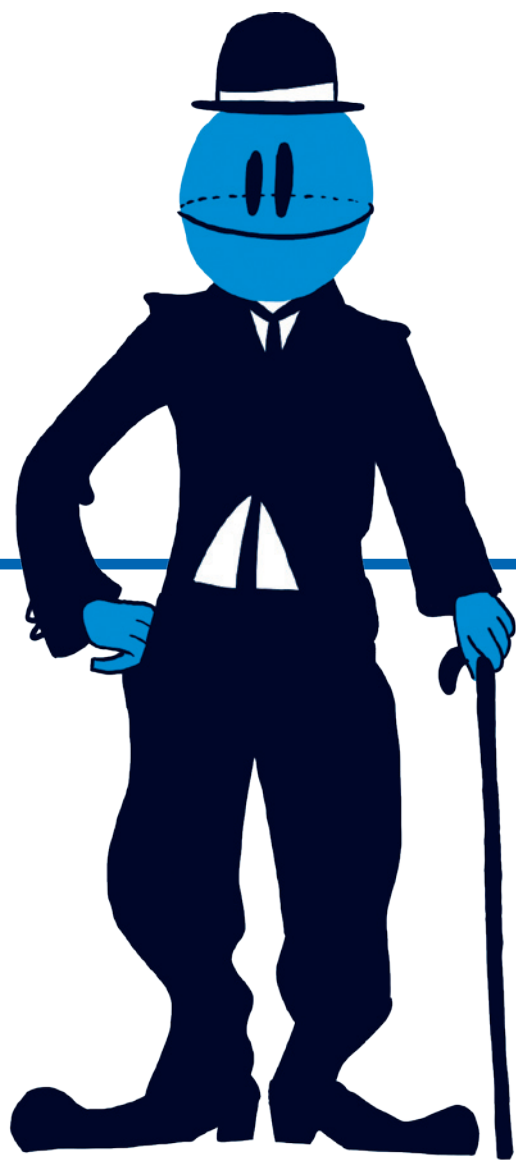
Pri prvem zapisu filma navajamo slovenski prevod dela, v oklepaju pa izvirni naslov in letnico, pri vseh nadaljnjih navedbah pa le slovenski prevod naslova; če avtor filma ni posebej omenjen, je tudi njegovo ime navedeno v oklepaju. Ob avtorjih v oklepaju zapisujemo letnico rojstva takrat, ko želimo to poudariti glede na vsebino.

Pri zapisih posameznih strokovnih izrazov v oklepaju zapisujemo še tuje poimenovanje.

Veliko užitkov v svetu animiranega filma!



1.



**Razvoj slovenskega
animiranega filma**

V tem besedilu bomo poskušali estetsko ovrednotiti razvoj (predvsem) slovenskih animiranih filmov. Animirani film je filmska zvrst oživljanja/animiranja risb, lutk, kolažev, predmetov in drugih živih ali neživih stvari, posnetih v tehniki sličica za sličico s filmsko ali video kamero, (digitalnim) fotoaparatom ali ustvarjenih s pomočjo računalnika ter z minimalno frekvenco sosledja gibanja petindvajsetih sličic na sekundo. Če se prepletata animirana in igrana filmska forma, mora animirani del obsegati več kot petdeset odstotkov produkcije, da film lahko uvrstimo v zvrst animiranega filma.



Miška Miki velja za enega najpopularnejših likov risanega filma.

V ečina si vsaj približno predstavlja, kako nastaja animirani film, zelo malo ljudi pa ve, kako se je zgodovinsko razvijal. Predhodnice filma in animacije, kot ju poznamo danes, so bile preproste optične igrače. Pred iznajdbo kinematografa meja med filmom in animacijo ni bila natančno določena, saj so bile sličice na optičnih igračah bodisi fotografije gibanja bodisi risbe.

Prvi, ki mu je uspelo ustvariti resnične gibljive slike, je bil Émile Reynaud, ki je risane risbe projiciral na trak s pomočjo *praksinoskopa*¹. Ko se je pojavil kinematograf bratov Lumière, je zamrlo zanimanje za Reynaudove animacije. Animacija je spet postala aktualna šele leta 1906, ko je J. Stuart Blackton ustvaril *Smešne izraze zabavnih obrazov* (Humorous Phases of Funny Faces, 1906). Šlo je za postopno dorisovanje faz gibanja s kredo na tablo: na tabli se je izrisal obraz, ki se je nato spačil. *Smešni izrazi zabavnih obrazov* so prvi primer animiranja *sličice za sličico* (angl. *frame by frame*). Prvi pripovedni animirani film je bil *Mali Nemo* (Little Nemo, 1911) ameriškega umetnika Winsorja McCaya. V risanki nastopa nekaj rahlo grotesknih, komičnih likov, ki nagajajo drug drugemu. Film *Mali Nemo* vsebuje približno sedem minut igranega uvoda, v katerem McCay predstavi, koliko sličic je potreboval za tri minute animacije. Hkrati se je razvijala tudi tehnika *piksilacije* (animiranje fotografiranih ljudi). Prvi znani film te vrste je *Zakleti hotel* (The Haunted Hotel, 1907) J. Stuarta Blacktona.

V ZDA je animirani film relativno hitro postal popularen. Zaradi tega so večji ameriški filmski studii začeli z redno proizvodnjo risank, ki jih je več animatorjev serijsko izdelovalo v produkcijski verigi. V dvajsetih letih dvajsetega stoletja je producentka Margaret Winkler Mintz producirala animirane filme iz serije *Mut in Jeff* (Mutt and Jeff), prve Disneyjeve poskuse in dela bratov Fischer. Prav onadva sta v tridesetih letih zaslovela s serijo risank o mornarju Popaju za produkcijsko hišo Paramount. Toda pravi preboj v studijskem sistemu animacije je naredil Walt E. Disney. Mladi Disney je s prijateljem Ubom Iwerksom v dvajsetih letih ustanovil produkcijsko hišo, ki je producirala igrano-animirane serije z likom Alice iz čudežne dežele v glavni vlogi. Leta 1927 je Iwerks narisal lik, ki je spremenil razvoj animacije in filma ter se tako zapisal v svetovno zgodovino. To je bila miška Miki, ki je Disneyjev studio spremenila v globalno tržno znamko.

Producent Disney je postavil temelje tudi za t. i. studijski način animiranja. Zaposlil je množico odličnih animatorjev, ki so v studiih prerisovali vsak po en kader risanke. Ta način so v tridesetih letih dvajsetega stoletja povzeli tudi vsi drugi veliki studii, ki so tako mesečno producirali risane serije. Vsak veliki studio je imel svojo risano zvezdo. Studio MGM (Metro-Goldwyn-Mayer) je imel Toma in Jerryja, Warner Brothers Loony Toons, Columbia Petra Detla (Woody Woodpecker) itd. Disney je poleg drugih inovacij vpeljal tudi celovečerni format animiranega filma. Prvi film te vrste je bil *Sneguljčica in sedem palčkov* (Snow White and the Seven

Dwarfs, 1937). *Sneguljčici* so kmalu sledili še drugi celovečerni animirani filmi *Ostržek* (Pinocchio, 1940), *Slonček Dumbo* (Dumbo, 1941), *Fantazije* (Phantasies, 1939–1946); ta format so začeli uporabljati tudi drugi studii.

Norman McLaren je zgodovinsko gledano pionir eksperimentalnega filma. Ko je v štiridesetih letih emigriral iz Škotske v Kanado, je uvedel tudi novo tehniko animacije – **praskanje na film**. Z različno močnimi rezi v neposnet filmski trak je lahko ustvaril črte različnih barv. Čeprav se je v življenju ukvarjal z različnimi tehnikami filma in animacije in bil pri mnogih zelo uspešen, ga nekateri cenijo prav zaradi nove tehnike – praskanja na film.

Izstopala je hrvaška, predvsem zagrebška šola animiranega filma. Le kdo se ne spomni legendarnega *Profesorja Baltazarja* (Professor Balthazar, 1967–1978) in drugih čudovitih risank zagrebških avtorjev? Zagreb film je bil ustanovljen leta 1953, leta 1956 pa so ustanovili studio, namenjen animaciji in risanemu filmu. Leta 1958 so na filmskem festivalu v Cannesu poželi prvi mednarodni uspeh. Ustvarjalci Zagreb filma so najprej ustvarjali propagandne filme, kasneje so se začeli ukvarjati s kratkimi animiranimi filmi. Njihovi najbolj znani animatorji so bili Nikola Kostelac, Zlatko Grgić, Boris Kolar in seveda Dušan Vukotić. Ta je leta 1962 prejel oskarja za kratki risani film *Surogat* (1961). To je bil prvi neameriški oskar za animacijo. Zlatko Grgić je oče enega komercialno najbolj priljubljenih likov Zagreb filma *Profesorja Baltazarja*, ki s svojimi izumi na nenavaden in smešen način vedno reši vse težave. Serijo so na drugem programu hrvaške nacionalne televizije predvajali v letih 1967 do 1978, vedno znova pa jo obujajo v kinih, televizijskih retrospektivah in na novih DVD izdajah. Zagreb film še vedno deluje in tradicijo velikih mojstrov animacije prenaša na prihodnje generacije.



Profesor Baltazar

Animirani film na sončni strani Alp

Slovenski animirani film je bil v petdesetih letih prejšnjega stoletja deležen določenih institucionalnih razvojnih smernic, danes pa je na žalost prepuščen stihijskemu razvoju. Samo trdna volja ter ljubezen do medija, ki so jo gojili posamezni avtorji, sta lahko vplivala na razvoj našega animiranega filma. Zgodovina slovenskega animiranega filma je povezana z delom posameznih avtorjev.

Za razliko od Zagreba, kjer se je v petdesetih letih zbrala homogena skupina avtorjev, ki so začeli pisati moderno zgodovino svetovnega avtorskega animiranega filma, Ljubljani ni uspelo ustvariti takih produkcijskih razmer, ki bi lahko sledile razvoju animacije v sosednji republiki. Slovenski avtorji se v tistem času niso uspeli uveljaviti v tujini tudi zaradi dejstva, ker so lutkovni animirani filmi ostajali na ravni tradicije gledališkega lutkarstva, ki je bilo namenjeno predvsem otroškemu občinstvu in ni vnašalo eksperimentalnih rešitev v grafično in vsebinsko podobo. Verjetno je tudi to eden izmed razlogov za postopno opuščanje lutkovno animirane produkcije.



Animirani film je bil v primerjavi z igranim filmom v Sloveniji od vsega začetka manj pomemben in je, kot je v katalogu 29. festivala jugoslovanskega dokumentarnega in kratkometražnega filma ugotovil Toni Tršar, »samo živel v senci problemov 'velike' filmske proizvodnje«.



7 na en mah

Rojstvo animiranega filma in Triglav film

Profesionalni začetki animiranega filma v Sloveniji so temeljili izključno na lutkovnem animiranem filmu. Glede na tradicijo lutkovnih gledališč pri nas to niti ni tako nenavadno. Vprašanje je, ali bi danes lahko pisali o tradiciji slovenske lutkovne animacije, če se Saša Dobrila ne bi po vrnitvi iz Prage lotil izdelave scenarija, lutk in scene za svoj filmski prvenec *7 na en mah* (1952). Čeprav film tako v vsebinskem kot tudi v pogledu oblikovanja lutk (te so preveč podobne češkemu modelom) ne prinaša presežkov, je pomembno že dejstvo, da je Dobrila s polprofesionalno ekipo sodelavcev, z minimalnimi sredstvi in amatersko tehniko leta 1952 uspel

dokončati prvi slovenski profesionalni animirani film. Od leta 1952 do leta 1968 so v lutkovnem oddelku Triglav filma ustvarili 26 animiranih lutkovnih filmov. Nadaljnjo rast je zaviralo pomanjkanje delovnih prostorov, nezadostna tehnična oprema, nezanimanje dramaturškega oddelka za pripravo kakovostnih scenarijev, predvsem pa pomanjkanje vizije za razvoj specifičnega slovenskega lutkovnega animiranega filma. Leta 1959 je Triglav film ustanovil poseben lutkovni oddelek, ki je poskrbel za redno in načrtno proizvodnjo.

Konec petdesetih let prejšnjega stoletja se kot režiserji animiranih filmov predstavijo Mile de Gleria, Zvone Sintič in Črt Škodlar, pozneje pa še Dušan Povh, Janez Menart, Dušan Hrovatin in drugi. Čeprav njihovi začetni filmi niso dosegli večjih mednarodnih uspehov, so bili s to generacijo postavljeni temelji za razvoj slovenskega animiranega filma. Začetek nepretrgane proizvodnje je vplival tudi na dvig kakovosti posnetih filmov. Med animatorji moramo izpostaviti predvsem Dušana Hrovatina, ki je sodeloval pri nastanku vseh lutkovnih animiranih filmov v produkciji Triglav filma (11 filmov!). Vse je kazalo, da se bo začela »ljubljska šola lutkovne animacije« vse bolj profesionalizirati, toda vodstvo Triglav filma očitno ni imelo jasne razvojne vizije pa tudi ne trdnega stališča, kaj naj bi lutkovni film sploh bil. Triglav film se je postopoma integriral v Viba film in s tem je pri nas za dolga leta zamrla tudi zvrst animiranega lutkovnega filma.

Viba film – Poljaki in Zagrebčani v Ljubljani

Leta 1955 je bilo ustanovljeno podjetje Viba film, in sicer kot podružnica UFUS-a (Udruženje filmskih umetnikov Srbije). Že leta 1957 v produkciji Viba filma nastaneta dva

lutkovna animirana filma – reklamni lutkovni film *Dinar na dinar* Zvoneta Sintiča in *Otok* Saše Dobrile. Kasneje Viba film opusti proizvodnjo lutkovnih animiranih filmov in se usmeri predvsem v risane animirane filme.

Produkcija risanih animiranih filmov je bila pri Viba filmu organizirana le občasno. Redna proizvodnja pravzaprav nikoli ni stekla. Miki Muster je tako zaradi neurejenih produkcijskih razmer dokončal samo tri filme. Zato so se pri Vibi odločili avtorsko pomoč iskati v tujini. Obdobje med letoma 1964 in 1973 so zaznamovala predvsem številna gostovanja; avtorji Miroslaw Kijowicz, Branko Ranitović, Zdenko Gašparović, Milan Pintarić, Zlatko Grgić, Witold Giersz in drugi so ustvarjali slovenske risane filme.

Eden prvih, ki je s svojim znanjem in izkušnjami obogatil slovenski animirani film, je bil hrvaški avtor srbskega rodu, režiser in scenarist **Branko Ranitović**. Ranitović je v šestdesetih in sedemdesetih letih režiral animirane filme za različne producente iz različnih središč nekdanje Jugoslavije in tako širil izkušnje ter estetiko »zagrebške šole animiranega filma«. Na njegovo povabilo sta v Ljubljano prišla tudi priznana zagrebška avtorja animiranih filmov Zdenko Gašparović in Zlatko Grgić. Filma *1 + 1 = 3* (1967) in *Cvet* (1968), nastala v soavtorstvu Ranitovića in Gašparovića, ter *Kovček* (1968), ki ga je Ranitović ustvaril z Grgićem, pomenijo vrhunec profesionalnega dela studia Viba film. Posebnost filma *Kovček* je vpeljava grafičnega eksperimentiranja v animacijo. Dvodimenzionalna risba v ploskovitem prostoru je preprosta, brez detajlov. Uporabljena je le črna črta, ki obrisuje stilizirane človeške like. Posebna mednarodna pozornost je bila namenjena tudi filmu *1 + 1 = 3*, ki je prav tako pokazal nekatere tehnične inovacije. Film je izdelan na papirnatih folijah s tušem in ogljem, kar daje za razliko od tradicionalnega načina (risba na celuloidnih folijah) risbi lahkotnost, navidezen značaj improvizacije in lepoto preproste poteze.

Kljub mednarodnim uspehom gostovanje zagrebških avtorjev ni neposredno vplivalo na dvig kakovosti filmov domačih avtorjev. Težava je bila v tem, da so večji del ekipe običajno sestavljali zagrebški sodelavci in tako domači strokovnjaki niso dobili prave priložnosti za pridobivanje izkušenj ob delu z mednarodno pomembnimi avtorji.

Ljubljanskemu vabilu sta se sredi oziroma konec šestdesetih let odzvala tudi slavna poljska avtorja Miroslaw Kijowicz in Witold Giersz, že nekaj let pred tem pa je za Triglav film poljski avtor ruskega rodu Edward Sturlis dokončal lutkovni animirani film *Klativitez* (1962). Kijowicz in Giersz sta s svojimi filmi v Slovenijo prinesla svež avtorski pristop, vendar nista odločilno vplivala na delo slovenskih avtorjev.

Edini domači avtor, ki je aktivno sodeloval z obema Poljakoma kot scenarist in režiser pri filmih *Brodolomci* (1968), *C'est la vie* (1968) in *Orden* (1969), je bil Milan Ljubić². Bil je tudi glavni »krivec« za navezavo stikov s poljskimi avtorji.

² Milan Ljubić se je rodil v Tuzli in se leta 1948 preselil v Ljubljano. Tu je dokončal osnovno šolo in gimnazijo, nato pa se je vpisal na Akademijo za igralsko umetnost v Ljubljani, na kateri je diplomiral kot prvi diplomant iz filmske režije.



Avtorji vizionarji: Dobrila, Muster in Škodlar

O delu in liku **SAŠE DOBRILE** je ohranjenih le malo zapisov in dokumentov. Rojen je bil v Ljubljani, kjer je končal tudi osnovno in srednjo šolo ter vpisal študij arhitekture. V času druge svetovne vojne je prekinil študij in leta 1948 diplomiral iz arhitekture na Karlovi univerzi v Pragi, pozneje pa v Ljubljani še iz umetnostne zgodovine. Na Češkem se je seznanil tudi s tehnikami in triki lutkovne animacije, ko je stažiral – najverjetneje pri filmu *Cesarjev slavček* (Císařův slávik, 1948) – pri enem najuspešnejših avtorjev lutkovnega animiranega filma Jiříju Trnki. Preden si pogledamo Dobrilov opus lutkovnih animiranih filmov, velja vsaj omeniti, da je ustvaril tudi mnogo stripov.³

Vitez in koš (1952), njegov drugi film, je hkrati tudi drugi slovenski animirani film. Nastajal je vzporedno z njegovim že omenjenim *7 na en mah*, a je dejansko pomenil velik napredek. Dobrila ga je posnel po lastnem scenariju o dečku, ki preveč bere fantazijske romane in se posledično znajde v tridimenzionalnem svetu svojih knjižnih junakov. Film zaznamujejo stilizirana scenografija, izvirne lutke in njihova odlična animacija, zanimiv pa je tudi zato, ker se lutkovna animacija izmenjuje z igranim filmom. Za kamero je tokrat stal Mile de Gleria, ki je pozneje večkrat sodeloval z Dobrilo in tudi sam uspešno režiral dva animirana filma. *Brihtne buče* (1957) so nastajale pod delovnim naslovom Štirje telebani. Gre za lutkovno verzijo ponarodelih zgodb o Butalcih Franeta Milčinskega, lutke je izdelala Ajša Pengov, za kamero pa se je poskusil uspešni slovenski snemalec Ivan Marinček. *Najlepši cvet* (1957) je prvi jugoslovanski barvni lutkovni animirani film. V zgodbi nastopajo antropomorfni živalski liki, scena je cvetoča pokrajina v živih barvah in v ozadju so naslikane gore. Rože, voda in oblaki so prikazani realistično. Kadri se pogosto menjavajo. Gibanje figur je počasno, če izvzamemo migetanje kril čebele in trota, ki sta detajlno izdelana. Čebela, pozitiven lik, je izrazito živih, toplih barv in ljubkih potez, medtem ko je trot, ki jo hoče pogubiti, črn z negativnim izrazom obraza. Gibanje figur je malce okorno, vendar kakovostno izvedeno. *Otok* (1957) je humoristična parafraza Robinzona na samotnem otoku. Pri izvedbi je Dobrila ponovno uspešno sodeloval z de Glerio.

Bongo (1958) je morda Dobrilov stilno najbolj dovršen film. Po zgodbi Žarka Petana, originalni glasbi skladatelja Daneta Škerla in domiselni scenografiji Mirka Lipužiča je Dobrila režiral in animiral nadrealistično, v afriško plemensko skupnost postavljeno bajko o razvajanem prestolonasledniku. Lutkovna scena je narejena zelo domiselno. Zgodba se odvija v afriški vasi. Pravo afriško vzdušje nam pričarajo glasba, ples, gibanje in izvirno oblikovane lutke. V filmu najdemo tudi skrite družbenokritične motive, predvsem na račun dekadentne zahodne družbe.

V *Motoritisu* (1959), za katerega je leta 1960 na filmskem festivalu v Pulju prejel nagrado za animacijo, in v delu *Pepe išče stanovanje* (1960) se Dobrila s pomočjo Mirka Lipužiča, ki je ustvaril lutke (ena izmed njih – Bučko – se pojavi tudi v kasnejših filmih) in miniaturno scenografijo stare Ljubljane, dotakne tem in asociacij iz sodobnega življenja. *Robot* (1960) in *Venera* (1961) pripovedujeta futuristično znanstvenofantastično zgodbo.

³ Glej Prassel, Igor (2012). *Filmografija slovenskega animiranega filma 1952–2012*. Ljubljana: Slovenska kinoteka.

S filmom *Naredi si sam* (1976) je Dobrila sklenil svoje delo pri animiranem filmu. Njegova želja je bila, da bi s svojim zadnjim filmom ponovno poskušal oživiti načrtno produkcijo slovenskega animiranega lutkovnega filma, vendar mu to ni uspelo. Kljub temu je Saša Dobrila tudi v svetovnem merilu zapustil pomemben avtorski opus.

MIKI MUSTER, največji klasik slovenskega stripa in animiranega filma, je zaslovel kot avtor Zvitorepca, najpopularnejšega slovenskega stripa. Velik del svojega ustvarjalnega življenja je Muster posvetil animiranju lastnih in tujih risb. Svoj slog je pilil ob animaciji televizijskih reklam. Prvi lik, ki ga je poskusno animiral, je bil prav Zvitorepec, v začetku šestdesetih let dvajsetega stoletja pa je za Viba film ustvaril tri animirane mojstrovine: *Puščica* (1960), *Kurir Nejček* (1961) in *Zimska zgodba* (1962).

Puščica je prvi slovenski risani film. Barvni film ima ploskovito abstrahirano ozadje, figure so poenostavljene in se okorno gibljejo po prostoru, saj se premikajo le njihovi udje. Uporabljene so temne barve, predvsem odtenki modre. *Kurir Nejček* se odlikuje po odlični animaciji, risba in barve so zlate v celoto. Ozadje (pokrajina in gozd) je detajlno izrisano in večbarvno. Veliko kadrov je daljših, kar umiri zgodbo. Za razliko od realističnega ozadja so figure ploskovno naslikane in imajo podobno kot Disneyjeve velike glave in oči. Tudi v *Zimski zgodbi* Muster sledi disneyjevskemu slogu in ta je še bolj dodelana kot njegova prejšnja risana filma. Animirano živalsko telo ima človeške lastnosti. V filmu je mnogo detajlov, scene se pogosto menjajo.

Želja po raziskovanju in ustvarjanju avtorskega risanega filma je Mustra vodila v Nemčijo. Leta 1973 je postal animator risanih serij pri Bavaria filmu v Münchnu, sredi sedemdesetih let dvajsetega stoletja pa je začel sodelovati z argentinskim karikaturistom Guillermom Mordillom, ki je Mustro po uspešno prestani avdiciji zaupal ekskluzivno licenco za animiranje njegovih izvirnih likov. Tako je nastala serija štiristotih do enominutnih risanih filmov, v skupni dolžini tristo minut. Serija je imela izreden uspeh po vsem svetu. Čeprav v filmski špici Mustrovo ime ni navedeno – vse zasluge za realizacijo so šle Mordillu, ki je ustvaril lik, ter producentu serije –, je Mustrova avtorska vloga jasna. Bil je avtor scenarijev, animacije, kopiranja in slikanja ozadij, le barvali in snemali so drugi. V Nemčiji je kot ustvarjalec sodeloval tudi pri seriji animiranih filmov o pustolovščinah nemškega Sherlocka Holmesa – *Nick Knatterton* (1977) – in seriji *Oma bitte kommen* (1977–1978).

ČRT ŠKODLAR je svojo ustvarjalno pot začel pri petnajstih letih, ko se je kot amater pridružil Mestnemu lutkovnemu gledališču. Osnove lutkovne animacije mu je posredoval prvi slovenski filmski lutkar Saša Dobrila, v film in filmsko animacijo sta ga uvajala tudi snemalec Marjan Pfeifer in režiser Boštjan Hladnik. V drugi polovici petdesetih let dvajsetega stoletja je začel svojo ljubezen do lutk spreminjati v izjemne filmske dosežke. Že s prvim animiranim filmom *Rondo* (1959) je dokazal svoj avtorski potencial. Ko je napisal



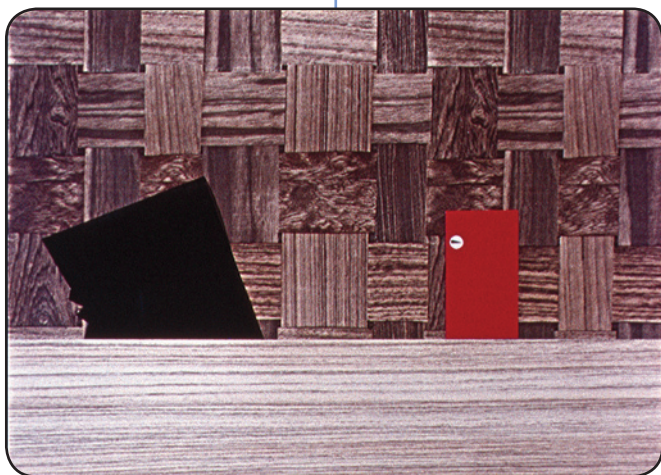
Puščica je prvi
slovenski risani film.



scenarij, sta mu koreografijo za film naredila Pia in Pino Mlakar, balet so posneli na črno-beli film, nato pa je animiral sličico za sličico. S tem filmom je Škodlar želel izpostaviti kontrast med mrtvo materijo, to je figurico iz lesa, in življenjem, ki ga vdahne človekova oziroma animatorjeva roka. Avtor je uspešno dokazal, da je gibanje lutke lahko mnogo bolj tekoče, mehko in gladko, kot so prakticirali do tedaj. V svojem drugem in tretjem filmu – *Zaspane* (1959) in *Čigavo je pismo* (1959) – je z grotesknim pretiravanjem lutkovnih figur poudaril humornost animacij.

Poseben zgodovinski pomen velja pripisati dvema eksperimentalnima filmoma, s katerima je Škodlar v takratno slovensko animatorsko sceno vnesel revolucionarni pristop in avtorsko svežino. Njegovo poseganje po blagih znanstvenofantastičnih elementih je

Sintetični humor



Študent

razvidno že iz njegovega scenarija za lutkovno animacijo Iva Lehpamerja *Anno 3003* (1962), v katerem se poigra z vizijo človeštva v dobi robotov in avtomatike, emocije med nasprotnima spoloma pa na srečo še vedno obstajajo. S prvim pravim eksperimentalnim filmom *Jutro, jezero in večer v Annecyju* (1965) je Škodlar vizualiziral svojo drugo veliko ljubezen – glasbo. Animacija je očarljiva zaradi neverjetne občutljivosti, s katero je Škodlar vsak ton predstavil s kombinacijo različnih likov, barv in oblik, ki se spreminjajo tako ubrano in harmonično, kot orkester izvaja skladbo. Poskušal je doseči sinhronizacijo med glasbo in dogajanjem na platnu in ustvaril čudovit eksperiment z glasbo – poskus prevajanja glasbe v jezik vizualnih podob. *Sintetični humor* (1967) je Škodlarjev drugi eksperimentalni film. Poglavitni namen animacije je pri gledalcih izzvati smeh, to pa avtor poskuša doseči s pomočjo komičnih prizorov, v katerih glavno vlogo igrajo barviti abstraktni liki. Za humor je pomembna zvočna podoba filma, pri kateri toni in emotivni nastavki glasov določajo karakterizacijo in vrednotenje nastopajočih likov.

Domači avtorski film

Morda bi lahko postavili za mejnik rojstva sodobnega avtorskega animiranega filma pri nas leto 1975, ko je **KONI STEINBACHER** za Viba film posnel film *Študent* in zanj začel prejemati pomembne nagrade na domačih in mednarodnih festivalih animiranega filma.

Avtorska produkcija risanega animiranega filma se je začela v sedemdesetih letih dvajsetega stoletja uspešno razvijati na področju amaterskega in celo otroškega filma. Eden izmed glavnih mentorjev te ustvarjalnosti je bil akademski slikar, ilustrator, filmski

ustvarjalec in pedagog ter publicist **TONE RAČKI**. Na Srednji šoli za oblikovanje in fotografijo v Ljubljani je vodil krožek filmske animacije, poleg tega pa tudi številne delavnice animiranega filma. Njegova vloga je pomembna tudi s teoretskega vidika, saj je kot eden redkih slovenskih animatorjev objavljala besedila o animiranem filmu, med njimi je najbolj pomembna serija poučnih člankov v reviji za lutkovno kulturo *Lutka* v letih 1971 in 1972. Leta 1982 je Rački režiral in animiral film *O samoupravljanju* – satirični animirani poskus kratke razlage osnovnih pojmov samoupravljanja. Ob Račkem sta bila na področju filmske pedagogike najbolj dejavna Mirjana Borčič, ki je dolga leta vodila filmsko-vzgojne dejavnosti v ljubljanskem Pionirskem domu, in Koni Steinbacher. Ta je skupaj z mladimi filmskimi navdušenci leta 1970 ustanovil Atelje animiranega filma (AAF) Koper in tudi sam začel ustvarjati filme. Člani koprškega AAF, med njimi so bili najbolj dejavni in uspešni prav Steinbacher, **JANEZ MARINŠEK** in **BORIS BENČIČ**, so prejeli glavne nagrade na festivalih amaterskega filma, ki jih je bilo v tistem času po Jugoslaviji in v tujini zelo veliko. Nagrajeni so bili filmi *Govornik* (1970), *Figov list* (1971), *Superman* (1972) in *Koeksistenca* (1973). Boris Benčič je s Steinbacherjem kot scenograf sodeloval pri petih filmih, sam pa je režiral dva animirana filma – *Komar* (1986) in *Copy* (1987). Z igrano-animiranim filmom *Copy*, koreografiranim sosledjem fotokopij lastnega obraza, je Benčič ustvaril enega najbolj referenčnih slovenskih eksperimentalnih animiranih filmov.

BOJAN JURČ je akademski slikar, ki se je posvetil risanemu filmu. Kmalu po diplomi se je zapisal med filmske ustvarjalce, posnel je nekaj namenskih filmov, po študijskem bivanju na Danskem pa se je začel ukvarjati z animiranim filmom za otroke in odrasle. Skoraj celotni opus Jurčevih risank se opira na literarne predloge. Konec sedemdesetih let dvajsetega stoletja je po literarni predlogi in scenariju Slavka Pregla pripravil deset enominutnih filmov in jih zbral v seriji *Basni* (leta 1989 začne ustvarjati nove *Basni*, ki jih spomladi 1992 sklene z novo serijo trinajstih filmov). Tudi za drugo serijo, *Zgode na dvoru kralja Janeza* (1981), je scenarij po lastni literarni predlogi priredil Slavko Pregl. Leta 1982 je bil film *Srečanje z zadovoljnimi ljudmi* iz te serije uvrščen v tekmovalni program svetovnega festivala animiranega filma Animafest v Zagrebu, sodeloval pa je tudi na drugih festivalih v tujini. Avtorjev ustvarjalni presežek se kaže v samosvojem, nenavadnem načinu obravnavanja človeških slabosti.

Avtor, ki je opozoril nase na največjih svetovnih festivalih, je **ZDRAVKO BARIŠIČ**. Po izobrazbi inženir je že v mladih letih vzljubil likovno upodabljanje. Kot samouk se je najprej preskušal v grafiki, tuširanju in slikanju z oljem, pozneje je prešel tudi na strip. Od leta 1986 se ukvarja s filmsko animacijo. Prejel je dve veliki medalji na Festivalu jugoslovanskega dokumentarnega in kratkometražnega filma v Beogradu, s filmom *Oblast* (1987) pa je leta 1988 na berlinskem filmskem festivalu kot edini slovenski avtor animiranega filma prejel zlatega medveda. V filmu je uporabljena kolažna tehnika, simboli so izrezani in nalepljeni v knjigo, ostalo je animirana črta in piksilirana avtorjeva roka, ki jo riše. Za ponazoritev Barišičevega načina ustvarjanja nam kot dober primer služi tudi njegov film *Prilagajanje* (1986), ki občutljivo prikazuje človekovo lastnost prilagajanja. Jata ptic je simbol, s katerim skuša avtor opozoriti na protislovnost prilagajanja in neprilagodljivosti. Človek se odziva na okolje, saj ga to eksistenčno ogroža v njegovem temelju, sčasoma se nanj



odziva samo z arhetipskimi obrazci. Večina Barišičevih filmov postavlja v ospredje onto-loške teme.

Pregled slovenskih avtorjev srednje generacije končujemo z **MARJANOM MANČKOM**. Med študijem se je preživljal z risanjem karikatur za domače in tuje časopise ter revije. Manček je eden redkih slovenskih likovnih ustvarjalcev, ki poleg knjižne ilustracije goji tudi ljubezen do stripa in animacije. Njegov največji dosežek na tem področju je strip *Dajnomir in Miliboža*, ki ga je kar devet let objavljala v mesečniku za osnovnošolce *Kurirček* (izbor teh stripov najdete v knjigi *Hribci kremeniti*; izšla je leta 2011 pri Forumu Ljubljana) in se z njim zapisal v zgodovino slovenskega stripa. Omenjeni strip je avtorju služil tudi kot podlaga za risbo in scenarij pri njegovi animirani seriji »za male in velike« *Hribci* (1993). Gre za hudomušno basensko pripoved o vsakdanjem življenju v praskupnosti. Glava družine je Dajnomir, njegova žena Miliboža je prava poglavarka družine, nastopajo še njun sinček Milimir ter legendarna Putka in druge epizodne živali. Risba na foliji teži k realnosti, oblike in akvarelne barve predmetov v ozadju pa so zelo naravne. Človeški in živalski liki so abstrahirani, kar je razumljivo zaradi večkratnega pojavljanja v različnih pozah v filmu. Leta 1981 so v koprodukciji Zagreb filma in DDU Univerzum iz Ljubljane posneli otroški risani film *Zimska želja*, za katerega je Manček pripravil scenarij in glavno risbo, režiral in animiral pa ga je zagrebški animator Leopold Fabiani (med drugim je animiral tudi z oskarjem nagrajeni film Dušana Vukotića *Surogat*). V isti koprodukciji je nastalo tudi *Ogledalce* (1985); Manček je tudi tokrat zrisal glavne like ter po basni Grigorja Viteza priredil scenarij. Delo je animiral in režiral Pavao Štalter, eden največjih avtorjev slovi-te zagrebške šole animiranega filma in glavni risar serije *Medved Bojan* (1978–1998). Izkušnje, ki si jih je Manček pridobil v sodelovanju z zagrebškimi kolegi, je dobro izkoristil pri svojem nadaljnjem delu. *Zavetje* (1983), *Po delu počitek* (1983), *Ljubo doma* (1985), predvsem pa *Na liniji* (1989) so lep dokaz, da Marjan Manček ne ustvarja izključno za otroško občinstvo. Vrh Mančkovega ustvarjanja sta njegova zadnja avtorska animirana filma – *Kako se znebiš Mačota* (1999), film v klasični tehniki risbe na celuloidno folijo o osmih praktičnih nasvetih, pripoveduje, kako se miren in solidaren pes poskuša znebiti nadležnega mačka, in *Be* (2003), na papir zrisana prigoda slovenske ovce na poti v Evropo. Filmi Marjana Mančka so nastajali v družinskem okolju, saj sta pri animaciji ne-katerih njegovih filmov sodelovala njegova žena Marta in sin Mitja.

Pomemben mejnik v slovenskem avtorskem animiranem filmu se je zgodil leta 1984, ko je **ZVONKO ČOH** za svoj avtorski prvenec *Poljubi mehka me radirka* dobil nagrado za najboljši film na prestižnem zagrebškem festivalu Animafest ter kot prvi avtor animiranega filma tudi glavno zlato nagrado Metoda Badjure na nacionalnem filmskem festivalu (takrat še Tednu domačega filma v Celju). Film je v celoti risan s svinčnikom na papirju. Na papirju se zvrsti veliko različnih figur, ki spreminjajo obliko (metamorfoze). Nenaraven in živahen način gibanja daje filmu komičen prizvok. Nova kombinacija figurativne risbe, postavljene v klasični likovni prostor, in nadrealistične vsebine, ki nastanejo s pomočjo metafor in asociacij, zamenjajo klasične junake animiranih filmov z gibi konstruiranih in oživiljenih figur. Klasični, a hkrati sveži in iskrivi avtorski stil ga uvršča v sam vrh svetovne animacije.

Prvi slovenski celovečerni animirani film kot začetek preporoda

Poseben prispevek pri uveljavljanju animiranega filma pri nas pomeni celovečerni animirani film *Socializacija bika?* (1998), avtorjev **ZVONKA ČOHA** in **MILANA ERIČA**. Zvonko Čoh je na Akademiji za likovno umetnost v Ljubljani študiral slikarstvo. Po večdesetletnem ilustriranju za mladinski tisk se danes ukvarja predvsem z otroško literaturo. Njegov opus vsebuje več kot trideset ilustriranih knjižnih del, za katera je bil večkrat nagrajen.⁴ Milan Erič je študiral na Akademiji za likovno umetnost v Ljubljani in leta 1979 diplomiral iz slikarstva, od leta 1994 pa tam kot redni profesor poučuje predmeta Risanje in slikanje ter Predstavitvene tehnike.

Čoh in Erič sta z veliko truda in po dolgoletnem pričakovanju javnosti zmontirala za kinematografsko distribucijo prvi slovenski celovečerni animirani film. Skoraj deset let sta se ubadala z zgodbo, »ki jo je zapisalo življenje, zgodbo o zagnanosti, naivnosti, sebičnosti, maščevalnosti, lažeh, mleku, jušnih kockah in ne nazadnje tudi o ljubezni«, sta zapisala avtorja. Film, ki je posvečen spominu na Iva Štandekerja, največjega slovenskega stripovskega publicista in pobudnika slovenske stripovske pomladi, je postal kulten že pred premierno projekcijo. Med dolgim procesom nastajanja filma *Socializacija bika?* sta avtorja dokončala kratki risani film *Poskušaj migati dvakrat* (1986), ki je vključeval elemente iz celovečerca. Kot vsi njuni filmi je tudi ta nastal brez vnaprejšnjega zgodborisa.⁵ V dokumentarnem filmu Amirja Muratovića *Utrinki s snemanja* (1995), igrano-animirani rekonstrukciji procesa ustvarjanja filma *Socializacija bika?*, sta Čoh in Erič sodelovala kot animatorja in soavtorja scenarija.



Socializacija bika?

Prodorni mlajši ustvarjalci

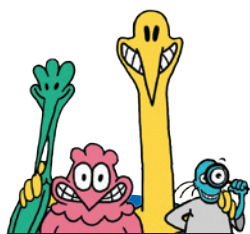
Kljub težavnim razmeram za produkcijo animiranega filma smo v zadnjih letih priče porodu slovenskih avtorskih animiranih filmov. Čeprav tradicionalni načini animacije ne bodo nikoli zamrli, so avtorji skladno s tehnološko revolucijo začeli veliko ustvarjati tudi s pomočjo računalnika.

DUŠAN KASTELIC živi in dela v Zagorju kot svobodni grafični oblikovalec, ilustrator, programer računalniških iger, avtor stripov in filmski animator. Najprej se je ukvarjal s klasično

⁴ Med drugim z zlatim peresom Beograda (1983), Levstikovo nagrado (1988 in 1999) ter najvišjim nacionalnim priznanjem s področja ilustracije, veliko nagrado Hinka Smrekarja (2002). Skupaj z Milanom Eričem sta leta 1999 prejela nagrado Prešernovega sklada za animacijo in režijo *Socializacije bika*. Z ilustracijami za knjigo *Obuti maček* si je Čoh na knjižnem sejmu v Cankarjevem domu prislužil nagrado za najlepšo otroško knjigo leta 2003.

⁵ Glej stran 46.





Bizgeci

so najbolj uspešna
animirana serija
v zgodovini slovenskega
animiranega
filma.

ilustracijo in stripom, njegov ustvarjalski prehod na animirani film pa je bil spontan in naraven. **Perkmandeljic** (2002), animirani glasbeni video spot za skupino Orlek, je postal pravi internetni hit, poleg tega pa so ga predvajali tudi na mnogih televizijskih postajah po vsem svetu. V svojem hišnem studiu Bugbrain je Kastelic razvijal lastno računalniško estetiko in ustvaril film po pesmi primorskega gledališčnika in šansonjerja Iztoka Mlakarja **Čikorja an' kafe** (2008). Za nastanek filma je najprej načrtoval eno leto, vendar se je tudi zaradi težav z ekipo, ki naj bi prvotno sodelovala, in njenega zmanjšanja produkcijski čas zavlekel na dobri dve leti. V primerjavi s podobnimi tujimi produkcijami je Kastelic moral delati s slabšimi računalniki, kot jih standardno uporabljajo za tovrstno ustvarjanje. Film odlikuje natančno izdelana scenografija za ljubezensko zgodbo, ki se dogaja v tridesetih letih dvajsetega stoletja. Estetsko dovršeno oblikovani liki so animirani brez napak. Dramaturška in režijska rešitev vizualizacije glasbene upodobitve je naravnost odlična.

Iz risanega filma **GREGE MASTNAKA Bizgeci – Češnje** (2003) je nastala najbolj uspešna animirana serija v zgodovini slovenskega animiranega filma. Grega Mastnak je leta 1990 vpisal študij slikarstva na Akademiji za likovno umetnost v Ljubljani in se izpopolnjeval na oddelku za animirani film praške FAMU. Leta 1999 je začel sodelovati s producentom Casablance film in posnel kratki film **Euforija**. Prelomnica v Mastnakovi profesionalni karieri se zgodi leta 2003, ko režira dve petminutni risanki v 2D računalniški tehniki z naslovom **Bizgeci – Češnje** in **Bizgeci – Na jug**. Bizgeci so pernato ljudstvo, ki živi na področju suhe stepe. Prebivajo v ličnih prostornih kletkah. Udomačene imajo psa, mačka in človeka. Serija risank je pripoved o simpatični trmi. Vsaka risanka je zgrajena na okoliščini, s katero se Bizgeci do konca poistovetijo in trmasto vztrajajo do konca, kakršnega koli že. Zaradi izrednega zanimanja na festivalih (prikazani sta bili na več kot tridesetih mednarodnih festivalih), se je producent Igor Pediček odločil za produkcijo petnajstih epizod animirane serije z istimi karakterji in isto risbo. Leta 2006 je bila produkcija v sodelovanju z otroškim in mladinskim programom Televizije Slovenija uspešno končana in po **Medvedu Bojanu** smo dobili prvo mednarodno uspešno slovensko risano animirano serijo. Po mednarodnem festivalskem in televizijskem uspehu (odkup za prikazovanje na javnih televizijah na Nizozemskem, Norveškem, v Italiji in Švici) prve serije je leta 2008 sledila še izdelava desetih enominutnih epizod. Mastnak je pred kratkim ustanovil produkcijsko hišo Ozor, zavod za gibljive slike, in uspešno razvija novo animirano serijo z naslovom **Princ Ki-Ki-Do** (2014).

MITJA MANČEK se je že kot osnovnošolec posvetil animiranemu filmu in na prvem Festivalu slovenske animacije leta 2000 v Izoli v kategoriji osnovnošolskih otrok z dvema filmoma presenetil in navdušil tako občinstvo kot žirijo. Filma, narejena v tehniki risbe na papirju – **Neptun – Skrivnostni planet** (1999), ki je posvečen Zvonku Čohu in Milanu Eriču, ter parodija na Rdečo kapico **Rdeča papica** (2000) –, odlikuje divja animacija in otroško igriva neobremenjenost. Za oba filma je na festivalu prejel priznanje za debitantski film. S filmi **Gora** (2002), **Živali, ljudje, vesoljci** (2004) ter **Smrt** (2007) Mitja Manček preide iz otroškega ustvarjalca v samostojnega avtorja. Leta 2009 je z 2D računalniško črno filozofsko komedijo **Življenje ali smrt** diplomiral iz animiranega filma na Filmski šoli v Zlínu na Češkem.

*Ljubezen je bolezen*

V zadnji generaciji sodobnih slovenskih avtorjev je tudi v svetovnem merilu med najbolj prepoznavnimi **ŠPELA ČADEŽ**, ki se najraje izraža z lutkami. Študirala je na oddelku vizualnih komunikacij Akademije za likovno umetnost v Ljubljani. Po diplomi je leta 2002 nadaljevala s študijem na Akademiji medijskih umetnosti v Kölnu, ob katerem se je usmerila v animirani film. V času študija je posnela filma *Zasukanec* in *Ljubezen je bolezen*, ki je tudi njeno diplomsko delo. Oba filma s pretanjeno rahločutnostjo govorita o ljubezni in v univerzalno pripoved vpletata detajle, ki sežejo v gledalčevo srce. Oba filma odlikujeta natančno izdelani scenografija in kostumografija originalnih lutk. Animacija lično izdelanih lutk je zelo fluidna in tudi pri najbolj zapletenih gibih ne deluje okorno. Za svoja filma je prejela številne nagrade na festivalih po vsem svetu. *Zasukanec* je na mednarodnem festivalu animiranega filma v Bruslju prejel nagrado za najboljši študentski animirani film in bil poleg tega nominiran za nagrado cartoon, ki jo podeljuje Evropska zveza animiranega filma najboljšemu kratkemu animiranemu filmu. Za film *Ljubezen je bolezen*, pri katerem je kot animator prvič animiral lutke tudi Matej Lavrenčič, je Špela Čadež med drugimi dobila nagrado za najboljši študentski animirani film na četrti ediciji festivala Animateka.

S svojim avtorskim prvencem *Boles* (2013) je Špela Čadež postala mednarodno najuspešnejša slovenska filmska ustvarjalka. Originalna adaptacija kratke zgodbe Maksima Gorkega je s svojo filmsko in likovno govorico prepričala žirije na širidesetih mednarodnih festivalih; med najprestižnejše nagrade spada vesna za kratki film na 17. Festivalu slovenskega filma ter nominacija za panevropsko nagrado cartoon d'or.

KOLJA SAKSIDA se z animiranim filmom ukvarja kot avtor, režiser, producent in animator, na filmskem področju pa je dejaven tudi kot igralec. Leta 2001 ustanovi avdiovizualni studio ZVVIKS. Leta 2003 začne pod okriljem novonastalega studia razvijati stop animirano lutkovno serijo *Koyaa* in leta 2005 dokonča serijo trinajstih epizod, ki so predvajane na nacionalni televiziji. V Sloveniji smo tako po petinštiridesetih letih (*Prebrisani Jurček*,

*Boles* je mnogokrat
mednarodno nagrajen
avtorski prvenec
Špele Čadež.



*Koyaa – Lajf je čist odbit:
Koyino domovanje
na vrhu gore, kjer prebiva
s prijateljem krokarjem.*

1961/1962) znova dobili domačo lutkovno animirano serijo. Serija je uspešna tudi v tujini, saj štiri epizode odkupi nemški distributer Interfilm.

Saksida sodeluje na številnih mednarodnih seminarjih animiranega filma in na začetku leta 2006 je od danske organizacije Animation Workshop prejel finančno pomoč za razvoj nove stop animirane lutkovne serije. Leta 2009 je z ekipo številnih slovenskih ustvarjalcev realiziral desetminutni lutkovni animirani film z naslovom **Mulc – frača**, ki je tudi pilot serije. Saksida se je pri svojem ustvarjanju v lutkovni animaciji specializiral za otroško občinstvo in je v kratkem času navezal veliko stikov v mednarodnem okolju. Tako je pri zadnjih filmih **Koyaa – Lajf je čist odbit** (2011) in **Koyaa – Roža** (2013), s katerima je obudil nadaljevanje prve uspešne serije, pri izdelavi lutk sodeloval slavni poljski studio Se-ma-for. V zadnjem času se Saksida posveča izobraževanju in organiziranju delavnic animiranega filma za otroke in mlade.

NEJC SAJE je obiskoval Srednjo šolo za oblikovanje in fotografijo v Ljubljani (smer fotografija) in jo leta 1997 tudi uspešno končal. Naslednje leto je z mladimi soustvarjalci ustanovil multimedijsko umetniško skupino Strup, v okviru katere se vse od takrat eksperimentalno in profesionalno ukvarja s fotografijo, animacijo, filmom, videom, gledališčem ter hibridi naštetega. Petindvajsetminutni lutkovni animirani film **Dvorišče** (2006) odlikujejo izvirna zgodba, detajlno izdelana scenografija, ki se kaže v ličnih rekvizitih ter do potankosti izdelani arhitekturi, lutke, nadstandardna sinhronizacija in izbor glasov, ki so animiranim likom vnesli dokončno življenje; na žalost liki nimajo zob, tako da se pri izgovoru izgubi realistični učinek, vendar pa glede na zahtevnost lutkovne animacije film v domačem prostoru pomeni primer uspešne filmske produkcije. Kot najšibkejši element filma, sicer primerne za vso družino, prepoznavamo zapleteno animacijo petnajstih likov, ki je zaradi objektivnih razlogov (majhen proračun, ki ni dovolil več animatorjev, tehnično samouštvo in improvizacija pri celostni izdelavi likov) avtorjem ni uspelo dvigniti na višjo raven.

V okviru skupine Strup je deloval tudi **MIHA KNIFIC**, ki je (skupaj s Sajem) koscenarist **Dvorišča**. Knific je med letoma 1995 in 2000 študiral na Akademiji za likovno umetnost

v Ljubljani, po študiju pa se je leta 2005/06 specializiral za film na Kraljevem univerzitetnem kolidžu za likovno umetnost v Stockholmu. Ukvarja se s fotografijo, videom, filmom, animacijo, ilustracijo, scenografijo, s predavanji in z umetnostno teorijo. Na filmskem področju deluje kot režiser, scenarist in producent. Podobno kot Saksida se je tudi Knific na področju animiranega filma specializiral za lutkovno animacijo, namenjeno otroškemu občinstvu. Njegova filma *Lisica v lisičjem jeziku* (2009) in *Pikapolonica hoče odrasti* (2011) temeljita na bogatih dialogih, tako da tudi odrasla publika lahko najde skrite pomene.

Kreativni opus **MATEJA LAVRENČIČA** obsega strip, ilustracijo in animirani film. Za svoj prvi animirani film *Dušan* (2002) je na drugem Festivalu slovenske animacije v Izoli prejel priznanje za najboljši debitantski film. Pri tem 2D računalniško animiranem filmu je Lavrenčič uporabil stilizirano grafiko, ki spominja na stare računalniške igre. Avtor se je uspešno preizkusil tudi v stop animaciji. V tej tehniki sta z Romanom Ražmanom ustvarila mednarodno uspešni film *Patty, kratki film v perverzih* (2006), ki je nastal vzporedno s kabaretom *Patty Diphusa, izpovedi pornodive*. Humor in novodobna estetika Mateja Lavrenčiča je v slovenski animirani film prinesla svežino.

Matej Lavrenčič kot ilustrator, avtor zgodborisov in 2D animator sodeluje tudi z avdiovizualno internetno video agencijo Invida, ki združuje ustvarjalne talente avtorjev iz Slovenije in tujine. Ob reklamnih in namenskih filmih se vse bolj ukvarjajo tudi s produkcijo inovativnih animiranih filmov. Soustanovitelj agencije Boris Dolenc je režiser igranih ter dokumentarnih filmov, animiranih filmov in serij, humorističnih oddaj in videospotov. Animirani režiserski prvenec *Palčica* (2009) mu je na Festivalu slovenskega filma prinesel nagrado vesna za najboljši animirani film. V *Palčici* so ustvarjalci uspešno povezali elemente igranega filma, realnega okolja in animacije v celoto pravljичnega sporočila H. C. Andersena. Razkošna tridimenzionalna računalniška animacija tvori večino filma.

Stripburger v gibanju (2010) je omnibus osmih kratkih animiranih filmov v različnih tehnikah, ki so si za izhodišče vzeli stripe iz revije *Stripburger*. Pomembna novost za slovenski prostor je, da smo z Invido dobili studio, ki omogoča svojim zaposlenim tudi razvijanje avtorskih projektov. Jernej Žmitek je tako režiral 2D računalniško animacijo za najmlajše *Cipercoper* (2014), Jernej Lunder in Maja Šubic pa razvijata didaktično animirano dokumentarno serijo *Potovanje na ladji Beagle* (2014).

Ob Špeli Čadež so specializacijo v tujini opravili še Živa Moškrič (na londonski Central Saint Martins College), Mitja Manček (v češkem Zlinu), Darko Masnec (na zagrebški Akademiji likovnih umetnosti). Tudi doma se vedno več študentov – Timon Leder in Urban Breznik z risanim filmom *Delo* (2008), Anka Kočever s poetičnim risanim *Ex passu* (2009), Robert Srebrnič z 2D računalniško animiranim *Mala zvezda* (2009) ter Leon Vidmar, ki se z lutkovno animacijo (*Ne)strpnost* (2010) odloča za dokončanje študija z animiranim filmom. Z letom 2010 smo dobili v okviru Univerze v Novi Gorici nov visokošolski študijski program Digitalne umetnosti in prakse, v katerem je eden izmed nosilnih modulov animirani film. S 3D računalniško animacijo *Zadnje kosilo* (2011) je prvi uspešno diplomiral Miha Šubic, izviren avtorski pristop pa odlikuje tudi diplomski film *Happy Birthday* (2014) Damirja Grbanoviča.



2.



**Vloga
animiranega filma
pri razvoju otroka
in mladostnika**

Animirani film je umetniška zvrst, ki združuje različna področja umetnosti, predvsem likovno, glasbeno, gledališko in filmsko.

ma visoko estetsko vrednost, v otrocih zbuja občutek za lepo in pogosto odpira vrata v svet umetnosti. Močna socialna vrednost je povezana predvsem z vsebino, ki otroka postavlja pred nenehne izzive prilagajanja lastnega dojemanja sveta tistemu, ki je prikazan v filmu. Za otroke je še posebno pomembna doživljajska vrednost, zmožnost otrokovega vživljanja v zgodbo. Filmska doživetja, hrepenenja, želje in strahovi junakov vodijo do samospoznavanja in oblikovanja občutka lastne identitete mladih gledalcev.

Animirani film kot umetnost

Čeprav lahko animirani film služi kot zanimiv učni pripomoček, je najprej predvsem umetnost, ki razvija otrokovo kritično mišljenje (zmožnost razumevanja zapleta zgodbe in povezovanja dogodkov iz preteklosti s sedanjostjo in željami za prihodnost, postavljanje življenjskih ciljev in ustvarjanje življenjskih scenarijev ...), estetski čut (uživanje v lepem, vrednotenje umetniškega izdelka ...) in ustvarjalne sposobnosti (razumevanje filmskega izraza in povezovanje raznovrstnih informacij v smiselno sporočilo ...). Omogoča razmislek o življenju in posameznikovih ter družbenih vrednotah. Spodbuja otroke in mlade, da si ustvarijo svoj pogled na svet.

Spoznavanje z umetnostjo animiranega filma je zanimivo. Zgodovina animiranega filma je bogata, njegova dramaturgija je tesno povezana z igro in literarno teorijo ter pomeni ustvarjanje zgodbe, likov, prostora in časa z vsemi značilnostmi filmske govorice. Glasba okrepi pripovedno moč filma, slika ga določi. Ko gledamo zelo raznolike animirane filme, narejene v različnih tehnikah in z različnimi vsebinami, spoznavamo vso širino in izrazno moč animiranega filma in se lahko odločamo, katere teme so nam blizu, katere tehnike nas najbolj prevzamejo, s kakšnimi liki se najlažje poistovetimo.

Vse to velja tudi za otroke: čeprav so vajeni predvsem animiranih serij s televizije in spletnih medijev, pri njih zlahka vzbudimo zanimanje za avtorski animirani film. S premišljeno izbiro filmov, ki ustrezajo starosti in razvoju otrok, jim ponudimo dragocen vpogled v umetnost animiranega filma, omogočimo osebno filmsko doživetje, prenesemo vsebino, o kateri razmišljajo in se pogovarjajo, like, s katerimi se poistovetijo. Otroke celovita umetniška izkušnja bogati na njihovi poti učenja in zorenja ter krepi njihov pozitiven odnos do različnih umetniških zvrsti.

Otroci so vajeni gledati animirane filme na televiziji in računalniku. Pomembno je, da jim omogočimo doživetje animiranih filmov tudi v kinodvorani, na velikem platnu. Seveda jih je treba pripraviti na izkušnjo kinodvorane. Tam zvok, barve, glasba in ritem dobijo poseben pomen, v temni in skrivnostni dvorani se zdijo liki in zgodba še resničnejši.

FOTO: ARHIV DRUŠTVA ZA RAZVOJ FILMSKE KULTURE



Aktivno gledanje – animirani film kot iztočnica za pogovor

Otrok se mora naučiti gledati, zaznavati filmsko obliko in sprejemati, vrednotiti filmske vsebine. Prve korake na tej poti praviloma naredi v spremstvu odraslih, ki spodbujajo in usmerjajo njegov odnos do filma. Skupni ogledi filma so pomembni predvsem zato, ker ima otrok s tem možnost, da se pogovori o videnem. Pogovori so seveda odvisni od starosti otroka in tej tudi prilagajamo način pogovora ter usmerjamo pozornost na posamezne elemente oblike ali vsebine. Odrasli, ki vodi pogovor, naj bo strokovno usposobljen.

Ko spremljamo otrokovo gledanje, razberemo, kako doživlja dogajanje na platnu: kaj ga pritegne, kaj vznemiri, kdaj mu popusti pozornost. Takšne situacije so lahko dobre iztočnice za pogovor o najrazličnejših temah – tudi takšnih, o katerih se sicer težko pogovarjamo – ali pa lahko spodbujajo pogovor o možnih načinih reševanja težav v zgodbi in vsakdanjem življenju. Pri ogledu vsebin, ki jih otroci še ne razumejo in bi si lahko ravnaje v njih razlagali napačno, je zelo pomembno, da se z odraslimi pogovarjajo o gledanem. Iz otrokovega pripovedovanja po ogledu lahko marsikaj izvemo o njegovem doživljanju sveta.

Aktivno gledanje filmov pomeni ustvariti prostor za pogovor, izmenjavo pogledov, mnenj, občutkov in izkušenj. Z otroki se je dobro pogovarjati pred ogledom filma in po njem. Pred ogledom lahko usmerimo njihovo pozornost tako na vsebino kot tudi na obliko filma, s pogovorom po ogledu pa pomagamo otrokom razvijati lastno refleksijo: prepoznavanje vzorcev razmišljanja, sporazumevanja in vedenja, njihovo vrednotenje in povezovanje z lastnimi izkušnjami. Aktivno spremljanje animiranega filma je najboljšo izhodišče za kasnejša poustvarjanja otrok in mladih. Sodobna tehnologija namreč omogoča, da se otroci in mladi preizkusijo v ustvarjanju animiranega filma in najdejo v tej umetniški zvrsti svoj način izražanja.





Dr. Robi Kroflič in mag. Barbara Kelbl¹ sta oblikovala temeljna načela vodenja pogovora:

- Otrokom ne razlagamo zgodbe in/ali sugeriramo njenega sporočila.
- S podvprašanji otroke spodbujamo k natančnemu opazovanju in utemeljevanju trditev.
- Spodbujamo k strpnemu poslušanju drug drugega in upoštevanju možnih različnih pogledov in razlag.
- Morebitna skupna stališča naj oblikujejo otroci sami.
- Če se nam zdi, da so spregledali kak pomemben detajl zgodbe, jih spomnimo nanj in spodbudimo, da razmislijo o njem in pojasnijo njegov pomen.
- Ključno je otrokovo doživljanje, vživetje v like in zgodbo ter spodbuda, da ta dožitja izrazijo na različne načine: s pripovedovanjem, z risbo, s filmskim ustvarjanjem, z dramatizacijo in/ali simbolno igro, s plesom ...

Avtorja poudarjata, da imajo:

- **vživetje** v zgodbo in like,
 - **opazovanje** njihovih karakternih značilnosti,
 - **opisovanje** psiholoških stanj,
 - **poslušanje** različnih razlag zgodbe in
 - **izražanje** lastnih doživetij
- večjo vzgojno vrednost kot eksplicitno moralno sporočilo.**

Pogovori z otroki različnih starostnih skupin

Vodeni pogovori z otroki in mladimi pred ogledom animiranega filma in po njem so najdragocenejša dodana vrednost filmske izkušnje. Ne le, da otroci spoznajo raznolike in navdihujoče umetniške izdelke, o njih med pogovorom izvejo še marsikaj zanimivega, predvsem pa imajo možnost, da o filmih razmislijo in jih postavijo na svoje mesto v svojem svetu. Nekateri bodo hitro odšli v pozabo, drugih se bodo spominjali še dolgo, morda celo vedno.

Ko se pripravljamo na filmski ogled in pogovor z otroki in mladimi, se moramo zavedati, da je delo zelo različno glede na ciljno publiko, ki ji je namenjeno. Poznati moramo razvojne značilnosti ciljne skupine in tem prilagoditi način gledanja in pogovarjanja. Če želimo razumeti način gledanja in doživljanja animiranih filmov različnih starostnih skupin (predšolski otroci, šolarji, mladostniki), je dobro poznati posamezne vidike psihološkega razvoja v različnih razvojnih obdobjih.

¹ Kroflič, R.; Kelbl, B.; Požar Matijašič, N.; Bucik, N. in Pirc, V. (2012). Vključevanje kulture v vzgojno-izobraževalnem procesu. XVIII. strokovno srečanje ravnateljic in ravnateljev vrtcev, 8.–9. oktober 2012, Portorož. Dostopno na <http://www.solazaravnateljice.si/wp-content/uploads/2012/11/Delavnica-Vkljucevanje-kulture-v-VIZ-proces.pdf>.

Psihološki razvoj in razumevanje animiranih filmov

Za vsa starostna obdobja velja, da so med posamezniki velike razlike v splošnem psihološkem razvoju, prav tako se razlikujejo na posameznih področjih. Zato je treba pri aktivnem delu s filmskimi vsebinami premišljeno in pazljivo vključiti vse gledalce, da lahko v njih vsak najde svoj položaj in se učinkovito sooči z obliko in vsebino videnega.

Zgodnje otroštvo – predšolski otroci

Za predšolsko obdobje je značilen intenziven razvoj na vseh področjih; oblikujejo se mišljenje, govor, čustva, medosebni odnosi. Otroci napredujejo v pozornosti – ta je sprva kratkotrajna, manj usmerjena in nadzorovana, nato se postopno spreminja. Otroci postajajo pozorni in osredotočeni gledalci. Otroci nove informacije povezujejo z že usvojenimi strukturami, jih primerjajo, razvrščajo in sestavljajo v miselne sheme, ki jim služijo za lažjo orientacijo v svetu, ki jih obdaja. Pri tem je zelo pomemben razvoj jezika, saj jim pomaga tako pri mišljenju kot pri čustvovanju in ustvarjanju odnosov. Na razvoj jezika pomembno vpliva govor, ki ga otrok sprejema iz okolice, ob tem postopno usvaja jezikovna pravila in zakonitosti interpretacije. V predšolskem obdobju se otrok uči prepoznavati, sprejemati in izražati čustva. Spozna npr. tudi strah, ki je zanj lahko zelo neprijeten, in lahko v primeru, ko otrok določene vsebine ne more povezati z obstoječimi miselnimi shemami, pomeni za otroka travmatično doživetje. Otroci se povezujejo med seboj, razvijajo prijateljstva, se urijo v razumevanju perspektive drugega in empatiji, spoznavajo, kaj je prav in kaj narobe, kaj je dobro in kaj slabo, ob vsem tem pa se učijo učinkovitih načinov komunikacije in reševanja medosebnih konfliktov.

Otroci se med seboj po zmožnostih zbranega gledanja filma zelo razlikujejo, še zlasti najmlajši pa gledajo filme drugače, kot jih gledamo odrasli. Odrasli zlahka prepoznavamo in prepletamo žanre, povezujemo in predvidevamo prizore, se v mislih vračamo v že videne prizore in predvidevamo prihodnje. Otroci pa filmsko celoto, še posebno daljšo, spremljajo po delih, ki jih oblikujejo sami glede na to, kako zmorejo povezovati posamezne elemente. Mnogi še niso zmožni prehajanja med posameznimi prizori in njihovega logičnega povezovanja, torej tudi ne zmorejo predvideti prihodnjih prizorov. Če otroke v določenem prizoru nekaj zmede (nečesa ne razumejo) ali povzroči močna čustva (predvsem strah), se lahko njihovo razumevanje močno spremeni, morda tudi konča v tistem trenutku. Te prizore kasneje predelujejo, tudi v obliki dnevnih strahov, sanj ali celo nočnih mor. Zato je pomembno, da so pri ogledu z njimi odrasli, ki jim odgovarjajo na morebitna vprašanja, jih pomirijo in skupaj z njimi s pomočjo pogovorov predelajo tovrstne prizore. Otroci lahko prizore, ki so nanje naredili močan vtis, predelujejo tudi skozi igro, najpogosteje v obliki dramatizacije v simbolni igri.



Srednje in pozno otroštvo

Mlajši šolarji so se že zmožni aktivno osredotočiti. V svojih miselnih shemah znajo poiškati manjkajoče informacije in z njimi dopolniti videno ali slišano. Njihove miselne operacije so hitre in potekajo na predstavnih ravni, torej ni več potreben viden predmet, da bi razumeli njegove značilnosti. Razumejo in izražajo tudi sestavljena čustva, čustvo strahu pa ni več tako močno in osrednje kot v predšolskem obdobju, umakne se zaskrbljenosti in tesnobi. Otroci se v tem obdobju intenzivno vključujejo v medvrstniške skupine, v katerih urijo svoj govor, moralno presojanje, oblikovanje odnosov, reševanje konfliktov. Vpliv vrstnikov postaja močnejši, pogosto je njihovo mnenje pomembnejše kot mnenje staršev. Šolski otroci bolje kot predšolski dojemajo razliko med fikcijo in realnostjo in lažje vzpostavijo kritičen odnos do videnega in slišane, zato tudi lažje sprejemajo in predelajo zahtevnejše vsebine. Močno se poistovetijo z junaki podobne starosti oziroma načina življenja. Pri tem starejšim šolarjem še posebno pomagajo naraščajoča čustva samozavedanja, ki jih pripravljajo na obdobje mladostništva in z njim prihajajoče razvojne izzive.

Predvsem starejši učenci se kot filmski gledalci znajdejo na razpotju: čeprav že posegajo po filmih za odraslo občinstvo, jim je še vedno pri srcu animacija, kar pa neradi priznajo, ker je to po njihovem mišljenju zvrst, namenjena najmlajšim. To je trenutek, ko jim lahko ponudimo drugačen pogled na animirane filme in jih naučimo prepoznavati njihovo umetniško in vsebinsko vrednost. Kakovostni animirani filmi vsebujejo vrsto elementov, ki lahko pritegnejo mlade: omogočajo lažje razlikovanje in povezovanje med svetom fikcije in realnosti kot klasični igrani filmi, so zabavni, napeti, imajo svoje junake, ki pogumno nastopajo proti močnejšim in večjim, da rešijo sebe, prijatelje ali ves planet, ponudijo nepričakovane preobrate in nezgode, ki povzročijo splošni nered, ter podobne reči, ki so ključne sestavine otroškega humorja. Z ustrezno dramaturgijo vnašajo v zgodbe napetost, kar poskrbi za vznemirjenje in pričakovanje.

Mladostništvo

To razburljivo razvojno obdobje je zaznamovano predvsem z velikimi nalogami, ki so pred mladostniki: doseganje spoznavne, čustvene, socialne in moralne zrelosti. Iz otroka, ki je bil tesno povezan z osnovno družino in njenimi mnenji, prepričanji in vrednotami, se razvije mlad odrasel človek, ki ima svoje mnenje, prepričanja in vrednote. To je velik prestop v razvoju in zahteva od mladostnika veliko psihične in fizične moči in energije, zato ni čudno, da velja to obdobje za izrazito zahtevno tako za mladostnika kot za njegovo okolico. Telesno dozorevanje prinese tudi hormonske spremembe. Mišljenje postane abstraktnnejše in okretnejše. Mladostniki razvijajo svojo identiteto in se sprašujejo o sebi in lastni vrednosti. Skušajo razviti svoj vrednostni sistem in družbeno perspektivo. Pri tem so zanje najpomembnejši vrstniki, njihova mnenja, prepričanja, stališča. Podobno misleči se povezujejo med seboj in lahko sestavljajo relativno zaprte skupine. Dolgotrajnejša čustva zaskrbljenosti, ki so povezana z novim zavedanjem sebe in družbe, se lahko prelijejo v stanje depresije ali močna čustva sovražnosti. Nasploh je za to obdobje značilno

močno čustvovanje, mladostniki stopajo v prve intimne zveze in se skušajo oddaljiti od matične družine – iščejo svoj položaj v družbi.

Komercialni filmi, ki nagovarjajo mlade, so pogosto na prvi pogled privlačni in zabavni, vendar brez pravega sporočila ali je to celo zavajajoče, pogosto imajo posebne zvočne in vizualne učinke, ki skušajo prekriti slabo izdelano zgodbo. Mladostnikom ne moremo preprečiti, da bi jih gledali, pa tudi izbor je povsem v njihovih rokah. Čeprav zelo dobro razlikujejo med tem, kaj je dobro in kaj ne, in se glede na razumevanje vsebine, njene zanimivosti in privlačnosti, namerno odločajo, kaj je vredno njihove pozornosti, je njihova izbira pogosto pod vplivom modnih zapovedi in pritiskov vrstnikov. Seveda so med izdelki tudi kakovostni filmi, ki s premišljenim pristopom iščejo poti do mladih. Ponujajo jim vsebino, ki jim je blizu, in like, s katerimi se lahko poistovetijo, obliko, ki jih zabava in pritegne, ter glasbo, ki jo poslušajo. Tako mlade zlahka navdušimo tudi za kakovostne animirane filme.

Animirani film je celota: osebno doživetje, vsebina in filmska izrazna sredstva

Animirani filmi so za otroke predvsem osebno doživetje. Slika na velikem platnu jih prevzame, zvok jih posrka vase, zgodba se odvija tukaj in zdaj, junaki postanejo prijatelji, s katerimi se smeji in jokajo, za katere trepetajo in navijajo. V podobi na platnu projicirajo svoje želje in strahove, z njimi predelujejo svoje zgodbe in sestavljajo nove izkušnje bivanja v tem svetu. Zato je pomembno, da o tem spregovorimo z otroki in jim omogočimo, da povejo, kaj so doživeli ob gledanju, kako so zaznavali junake, kaj je nanje naredilo najmočnejši vtis, česa so se bali in čemu so se smejali. Ozavestiti in ubesediti osebno doživetje je za otroke mnogo lažje kot za odrasle – neobremenjeni so z lastnimi filtri, njihov pogled je iskren, njihovo mnenje neposredno. Za otroke je zelo pomembno predelovanje videne zgodbe – ali v obliki pogovora ali dramatizacije v simbolni igri.

Posamezna izrazna sredstva, ki jih otroci postopno prepoznavajo, služijo kot signal za vsebino, tudi za prepoznavanje različnih žanrov. Otroci se postopno učijo usmerjati pozornost na zvoke, glasbo, sliko, njeno barvo, strukturo, dinamiko. Učijo se elementov filmske govorice – prehod v sanje, prehod iz sedanjosti v preteklost, prehajanje med animacijo in igranimi prizori itd. Vse to potrebujejo za učinkovito in polno spremljanje filmov.

Prav zato je pomembno, da usmerimo pozornost otrok tudi na filmska izrazna sredstva. Ustvarjalci jih uporabijo, da z njimi pripovedujejo, celo podčrtajo zgodbo. Kakšna je slika: kontrastna, barvita, nežna, svetlih barv, črno-bela? Se približamo posameznim detajlom ali okolje na platnu opazujemo od daleč? Pa ritem, teče hitro ali počasi? Kakšen je zvok:



FOTO: ARHIV DRUŠTVA ZA RAZVOJ FILMSKE KULTURE



je v filmu samo glasba, in če je, kakšna je, kako nam pripoveduje zgodbo, kdaj nastopi, kako pomaga ilustrirati počutje junakov? Če je v filmu govor: je samo pripoved ali so dialogi? Kako je način govora oblikoval junake, kako so govorili različni junaki? Kakšno tehniko animacije so izbrali umetniki? Zakaj so se odločili zanjo? Kako je vplivala na zgodbo? Kaj vse je mogoče v animiranem filmu, kaj vse lahko animiramo? Katera tehnika nam je bila najbolj všeč in zakaj prav ta?

Da otroci razumejo filmsko vsebino in ji sledijo, morajo imeti razvitih več miselnih struktur: razumeti obliko pripovedi, ki ima svoj začetek, zaplet, razplet in konec, ločevati med resničnim in izmišljenim, znati zavzeti različne družbene poglede, se vživeti v junake, ločiti med dobrim in slabim. Ker se te strukture razvijajo postopno in se razlikujejo od otroka do otroka, je še toliko pomembneje, da izbiramo zanje vsebine, ki so primerne njihovi razvojni stopnji oz. starosti, da jih pripravimo na ogled, smo med ogledom z njimi in jim po ogledu zagotovimo vso pomoč in podporo pri obravnavi filma ter hkrati ustvarimo prostor za podoživljanje in pogovor. Prav vsebina je tista, ki ponuja neskončne možnosti pogovarjanja, predelovanja, preigravanja. Pogovor o zgodbi nam lahko služi kot izhodišče za to, da vidimo, koliko so otroci zgodbo razumeli in kako. Pomembno je sporočilo, kako so jo vtkali v svoje vsakodnevne izkušnje in razmišljanja. Zanimivo je odkrivati, s katerimi junaki so se povezali in zakaj, kako so zaznavali njihove lastnosti in sprejemali njihovo vedenje, kako so doživeli zaplet in razplet zgodbe, kako so se sami odločali ob moralnih dilemah v zgodbi, kakšno je njihovo mnenje o posameznih temah, ki jih je prikazala zgodba, kakšne so njihove izkušnje v podobnih okoliščinah. In na koncu: zgodbe, ki se lotevajo težjih, tabujskih tem (nasilje, smrt, različne spolne usmerjenosti, nenavadni identitetni položaji ...), nam lahko pomagajo pri pogovorih prav o njih: lažje začnemo pogovor, otroci pa z lastno projekcijo v pripovedovanje zgodbe vtkejo svoja razmišljanja in čustva.

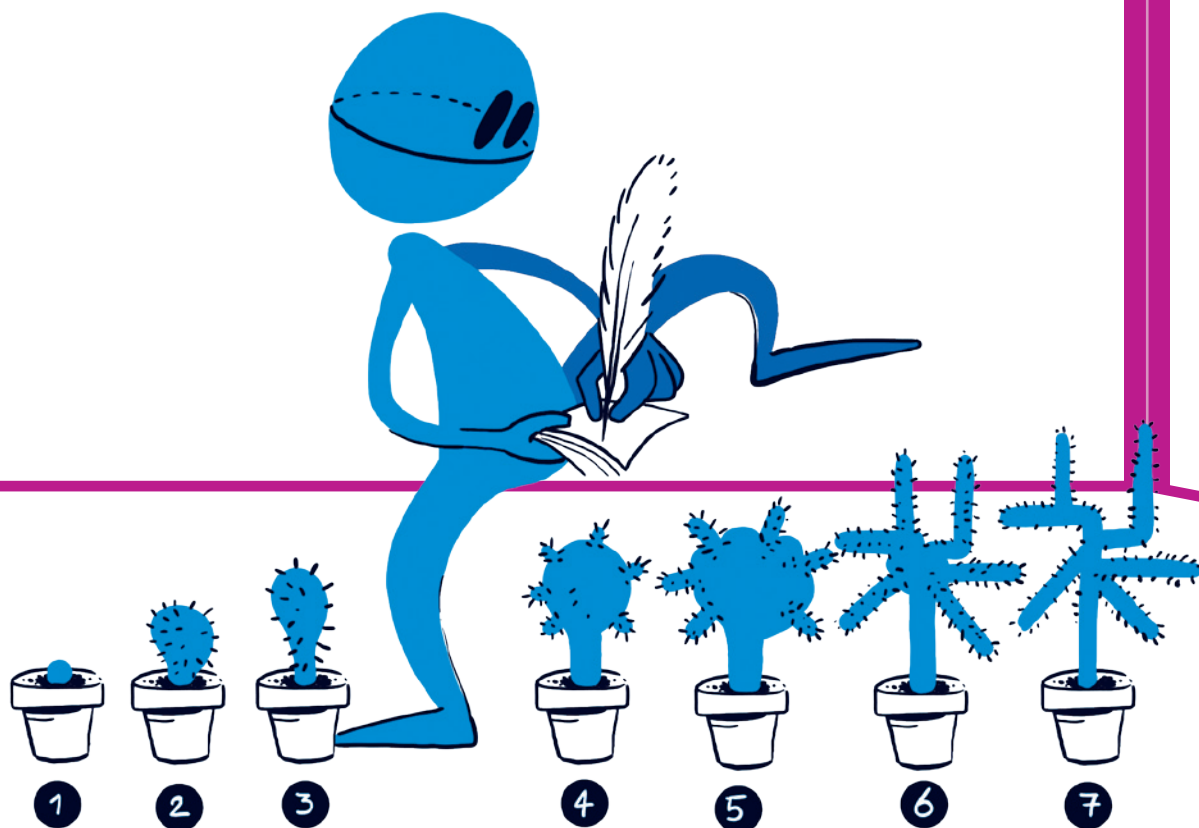
Pogovor o filmu je pravzaprav preplet vsega – osebne izkušnje, razumevanja filmskih izraznih sredstev in vsebine. Eno brez drugega ne more obstajati in celota da filmu končno, edinstveno podobo.

Animirani film kot učni pripomoček

Animirani film je zaradi celostne čutne, čustvene in miselne podobe ter predvsem zaradi privlačnosti za otroke in mlade lahko domisel in učinkovit učni pripomoček. S tehnikami animacije, ki jih uporabljajo umetniki, je mogoče prikazati stvari, pojave ali dogodke drugače, kot jih vidimo in poznamo sicer, pa tudi zgodbe so pogosto pripovedovane nevsakdanje, z drugega zornega kota ali skozi oči nepričakovanega junaka. Vse to razširja možnosti uporabe animiranega filma pri pouku ter pestri in bogati posamezne ure.

O raznolikih možnostih uporabe animiranega filma v vzgojno-izobraževalnem procesu si preberite več v poglavju »Animirani film v vrtcu in pri pouku«.

3.



**Osnove filma
in animiranega filma**

V tem poglavju predstavljamo osnove filmske govorice in njene zakonitosti, orišemo pa tudi posamezne značilnosti animiranega filma. Nekatera poimenovanja so v slovenskem jeziku uporabljeni prvič, saj želimo s tem priročnikom vzpostaviti slovensko izrazoslovje.

Filmski prostor in filmski čas

Film kot upodobitev določenega dogajanja je v oblikovnem pogledu razporeditev časovnih in prostorskih segmentov. Ob tem velja omeniti, da je filmski čas dvojen; poznamo **ekranski** (mehansko izmerljivi čas – dolžina filma) ter **akcijski** (čas, v katerem poteka v filmu predstavljeno dogajanje); akcijski in ekranski čas se le redko ujemata.

Realnost je v filmu posredovana z iluzijo: ko se zavrti 24 sličic¹ v sekundi, vidimo gibanje (ne pa presledkov med slikami), dva ločena posnetka lahko dajeta občutek neprekinjene akcije. Film kot giblivo podobo pravzaprav opredeljuje čas.

Anima v latinščini pomeni duša, animacija pri filmu pa oživljanje narisanih likov ali negibnih predmetov. Osnovna tehnika animacije² je snemanje »sličice za sličico« – posamično snemanje faz gibanja neke risbe ali predmeta. Najmanjši materialni delček filma je sličica z vrednostjo ene štiriindvajsetinke sekunde (natančno toliko časa se zadrži pred svetlobnim snopom projektorja), ki se imenuje **fotogram**. Fotogram je tudi posamezna sličica na digitalnem mediju. Posamezna faza je najbolj razširjeno posneta v enem fotogramu (angl. **single frame** animacija) ali dveh fotogramih (angl. **double frame** animacija), odvisno je, kakšen učinek želimo. Ko te posnetke (zaporedje posnetih sličic) projiciramo ali predvajamo, dobimo vtis gibanja.

Osnovni pojmi

KADER IN PLAN

Osnovna prostorska enota je **kader**, pomeni pa vse tisto, kar se nahaja znotraj robov filmske podobe. Posnetek (kader) je sestavljen iz niza negibnih sličic, fotogramov, ki jih posnamemo s kamero ali fotoaparatom. Vsaka sličica ujame objekt snemanja v določenem trenutku.

Kadriranje oziroma **določanje kadra** ustvarja svojevrstno zaprto množico, katere deli medsebojno učinkujejo (vzajemna kompozicija), se prerazporejajo glede na spremenjeno gledišče in komunicirajo s svojo zunanostjo – s tistim, kar odrežejo robovi kadra. K **zunanosti polja** spadajo elementi, ki jih kader odreže.

Kader je osnovna prostorska enota filma, **plan** pa je osnovna gibljiva enota. Plan pomeni oddaljenost kamere od predmeta snemanja.

Določitev plana (fr. **découpage**) se imenuje **razrez**; statični kader in dinamični plan se stikata na točki reza.

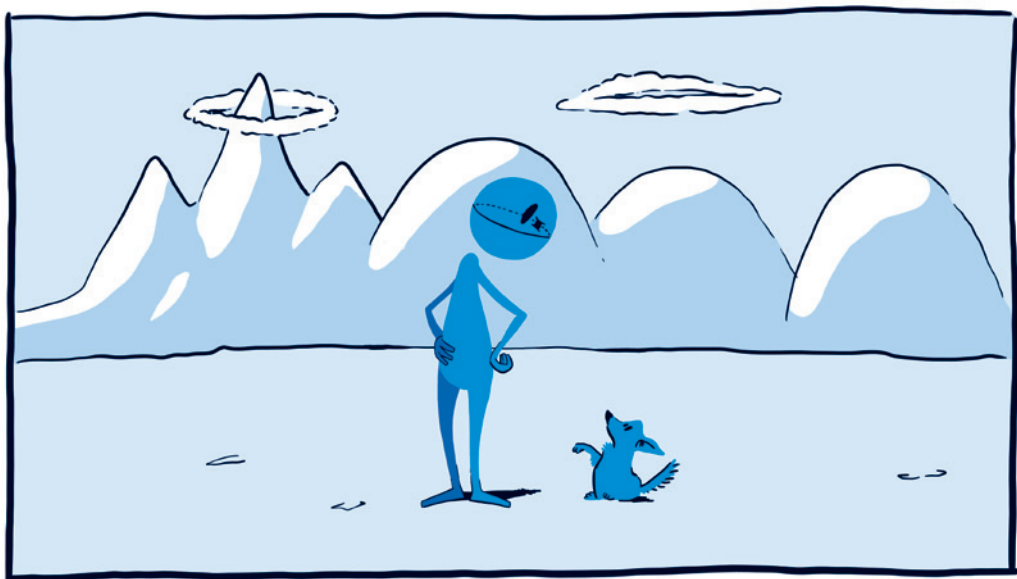
¹ 24 sličic je standard za filmski trak; 25 sličic na sekundo je standard za televizijo in splet, vse bolj pa se uveljavlja tudi v kinematografih.

² Poznamo številne raznolike animacijske tehnike, ki pa večinoma vse temeljijo na istem principu ustvarjanja – s snemanjem sličice za sličico in s projekcijo doseženega vtisa gibanja. Za natančnejše opredelitve in značilnosti posameznih tehnik animiranega filma glej poglavje »Tehnike animiranega filma«

Posebna značilnost kadra je **globina polja**, ki pomeni razdaljo med najbližjimi in najbolj oddaljenimi plani, v katerih je vse videti v enaki ostrini. **Globinska ostrina** pomeni takšno uporabo objektiva kamere, pri kateri so bližnji in bolj oddaljeni plani enako ostri.

Plane lahko razdelimo v lestvico planov, pri kateri se filmski prostor strukturira glede na človeško telo v njem:

- **daljni, splošni** (imenujemo ga tudi **total**) – telo je del splošnega okolja,
- **srednji splošni, srednji** – telo je postavljeno v središče podobe (vidimo ga od glave do pete),
- **srednji bližnji** – od pasu navzgor,
- **bližnji (veliki) plan** – obraz in
- **detajl** (npr. le oči, ustnice, prsti itn.).



Obstaja še **panorama** (angl. *extreme long shot*) – posnetek z velike razdalje, ki pokaže pokrajino ali katero drugo okolje (mesto, naselje ...). V Združenih državah Amerike takšen posnetek imenujejo tudi vzpostavitveni kader (angl. *establishing shot*), ki predstavi prizorišče dogajanja.

Kamera lahko preigra vso lestvico planov, z gibanjem kamere pa kadri postanejo daljši in meje med njimi vse bolj zabrisane. Ko kamera na svoji poti preigra lestvico planov, imenujemo to gibanje **vožnja kamere** (angl. *travelling*).



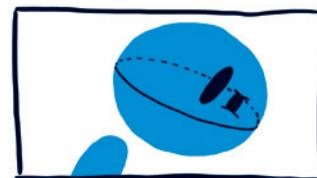
daljni splošni plan



srednji splošni, srednji plan



srednji bližnji plan



bližnji (veliki) plan

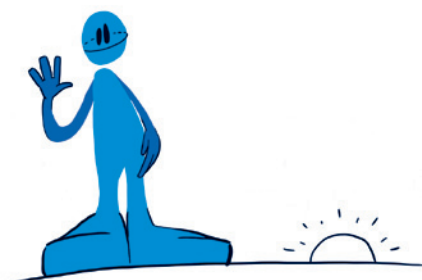


detajl





zgornji rakurz



spodnji rakurz

Kadar plan doseže časovne in sporočilne razsežnosti cele sekvence, pri čemer se lahko spreminjajo robovi kadra, potujeta pa kamera in naše oko, govorimo o planu-sekvenci. Gre za plan (v pomenu gibljivega reza), ki popelje skozi več planov (v pomenu lestvice planov).

Rez (na ilustraciji ponazorjen s škarijicami) je vmesnik med kadroma.

Rez v filmu pomeni neposreden prehod iz enega kadra v drugega; dva ločena posnetka lahko dajeta občutek kontinuirane akcije (takrat reza ne zaznamo), lahko pa so rezi tudi namerno poudarjeni.

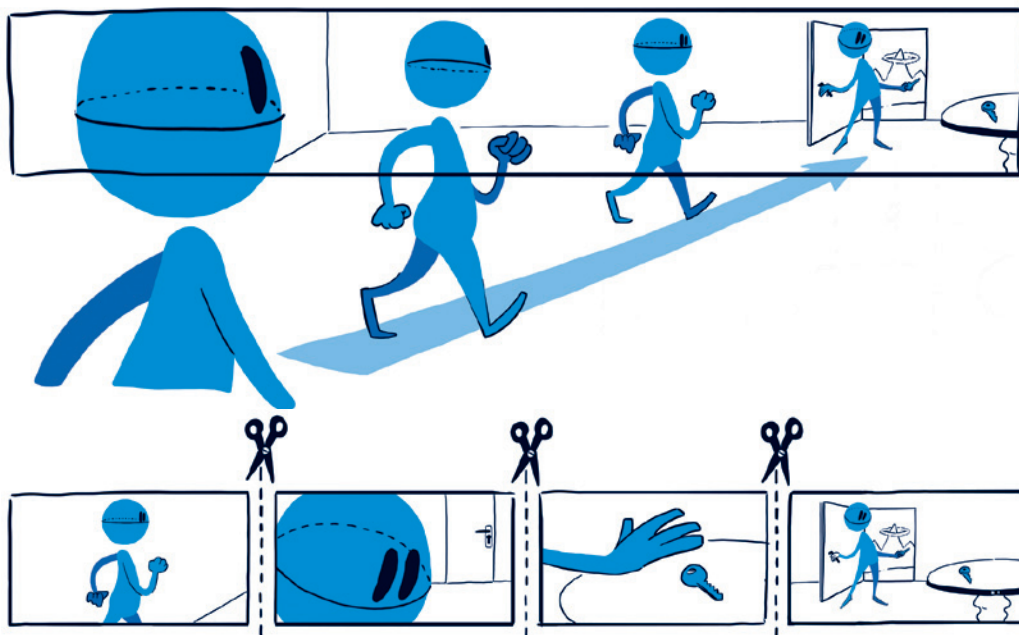
SNEMALNI KOTI IN PERSPEKTIVE

Razmerje med položajem kamere in snemalnim objektom, gledišče ali perspektiva, iz katere kamera zajema prizorišče in dogajanje, imenujemo **snemalni kot** (tudi **rakurz**). Če je kamera v višini pogleda ali pogleda oseb v kadru, govorimo o **normalnem snemalnem kotu**; če je pod to mejo o **spodnjem rakurzu**; če je nad njo pa o **zgornjem rakurzu**. Skrajna oblika spodnjega rakurza je **žabja perspektiva**, skrajna meja zgornjega rakurza pa **ptičja perspektiva**.

Snemamo lahko v notranjih prostorih ali zunaj. Notranji posnetek, prizor, posnet v zaprtem prostoru – studiu – in praviloma ob umetni svetlobi, se imenuje **interier**, medtem ko imenujemo **eksterier** prizor, ki se odvija zunaj zaprtega prostora – lahko je posnet na prostem (ob morju, na cesti, v gozdu ipd.) ali v studiu z uporabo projekcije ozadja ali scenografije, ki posnema realne lokacije. S pojmom sta povezana tudi miselni okvir in praksa tistega filma, ki je nasprotoval izumetničenosti in spektakularnosti studijske produkcije. Snemanje v eksterierjih je navadno cenejše in bolj pristno, a mu pogosto botrujejo negotove razmere (vremenske, zvočne idr.). Animirane filme snemajo največkrat v studiu (in le redko na realnih lokacijah) in se tako ne srečujejo z omenjenimi težavami.

ČASOVNO ZAKLJUČENO DOGAJANJE: PRIZOR IN SEKVENCA

Prizor je časovno nepretrgano dogajanje na istem kraju, posneto v enem ali več kadrih, ki ga pokažejo z različnih vidikov. Sledi **sekvenca**, ki je relativno samostojen pripovedni odlomek filma, sestavljen iz več prizorov; lahko je tudi **epizoda** – npr. v filmih, v katerih je poigravanje s filmskimi ločili zelo izrazito, navadno uporabijo napis, ki loči dve poglavji oziroma epizodi.³



³ Glej razdelek o filmskih ločilih na str. 49.

Pojmovna zveza **kader-protikader** pomeni, da imamo najprej eno vidno polje, nato pa dve (gre za filmski način uprizarjanja pogovora dveh ljudi, ki se gledata iz oči v oči, mi pa ne preskakujemo od enega k drugemu, temveč ostajamo v eni polovici prostora – lahko vidimo tudi del hrbta enega sogovornika, medtem ko drugega gledamo v obraz); če kamera ne pokaže protikadra, se pri gledalcu pojavi nelagodje.

O **planu-sekvenci** govorimo, kadar plan doseže časovne in sporočilne razsežnosti cele sekvence, pri čemer se lahko spreminjajo robovi kadra (in sam prostor), potujeta pa kamera in naše oko. Gre za plan (v pomenu gibljivega reza), ki popelje skozi več planov (v pomenu lestvice planov); prostor in čas zgošča v enoten blok in tako razpira tridimenzionalnost.

Filmski žanri

Filmska zvrst

Zvrst filma opredeli tip filma glede na njegov odnos do realnosti.

Glavne filmske zvrsti so:

- **dokumentarni film** – prikazuje realne osebe in dogajanja v realnem okolju,
- **igrani film** – s pomočjo igralcev upodablja izmišljene osebe in dogajanja,
- **animirani film** – s pomočjo izmišljenih elementov uprizarja izmišljeno dogajanje,
- **eksperimentalni film** – raziskuje izrazne (z)možnosti filmskega medija.

Naštete filmske zvrsti se lahko tudi prepletajo – prehajajo druga v drugo s posameznimi detajli ali prizori in sekvencami.

Filmski žanri

Žanr je model fikcijskega oz. pripovednega filma, ki opredeljuje skupne značilnosti večjega števila konkretnih del.

Uvrstitev filmov v posamezni žanr glede na njihove skupne značilnosti in poteze, med katerimi lahko nekatere še posebej prevladujejo, omogoča sistem tematskih in oblikovnih zakonitosti. Žanre opredeljujejo določena vrsta pripovedovanja, ikonografija, karakterizacija ali dramaturgija.

Poznamo mnoge **žanre** in **podžanre**. V nadaljevanju bomo jedrnato nanizali najbolj popularne žanre.



KOMEDIJA

Zelo pogosto jo srečamo pri animiranem filmu. Komedijske vsebuje norčave like in komično – zabavno in smešno vsebino, ki zabava občinstvo. Zapleti lahko presegajo meje realizma. Komedije so pogosto zelo svetle in barvite.

BURLESKA (SLAPSTICK)

Prvotna, nima oblika filmske komedije, za katero je značilna bolj ali manj absurdna in na fizično dogajanje omejena komika. Njen osnovni element je **gag**. Ker je gag nadvse pomemben element tudi v animiranem filmu, je zaželeno in koristno, da se animatorji izobražujejo tudi z gledanjem starih nemih burlesk (Buster Keaton, Charlie Chaplin, Laurel & Hardy – Stan in Olio idr.) in klasičnih risank, kot so *Tom in Jerry* in *Looney Tunes*.

DRAMA

V dramah pogosto sledimo zgodbam, likom ali skupinam likov, vpetih v življenjske (in na videz težko rešljive) težave in okoliščine. Drame ne vsebujejo veliko posebnih učinkov ali komičnih situacij. Videz dram je pogojen s časom in okoljem, v katerih se dogajajo, in je zato od primera do primera različen.

WESTERN (KAVBOJKA)

Filmski žanr z dolgo in razpoznavno tradicijo, vsebino in obliko. V vesternih praviloma nastopajo kavboji, izjemoma tudi Indijanci. Zgodbe se odvijajo v neprijaznem okolju divje narave ali v zaprašenih ali blatnih in neredko opustošenih krajih. Moralne in pravne norme se pogosto podrejujejo zakonom preživetja.

KRIMINALKA

Zgodba temelji na nezakonitih dejanjih in vanje tako ali drugače vpletenih likov. V kriminalkah navadno nastopijo detektiv, žrtev in zločinec. Videz kriminalk je pogosto temačen in mračen, saj se zgodbe odvijajo na robu zakona in družbe. Vsebina je pogosto skrivnostna, gledalca pritegne z vpeljavo **suspenza**.⁴

GROZLJIVKA

Grozljivke pri gledalcu vzbujajo nelagodna čustva. Namen je prestrašiti gledalca ali v njem zbuditi kakršnokoli nelagodje ali tesnobo. Pogosto vsebujejo tudi nenavadne, bizarne komične elemente. Dogodki so pogosto nepredvidljivi in zato strašljivi. Filmske osebe so lahko realne, pogosto pa jih spremljajo tudi čudni in nenavadni liki ter pošasti. Videz grozljivk je temačen, mračen in skrivnosten. Premiki kamere in montaža pri grozljivkah neredko prinesejo presenečenja ali pa poskrbijo za nejasnost, ki pri gledalcu povzroča tesnobo in napetost.



⁴ Suspenz je pripovedna tehnika, način pripovedi, ki temelji na namigih poteka določenega dogajanja. Namigi pri gledalcu zbudijo občutek negotovosti in obenem ugodja v pričakovanju razrešitve dramatične situacije. Struktura suspenza lahko deluje skozi ves film (če gre za kriminalko, triler, grozljivko), pogostejše pa je prisotna v posameznih sekvencah. Eden največjih mojstrov suspenza je Alfred Hitchcock.

AKCIJSKI FILM

Akcijski filmi imajo hiter tempo, so polni akrobacij in drugih vratolomnih podvigov ter različnih nesreč, eksplozij, požarov ... Gradnja zgodbe in akcije poteka okoli glavnega lika, ki se praviloma bori proti zlu. Značilni za akcijski film so dinamična montaža, hitri premiki kamere, kamera iz roke.

ZGODOVINSKI FILM

Tematika je lahko zgodovinska ali mitična, likovna zasnova pa običajno (natančno ali ohlapno) sledi videzu časa, ki ga opisuje. Pogosto poleg glavnega lika nastopa veliko število stranskih likov. Zgodovinski filmi so velikokrat spektakli.

VOJNI FILM

Vsebina je napeta in opisuje bojevanje v sodobnosti ali preteklosti. V vojnih filmih pogosto najdemo elemente drame, zgodovinskih in romantičnih žanrov.

PUSTOLOVSKI FILM

Nenavadne tematike se odvijajo na oddaljenih in eksotičnih prizoriščih. V pustolovskih filmih je precej akcije, vendar poudarek ni na nasilju, temveč na pustolovščini in raziskovanju neznanega. Največkrat se srečamo z dinamično kamero in montažo.

ZNANSTVENOFANTASTIČNI FILM

Pustolovščine se odvijajo s srečanjem z nadnaravnimi bitji, v izmišljenih svetovih in na oddaljenih planetih. Neredko vključujejo najnovejše dosežke tehnologije ali še neznano, domišljjsko tehnologijo. Videz (svetloba, scenografija, kostumografija) je pri žanru znanstvene fantastike zelo pomemben in pogosto drag – a ni nujno, poznamo tudi nizkoproducijske filme, ki z inovativno estetiko pričarajo prostore in čase prihodnosti ali oddaljenih, neznanih svetov.

Nastajanje filma / animiranega filma, filmska izrazna sredstva ter posebnosti animiranega filma

Scenarij / snemalna knjiga / zgodboris

Filme snemamo po **scenariju**; to je oblika pripovedi o nekem dogajanju, opisanem po prizorih. Scenarij običajno pišemo v dveh postavitvah besedila: v enem delu so predstavljeni osebe in njihova dejanja ter prizorišče in dogodki, v drugem pa dialogi in zvočni učinki.

Scenarij je lahko izviren, napisan po literarni predlogi, lahko pa je tudi **remake**⁵ starega filma. Pisec scenarija je **scenarist**; njegovo delo pogosto obsega raziskavo, ki jo zahteva ideja, in pisanje. Scenarij je običajno končan pred začetkom snemanja, med snemanjem

5 **Remake** – nova različica kekega starega filma; oblika adaptacije, ki se nanaša na starejši film ali na dramsko ali literarno delo.



pa lahko scenarist po potrebi dopisuje posamezne prizore, dele prizorov, dialoge ipd. Pri animiranem filmu je močno zaželeno – če ne že obvezno –, da je scenarij do popolnosti izdelan pred snemanjem. Scenaristovo delo vsebuje tudi izdelavo **sinopsisa** (osnutek ali povzetek vsebine filma).

Del zapisa v scenariju je **dialog**. Gre za tisti del govora v filmu, ki ga povedo nastopajoči liki. Pri animiranem filmu je dialog lahko izmišljen, lahko uporabimo medmete; dialog posnamemo pred začetkom snemanja, da lahko usta likov ustrezno animiramo, k čemur spada oblikovanje ust, izraz lika, čas izgovora posameznih besed in stavkov. Da lik tekoče spregovori, zadostuje že dvanajst različnih premikov (izrazov) ust.

Filmski dialogi lahko nastanejo tudi med snemanjem (tj. **improvizacija**), večinoma pa so zapisani že v scenariju.

Na podlagi scenarija režiser (pogosto v sodelovanju z direktorjem fotografije, ki ustvarja slikovno-fotografsko komponento filma) napiše **snemalno knjigo**. Velja nenapisano pravilo, da stran v scenariju pomeni približno minuto dogajanja v filmu.

Zgodboris (angl. *storyboard*) je grafični prikaz filmske pripovedi v obliki risb, slik ali fotografij v sekvenci, katerega namen je, da si lahko vnaprej predstavljamo kader, zaporedje kadrov ali sekvenco v filmu. Risbe v zgodborisu niso nujno dovršene, lahko vsebujejo le osnovne oblike in preprosta ozadja – pomembno je, da se vidijo ključni elementi kadra. Glavni elementi zgodborisa so liki in njihovo gibanje (pomembni izrazi, velikost, vstopi in izstopi iz kadra), časovnica (trajanje posameznega kadra), zvok (dialogi, zvočni učinki) ter položaj in gibanje kamere (plan, rakurz, smer gibanja kamere ipd.). Mnogi režiserji igranih filmov so za ključne prizore uporabljali elemente zgodborisa.

Dramaturgija

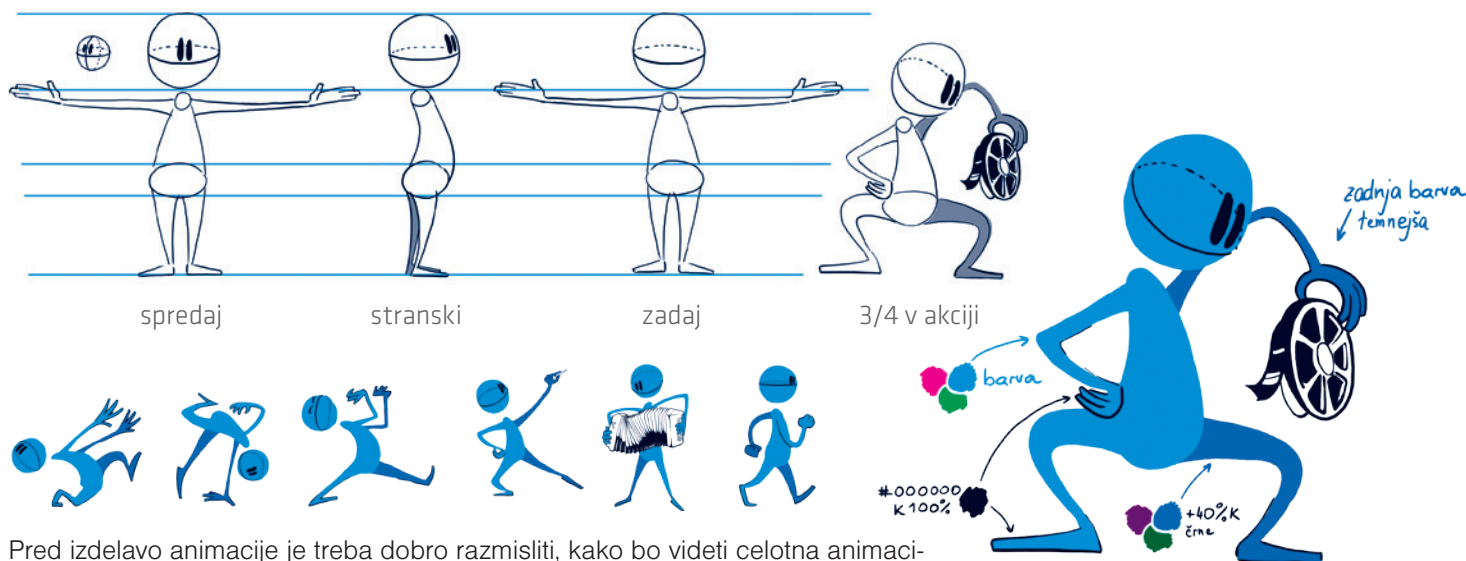
Dramaturgija pri filmu pomeni celoto povezanih in ustrezno postavljenih dramskih elementov, ki so urejeni tako, da omogočajo oblikovno in pomensko strukturo filmskega dela. Dramaturgija ustvari različne oblikovne strukture pripovedovanja. Temeljni elementi, ki pri filmu gradijo dramaturgijo, so motiv, tema, zaplet, lik, motivacija, dogodek, situacija, napetost, dogajanje, ritem itn.

Dramaturgijo v konkretni film vpeljemo že v scenariju. Poznamo različne tipe dramaturgije: **linearna** (gradnja zapleta po kronološkem vrstnem redu), **vertikalna** (zaplet z eno osrednjo točko, ki ji namenimo vso pozornost), **krožna** (krožni razvoj zapleta okoli ene situacije), **inverzna** (zaplet v obrnjenem vrstnem redu), **mozaična** (zaplet, razdeljen na ločene prizore).

Elemente iz zamisli v konkretno filmsko pripoved razvijemo s filmskimi sredstvi, kot so kadriranje, montaža, zvok idr. Pri tem moramo upoštevati dramaturške principe žanra in stilne želje ustvarjalca.

Karakterizacija / likovna zasnova / scenografija

Oblikovanje filmskega lika na podlagi fizičnih, psiholoških in družbenih značilnosti imenujemo **karakterizacija**. Splet vseh značilnosti vpliva na obnašanje in odzivanje v določenih okoliščinah, seveda skladno z žanrom in slogom pripovedi. V igralski izvedbi junakov (pri animaciji oblikovanja likov) gre predvsem za način igre, ki omogoča kar najbolj natančno opredelitev lika (k tej spadajo njegove kretnje, drža, način govora itn.).



Pred izdelavo animacije je treba dobro razmisliti, kako bo videti celotna animacija – kakšni bodo liki in kakšno ozadje, scenografija. Zato najprej ustvarimo **likovno zasnovo**, k čemur spada **oblikovanje likov** (angl. *character design*) in **ozadja** (angl. *production design*). Oblikovanje likov je proces, ki nastopi takoj po karakterizaciji in se nanaša predvsem na fizično podobo lika. Obstajajo številna pravila, ki nam pomagajo pri izdelavi likov, na primer črna in vijolična barva definirata negativne junake, rumena, modra in rdeča pa pozitivne; krožne linije uporabimo za prijazne like, trde, odsekane za neprijetne itn.

K filmski **scenografiji** spadajo likovna, umetniška in tehnična zasnova ter izvedba pri zorišču filmskega dogajanja. Scenografija sledi formalnoestetskim zahtevam, žanrskim usmeritvam in režijski zasnovi konkretnega filma. Pri animiranem filmu so scenografski elementi predvsem scenski rekviziti in ozadja.

Tudi oblikovanje ozadja ali scenografskih elementov poleg likovnega ustvarjanja vključuje tudi poglobljen razmislek o tem, kaj naj bi scenografija sporočala in kako. Preden se lotimo ustvarjanja, moramo razmisliti o slogu, osvetlitvi, barvni skali, ki jih bomo uporabili pri svoji animaciji. Raziskavo poglobimo z brskanjem po spletu in literaturi, z zbiranjem referenčnih fotografij, priporoča se izdelava **stilskega kolaža** (angl. *mood board*), h kateremu spadajo fotografije, slike, besedila itn., s katerimi ustvarimo vzdušje in občutje, ki ju želimo ujeti v animacijo in z njo.

Ekstremne poze in barvna shema lika omogočajo animacijski ekipi usklajeno rabo barv in načinov gibanja lika med nastajanjem celotnega filma.





Zgoraj komentatorjev
glas v *off*-u in spodaj
glas, ki se nahaja
znotraj robov kadra.

Zvok

Ena izmed ključnih komponent filmske pripovedi je **zvok**, ki lahko vsebuje govor (dialoge, medmete, glas v *off*-u – na primer komentatorski glas poroča o tem, kaj počne junak, medtem ko ga gledamo v prizoru, komentatorja pa ne vidimo), šume in glasbo.

Off je splošno razširjen izraz za filmski zvok (glas, šume, glasbo), ki nima svojega vira v filmski sliki oziroma v prikazanem dogajanju in domnevno izhaja iz prostora zunaj kadra.

Avtorska **filmska glasba** je komponirana posebej za film, k filmski glasbi pa sodi vsa glasba, ki se pojavi v filmu kot del dogajanja.

Pri **zvočnih učinkih** običajno ločimo dve vrsti zvokov ali šumov: zvoke najrazličnejših predmetov (ali živali) in šume iz okolja (škripanje vrat, grmenje, šum dežja, zavijanje vetra idr.). Ti zvoki večinoma niso posneti med snemanjem filma, temveč posebej (in samo nekateri v realnem okolju, večinoma jih posnamejo v studiih).

Pri animiranem filmu zvoka praviloma nikoli ne posnamemo na snemanju, ampak zvočne učinke poiščemo v t. i. zvočnih bankah (ena od spletnih bank se imenuje freesound.org) ali pa jih posnamemo posebej (v studiu ali zunaj, v realnem okolju).

Svojevrstno filmsko izrazno sredstvo so **posebni učinki**, ki se jih dosežemo s pomočjo tehnik manipulacije slike in simulacije objektov in fenomenov. Poznamo:

- **optične učinke** (ustvarjamo jih z optičnim kopiranjem na že posnetem in razvitem filmskem traku; ti izvirno podobo spremenijo z drugačno osvetlitvijo ali dodanimi elementi; podoba na primer zamrznejo, spremenijo njeno velikost, hitrost, prostor kombinirajo z dodanimi liki ali objekti);
- **mehanske učinke** (ti se odvijajo pred kamero – na primer umetno ustvarjanje dežja, snega, vetra, pirotehnika, eksplozije, streljanje, maska, »živi modeli« živali ali pošasti);
- **posebne učinke, uporabljene med snemanjem** (ti učinki so stari kakor film sam – na primer, ko ustavimo kamero med snemanjem, se oseba v kadru odmakne in potem snemamo naprej – učinek na filmu je, kakor da je oseba izginila; dvojna ekspozicija);
- danes najbolj razširjene **računalniško ustvarjene posebne učinke**, s katerimi lahko dosežemo vse prej naštetе trike.

Montaža in filmska ločila

Slikovne in zvočne posnetke v določeno zaporedje in v medsebojne odnose poveže **montaža**. Po slovitim francoskem cineastu Robertu Bressonu se mora slika »v stiku z drugimi slikami spremeniti, tako kot se barva v stiku z drugimi barvami. Modra ob zeleni

ni ista kot ob rumeni, rdeči«⁶. Film postane miselni objekt, namenjen sprejemu oči in možganov.

Montaža je ustvarjalni, tehnični in miselni proces, ki film poveže v celoto, ki je bila zasnovana že v scenariju. Poznamo več montažnih principov, eden najbolj znamenitih je t. i. paralelna montaža, ki izmenično sledi dvema sočasnima dogodkoma (odvijata se hkrati).

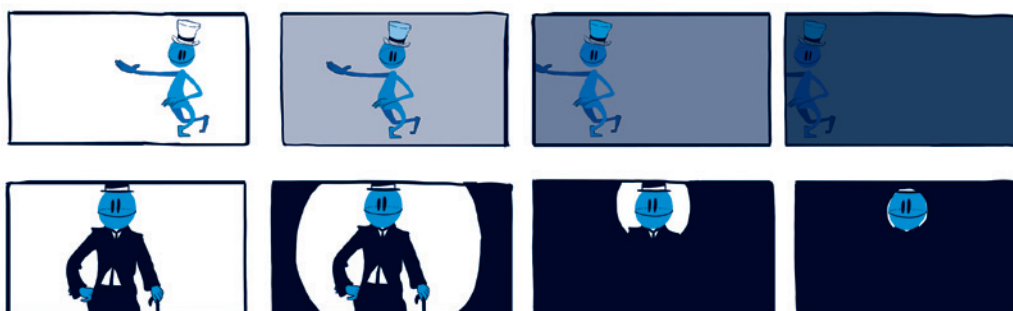
Montaža lahko prispeva k pripovedni jasnosti, če gledalcu omogoča razumeti časovna in prostorska razmerja med posnetki. Obstajajo številna pravila (ki jih, ko jih dodobra poznamo in obvladamo, lahko seveda tudi kršimo), s katerimi montaža ustvari naravno, nemotečo in tekočo filmsko pripoved (naravno gibanje, prave smeri pogledov in gibanja, razumljivo dojetje prostora, oseb v prostoru ipd.).⁷

Obstaja tudi kar nekaj **filmskih ločil**, ki odigrajo pomembno vlogo prav v procesu filmske montaže. Eno najbolj znanih so zagotovo **mednapisi** nemih filmov, ki imajo poleg sporočilne funkcije tudi uporabno vrednost, saj »zapirajo« en posnetek in »odpirajo« drugega.

Za najpreprostejši vmesnik med dvema statičnima kadroma velja **čisti rez** – rez oziroma vez med dvema fotogramoma; vez zato, ker povezuje dve raznorodni sliči. Med dvema slikama se lahko pojavi nenadna **črnina** (angl. *black out*). Za nemi film sta značilni tudi **odtemnitev** in **zatemnitev**, ki ločujeta prizore, sekvence drame ali celo cele epizode zgodovinskih spektaklov. Pri **irisu** se podoba na platnu oži, kakor da bi zapiral zaslonko fotografskega fotoaparata (obratno se slika lahko tudi odpre).



čisti rez



zatemnitev

iris

6 Pelko, Stojan: *Filmski pojmovnik za mlade*. Ljubljana: Aristej, 2005, str. 42.

7 **Pravilo osi** nam v sekvenci ali prizoru pomaga ohraniti občutek enotnega prostora. Najlaže je, da si predstavljamo ravno premico (kot 180°, saj prostor dojemamo kot krog okoli nas), ki seka prizorišče kadra in ki je v določenem prizoru ne prečkamo. Na primer: človek prečka sobo. V prvem, širšem kadru ga posnamemo, kako hodi z leve proti desni. Tudi v drugem, ožjem kadru mora hoditi z leve proti desni. Če bi kamero premaknili čez os, bi bilo videti, da hodi v drugo smer (čeprav bi človek opravil isto pot)! **Pravilo 30°** je preprosto in pomembno pravilo – če se kot med kamero in objektom v dveh (v montaži) zaporednih kadrih ne spremeni za več kakor 30°, bo gledalec rez med kadroma dojemal kot skok. Kota kamere sta namreč preveč podobna, da bi ju montirali skupaj.



Najavna in odjavna špica

Grafično oblikovani začetni del filma, ki navadno vsebuje logo in ime produkcijske hiše, naslov filma, imena režiserja, glavnih igralcev in najpomembnejših sodelavcev (scenarista, avtorja glasbe, direktorja fotografije, producenta), včasih pa tudi posvetilo, pojasnilo ali opozorilo, imenujemo **najavna špica** (tudi **glava** filma). Lahko je grafično ločena od filma ali poteka v obliki napisov, ki so prikazani skupaj z uvodno sekvenco filma. Pri celovečernem filmu se pogosto pojavi tudi več minut po začetku. Pri kratkem filmu se navadno odločimo za peščico uvodnih napisov (producent, naslov filma ipd.) in ekipo predstavimo v odjavni špici.

Napisi na koncu filma, ki praviloma vključujejo seznam igralcev in upodobljenih likov, članov snemalne ekipe ter drugih sodelavcev, podatke o tehničnih in produkcijskih značilnostih filma, seznam glasbe ter sponzorjev, pa spadajo v **odjavno špico**. V nasprotju z najavno špico so navadno napisi na koncu grafično preprostejši.

Produkcijske faze animiranega filma

PREDPRODUKCIJA

Predprodukcija pri animiranem filmu pomeni vse priprave, ki jih opravimo pred začetkom snemanja. Začne se z idejo, pisanjem sinopsisa in scenarija, sledi likovna zasnova, izbor referenčnih fotografij, izdelava zgodborisa. Predprodukcija pomeni tudi organizacijske priprave na snemanje: sestava ekipe, izbira termina snemanja, organizacija snemanja (izdelava snemalnega plana), nabor tehnike itn.

PRODUKCIJA

Produkcija pri animiranem filmu pomeni vse, kar je povezano s snemanjem: izdelava ozadij, likov, scenografije, animiranje, snemanje dialogov, snemanje slike.

POSTPRODUKCIJA

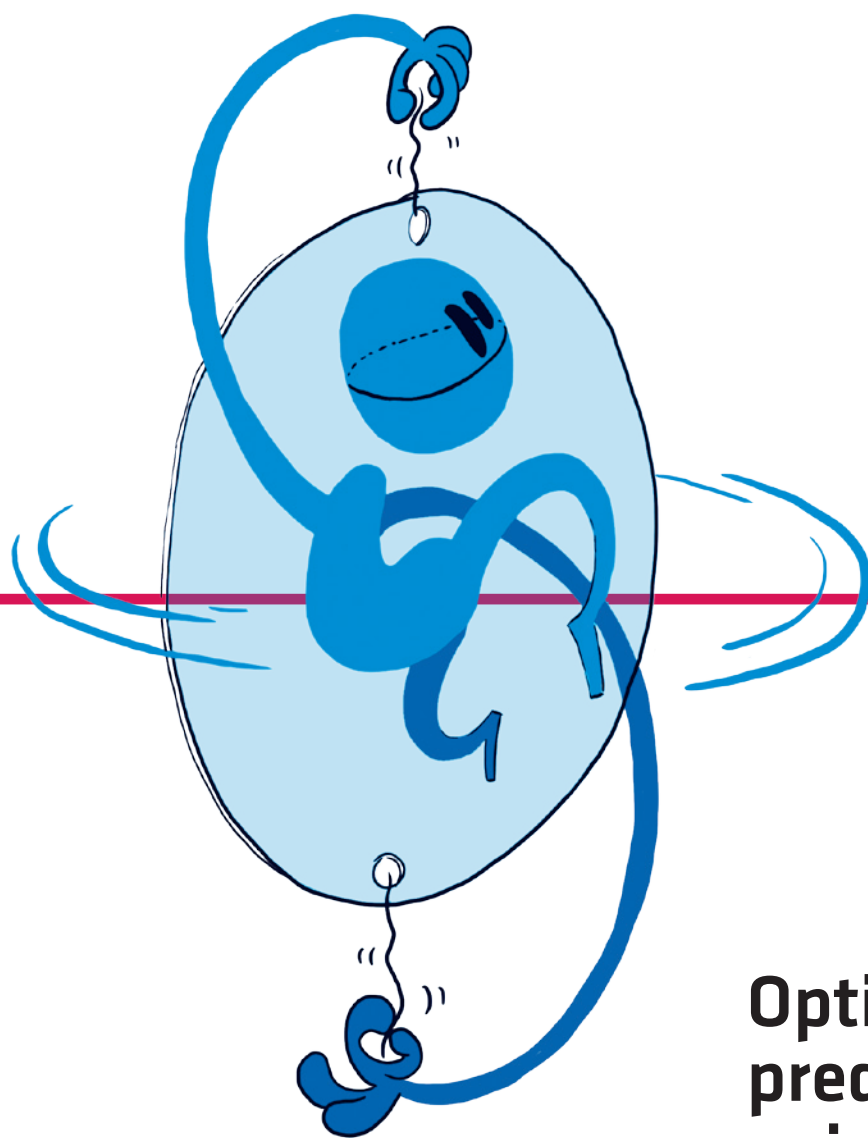
Postprodukcija pomeni dokončno obdelovanje slike in zvoka, ki sledi snemanju: čiščenje slike, vizualni efekti, korekcija slike (barv, kontrastov idr.), izdelava šumov in glasbe, montaža in uravnavanje razmerij med posameznimi elementi zvočne slike.

DISTRIBUCIJA

Distribucija je veja kinematografije, ki posreduje med filmsko produkcijo in prikazovanjem filmov. Z distribucijo se ukvarjajo podjetja, ki jim pravimo distributerji. Ti od producenta za določen čas odkupijo pravico za prikazovanje filma (navadno za neko državo ali območje), film pa potem oddajajo kinematografom, festivalom in drugim za posebne dogodke. Svoj film lahko distribuiramo tudi sami.



4.



**Optične igrače –
predhodnice
animiranega filma**

Čeprav je osnovni princip animacije razmeroma preprost, je bilo kljub temu treba iznajti način, kako ustvariti iluzijo gibanja. Nekoč ljudje niso vedeli, da je mogoče gibanje poustvariti z zaporedjem statičnih slik.

Na nastanek animiranega filma je vplivalo zanimanje znanosti za odkrivanje povezav med vidom in zaznavo vidnega, ki sega v 19. stoletje. V tem času so znanstveniki in izumitelji iznašli prve optične naprave, ki so služile raziskovanju vida in zaznavi vidnega. S tem področjem sta se ukvarjali fiziologija in nevrofiziologija, pa tudi psihologija, fizika in matematika.

Drugi vzroki so sociološke in gospodarske narave. V 19. stoletju se je odvila industrijska revolucija. Z odpiranjem tovarn v mestih se je tam večalo tudi število prebivalcev, ki so si poleg dela želeli tudi nove in poceni oblike zabave. Gibljive slike, ki jih je bilo na začetku mogoče videti v ročno vrtljivih optičnih napravah, so bile cenejša oblika zabave v primerjavi s potujočimi gledališkimi skupinami z velikimi scenami in številnimi igralci.

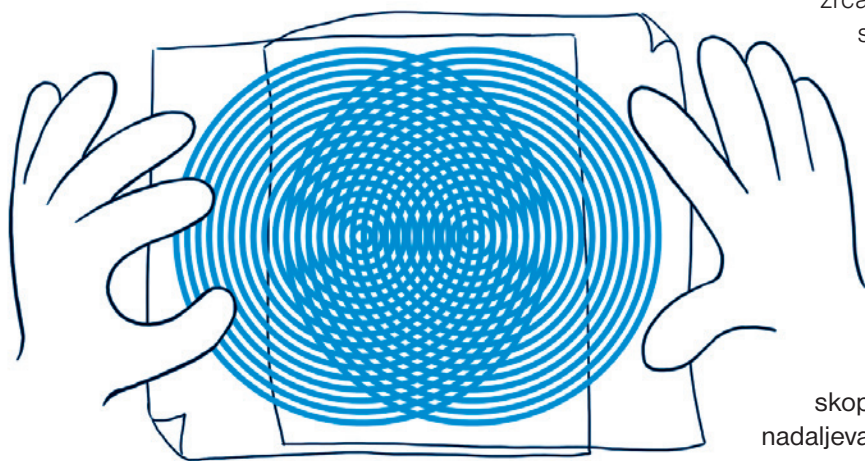
Na nadaljnji razvoj animiranega filma je vplival tehnološki napredek. Najpomembnejši tehnološki izumi za razmah filmske industrije so iznajdba kamere (v primeru animiranega filma fotoaparata), filmskega projektorja in filmskega traku. Danes, v času digitalizacije, živimo v novi tehnološki dobi, ko animirani film nima več veliko skupnega s prvotnim filmom v tehnološkem smislu, saj je vse zapisano v digitalni obliki.

Film v zgodnjem razvojnem obdobju je tehnično podoben animiranemu filmu, saj so prve gibljive slike ustvarili prav z risbami ali fotografijami. Takšne so tudi prve optične naprave, ki jim pravimo kar optične igrače, saj je njihov prvotni znanstveni namen kmalu prerasel v množično obliko zabave tako za otroke kot za odrasle.

Za optične igrače je značilno, da prevarajo človeško oko, tako da vidimo drugačno sliko, kot je v resnici. Nova stvarnost preseneti naše oči. Take igrače so na primer kalejdoskop in vzorci *moire*¹, ki s pomočjo vzorcev, barvnih kontrastov in zrcal ustvarijo vtis valovanja, gibanja ali popačenja slike.

Te optične igrače raziskujejo predvsem povezave med vidom in zaznavo vidnega, ne ukvarjajo pa se z učinkom gibanja kot posledico zaporedja rahlo različnih slik.

Optične igrače, ki so pripomogle k razvoju animiranega filma, se od omenjenih razlikujejo v tem, da ustvarijo vtis gibanja s serijo različnih slik, ki jih hitro, eno za drugo predvajamo pred očmi. Takšne optične igrače so tavmatrop, zoetrop, fenakistioskop in druge, ki jih bomo podrobneje spoznali v nadaljevanju.



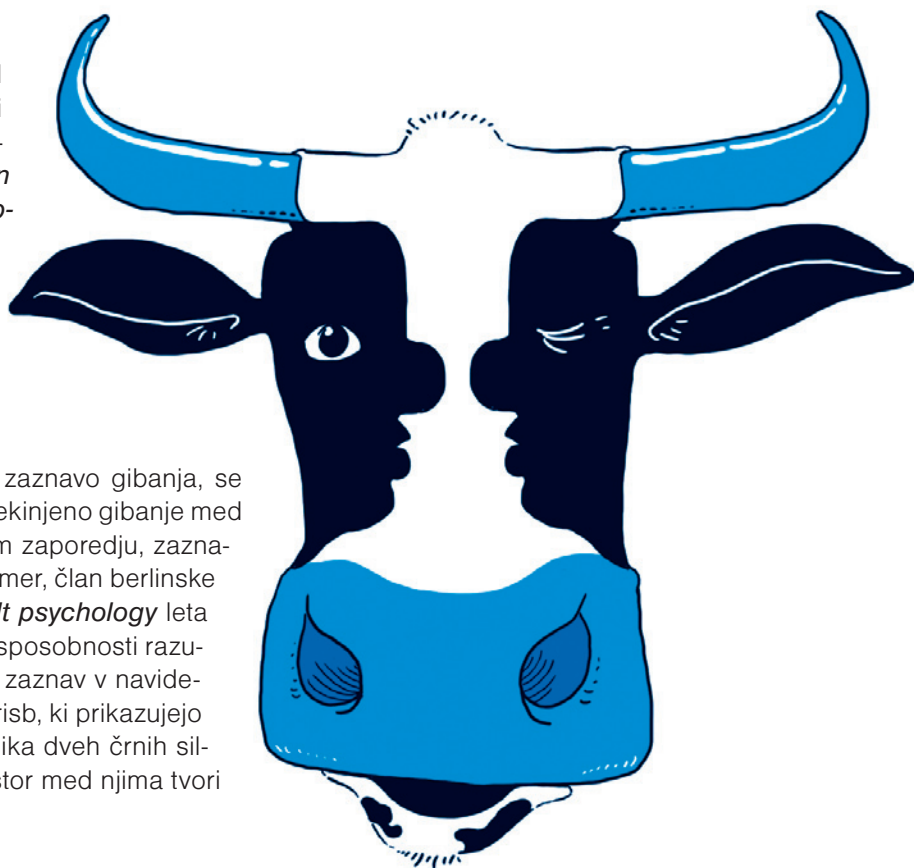
¹ Vzorec *moire* je sekundarni vzorec, ki se pojavi, če dva ali več geometričnih vzorcev, običajno črtastih, prekrijemo pod različnim kotom in jih premikamo, tako da ustvarimo vtis valovanja, gibanja.

Zaznava gibanja

Preden se spoznamo z optičnimi igračami, pogledajmo, kaj je znanstvenike privedlo do raziskovanja iluzije gibanja. Ni naključje, da so se številni optični izumi pojavili po letu 1825. Tega leta je namreč angleški matematik in fizik Peter Mark Roget v angleškem znanstvenem časopisu *Philosophical Transactions* objavil članek »Razlaga optične prevare pri opazovanju naper kolesa skozi navpične reže²«. Roget je s poskusi ugotovil, da je mogoče vsakršno gibanje razstaviti v serijo statičnih slik. Človeško oko ima lastnost, da zamuja z zaznavo svetlobnega dražljaja. Če en svetlobni dražljaj prekinemo in ga dovolj hitro nadomestimo z novim, naše oko sploh ne bo zaznalo prekinitev med obema dražljajema. Gre torej za nekakšno napako oziroma posebnost našega vidnega aparata.³ S to ugotovitvijo je Roget postavil temelje teoriji **vztrajnosti vida**.

Po Rogetu je teorijo vztrajnosti vida raziskoval še Michael Faraday, angleški fizik in kemik, ki je svoje raziskovanje zaznav in optičnih iluzij opisal v knjigi *On a peculiar Class of Optical Illusion* (1831). Faraday in Roget sta s svojimi **stroboskopskimi**⁴ poskusi in vrtljivimi kolesi odkrivala pojav vztrajnosti vida, nista pa delala poskusov s serijo različnih slik, ki bi ustvarile vtis gibanja. Kljub temu sta s svojimi raziskavami spodbudila številne znanstvenike k preizkušanju različnih naprav, ki so potrjevale to teorijo.

Drugi pojav, ki poleg vztrajnosti vida omogoča zaznavo gibanja, se imenuje **pojav phi**. Gre za optično iluzijo, ko neprekinjeno gibanje med posameznimi ločenimi objekti, gledanimi v hitrem zaporedju, zaznamo kot gibanje. Ta pojav je opredelil Max Wertheimer, član berlinske šole eksperimentalne psihologije, v knjigi *Gestalt psychology* leta 1912. Teorija gestalt⁵ je raziskovala zakone naše sposobnosti razumevanja, pridobivanja in ohranjanja pomembnih zaznav v navidezno kaotičnem svetu. Nastalo je veliko študijskih risb, ki prikazujejo optične prevare. Med bolj znanimi je zagotovo slika dveh črnih silhuet obrazov v profilu na belem ozadju. Beli prostor med njima tvori podobo keliha.



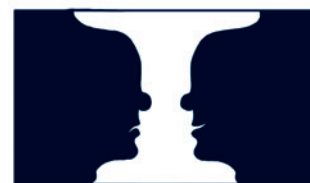
Optična prevara:
enkrat vidimo kelih,
drugič dva obraza.

2 Angl. Explanation of an optical deception in the appearance of the spokes of a wheel when seen through vertical apertures.

3 Osemminutni film *Kako vidimo* (How you see it, 1936) preprosto in nazorno prikaže, kako s pomočjo vztrajnosti vida zaznamo gibljivo sliko.

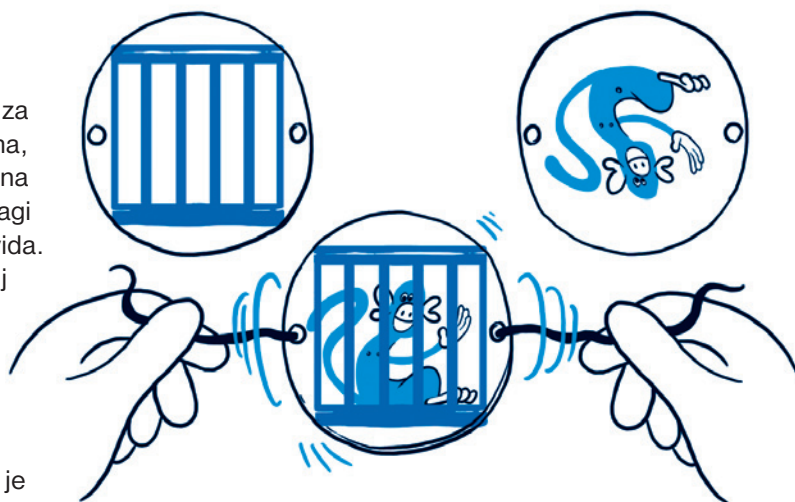
4 Stroboskopski poskus – opazovanje gibanja s pomočjo hitro utripajoče luči.

5 *Gestalt* – nem. oblika, forma.



Tavmatrop

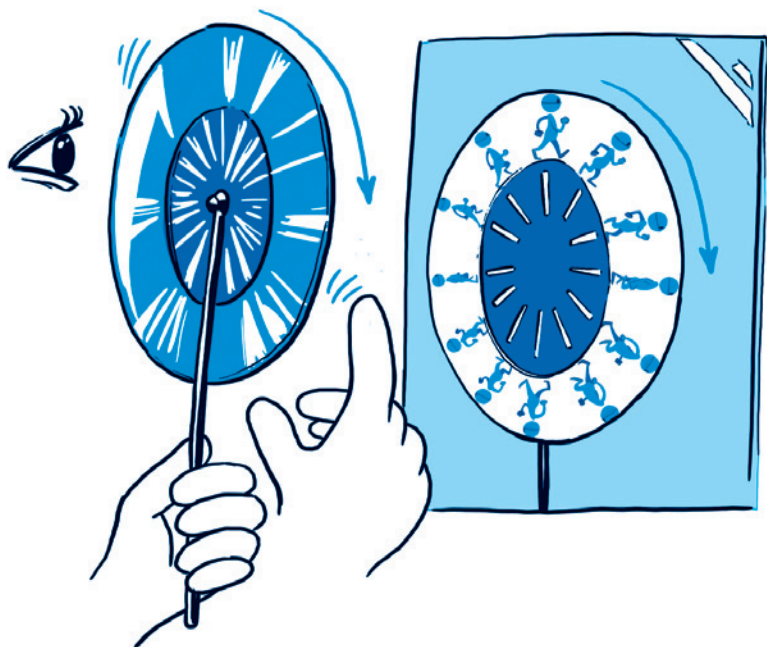
Prva optična igrača, ki velja za predhodnico animiranega filma, je **tavmatrop**, preprosta optična naprava, ki je nastala na podlagi Rogetove teorije vztrajnosti vida. Pri tavmatropu gre sicer bolj kot za vtis gibanja za superimpozicijo – vtis zlitja slike z že obstoječo sliko. Tavmatrop je bil običajno okrogle oblike, z dvema luknjicama ob straneh, skozi kateri je bila privezana vrstica. Na vsaki strani je bila po ena risba. Najbolj znan je primer s ptico na eni strani in kletko na drugi. Ko si zavrtel vrstico, se je krog hitro zavrtel in risbi ptice in kletke sta se zlili v eno risbo.



Tavmatrop izhaja iz grških besed *thauma* – čudež – in *tropos* – vrtenje. Kot pri marsikaterem izumu je tudi pri tem težko določiti pravega in prvega izumitelja, saj gre za preprosto napravo, ki bi jo lahko po naključju izumil tudi otrok. V zgodovinskih zapisih je kot izumitelj najpogosteje naveden angleški zdravnik in fizik John Ayrton Paris, ki je uporabil tavmatrop za demonstracijo pojavnosti vztrajnosti vida na Kraljevem združenju zdravnikov v Londonu leta 1824. Bil je tudi prvi, ki je to optično igračo distribuiral na tržišču.

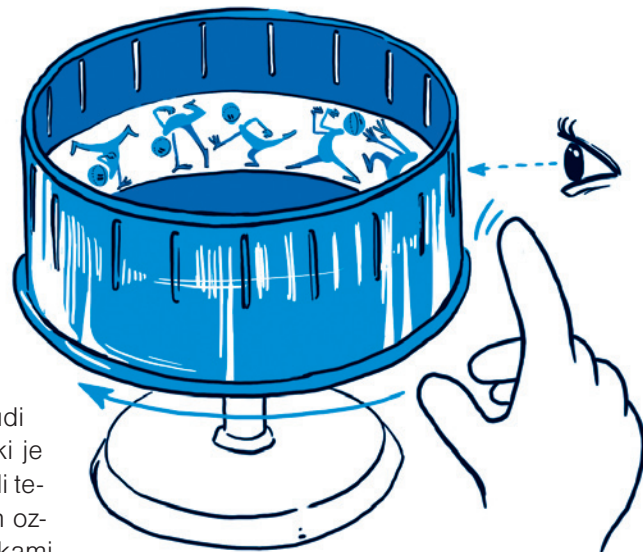
Fenakistoskop

Optično igračo, ki je prva prikazala iluzijo gibanja s serijo različnih slik, sta leta 1832 sočasno, a neodvisno izumila belgijski fizik Joseph Antoine Ferdinand Plateau in avstrijski matematik Simon Ritter von Stampfer. Plateau je svojo napravo imenoval **phenakistiscope** (iz grških besed *phenax* – varljiv – in *skopos* – gledalec), Stampfer pa **stroboskop** (iz grških besed *strobo* – vrteti ali zavrteti – in *skopos* – gledalec). Gre za krog na vrtljivem ročaju, na katerem je na eni strani narisanih deset do šestnajst slik, ki prikazujejo gibanje v fazah, med vsako sliko pa je ozka zareza na obodu kroga. Druga stran kroga je obarvana črno. Učinek gibanja vidimo tako, da se z napravo postavimo pred ogledalo, zavrtimo krog in gledamo odsev slik v ogledalu skozi zareze.



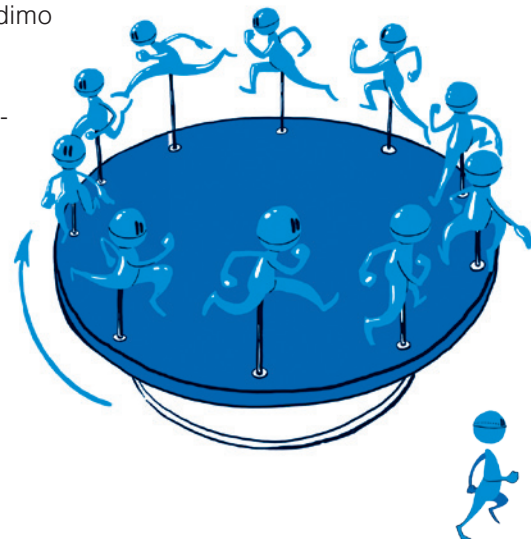
Zoetrop

Optično igračo, ki jo danes poznamo pod imenom **zoetrop**, je leta 1833 izumil angleški matematik William George Horner, da bi izboljšal prej omenjena fenakistiskop in stroboskop. Svoj izum je imenoval **daedaleum**. Ime izvira iz grške besede **daedalle** in pomeni spretno, umetelno izdelan, predstavlja pa tudi osebo iz grške mitologije – Dedala, Ikarjevega očeta ter spretnega obrtnika in umetnika. Daedaleum je postal popularen šele po letu 1867, ko ga je patentiral ameriški izumitelj William F. Lincoln pod imenom **zoetrope** in ga prek znane podjetja Milton Bradley, ki je izdelovalo razne namizne in družabne igre, poslal na tržišče. Beseda zoetrop izvira iz grških besed **zoe** – življenje – in **tropos** – vrtenje, zato ga imenujejo tudi **kolo življenja** (angl. **wheel of life**). Glavni del naprave je valj, ki je pritrjen na vrtljiv podstavek. Zunanji del valja je črne ali katere koli temne barve, na obodu pa je dvanajst enakomerno porazdeljenih ozkih zarez. Na notranji strani valja je papirnat trak z dvanajstimi slikami, ki prikazujejo gibanje v različnih pozicijah, tako da je vsaka slika rahlo drugačna od naslednje ali prejšnje. Učinek gibanja vidimo tako, da valj zavrtimo in pogledamo skozi zareze na slike v notranjosti. Prednost zoetropa je bila v tem, da je bil priročnejši od fenakistiskopa in je omogočal ogled gibljivih slik več gledalcem hkrati, saj se učinek gibanja vidi ne glede na to, na katerem mestu se gleda skozi zareze.



V zadnjih desetletjih so se pojavile še druge oblike zoetropa, na primer **linearni zoetrop** in **3D zoetrop**, ki so ju uporabili številni umetniki v svojih umetniških projektih, poslužili pa so se ga tudi oglaševalci pri t. i. kreativnem oglaševanju. Linearni zoetrop so najpogosteje uporabili v podzemnih železnicah, tako da so na steno predora narisali serijo slik, pred steno pa so postavili črno pregrado z zarezi. Potnik je na vozečem vlaku lahko zaznal gibljive slike, če je skozi okno gledal slike na steni. Tak zoetrop je ustvaril ameriški neodvisni filmski ustvarjalec Bill Brand leta 1980 na eni od podzemnih postaj v New Yorku. Imenoval ga je Masstransiscope in je bil sestavljen iz 228 ročno naslikanih slik. Od takrat je nastalo več takšnih linearnih zoetropov, številne so uporabili tudi v komercialne namene kot oglase v kampanjah za določen proizvod. Še danes jih lahko vidimo v podzemnih železnicah po svetu.

3D zoetrop sestoji iz okrogle vrtljive plošče, na robu katere je po obodu v enakomernih razmakih nameščenih več 3D predmetov, ki prikazujejo gibanje v posameznih fazah. Učinek gibanja dobimo, če v temi zavrtimo ploščo in prižgemo stroboskopsko luč, ki ob hitrem utripanju za delček sekunde osvetli predmete. 3D zoetropi so lahko veliki nekaj centimetrov ali veliko večji. Take ustvarja ameriški vizualni umetnik Peter Hudson, ki na javnih površinah postavlja ogromne začasne vrtljive konstrukcije. Gre za veliko kolo s človeškimi figurami v naravni velikosti, razporejenimi po obodu. Gledalci si lahko učinek gibanja ogledajo šele, ko se kolo v temi zavrti in figure osvetli stroboskopska luč.





Korevtoskop

Korevtoskop ali **choreutoscope** je leta 1866 izumil angleški fizik Lionel Smith Beale in je služil kot dodatek *laterne magice*⁶. Naprava je bila sestavljena iz panoramskega stekla s šestimi rahlo različnimi slikami, vstavljenimi v lesen okvir. V okvirju je bilo izrezano okence, skozi katerega se je izmenično prikazala posamezna slika. S pomočjo vrtljivega ročaja, ki je pomikal steklo, in zaslonke, ki je prekinila dotok svetlobe med vsako sliko, je bilo mogoče ustvariti projekcijo gibljivih slik. Takšno gibanje je bilo zelo kratko in odsekano, vseeno pa naprava velja za eno prvih, ki je omogočala projekcijo več med seboj rahlo različnih statičnih slik dovolj hitro, da so ustvarile vtis gibanja. Najpogostejši motiv je bil plešoč okostnjak, iz česar morebiti tudi izhaja ime naprave (gr. *choreutoscope* – tisti, ki prikazuje ples).

Slikofrc ali listanka (žepni/palčni kino)

Idejo o knjižici s serijo slik, ki oživijo ob listanju z imenom **filoskop**, je leta 1860 razvil že Francoz Pierre-Hubert Desvignes, vendar danes velja za izumitelja angleški tiskar John Barnes Linnett, ki je igračo tudi izdelal in patentiral leta 1868. Imenoval jo je **kineograf**, kar izhaja iz grških besed *kineo* – gibanje – in *graphos* – zapis, pisati. Leta 1882 je podobno igračo v Ameriki patentiral Henry Van Hovenbergh in jo za razliko od Linetta označil kot optično igračo, ki deluje po zaslugi vztrajnosti vida. Razlika med njima je bila še v tem, da so bili listi v tej knjižici daljši, kar je omogočalo lažje prelistavanje.

Imena za tovrstno optično igračo se razlikujejo od države do države. V Ameriki je znana kot **flip book** (*flip* – obrat – in *book* – knjiga), v Franciji **folioskop** (lat. *folio* – list) ali **cinéma de poche** (žepni kino), v Nemčiji **Daumenkino** (palčni kino) v Angliji **flick** ali **flicker book** (*flick* – frcniti), pri nas pa se uporabljata izraza **slikofrc** in **listanka**.

Igrača je zasnovana kot majhna knjižica z več skupaj spetimi listi (optimalno število strani je 30). Na



⁶ *Laterna magica* ali čarobna svetilka je naprava, ki so jo iznašli v 17. stol. in je bila namenjena projiciranju slik. Sestavljena je bila iz črne kovinske škatle, v kateri je bila svetilka (sprva oljna) in konkavna (vbočena) leča, za katero so vstavili stekleno ploščo z ročno naslikano sliko. Svetloba je presvetlila sliko na plošči in jo s pomočjo leče projicirala na steno. Sprva so uporabljali statične slike, kasneje pa so začeli uporabljati različne mehanizme pomičnih stekel za vtis gibanja ali prehajanja med slikami.



Zanimivost

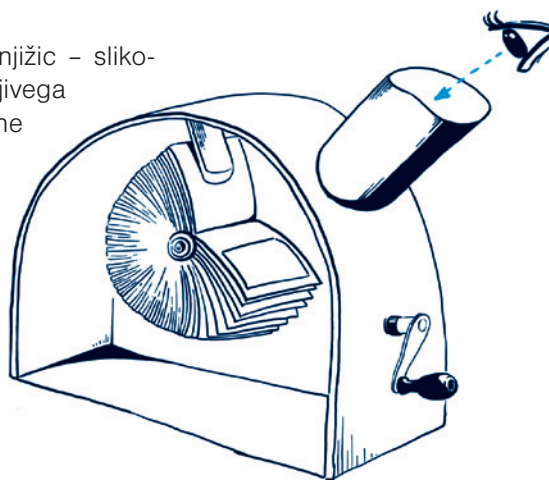
Ali ste vedeli, da se skriva slikofrc celo v slovenskem potnem listu, ki ga v sedanjí podobi izdajajo od leta 2001 in ga je oblikoval priznani slovenski grafični oblikovalec Miljenko Licul?

Če potni list obrnemo horizontalno, vidimo na spodnjem robu Martina Krpana z njegovo kobilico v teku. Podobno idejo so dobili tudi na Finskem, kjer so leta 2012 izdali potni list s slikami losa, ki hodi.

vsaki strani je risba ali fotografija, ki se rahlo razlikuje od predhodne. Učinek gibanja dobimo, če z eno roko primemo knjižico, s palcem druge roke pa knjigo na hitro prelistamo. Ta optična igrača je bila zelo popularna na koncu 19. in na začetku 20. stoletja. Izdelovali so jo s pomočjo litografskih risb ali fotografij. Zaradi preproste in hitre izdelave je bila poceni in množično dostopna. Njena vsebina je bila večinoma komična ali situacijska, včasih je imela didaktičen ali predstavitven namen, posamezna podjetja so jo uporabljala kot promocijsko darilo, nekateri slikofrci pa so vsebovali tudi bolj žgečkljive prizore. V prvi polovici 19. stoletja so nekateri fotografski studii svojim strankam začeli ponujati izdelavo slikofrcv z njihovimi osebnimi fotografijami, ki so jih posneli kar v studiu in jih tam tudi speli.⁷

Kljub množični produkciji takšnih drobnih knjižic – slikofrcv – so se zaradi pogoste rabe in občutljivega materiala ohranile le redke. Knjižnice jih tudi ne hranijo, ker ne gre za knjigo v pravem pomenu besede in imajo le redke med njimi knjižnično oznako.

Kasneje so se pojavile številne različice slikofrcv, npr. takšne, ki so povezovale tri ali več knjižic v eno ali so bili potiskane z obeh strani in so omogočale ogled dveh animacij, če jih prelistamo enkrat z ene in drugič z druge strani itd.



Različica, ki je omogočala lažje listanje, se imenuje **filoskop**. Leta 1897 jo je patentiral in poslal na tržišče francoski filmski ustvarjalec Henry William Short. Šlo je za spete lističe z ročajem, ki so bili v kovinskem okvirju in so omogočali preprostejše, bolj tekoče listanje. Pojavili sta se tudi bolj mehanizirani napravi, ki sta delovali po principu slikofrc-a: **mutoskop** (patentiral Herman Casler leta 1894) in **kinora** (patentirala brata Lumière leta 1896). Napravi sta imeli kukalo s konkavno lečo, pod katerim je bilo kolo z ročajem, na katerem so bili v krogu pritrjeni listi s slikami ali fotografijami. Ko je gledalec pogledal skozi kukalo in zavrtil ročaj, so se listi obračali in ustvarili učinek gibljive slike. Učinke te naprave si je lahko ogledal en gledalec naenkrat, tako da je vanjo vrgel kovanec in zavrtel ročico.

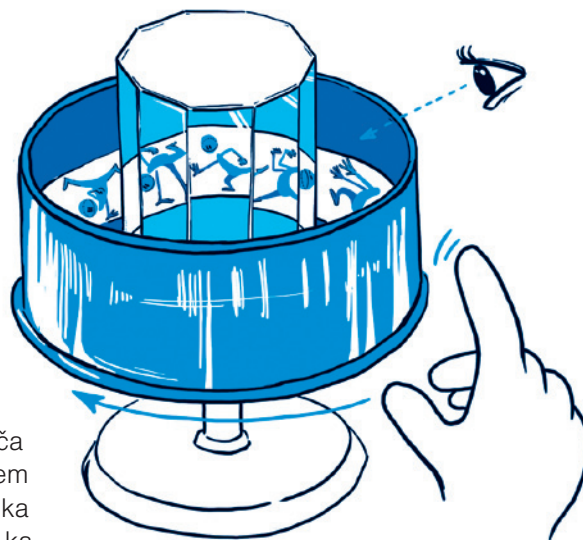
V našete namene slikofrce uporabljamo še danes, poleg tega je slikofrc postal dragocen zbirateljski predmet in umetniško delo. Sedaj imamo celo možnost izdelave digitalne različice z uporabo aplikacij na pametnih telefonih. Po svetu potekajo tudi številni festivali slikofrcv, na katerih se s svojimi deli predstavljajo različni ustvarjalci teh žepnih optičnih igrač.

⁷ Tik pred prvo svetovno vojno so takšne vrste osebnih slikofrcv izdelovali fotolaboratoriji Biofix v Londonu, Bruslju in Parizu. Najslavnejši primer takšnega slikofrc-a je tisti, na katerem sta upodobljena Guillaume Apollinaire (francoski pesnik in umetnostni kritik) in njegov prijatelj André Rouveyre (francoski novinar in karikaturist) iz leta 1914. Posnetek si lahko ogledate na spletni povezavi <https://www.youtube.com/watch?v=OSoF75wjPUM>.

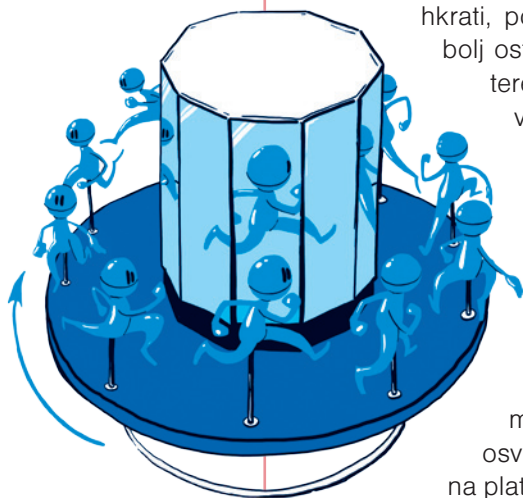


Praksinoskop

Praksinoskop je leta 1876 izumil in patentiral francoski izumitelj Charles-Émile Reynaud. Beseda izhaja iz grških besed *praxis* – dejanje – in *skopos* – gledalec. Sestavljen je bil iz nizkega valja z dvanajstimi slikami na notranji strani, ki jih je bilo mogoče menjati (kot pri zoetropu). V sredini je bil osrednji valj z dvanajstimi zrcali, vsak je odseval posamezno sliko. Te so ustvarile vtis gibanja. Tudi ta optična igrača je omogočala gledanje več ljudem hkrati, poleg tega pa je bila slika bolj ostra kot pri zoetropu, pri katerem so slike zaradi zarez delovale nekoliko zabrisano in popačeno.



3D praksinoskop



Reynaud je svoj prvotni izum večkrat dopolnil in leta 1880 patentiral bolj zapleteno napravo večjih dimenzij, namenjeno javnim projekcijam, ki jo je imenoval **théâtre optique** (optično gledališče). Naprava je bila sestavljena iz osrednjega valja s stekli, okrog katerega je namesto valjastega oboda prek vrtljivih tulcev tekel daljši usnjen trak, v katerega so bile umeščene slike na prosojnih želatinastih kvadratih, kar je omogočalo daljšo projekcijo animiranih podob. Luč, ki je bila nameščena ob traku, je za kratek čas osvetlila posamezno sliko in jo s pomočjo dodatnih ogledal preslikala na platno.

Reynauda in njegovo optično gledališče so kmalu zasenčile naprave z enostavnejšim načinom projekcije, med drugim tudi **kinematograf** (iz grških besed *kinema* – gibanje – in *graphos* – zapis) bratov Lumière. Kinematografi so hkrati omogočali snemanje in projekcijo filmov, poleg tega so bili lažji in primernejši za prenašanje.



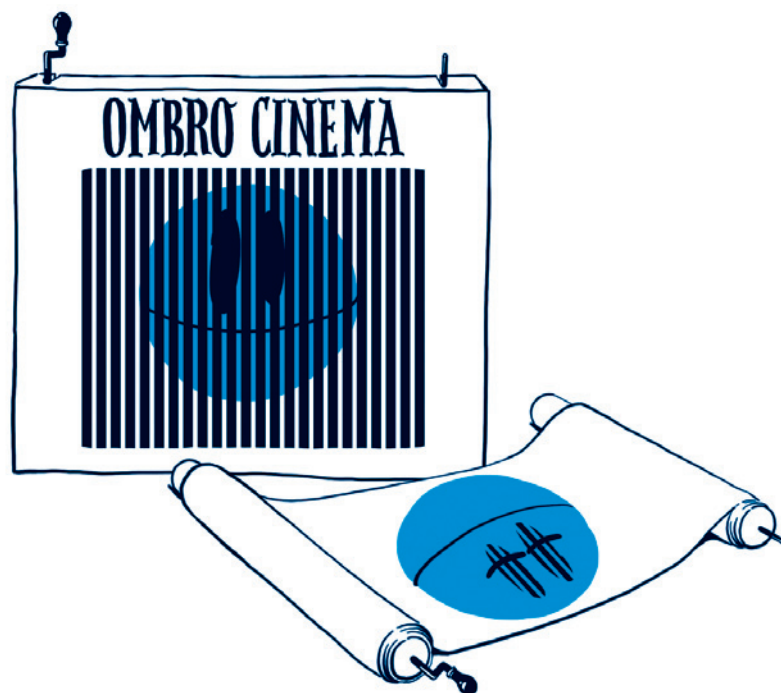
Zanimivost: Mednarodni dan animiranega filma

Delovanje naprave je Charles-Émile Reynaud prvič javno predstavil v Musée Grévin v Parizu **28. oktobra 1892**, ko je na platno projiciral animirani film *Ubogi Peter* (*Pauvre Pierrot*, 1892), sestavljen iz petsto sličic, ki jih je upravljal z vrtenjem ročice. Trak s sličicami je v določenih trenutkih prevrte nazaj ali naprej ali ga zadržal na določeni sliki dalj časa. Projekcija je tako trajala 12 do 15 minut in bila pospremljena z živo glasbo. Datum te prve javne projekcije animiranega filma in filma nasploh je leta 2002 Mednarodno združenje animiranega filma razglasilo za mednarodni dan animiranega filma. Z različnimi dogodki se na ta dan animiranemu filmu poklonijo v več kot petdesetih državah, med drugimi tudi v Sloveniji.

Ombro cinema

Je optična igrača, ki izvira s konca 19. stoletja in predstavlja tradicijo kitajskih senčnih lutk. Sestavljena je bila iz škatle, ki je služila kot okvir, v katerem je bila prosojna folija s tankimi črnimi vertikalnimi črtami. Za njo je bil na tulec navit papir s fragmentiranimi črnimi silhuetnimi risbami, ki so ob pomikanju papirja za mrežo vertikalnih črt ustvarile vtis gibanja v dveh fazah. Igrača je bila izdelana okrog leta 1910 v Franciji. Takšno vrsto animiranih podob imenujejo tudi animacija *moiré*⁸ ali animacija *picket fence* (lesena ograja). To tehniko je okrog leta 1950 izpopolnil ameriški umetnik, filmski ustvarjalec in izumitelj Rufus Butler Seder. Namesto prosojne plastične folije s črnimi črtami je fragmentirano podobo (razrezano v vertikalne črte) prekril s prosojno ploščo z rebrastim polkrožnim reliefom (lentikularna leča), kar mu je omogočilo ustvariti učinek gibanja v največ šestih različnih fazah, ki si jih videl, če si površino pomikal v različne smeri. To tehniko je poimenoval **scanimation** (*scan* – optično branje – in *animation* – animacija, oživljanje neživega), ilustracije v tej tehniki pa so bile izdane v več knjižnih izdajah in so ustvarile vtis gibanja ob obračanju strani. Pri nas so bolj poznane slikovne kartice, imenovane tudi 3D kartice z raznimi risanimi junaki iz priljubljenih animiranih filmov.⁹

Optične igrače morda res delujejo kot dinozavri v primerjavi s filmom, kot ga poznamo danes, kljub temu pa še vedno pritegnejo gledalčevo oko in nas navdušijo z učinkom, doseženim na tako preprost način, ki ga lahko ustvarimo tudi sami.

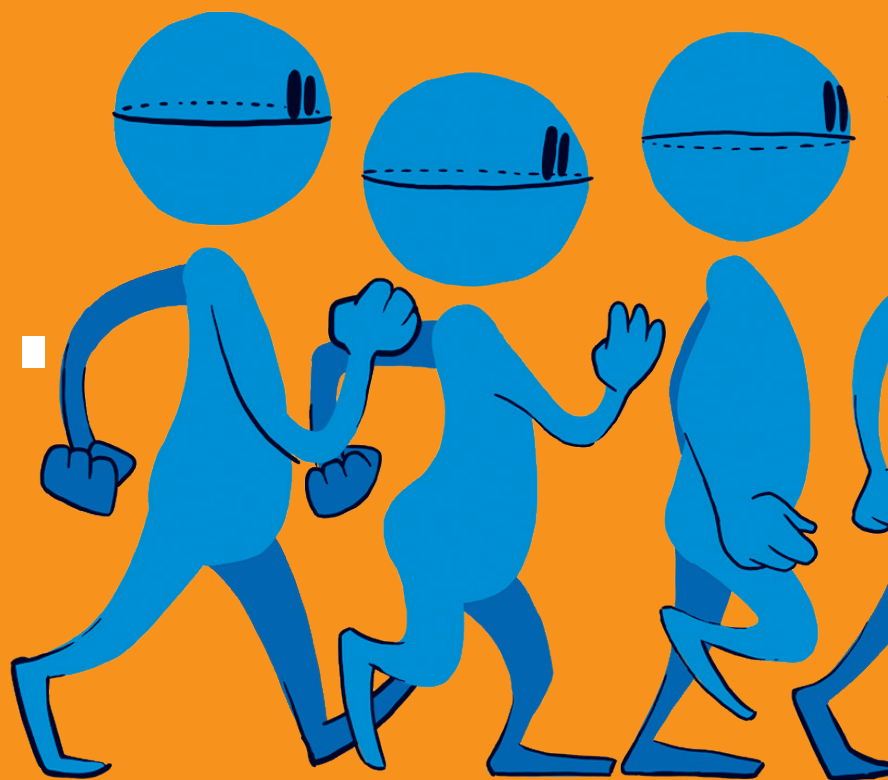


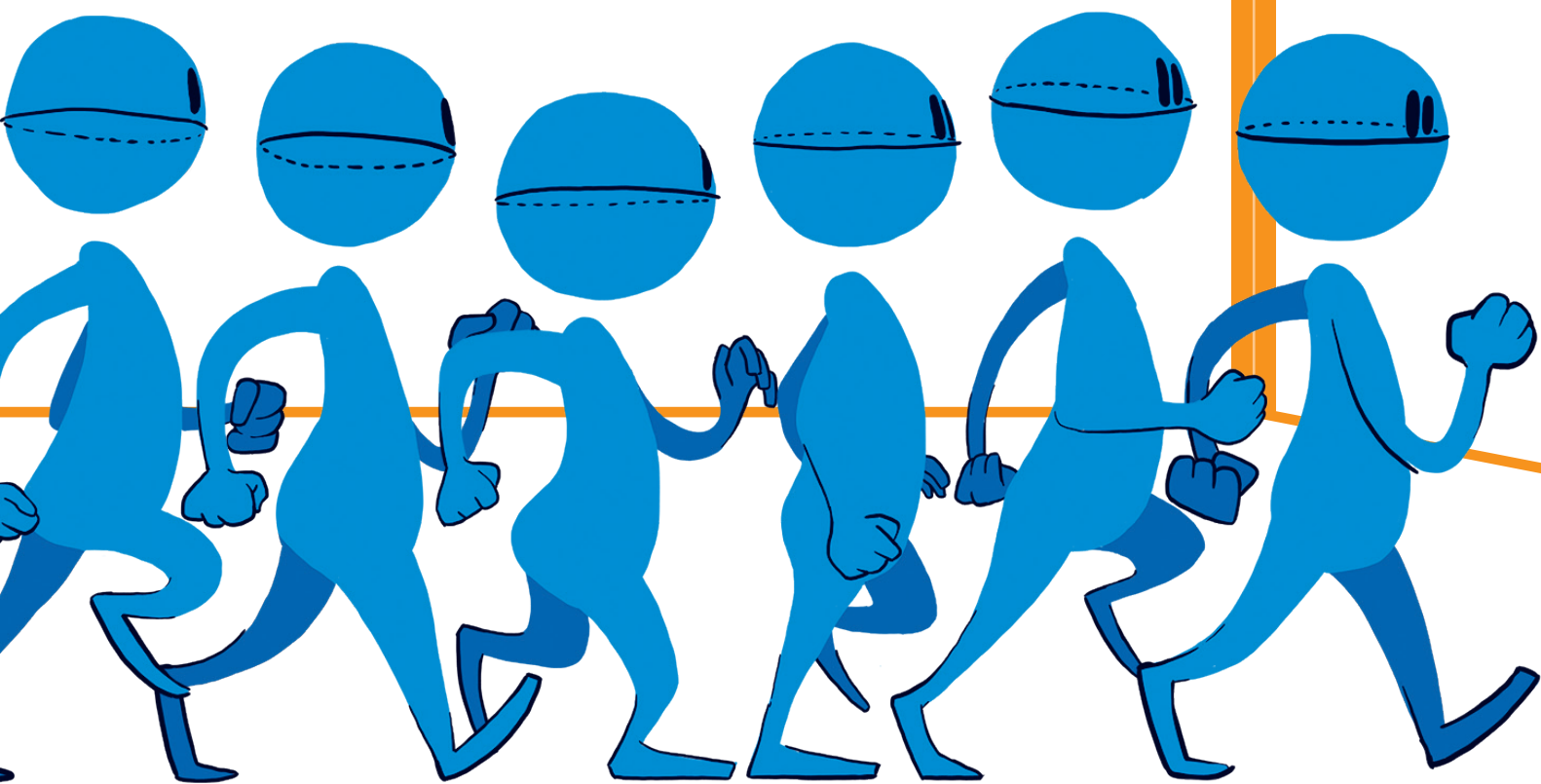
8 Glej prvo opombo v tem poglavju.

9 V trgovskih središčih imajo navado ob nakupu deliti slikovne kartice s *Smrkci*, z junaki iz *Ledene dobe* ipd.



5.





**Tehnike
animiranega filma**

3

Poznamo najbolj razširjene vrste animiranega filma: tradicionalno risano animacijo, računalniško tehniko in stop animacijo.

Tradicionalna risana animacija (angl. *traditional hand-drawn animation*), ki ji v slovenščini pravimo tudi **risanka**, je bila najbolj razširjena animacijska tehnika v 20. stoletju. Zmotno je mnenje, da so vsi animirani filmi risanke. Risanke so izključno animirani filmi, ki so narisani. Vse druge zvrsti so izdelane z drugačno tehniko in jih zato ne moremo poimenovati risanke.

Računalniška tehnika (angl. *computer animation*) obsega več načinov uporabe, ki jim je skupno to, da animiramo digitalno – na računalniku. Poznamo **2D računalniško risane** tehnike, **2D računalniške kolaž** tehnike in **3D računalniške** tehnike.

Pri tehniki **stop animacija** (angl. *stop motion*) fizično animiramo (premikamo) lutke, predmete, ljudi, ozadja.



Čikorja an' kafe je narejena v 3D računalniški tehniki.

V našem priročniku se bomo posvetili predvsem tehnikam stop animacije, saj so najbolj razširjene in primerne za predšolske otroke, učence vseh treh triletij osnovne šole in srednješolce.

Iz spodnje tabele je razvidno, pod katero krovno skupino spada določena tehnika animacije. Tehniko animiranega filma najpogosteje opredeljuje uporaba materialov in opreme za izdelavo.

Tabela 1: Tehnike animiranega filma

Tradicionalna risana animacija	Stop animacija	Računalniška 2D in 3D animacija	Manj razširjene animacijske tehnike
Klasična risana animacija na papir ali PVC folije	Animacija predmetov	2D računalniška risana animacija	Praskanka
	Animacija silhuet ali senc	2D računalniška kolaž animacija	Slikanje na steklo
	Kolaž animacija ali izrezanka	3D računalniška animacija	Tehnika brisanja
	Animacija lutk		Animacija na igličasti ekran
	Piksilacija		Animacija peska
	Animacija plastelina		Rotoskopija
	Sekvenčno snemanje		

Ne glede na tehniko sodelujejo pri nastajanju animiranega filma različno specializirani avtorji in sodelavci. Filmska ekipa najpogosteje vključuje producenta, režiserja, scenarista, animatorja, direktorja fotografije, scenografa, izdelovalca lutk, izdelovalca računalniških modelov, avtorja glasbe idr.



Zanimivost

Izraz **risanka** je vpeljala RTV Slovenija z oddajo, v kateri predvajajo animirane filme.



Fotografije v tem poglavju so iz arhiva Mednarodnega festivala animiranega filma Animateka. Za več informacij o filmih glej www.animateka.si.

Stop animacija

Poznamo več vrst tehnik stop animacija animiranega filma (angl. *stop motion*), ki jih po navadi imenujemo po mediju, s katerim ustvarjamo. Tehnike stop animacije so animacija predmetov, animacija silhuet ali senc, kolaž animacija ali izrezanka, lutkovni animirani film, piksilacija, plastelin animacija in sekvenčno snemanje. Najbolj znana domača avtorja, ki ustvarjata v tehniki stop animacija, sta Špela Čadežin Kolja Saksida.



Najmanjši (Najmanjši, Tomislav Šoban, 2013)

Animacija predmetov (angl. *object animation*)

Temelji na oživljanju vsakodnevnih, običajnih neživih predmetov (in ne posebej za animacijo ustvarjenih predmetov): igračk, kock, uporabnih predmetov. Predmeti običajno niso »gnetljivi«¹ kakor glina, vosek ali plastelin, zato jih praviloma združujemo z liki, predmeti in ozadji, ustvarjenimi za animacijo. Eden najbolj znamenitih avtorjev, ki ustvarjajo v tehniki animacije predmetov, je češki animator Jan Švankmajer (1934–).



Zadnja minuta (Last Minute, Špela Čadež, 2010)

Animacija silhuet ali senc (angl. *silhouette animation*)

Tehnika temelji na oživljanju silhuet ali senc. Liki in ozadja so videti kot črne silhuete, kar običajno dosežemo tako, da določeno oblikovane izrezke iz lepenke, papirja, kartona in drugih materialov osvetlimo iz smeri, nasprotne kameri (protiluč; ang. *back lighting*), obstajajo pa tudi druge metode. Omenjena metoda je delno navdihnjena z gledališčem senc. Filmi v tej tehniki so navadno monokromatskih barv, ospredje je črno, ozadje pa v različnih odtenkih sive – bolj oddaljeni so elementi, svetlejša je siva –, s čimer ustvarimo občutek globine. Seveda obstajajo tudi barvni primeri tovrstne animacije, navadno v tonih ene barve. V tej tehniki je posnet prvi še ohranjeni animirani celovečerni film *Dogodivščine princa Ahmeda* (*Die Abenteuer des Prinzen Achmed*, Lotte Reiniger, 1926).

Kolaž animacija ali izrezanka (angl. *cutout animation*)

Tehnika temelji na oživljanju likov, »izrezanih«² iz različnih materialov (papir, karton, plastika, tkanine, steklo, kovine idr.), s postopkom snemanja sličice za sličico. Liki so pripravljeni tako, da imajo gibljive ude.



Uveljavljeni avtor, ki je ustvarjal v tehniki kolaž animacije, je Rus Jurij Norstein (1941–).

Lutkovni animirani film

(angl. *puppet animation* ali *stop motion animation*)

Temelji na oživljanju lutk in drugih za animacijo ustvarjenih tridimenzionalnih predmetov iz različnih materialov. Lutkovna animacija je nekoč prevladovala v filmih za otroke, njene možnosti oblikovanja fantastičnih bitij in stvari pa so kot posebne učinke zelo pogosto uporabljali tudi pri igranem filmu. Danes tovrstna uporaba zaradi računalniške animacije upada, si je pa lutkovni animirani film pridobil veljavo avtorskega filma. V Združenih državah Amerike in tudi drugod je za lutkovni animirani film razširjeno splošno poimenovanje stop animacije. Znan primer lutkovnega animiranega filma sta *Coraline* (Henry Selick, 2009) in češka serija *Pat in Mat* (Lubomír Beneš, Marek Beneš, 1976–2013).



Boles (Špela Čadež, 2013)
več na straneh 25, 90 in
121–123.

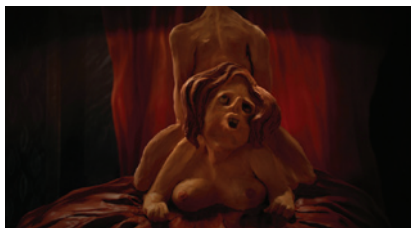
Piksilacija (angl. *pixilation*)

Ta tehnika temelji na postopku animacije ljudi sličica za sličico. Nastopajoči se po vnaprej določenem vzorcu za vsak posnetek nekoliko premakne, potem pa obmiruje, tako da je vsak njegov mirujoči položaj fotografiran ali posebej posnet. Postane neke vrste živa lutka. Piksilacijo pogosto uporabljajo za združevanje živih igralcev z animiranimi liki, poznamo pa številne filme, ki so v celoti posneti v tej tehniki. Znameniti avtor eksperimentalnega in animiranega filma, ki je ustvarjal v tej tehniki, je Kanadčan Norman McLaren (1914–1987).



Uncanny Valley
(Paul Wenninger, 2015)





Seks za naveličane
(Sex dla pornych,
Izabela Plucińska, 2015)



Pot
(Track, Takeshi Nagata,
Kazue Monno, 2015)

Plastelin animacija (angl. *clay animation*)

Tehnika temelji na oživljanju gnetljivih ali prožnih materialov, najpogosteje plastelina. Tako lahko animiramo like, predmete ali ozadja. Maso, ki jo zlahka oblikujemo, pogosto ovijemo okoli žičnega ogrodja, da na snemanju lažje nadzorujemo natančno premikanje. Primer tovrstnega animiranega filma sta popularna *Wallace in Gromit* (Wallace and Gromit, Nick Park, 1958–).

Sekvenčno snemanje (angl. *time lapse*)

Ta tehnika temelji na snemanju prizora sličica za sličico v določenem ritmu (lahko eno sličico na sekundo, na uro, na dan). Tehnika je namenjena zlasti snemanju prizorov, pri katerih se spremembe dogajajo (pre)počasi za človeško oko (na primer gibanje oblakov na nebu, spremljanje rasti rastline, ki vzkljuje). Posnamemo pa lahko tudi povsem običajen kader – na primer ulico ali pokrajino – ter posnetek predvajamo z navadno hitrostjo, in dejanje se odvije veliko hitreje, kakor se je odvijalo v realnem času. Znameniti režiser, ki je del svojega eksperimentalnega dokumentarnega filma *Koyaanisqatsi* (1982) posnel sekvenčno, je Godfrey Reggio (1940–).

Tradicionalna risana animacija

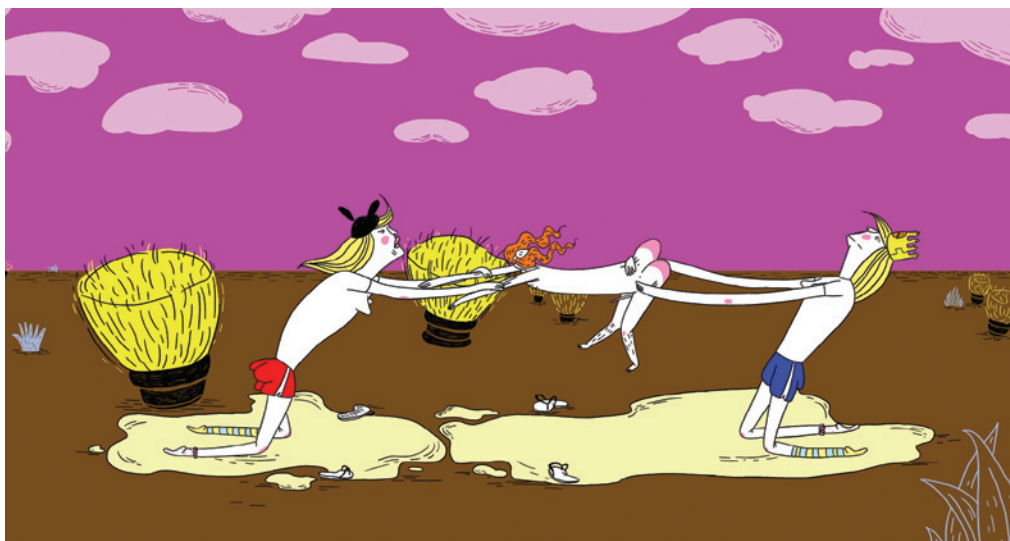
Pri **tradicionalni risani animaciji** (angl. *traditional animation, cel animation or hand-drawn animation*) posnamemo sličico za sličico v vnaprej narisane like in ozadja na papir ali PVC folijo. Lik je običajno obrobljen s črnilom in obarvan, ozadje pa akvarelno pobarvano ali narejeno v kateri drugi slikarski tehniki. Seveda je lahko narejen tudi s pomočjo drugih risarskih ali slikarskih orodij. S snemanjem oziroma fotografiranjem vsako risbo pretvorimo v analogni ali digitalni zapis. Včasih je bila tradicionalna risana tehnika najpogostejša oblika animiranega filma. Najbolj prepoznavne tradicionalne risane filme so ustvarili v sredini 20. stoletja v Disneyjevem studiu, kot so na primer *Sneguljčica* (Snow White and the Seven Dwarfs, 1937), *Bambi* (1942) in *Peter Pan* (1953).



Vilinski kralj
(Erlkönig, Georges
Schwizgebel, 2015).

Računalniška 2D in 3D animacija

Pri **2D risani računalniški animaciji** (angl. *2D computer animation*) način dela ostaja isti (risanje sličice za sličico), olajšan je le postopek. Danes z razvojem tehnologije in računalniških orodij tudi risano animacijo najpogosteje ustvarjamo s pomočjo računalnika, svinčnik, papir ali PVC folije pa nadomestita računalniška tablica za risanje in programska oprema. Ozadja so pri delu z računalnikom ločena od drugih elementov, lažje je ločevati tudi junake; celo posameznega junaka je mogoče animirati na več slojih. Najbolj znan domači avtor 2D računalniškega risanega animiranega filma je Grega Mastnak.



Pri **2D računalniški kolaž animaciji** (angl. *2D computer cut out animation*) princip dela ostaja isti (animiranje sličice za sličico). Like narišemo in pripravimo v računalniku ali skenirane risbe pretvorimo v digitalno obliko. Računalniško jih »obrežemo«, tako da so roke in noge ločene od telesa. Tako jih lahko premikamo ločeno od glave. Bolj kompleksni liki imajo računalniški skelet (angl. *rig*), ki omogoča lažje animiranje lika. Najbolj znana domača avtorja, ki ustvarjata v 2D računalniški kolaž tehniki, sta Jernej Žmitek in Matej Lavrenčič.

Izdelava **3D računalniške animacije** (angl. *3D computer animation*) je precej drugačna od drugih animacijskih tehnik. Vsekakor se moramo najprej spoznati s programsko opremo, ki je za učenje bolj kompleksna od 2D računalniških tehnik. Spoznavanje programov za ustvarjanje računalniške animacije je dolgotrajen postopek. Potrebna je tudi dovolj zmogljiva računalniška oprema oz. večje število povprečnih računalnikov pri zaključevanju oz. združevanju slojev (*renderiranje*) končne animacije. V osnovi tudi računalniška 3D animacija temelji na istem principu animiranja sličice za sličico, le da v tem primeru animator animira 3D računalniške modele in ozadja. Najbolj prepoznavna domača avtorja, ki ustvarjata v računalniški 3D tehniki, sta Dušan Kastelic, ki ustvarja za odrasle, in Boris Dolenc, ki ustvarja za otroke.

Limbo Limbo Travel
(Zsuzsanna Kreif, 2014)



Mesečnik (Sonámbulo,
Theodore Ushev, 2015)



A Single Life
(Job, Joris & Marieke, 2014)



Manj razširjene animacijske tehnike

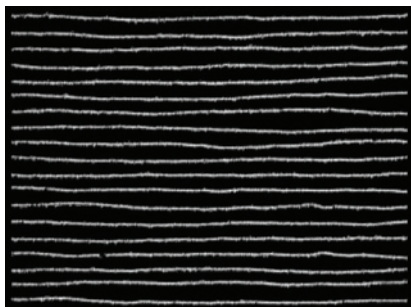
Praskanka (angl. *Drawn-on-film animation*) je tehnika, pri kateri podobe ustvarjamo neposredno na filmski trak. Pri nas je v tej tehniki najbolj prepoznan Mitja Manček.

Tehnika slikanje na steklo (angl. *Paint-on-glass*) uporablja manipulacijo počasi sušičih se oljnih barv na steklu pod kamero ali fotoaparatom. V Sloveniji se ta način animacije še ni uveljavil, na tujem pa mojstrstvo v tej tehniki priznavajo mladi švicarski avtorici Michaeli Müller, katere kratki film *Miramare* (2009) je doživel premiero v Cannesu, nato pa bil predvajan na več kot sto festivalih.

Tehnika brisanje (angl. *Erasure animation technique*) temelji na tem, da večkrat porišemo (in izbrisemo) isto sliko, kar lahko počnemo z različnimi orodji (svinčnik, oglje ipd.) ali na različnih podlagah (šolska tabla, papir, mavec ipd.). Pri nas še nimamo prepoznavnih avtorjev v tej tehniki, zato priporočamo ogled animacij slovitega francoskega avtorja Émila Cohla (1857–1938).

Pri **tehnikah animacije na igličasti ekran** (angl. *Pinscreen animation technique*) uporabljamo pano, na katerega so pritrjene bucike ali risalni žeblički, ki jih premikamo in z njimi ustvarjamo nenavadne teksture in oblike. To tehniko je uporabljal Rus Alexander Alexeieff, ki je večino časa živel in ustvarjal v Parizu.

Pri **rotoskopiji** (angl. *Rotoscoping*) animatorji sličico za sličico rišejo prek že posnetega materiala (sledijo oblikam in linijam). Prvotno so animatorji risali na peskane steklene panoje, na katere so projicirali filmske sličice. Tej opremi pravimo rotoskop, danes so ga že zamenjali računalniki. Primer te tehnike je film *A Scanner Darkly* (2006) ameriškega sodobnega filmskega avtorja Richarda Linklaterja.



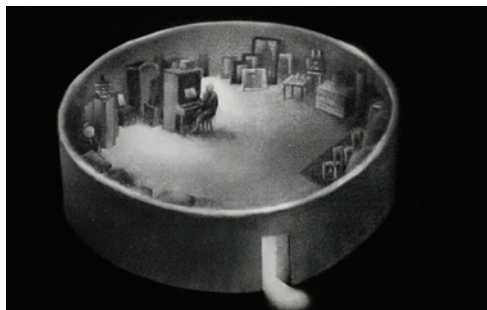
Kompozicija
(Mitja Manček, 2015)



Miramare
(Michaela Müller, 2009)



Dedič evangelijskega preporoda
(Heir to the Evangelical Revival,
Wendy Morris, 2013)



Tu in veliki drugod
(Le grand ailleur et le petit ici,
Michèle Lemieux, 2012)



Chico & Rita
(Javier Mariscal & Fernando Trueba, 2010)



Zepo
(César Díaz Meléndez, 2014)

Animacija peska (angl. *Sand animation technique*) uporablja mivko, ki jo premikamo po od zadaj osvetljenem kosu stekla. Pri animaciji nastajajo zanimivi svetlobni kontrasti. Ena najbolj prepoznavnih animatork v tej tehniki je Američanka Caroline Leaf.

Osnove animiranega filma

Vsi animirani filmi ne glede na tehniko temeljijo na istem principu ustvarjanja – s snemanjem sličice za sličico (angl. *frame by frame*). Animiramo lahko predmete, kolažni papir, lutke, risbe ali računalniške modele. Animiramo – oživimo lahko vse, kar se lahko premika in snema sličico za sličico.

Animiranje
od poze do poze –
faze hoje:



stik

najnižje

prehod

najvišje

stik

najnižje

prehod

najvišje

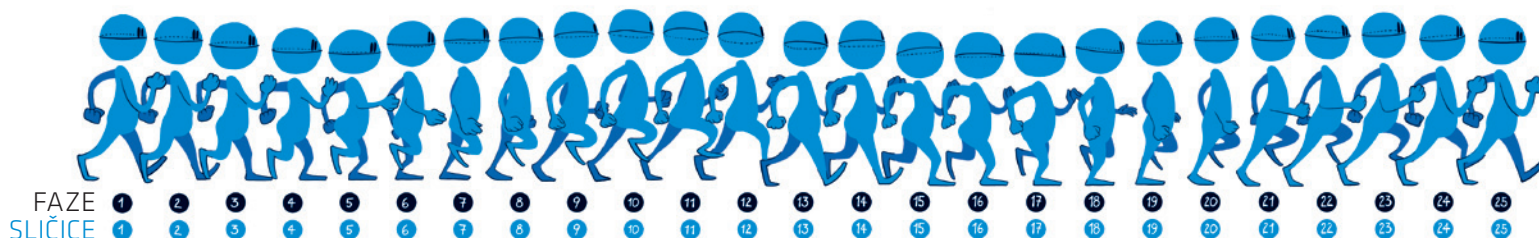
stik



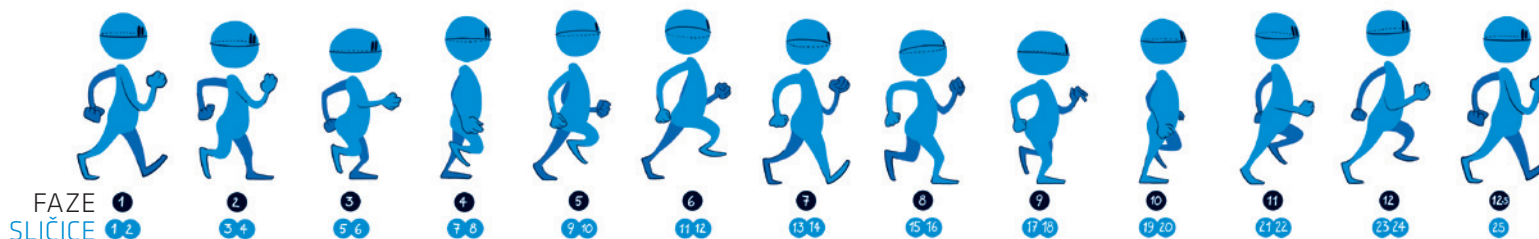
Evropski standard za posneto gradivo нареkuje snemanje 25 sličic za eno sekundo, kar pomeni, da je treba za eno sekundo narediti 25 sličic, risb, premikov predmeta ali lutke. Osnovna mera za ustvarjanje gibanja je 25 sličic na sekundo.

Petindvajset slik na sekundo bi tako pomenilo, da je treba za minuto animiranega filma ustvariti 1500 različnih sličic oziroma faz (faza pomeni spremenjen položaj animiranega lika ali predmeta). Če slikamo vsako fazo enkrat, gre za način snemanja v eni sličici (a 1). To je zelo veliko, na srečo pa je v praksi drugače. Že pred časom so ustvarjalci animiranih filmov ugotovili, da lahko prelasičimo gledalčevo oko. Namesto 25 različnih faz v sekundi lahko faze razpolovimo, česar naše oko ne bo zaznalo. V tehničnem smislu bi to pomenilo, da za minuto filma zadošča 750 sličic oziroma različnih faz.

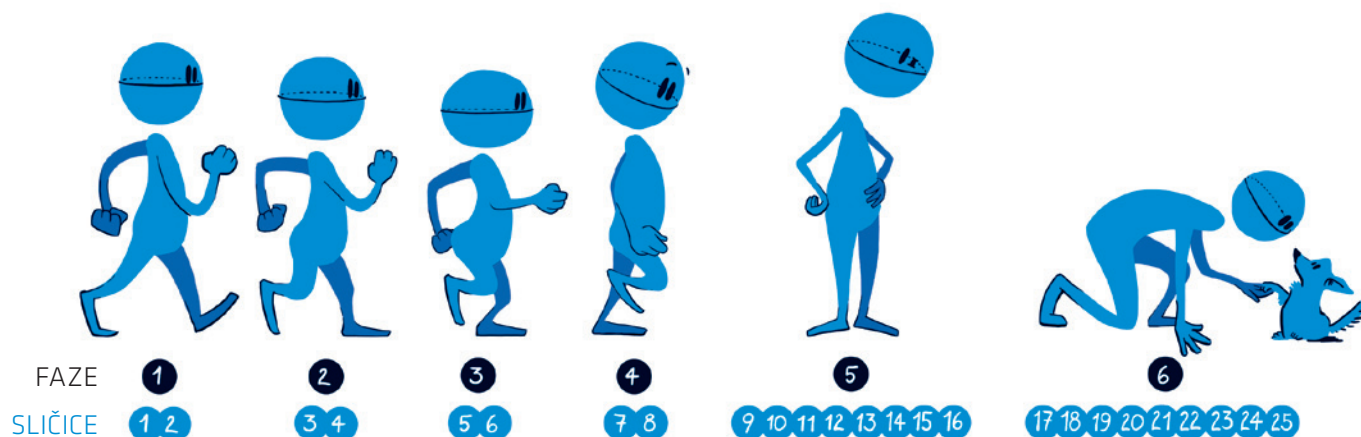
a 1



a 2



Pri načinu snemanja v dveh sličicah (a 2) vsako fazo slikamo dvakrat. Kar pomeni, da imamo v eni sekundi 25 sličic, različnih faz pa le 12,5. Ampak tudi to ni končna številka, saj se predmeti, lutke ali risbe v animiranem filmu ne premikajo nenehno. Nekatere faze slikamo večkrat, kolikor je potrebno za gib, da bo jasen.



Kako vemo, koliko sličic potrebujemo za določeni gib? Priporočljivo je meriti dogajanje, ki ga bomo snemali z merilcem časa (štoparica), in si zapisati njihovo trajanje. Tempirati (angl. *timing*) se najbolj naučimo z vajo. Tempiranje se nanaša na število sličic (faz gibanja), ki jih namenimo določenemu dogajanju, kar se potem izrazi kot hitrost gibanja v animiranem filmu. Če gibanje med dvema fazama posnamemo v več sličicah, bo gibanje počasnejše in bolj tekoče; z manj sličicami pa postane gibanje hitrejše in bolj odsekano. Na temeljni ravni s pravilnim tempiranjem dosežemo, da se liki ali predmeti premikajo skladno s fizikalnimi zakoni. Zelo hitre premike, kot so na primer let puščice ali vožnja hitrega vozila, snemamo z načinom ene sličice (a 1), saj le tako lahko vidimo celotno pot. Snemanje z načinom dveh sličic (a 2) je sicer ne glede na tehniko animiranega filma najbolj pogosto uporabljeno pri nastajanju vsakega animiranega filma.





Zanimivost

Dvanajst osnovnih principov animacije je bilo zasnovanih v Disneyjevem studiu, leta 1981 sta jih predstavila animatorja Ollie Johnson in Frank Thomas v knjigi *Iluzija življenja* (The Illusion of Life: Disney Animation).

Ta pravila animatorjem olajšajo delo, saj z njihovo pomočjo lažje dosežejo prepričljivo iluzijo gibanja.

Osnovni principi animacije

1

Elastičnost

(angl. *squash and stretch*)

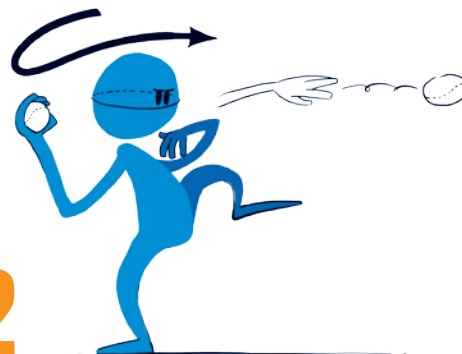


Po fizikalnem načelu maso predmeta raztegnemo in sploščimo glede na gibanje. Za ponazoritev vzamemo lik z gumijasto žogo: ko žoga pade na tla, se splošči, ko se odbije, se raztegne.

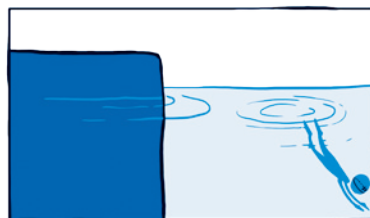
2

Pričakovanje

(angl. *anticipation*)



Gledalca pripravimo na akcijo, ki se bo zgodila. Za ponazoritev lik z žogico v roki zamahne nazaj, ustavi roko v položaju in napove, kaj se bo zgodilo. Načelo imenujemo pričakovanje pred dejanjem.



Uprizoritev

(angl. *staging*)

Z ustreznim kadriranjem, postavitvijo likov in uporabo zvočnih efektov in glasbe dosežemo, da se lahko gledalec osredini na glavno dogajanje. Če informacije niso jasno uprizorjene in jih je preveliko, ga bomo zmedli.

4

Linearno animiranje

in animiranje od poze do poze

(angl. *straight ahead, pose to pose*)



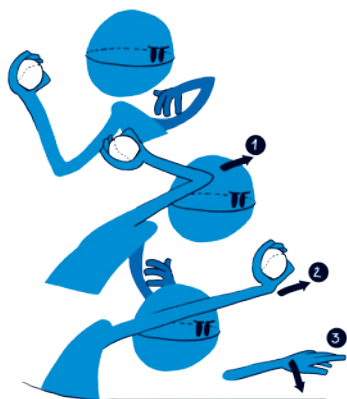
poza vmesna faza poza

Linearno animiranje pomeni, da animiramo sliko za sliko od začetka do konca – neprekinjeno od točke A do točke B. Animiranje od poze do poze pa pomeni, da najprej naredimo ključni pozi na točkah A in B, nato pa vmesne faze med njima.

5

**Zamujeno gibanje
in prekrivanje akcije***(angl. follow through and overlapping action)*

Zamujeno gibanje in prekrivanje sta dva tesno povezana principa, ki nam pomagata, da postane gibanje bolj realno in daje vtis, da liki sledijo fizikalnim zakonom. Zamujeno gibanje pomeni, da lažje stvari ali deli telesa, kot so roke, glava, čop ali rep, nadaljujejo svojo pot, ko se telo že ustavi. Prekrivanje je princip, pri katerem se stvari ne premikajo z istim tempiranjem (roke, glava se premikajo v svojem ritmu itn.). Pretirana uporaba tega principa lahko ustvari komičen učinek.



6

**Pospeševanje
in upočasnjevanje***(angl. slow in, slow out)*

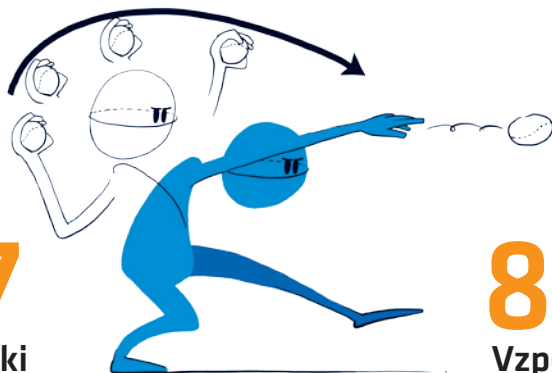
Vsako dejanje se začne s pospeškom in se konča z upočasnjevanjem. Sledeč temu načelu moramo narediti več sličic na začetku (pospeševanje) in več sličic na koncu (upočasnjevanje). Gibanje brez pospeška namreč deluje robotsko.



7

Loki*(angl. arcs)*

Z lokom bomo ustvarili naravno iluzijo gibanja. Večina neživih stvari (npr. kolo, vetrnica) in živih bitij okoli nas se premika v loku, naj gre za gibanje rok, nog ali let čebele. To ne velja v zelo redkih, posebnih primerih, kot so mehanskih gibi, šviganje kačjega pastirja itn.



8

Vzporedno dejanje*(angl. secondary action)*

Z vzporednim dejanjem bomo v prizor vnesli več življenja in tako podprli glavno dejanje. Prizor bomo naredili zanimivejši, hkrati pa lahko poudarimo čustva likov.

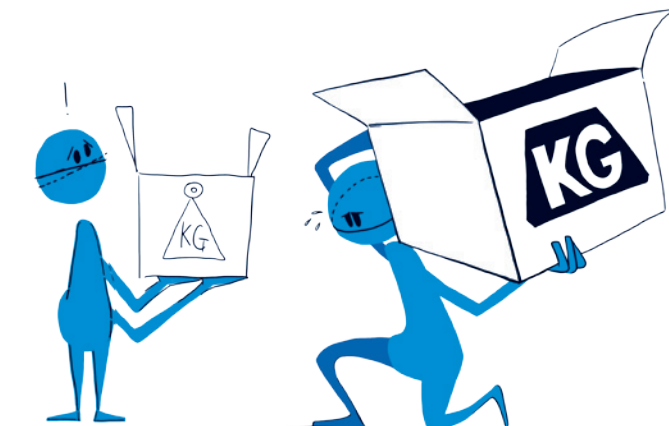




9

Tempiranje (angl. timing)

Ena od glavnih značilnosti animiranja je odmerjanje časa, ki je potreben za vsak premik, t. i. tempiranje. Na začetku si pomagamo z merilcem časa (štoparico) in izmerimo, koliko časa bo trajal zamišljeni posnetek. Z več sličicami med dvema pozama ustvarimo počasnejše gibe, z manj sličicami med pozama pa bolj dinamično gibanje. Lik deluje bolj prepričljivo, če je videti, da se giblje fizikalno pravilno. Tempiranje je izhodišče za prepričljivo gibanje likov in videz celotnega animiranega filma.



11

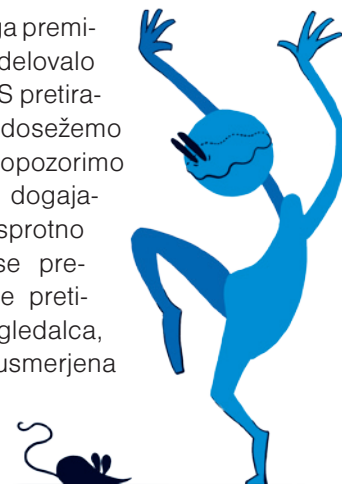
Uravnotežena risba (angl. solid drawing)

Pri uravnoteženi risbi moramo upoštevati temeljna pravila tridimenzijskega prostora, oblike, teže, anatomije, svetlobe, kompozicije, barve in likovne teorije. Poslužujemo se je tako pri risanju filma kot pri načrtovanju likovne zasnove in prizorov pri vseh tehnikah animiranega filma.

10

Pretiravanje (angl. exaggeration)

Kopiranje realističnega premikanja bi v animaciji delovalo suhoparno in medlo. S pretiranimi gibi in odzivi lika dosežemo večjo razumljivost in opozorimo gledalca na ključno dogajanje znotraj kadra. Nasprotno pa dosežemo, če se preveč likov hkrati giblje pretirano. Zmedli bomo gledalca, saj je pozornost preusmerjena stran od glavnega dogajanja.



12

Privlačnost (angl. appeal)

Upoštevanje tega principa daje liku karizmo in prepričljivost ne glede na to, ali v filmu nastopi v vlogi pozitivnega ali negativnega karakterja. Sledi predvsem ključnim značilnostim, zgodovini lika ter navsezadnje stereotipom. Kriminalci ali pošasti niso nujno privlačni na pogled, pomembna je prepričljivost lika.





6.



**Animirani film
v vrtcu in pri pouku**

Skrbno izbran film je vedno mogoče vključiti v obstoječi šolski program, medsebojno lahko povežemo več predmetov ali pa izpeljemo projekt pri enem. Če upoštevamo zakonitosti razvoja sprejemanja in dojemanja filmskih vsebin ter želje otrok in mladih, bomo s pomočjo ogleda animiranega filma hitro ustvarili prostor za pogovor in razmislek ter s tem za učinkovitejše učenje.



obravnavo lahko animirani film vključujemo z **doživljajskega vidika** (pri katerem izhajamo iz izkušnje gledalca) in z **vidika ustvarjalnosti** (izdelava optične igrače ali ustvarjanje filma). Izhajajoč iz doživljajskega vidika lahko animirani film 1) nastopi kot motivator ali »ilustrator« učne snovi, 2) zajema ogled in premislek o tematiki, ki jo obravnava, in 3) zajema ogled in pogovor s poudarkom na filmskih izraznih sredstvih oz. filmski govorici animacije.

Animirani film v vrtcu – namigi za uporabo

Nacionalni dokument Kurikulum za vrtce opredeljuje različna področja dejavnosti, med njimi tudi umetnost. Vzgojitelji v vrtcu vključujejo animirani film na oba načina – doživljajsko in ustvarjalno. Vključijo lahko številne dejavnosti, ki so predstavljene v tem priročniku, in si ogledajo kakovostne animirane filme, ki so predstavljeni tu ali pa jih ponujajo referenčne kulturne ustanove s tega področja (prav tako predstavljene v priročniku). Obstaja tudi niz pedagoških gradiv, ki jih za skupine predšolskih otrok ponujajo različne ustanove v svojih izobraževalnih in kulturnovzgojnih programih.

Otrokom, starim najmanj tri leta, ponujata številne iztočnice za preživljanje prostega časa iznajdljivi *Pika in Packa* (Prick och Fläck på pricken, Lotta Geffenblad, Uzi Geffenblad, 2011). Navihani lutki v nizu šestih animiranih filmov preurejata stanovanje, s krompirjem natisneta časopis, se igrata pirate, opazujeta zvezde, med piknikom proučujeta žužke itn. Pika in Packa s svojimi dejavnostmi otroke spodbujata k raziskovanju, proučevanju in ustvarjanju.

Z ANIMIRANIM FILMOM V VRTCU

Vrtec Vodmat že več let uvaja različne umetniške prakse v izvedbeni kurikulum, pri čemer sodeluje z umetniki in kulturnimi ustanovami ter tako omogoča otrokom, da preko različnih medijev umetnosti (gib, pripoved, grafika, urbana umetnost itn.) spoznavajo sebe in svet ter sporočajo o doživetem in videnem, o na novo pridobljenih spoznanjih. V projektih načrtujemo vsebine in zagotavljamo pogoje za vzgojo ob umetniškem doživljanju. V enega takih projektov smo vključili tudi fotografijo, ki smo jo v opisanem primeru nadgradili z ustvarjanjem animiranega filma v tehniki stop animacije, s čimer smo želeli spodbuditi doživljanje in

ustvarjalnost otrok ter jim omogočiti pripovedovanje njihovih zgodb s filmom.

Vse umetniške projekte v vrtcu izvajamo s pomočjo pedagoških metod, ki smo jih zastavili že v projektu **Kulturno žlahčenje najmlajših** (več o tem na spletni strani Vrtca Vodmat: http://www.vrtecvodmat.si/files/2012/07/kulturnozlahcenjenajmlajasih_zaiten.pdf). Kot v vseh naših projektih, smo tudi v projektu **Ustvarjanje zgodbe v animiranem filmu** sledili **načelu sinhronizacijske didaktike**, po katerem mora vzgojitelj najprej ponotranjiti vsebine in vrednote, za katere si bo prizadeval pri otrocih, in **metodi petstopenjskega načrtovanja**, ki je modificirana oblika izkustvenega učenja.

Najprej so se na delavnici s filmsko animatorko vzgojiteljice seznanile s postopkom izdelave animiranega filma v tehniki

stop animacije. Nato so same ustvarile kratko animacijo, v nadaljevanju pa so skupaj s pedagoginjo pripravile **načrt dela po petih korakih** za animacijo, ki naj bi jo naredili otroci s pomočjo odraslih.

V **prvem koraku**, ki je namenjen odpiranju čutov za neko vsebino oziroma temo, so si otroci najprej ogledali fotografije, ki so jih ustvarili v projektu *Fotografija*. Nato so skupaj s fotografom posneli fotografije na način stop animacije. V Kinodvoru smo si ogledali sklop kakovostnih animiranih filmov ter obiskali mednarodni festival animiranega filma Animateka. Pogovarjali smo se o različnih tehnikah, njihovi izdelavi ipd. Obiskali smo razstavo Mikija Mustra in se seznanili z risbo. Nadgradnja se je začela z oblikovanjem zgodbe stripa, ki so si jo izmislili otroci. Otroci so izdelali več stripov v risani tehniki ali fotografiji. V **drugem koraku** smo se osredotočili na pridobivanje znanja in veščin, povezanih z izbrano vsebino, ter se spraševali, kaj je animacija in kako nastane. V vrtcu nas je obiskala umetnica, ki je otrokom pokazala nekaj svojih animiranih filmov in kako nariše film. Otroci so v nadaljevanju izdelali nekaj optičnih igrač in novoletnih voščilnic, ki so prikazovale zgodbo v dveh kadrih. V **tretjem koraku** so otroci uporabili pridobljena znanja, izmenjali izkušnje in zamisli ter v pogovoru z vrstniki, umetniki/mentorji in drugimi gosti v skupini preverjali ustreznost lastnih

pogledov, presegali stereotipe ter preoblikovali stališča in vrednote. Drug drugemu so predstavili svoje zgodbe, animacijo so ustvarjali s pomočjo svetlobnih efektov – senc in fotografije, s pomočjo legokock, plastelina in peska. »Izdelali« so filmski trak z zgodbo, fotografirali so lutke, ki so jih premikali, fotografirali so drug drugega in pripravili animacijo iz več fotografij. V **četrtem koraku** je poudarek na ustvarjalnosti otrok. Svoja spoznanja in pridobljene izkušnje so izrazili v ustvarjanju animacije v tehniki stop animacije. Izdelali so zgodborise, ki so jih predstavili fotografu in filmski animatorki. Skupaj so poiskali primeren prostor za snemanje filma. V skupinah so izdelali ozadja in nato še lutke, ki so jih najprej narisali, izrezali posamezne dele in jih sestavili, tako da so se lahko gibale. Nato je vsaka skupina s pomočjo filmske animatorke in fotografa posnela svojo zgodbo, animatorka pa je za tem zmontirala dele filma. Film so otroci s pomočjo mentorjev še naslovili in pripravili začetno ter odjavno špico zanj. Zvok filma so raziskovali in ustvarili skupaj z gostujočimi glasbeniki ter tako razvijali tudi glasbeno občutljivost, se naučili interpretirati zvoke iz vsakdanjega življenja in jih vplesti v animirano zgodbo. V **petem koraku** sledi družbeni angažma, ko otroci predstavijo vsebino tudi drugim zunaj vrtca in družine. Naši filmi se bodo odvrtili v Slovenski kinoteki, prijaviteli pa jih bomo tudi na razne otroške festivale animiranega filma.

primer
dobre prakse vključitve
animiranega filma
v vrtcu Vodmat
iz Ljubljane

V projektu, ki je povezal otroke, vzgojitelje in umetnike, smo vsi, zlasti pa otroci, zelo uživali.

Sodelovali smo: vodji projekta, pedagoginja Darja Štirn (Vrtec Vodmat) in Nataša Serec (KUD Mreža); strokovne delavke v vrtcu Jana Pevec, Suzana Teichmeister, Tatjana Korotaj, Petra Faris, Romana Kolbezen in Petra Sedej; umetniki Anka Hočevnar (ilustratorica, filmska animatorica), Tadej Bernik (fotograf), Tomaž Grom (glasbenik), Samo Kutin (glasbenik) in Andrej Fon (glasbenik).

Pripravila: Darja Štirn



FOTO: ARHIV VRTCA VODMAT



Pred ogledom *Hiše pravljic* (Kéritý, la maison des contes, Dominique Monféry, 2009), prepletom resničnega in pravljničnega sveta, v Kinobalonovem programu lahko najmanj štiri leta starim otrokom preberemo pravljice in jim približamo pravljnične junake, ki nastopajo v filmu. Njihove knjižne upodobitve lahko primerjamo s tistimi v animiranem filmu. Glavne značilnosti animiranega filma lahko otrokom predstavimo tudi s pomočjo knjižice *Animirani film* (Zbirka Kinobalon).¹ Z otroki se lahko pogovarjamo tudi o značilnostih pravljice in o bralni kulturi. Otroci lahko like iz filma – tako dečka Natana z družinskimi člani kot tudi pravljnične junake – likovno poustvarijo in tako poglobljeno doživijo večplastno zgodbo.²

Za zadnjo vrtčevsko starostno skupino in najmlajše osnovnošolce je na primer v Kinobalonovem programu na voljo vizualno osupljiva celovečerna animacija *Ernest in Celestina* (Ernest et Célestine, Benjamin Renner, Vincent Patar, Stéphane Aubier, 2012) o prijateljstvu med miško, ki ni hotela postati zobozdravnica, in medvedom, ki ni hotel postati notar. Oba sta umetnika – miška Celestina živi v mišjem svetu in rada riše, medved Ernest pa živi na družbenem robu, je glasbenik in pripoveduje pravljice. Iz naključnega srečanja se razvije prijateljstvo, ki ga mišji in medvedji svet ne razumeta.

Sledeč simpatičnima glavnima junakoma, ki se ne uklonita volji večine in pogumno sledita svojim sanjam, se ponujajo izhodišča za premislek o nizu tem – o vzgoji, o predsodkih in sprejemanju drugačnosti, o umetnosti, ustvarjanju idr. Pedagoško gradivo namenjeno nižjim razredom osnovne šole usmerja k obnovi zgodbe in spoznavanju ter ustvarjanju pravljic pri slovenščini, k likovnemu ustvarjanju in pogovoru o načinih izražanja z risbo pri likovni umetnosti, k spajanju predmetov likovne in glasbene umetnosti z risanjem oz. slikanjem ob glasbeni spremljavi, k pogovoru o umetnosti, o revščini in bogastvu, o poklicih pri spoznavanju okolja itn.³

Animirani film v osnovni šoli

V osnovni šoli lahko animirani film vključimo v izvedbeni pouk kot samostojno zaokroženo enoto in pri tem upoštevamo vse faze od predpriprave do ogleda, ki mu sledi še refleksija (pogovor, poustvarjanje). Posamezne segmente animiranega filma, npr. tematiko, obliko in izrazna sredstva, lahko obravnavamo vzporedno pri različnih predmetih – **medpredmetne povezave**. Glede na vsebino lahko animirani film vključimo kot enega od elementov v projektu, ki prepleta različne predmete.

Učitelji lahko najdejo tiste učne teme, ki sovpadajo s specifičnimi izraznimi sredstvi filmske animacije. Skladno s priročnikom so animirani filmi v osnovni šoli lahko del učne ure slovenščine ali tujega jezika, zgodovine, geografije, naravoslovja, predmetov, povezanih s posameznikom in družbo itn. Ena izmed možnosti je vključitev obravnave animiranega filma v dan dejavnosti (kulturni, naravoslovni, tehniški) v osnovni šoli.

1 Dostopno na www.kinodvor.org/kinobalon/knjizna-zbirka-kinobalon/.

2 Pedagoško gradivo je dostopno na <http://www.kinodvor.org/kinobalon/gradiva-za-ucitelje-in-starse/>.

3 Pedagoško gradivo je dostopno na <http://www.kinodvor.org/kinobalon/gradiva-za-ucitelje-in-starse/>.

Animirani film lahko otrokom in mladim približajo učitelji z različnimi znanji. Tisti, ki so poznavalci animacijskih tehnik, lahko pomagajo učencem, da sami ustvarijo animirani film in se tako neposredno spoznajo z načini izdelave animiranih filmov. Učenci se lahko preizkusijo v različnih tehnikah animacije, uporabljajo filmska izrazna sredstva, napišejo zgodbo, ki je odraz njihovega doživljanja sveta. Za poenostavljeno ponazoritev medpredmetnih povezav navajamo primer: zgodba, ki jo učenci obravnavajo pri slovenščini, lahko služi za osrednjo zgodbo animiranega filma, pri glasbeni umetnosti lahko izberemo glasbo za film, pri likovni umetnosti lahko nastaneta scenografija in likovno ozadje.

Tudi za šolske skupine obstaja veliko pedagoških gradiv in možnosti ogleda kakovostnih animiranih filmov, ki jih ponujajo različne ustanove. Gradiva pogosto nakazujejo tudi možnosti nadaljnje uporabe in medpredmetnih povezav. V nadaljevanju predstavljamo nekaj možnosti tovrstnih obravnav.

Za mojstrski, večkrat nagrajeni brazilski celovečerni animirani film *Deček in svet* (O Menino e o Mundo, Alê Abreu, 2013) o odraščanju in otrokovem spoznavanju sveta, ki kritično obravnava sodobno razslojeno družbo in onesnaževanje narave, je na voljo pedagoško gradivo Društva za oživljanje 2 koluta, ki poleg tematskih smernic za pogovor (te zadevajo tako estetsko kakor tudi vsebinsko plat) ponuja tudi natančen vpogled v ustvarjalni proces nastajanja filma in uporabo filmskih izraznih sredstev ter različnih animacijskih tehnik – sprva namreč film gradijo le linije svinčnika, priključijo se mu voščenske, kreda, tempera barve, v drugi polovici nastopi še kolaž, s katerim »se pripoved izgraja v razsežnostih medijskih manipulacij in potrošništva, mehaničnih živali ter onesnaževanja okolja«. ⁴ Film, ki ga priporočajo za starost najmanj sedem let, obravnava razmerja med naravo in družbo, industrializacijo, onesnaževanje okolja, vplive medijev, barve, kompozicijo in glasbo, uporaben je pri likovni in glasbeni umetnosti, slovenščini, spoznavanju okolja, družbi, naravoslovju in tehniki, geografiji, domovinski in državljanski kulturi in etiki. Lahko ga obravnavamo večplastno, primeren je za osnovno in tudi za srednjo šolo, npr. pri sociologiji, filozofiji in psihologiji.

Pomembne teme v razvoju otroka, kakor so iskanje identitete, samospoznavanje, samospregemanje, vključevanje v okolje, odnos do drugih in sprejemanje drugačnosti, obravnava tudi odmevni celovečerni animirani film *Medena koža* (Couleur de peau: Miel, Jung, Laurent Boileau, 2012), ⁵ ki je primeren za učence od desetih let naprej, zaradi kompleksnosti zgodbe pa tudi za dijake. Film, posnet po istoimenskem romanu v stripu (preveden tudi v slovenščino), ⁶ pripoveduje zgodbo korejskega dečka, striparja in soredizerja Junga, ki je bil rojen v Koreji in posvojen v Belgiji. Jung je eden izmed tisočih korejskih otrok, ki so jih ob koncu korejske vojne posvojili na Zahodu. Odraščal



Medena koža

⁴ Pedagoško gradivo je dostopno na http://decekinsvet.animateka.si/skladisce/ostalo/decek_in_svet_pedagosko_gradivo_2koluta_yn1h.pdf.

⁵ Film si je mogoče ogledati v izbranih dvoranh Art kino mreže Slovenije.

⁶ Roman v stripu je v treh delih med letoma 2014 in 2015 izdalo Društvo za oživljanje 2 koluta. Animirani film je nastal po istoimenskem romanu v stripu, ki ga je Jung narisal v treh delih, ti pa skupaj obsegajo več kot 420 strani. Dela so nastala v letih 2007, 2008 in 2013, izdala pa jih je francoska založba Quadrants. Kot pravi avtor sam, je v primerjavi s filmom humor v stripu bolj grenak in pripoved ostrejša.





Z ANIMIRANIM FILMOM V RAZREDU

Venomer iščem načine, kako popestriti svoje delo in prestopiti zamejitve včasih togega šolskega programa. Verjamem, da je treba učence oborožiti z znanji za življenje.

V iskanju pridobivanja drugačnih znanj sem se pred leti prijavila na program Mestne občine Ljubljana: MOL generacije, v okviru katerega smo si v Kinodvoru ogledali zanimiv, kakovosten film. Kinodvor v programu Kinobalon ob posameznih filmih ponuja tudi pedagoško gradivo, ki ga uporabljam pri delu, saj menim, da je ogled filma del daljšega procesa in imajo učenci veliko več od oglada, če so pripravljeni nanj. Obisk predstav v Kinodvoru je postal stalnica za naše tretješolce. V programu MOL generacije sedaj sodelujemo že najmanj pet let, zadnja tri leta z učenci redno hodimo na ogled animiranih filmov. V programu kot dodatno dejavnost ponujajo tudi delavnice SLON.

Ker sem ugotovila, da so animirani filmi za učence zelo privlačni in ne zahtevajo posebne motivacije, sem se odločila, da bom poskusila doseči čim več učnih ciljev v projektu, ki sem ga poimenovala **Animirani filmi v razredu**. Začeli smo konec novembra.

V razredu smo se najprej pogovarjali o risankah: zakaj jim tako rečemo, ali so res vse narisane, ogledovali smo si televizijske spore in ugotavljali, ob kateri uri se animirani film začne, do kdaj traja (slovenščina: funkcionalno branje, matematika: računanje) in se tako učili brati uro (spoznavanje okolja: branje ure). Učenci so dobili opazovalno nalogo, pri kateri so ugotavljali, kako so lahko narejene animacije. Zelo so bili

primer
dobre prakse vključitve
animiranega filma
v OŠ Riharda Jakopiča
iz Ljubljane.

presenečeni nad možnostmi, ki jih še niso poznali in na katere prej sploh niso bili pozorni. Ob vseh dejavnostih sem tudi sama spoznala, kako lahko animirani film povežem z različnimi predmeti in kako mi je lahko v veliko pomoč v pedagoškem procesu. Pri likovni umetnosti smo naredili optično igračo. Animirani film je spodbudil njihovo domišljijo, ki so jo učenci izrazili pri slovenščini s pisanjem zgodbic, pri likovni umetnosti s slikanjem ilustracij ... Možnosti so se odpirale kar sproti. Z animiranim filmom si lahko pomagamo pri reševanju različnih situacij v razredu: medsebojni spori, iskanje prijateljev, izguba hišnega ljubljence, sprejemanju drugačnosti ...

Sredi decembra smo šli v Kinodvor. Že ob vstopu v kinodvorano so bili učenci vznemirjeni in navdušeni. Slika na velikem platnu jih je povsem prevzela. Ogledali smo si različne animirane filme. Ob vodenem pogovoru med animacijami smo spoznavali različne elemente filma in se učili novih izrazov. Učenci so se čudili, koliko ljudi sodeluje pri tako kratkem filmu. Imeli so občutek, da je prikaz imen sodelujočih na platnu trajal skoraj tako dolgo kot animacija sama. Ob tem so spoznali tudi nekatere nove poklice, ki so ključni pri izdelavi animiranega filma (spoznavanje okolja: poklici).

Ob vrnitvi v šolo smo projekt nadaljevali z anketo **Katera je tvoja najljubša risanka** (slovenščina). Dobljene rezultate smo prikazali v stolpčnem diagramu (matematika). Ker je bil visoko uvrščen **Bacek Jon** (Shaun the Sheep The Movie, 2015), smo pri likovni umetnosti izdelovali živali iz plastelina. Iz odpadnih škotel smo naredili njihova domovanja ter si izmislili nove zgodbe, ki pa so nas morale nekaj naučiti (slovenski jezik: nauk zgodbe). Najboljšo smo objavili v šolskem časopisu. Ugotavljali smo tudi, kako pomembna je glasba pri animiranih filmih. Ogledali smo si animirani film z glasbo iz **Hrestača** (glasbena umetnost).

Vrh projekta **Animirani filmi v razredu** pa je bila Slonova delavnica, na kateri so učenci s pomočjo mentorice izdelali

dve kratki animaciji. Obe sta mentorici kasneje opremili še z glasbo. Filmčka sem pokazala učencem in ju za uvod na roditeljskem sestanku predvajala še staršem. Ti so bili navdušeni nad našim ustvarjanjem, učenci in jaz pa ponosni na svoj izdelek.

S projektom *Animirani filmi v razredu* so učenci dosegali učne cilje različnih predmetov iz letnega delovnega

načrta drugače, bolj prijazno in zanje bolj zanimivo. Razvijali so kritičen odnos in pokazali, kako brezmejni sta njihovi domišljija in ustvarjalnost. Sama pa sem odkrila številne zmožnosti animiranega filma, ki ga lahko vključim v program v skorajda vseh korakih učnega procesa.

Pripravila: Adrijana Mikuš, učiteljica 3. r., OŠ Riharda Jakopiča

je kot edini Azijec v belgijski družini. Bil je težaven otrok. Ker ni zmozel najti pravega stika z okolico, se je zatekal v domišljijjski svet in risal. Film domiselno prepleta resnične (dokumentirani posnetki) in animirane podobe, ki prehajajo med sedanostjo in spomini, občasno podprtimi s posnetki iz zgodovinskih in družinskih arhivov. Izčrpno izobraževalno gradivo ob nazorno zarisanem ozadju nastajanja filma in poglobljenem intervjuju z avtorjem ponudi še smernice za pogovor, ki temeljijo na posameznih vizualnih in tematskih poudarkih.⁷ Film ponuja odlične iztočnice za pogovor o iskanju identitete, zanikanju in iskanju lastnih korenin, drugačnosti, potrebi po pripadnosti, težavnem odraščanju, biološkem in socialnem starševstvu, socializaciji in integraciji, medkulturnih razlikah, mednarodnih posvojitvah, avtobiografiji, animiranjem in dokumentarnem, s čimer je uporaben pri predmetih družba, domovinska in državljanska kultura in etika, slovenščina, likovna umetnost, v srednji šoli pa tudi pri francoščini, sociologiji in psihologiji.

V Cannesu nagrajeni animirani film *Persepolis* (2007) avtorjev Marjane Satrapi in Vincenta Paronnauda mladim skozi ganljivo pripoved o avtoričinem otroštvu ter odraščanju v revolucionarnem in vojnem Iranu razgrinja družbene razmere v represivnem Iranu od poznih sedemdesetih do sredine devetdesetih let. Film je posnet po istoimenskem stripu, ki je v slovenskem prevodu izšel v dveh delih.⁸ Strip in film ponujata izredno možnost za uvod v obravnavo različnih družbenopolitičnih tem, predvsem pa osnovnošolce (priporočena starost za ogled je najmanj dvanajst let) in dijake zaradi načina obravnave teh tem motivirata za nadaljnje raziskovanje. Zaradi tem, kot so kriza odraščanja, identiteta (feminizem), iranska revolucija ter ideologija in človekove pravice, je film še posebej primeren za pogovor oz. razpravo pri osnovnošolskem pouku družbe, domovinske in državljanske vzgoje in etike ter zgodovine. Zavaljo avtobiografskega značaja je *Persepolis* mogoče uporabiti tudi kot uvod ali motivacijo pri pisanju prostih spisov pri pouku slovenščine.⁹ Ker je film nastal po izvirni stripovski predlogi, priporočamo njegovo obravnavo pri pouku umetnosti (smernice: kako iz stripa narediti film, analiza podajanja iste zgodbe skozi različne medije, analiza likovne govorice

⁷ Pedagoško gradivo je dostopno na http://medenakoza.animateka.si/skladisce/ostalo/medena_koza_pedagosko_gradivo_2_koluta.pdf.

⁸ Satrapi, Marjane: *Persepolis. Zgodba o otroštvu in Persepolis. Zgodba o vrnitvi*. Oboje je izšlo pri Društvu za oživljanje 2 koluta in Društvu za širjenje filmske kulture Kino! leta 2008.

⁹ V srednji šoli priporočamo razpravo pri pouku psihologije, sociologije in zgodovine.



v filmu). Povsod kjer je ali bo izvajan izbirni predmet vzgoja za medije, prav tako toplo priporočamo analitično branje stripa in ogled filma.¹⁰

Doživljajski in ustvarjalni vidik rabe animiranega filma v srednji šoli

Obravnava filma z doživljajskega vidika v sklopu obveznih izbirnih vsebin ponekod na gimnazijah že izvajajo: na eni izmed šol so na primer razpršene ure za obvezne izbirne vsebine v drugem letniku strnili v dva (za dijake obvezna) projektna dneva filmske vzgoje, na katerih se dijaki seznanijo z osnovami filmskih izraznih sredstev in spoznajo osrednje pojme, kot so filmski prostor in čas, montaža, vloga zvoka v filmu, značilnosti žanrov itn. Sledi še samostojno delo dijakov (dijaki skušajo samostojno analizirati izrazna sredstva v prizoru iz filma, ki si ga izberejo sami, in napišejo kratko kritiko oz. oceno izbranega filma).

Za drugi, ustvarjalni vidik bi bilo bolj primerno delo v obliki krožka. Pri ustvarjanju animiranega filma bi dijaki povezovali različna predmetna področja, npr. od pisanja scenarija (slovenščina) do zasnove likov in ozadja (likovna umetnost), realizacije (likovna umetnost in računalništvo) do zvočnega opremljanja (glasba), hkrati pa razvijali timsko delo. Med dijaki je že dokaj popularno tekmovanje *Slovenščina, pokaži jezik*, ki ga organizira Slavistično društvo Slovenije. Dijaki morajo samostojno (tj. mentor ne sme biti »profesionalec«) posneti kratek, pet- do desetminutni film po literarni predlogi slovenskega avtorja.



FOTO: ARHIV FESTIVALA SLOVENSKEGA FILMA

¹⁰ Glej Kinobalonovo pedagoško gradivo, dostopno na <http://www.kinodvor.org/kinobalon/gradiva-za-ucitelje-in-starse/>.

V nadaljevanju nanizamo nekaj možnosti primerov vključevanja v pouk oz. medpredmetnih povezav. Pri slovenščini bi bilo animirani film najbolje povezati s temami, ki so vsebinsko sorodne specifičnim značilnostim (tako se izognemo, da animirani film ne bi služil zgolj kot »vizualna ponazoritev« izbrane teme). Lahko bi povezali animirani film in obdobje romantike, v katero spadata tudi temi razdvojenost subjekta med idealom in stvarnostjo ter poudarjanje čustev, domišljije. Obravnavali bi ju lahko s tematizacijo za to obdobje pomembnega občutja sublimnega oz. grozljivega (das Unheimliche). Kot uvodna motivacija lahko služi kratko besedilo Heinricha von Kleista »O marionetnem gledališču«.¹¹ Avtor se pogovarja z nekim slavnim plesalcem, navdušenim obiskovalcem marionetnega gledališča, ki postavi trditev, da so lutke v svojem gibanju neprimer- no bolj graciozne od najboljšega plesalca, saj je njihovo gibanje (če jih seveda upra- vlja dober »animator«) tako rekoč nezgrešljivo prav zaradi »mehanskosti«. To gibanje je popolno zato, ker je samodejno, lutke so namreč brez zavesti, ki v človekovo gibanje vnaša dvom oz. refleksivni odmik od spontanosti. Zato so lutke, pravi plesalec, protite- žne; sila težnosti, ki še tako odličnega plesalca prej ali slej prikuje na zemljo, pa je prav dejstvo, da pomeni plesalčevo zavestno obvladovanje gibov izjemen napor: zavest (in posledično dvom v lastno početje, nenehno samoopazovanje in samonadzor) je tisto, kar nas je pognalo iz raja – popolnost gibanja pa je pridržana ali brezumni oživelci stvari ali pa bogu (čigar misel je hkrati vedno že tudi svoja lastna realizacija). Lutke (in anima- cija nasploh) torej v sebi skrivajo neko navzkrižnost: predstavljajo posnetek človeške- ga gibanja, ki je popolnejši in hkrati nepopolnejši od izvirnika. V njih lahko ugledamo popolno (in prav zato tudi že izmaličeno) zrcalno podobo samih sebe. Ali pa se v njaho- vem samodejnem izvajanju naših kretenj zavemo svoje lastne razdvojenosti: na samo- dejnost lastnih gibov na eni in miselno refleksijo le-teh na drugi strani (ki to samodej- nost vedno poruši, kot se to lahko dogodi, če se nenadoma vprašamo, kako določene gibe pravzaprav izvajamo, npr. pri samodejnem krmarjenju smuči, izvajanju gibov pri hoji, teku ipd.). Ta vtis ob animaciji v nas prebudi občutek rahle groze in fasciniranosti, značilno romantično občutje sublimnega, ki se potem izrazi v številnih literarnih delih, od *Frankensteina* Mary Shelley, prek zgodb E. T. A. Hoffmanna (npr. *Peskar*) ali E. A. Poeja do nekoliko poznejšega odmeva v *Drakuli* Brama Stokerja. Nedvomno pa po- dobno občutje sproži tudi marsikateri animirani film.

Za primer bi lahko vzeli na videz zelo nedolžen film Kolje Saksida *Koyaa – Lajf je čist odbit* (2011),¹² v katerem se junaku prvina zunanega sveta, ki je tako rekoč podaljšan del njegovega telesa (vezalke) nenadoma začne upirati in zaživi lastno življenje, juna- kov ustaljeni svet pa se v hipu sesuje v zaporedje samih zdrsov. Pri tem lahko dijake vprašamo, ali gre le za karikirano ilustracijo nekakšnega nadnaravnega stanja ali pa se takšno zaporedje zdrsov (ko nam gre nenadoma vse narobe) kdaj pripeti tudi njim (oz. nam vsem). Kakšno sporočilo pri tem daje nenavadno Koyevo domovanje (dejstvo, da je nenehno na robu skalnega prepada)? To tematiko bi lahko obravnavali tudi v med- predmetni povezavi z zgodovino umetnosti (še drugi zgledi sublimnega v animaciji in

11 Kleist, H. von (2004): »O marionetnem gledališču«, v: *Problemi*, št. 3–4, str. 147–154; ob tem še besedili Miglene Mikolčine »Med bogom in lutko« (*Problemi*, 2004, št. 3–4, str. 155–168) in Mladena Dolarja »Komedijski in njen dvojnik« (prav tam, str. 257–281).

12 Glej str. 26 in 119–121.



tudi v slikarstvu), pa tudi s filozofijo (npr. problem naključja, kontingentnosti) in psihologijo. Vtis sublimnosti je vedno tudi nekje na robu *komičnega*, zato bi animirani film lahko izkoristili tudi za predstavitev komičnega kot etološke vrste.¹³ Oblikovni minimalizem, lasten animiranemu filmu, ki se osredinja na specifične poudarke v obraznih potezah likov (npr. pretirano velike oči ali izrazito poudarjene samo izbrane, značilne poteze obličja ali telesa) ob enako stilizirani sceneriji, gledalcu omogoča, da se ob pogledu na svojega protitežnostnega dvojnika zamisli nad samoumevnostjo svojega ustaljenega pogleda na svet. Animiranemu filmu značilnosti njegove forme dovoljujejo, da določeno potezo vsakdanjega dojemanja življenja pripelje do takšne skrajnosti, da se prikaže njena absurdnost, ali pa ustaljene vrednote sprevrne tako, da se pokaže njihova relativnost.

Eden od mojstrov tega postopka je sodobni ameriški animator Don Hertzfeld, ki npr. v svojem kratkem animiranem filmu *Dovoljeni so samo norčavi klobuki* (Silly Hats Only) obrne na glavo predstavo o normalnem in izrednem: če je običajno tisto, kar je drugačno, izredno, tu večina likov nosi »norčave klobuke«; ko se jim pridruži lik z normalnim klobukom, pa ga surovo pobijejo na tla. Ta nepričakovana situacijska komičnost sprevrta ustaljene vrednote v zvezi z drugačnim in normalnim – včasih se zgodi, da je v vlogi drugačnega lahko tudi normalno. Nasploh so Hertzfeldove animacije namerno na meji politično korektnega, tudi zaradi njegove zelo neposredne tematizacije nasilja. Tudi Hertzfeldov opus bi bil primerna tema za obravnavo v okviru medpredmetnih povezav (slovenščina – posebna, groteskna komičnost; sociologija in filozofija – vprašanje vrednostnih sistemov).



*Komunikacija,
obsedenost,
recesija*

Podobno svojo groteskno komičnost gradi slovenski animirani film Leona Vidmarja in Jake Krambergerja *Komunikacija, obsedenost, recesija* (2012).¹⁴ V njem avtorja sprevrneta dobesedni in preneseni pomen besednega sporočila (kar je pogost vir komičnosti v šalah): sporočilo na cigaretni škatlici »Kajenje ubija« predstavita dobesedno – mladenič bi rad nekako navezal komunikacijo s starejšim moškim tako, da vanj pihne tobačni dim in ga na ta način skuša opozoriti na to, da obstaja, moški pa potegne pištolo. V drugem prizoru, ki je komentar opozorila »Kajenje lahko povzroči hudo odvisnost«, lik stoji ob uličnem pepelniku in, sprva obotavljivo, nato pa vse bolj hlastno začne golitati cigaretno ogorke. Oba prizora bi lahko izkoristili tako pri obravnavi *besediloslovja* (kaj se zgodi z istim besedilom, če se posredni namen besedila spremeni v neposrednega) kot tudi posebnega (seveda precej grotesknega) tipa besedne komičnosti, obenem pa bi lahko – tudi v povezavi z likovno umetnostjo in psihologijo ter sociologijo – služila kot izhodišče za premislek o različnih izraznih možnostih besednega in nebesednega sporočanja istega sporočila, pa tudi o problemu komunikacije v sodobnem svetu in o vlogi sodobnih oglaševalskih strategij, ki večinoma izkoriščajo prenesene pomene besednih sporočil, ne da bi reflektirale prikrito agresivnost svojega dobesednega sporočila, kakor ga razkriva ta animacija. Dijaki v nadaljevanju lahko opravijo

¹³ Izraz etološke vrste uvede Matjaž Kmecl v svoji *Mali literarni teoriji*, označuje pa tipično avtorjevo perspektivo, skozi katero zajema svet (poleg komične še npr. tragično, idilično, satirično, groteskno, ironično ipd.).

¹⁴ Film najdemo na zgoščenki Slovenskega društva za animirani film *Contemporary Slovenian Animated Film 1*, D'SAFI, Ljubljana 2013.

krajšo samostojno raziskavo – raziščejo odnose tovrstnega prenesenega in dobesečnega sporočanja v aktualnih reklamnih oglasih in na jumbo plakatih.

Podobno bi lahko (tudi v povezavi z likovno umetnostjo in filozofijo) izkoristili film legende filmske animacije, Normana McLarenja (1914–1987) *Nagovor* (Opening Speech, 1961). V filmu nastopa sam avtor (uporabil ga je namesto otvoritvenega govora na montrealskem filmskem festivalu), posnet v klasični tehniki, ob njem pa še dva rekvizita, katerih gibanje je posneto v tehniki piksilacije (mikrofon in lestev). Govornik želi spregovoriti, mikrofon pa se mu nenehno izmika, oseba želi na vsak način ukrotiti mikrofon, a tudi poskus z lestvijo, na katero stopi, da bi dosegel napravo, mu ne uspe. Nazadnje se sam požene v filmsko platno v ozadju in se razblini v pozdravne besede.

V filmu nismo priča le situacijski komiki, ampak tudi občutljivi problematizaciji odnosa med besednim in nebesednim sporočanjem. Dijakom lahko zastavimo vprašanje, kako si razlagajo, da je avtor namesto otvoritvenega govora (o pomenu filma) raje posnel kar film. Zakaj govorec v njem ne more do konca spregovoriti niti enega stavka, ko se tako rekoč požene v film, pa komunikacija steče? Kako torej obravnava razmerje med besednim in nebesednim sporočanjem (tj. med razpravljanjem o filmu in filmom samim)? Tudi to je tema za medpredmetno povezavo (npr. z likovno umetnostjo, lahko tudi s filozofijo).

Ta film pa obravnava še eno temo, ki je zelo sorodna eni od osrednjih tem v literarnih delih, obravnavanih v tretjem in četrtem letniku srednje šole: kriza tradicionalnega antropocentričnega¹⁵ razmerja med človekom in svetom v modernizmu. V modernistični in eksistencialistični literaturi se začnejo svet in stvari v njem človeku upirati, tema, ki ji lahko v različnih izpeljavah sledimo od Sartrovega *Gnusa* (Roquetinovo občutje slabosti ob pogledu na prodnike, drevesne korenine, lastne roke kot predmete na sebi), Kafkove proze (upor telesa v *Preobrazbi* ali pa celuloidni žogici v kratki zgodbi *Blumfeld, starejši samec* in otroška igrača v *Vrtavki*)¹⁶ do primerov iz povojne slovenske poezije, predvsem t. i. reizma, npr. pesmi Iztoka Geistra - Plamna *Pohojena noga* ali *Kdor drugemu jamo koplje, sam vanjo pade* (oboje v učbeniku oz. berilu *Branja 4*), ciklusa Stvari v *Pokru* Tomaža Šalamuna pa do Zajčeve pesmi *Ni te* (*Branja 4*) in sodobne, postmodernistično-medijske različice iste teme, npr. v pesmi *Manufaktura prahu* (*Branja 4*) Aleša Debeljaka. Ta dela problematizirajo razmerje med človekom kot nadrejenim subjektom/odločevalcem in svetom, bitji in stvarmi v njem kot razpoložljivim predmetom njegovega delovanja in načrtovanja.

McLaren to razmerje razen v omenjeni animaciji subtilno prikaže v kratkem filmu *Stolasta zgodba* (A Chairly Tale, 1957). Tudi v njej gre za kombinacijo gibanja osebe, posnetega na klasičen način, in stola, katerega gibanje je animirano s piksilacijo. Bralec knjige se želi usesti na stol, ta pa se mu nenehno izmika. Pri tem je zanimivo, da McLaren razmerja med človekom in predmetom ne prikaže le kot problematično, ampak hkrati tudi kot

¹⁵ Antropocentričen – filozofsko, ki ima človeka za edini subjekt vsega, kar je.

¹⁶ Prim.: Blumfeld, starejši samec, v: Kafka, Franz (2009): *Opis nekega boja in druge zgodbe*, prev. Štefan Vevar, Študentska založba, Ljubljana, str. 97–121 s kratko zgodbo Kafka, Franz (1985): »Vrtavka«. *Babilonski rov*, prev. Lado Kralj in Jože Udovič, Mladinska knjiga, Ljubljana, str. 60.



osebno razmerje: mikrofoni in stol človeka izzivata, se mu izmikata in ga vabita, ko se zanj več ne meni, užaljeno terjata njegovo pozornost, dokler McLaren tega razmerja ne razreši na duhovit način: oseba stolu dovoli, da se ta usede nanjo – od takrat sta oseba in stvar zopet prijatelja. Tudi ta tema ponuja medpredmetne povezave s filozofijo in sociologijo, lahko jo razširimo še na ekološko problematiko (geografija, zgodovina, biologija), npr. ob pesmih Jureta Detele.

Ena klasičnih možnosti vključitve animiranega filma v pouk književnosti bi bila tudi primerjava obdelave iste zgodbe v mediju literature in animacije. Kot primer bi lahko služil film Špela Čadež *Boles* (2013), animirana obdelava kratke zgodbe Maksima Gorkega *Njen ljubimec*.¹⁷ V delu Gorkega zgodbo o poljski prostitutki Terezi znanca pripoveduje neki moskovski študent. Tereza, sosedka, ga prosi, naj ji napiše pismo za njenega fanta Boleslava, ki živi na Poljskem. Drugič ga prosi še za pismo, ki bi ga rad njen znanec poslal neki Terezi, dokler se ne izkaže, da si je osamljena Tereza izmislila tako Boleslava kot znanca (a Boleslav bi prav lahko obstajal, kot pravi). Študent ji piše fiktivna pisma, dokler je ne zaprejo in v zaporu verjetno umre. Zgodba se konča s pripovedovalčevim modrovanjem o človeški sebičnosti, ki v pripadnikih nižjega razreda ne prepozna potrebe po intimnem človeškem stiku. Z dijaki se lahko pogovarjamo, kako to zgodbo obdelala Špela Čadež. Zakaj v filmu *Boles* postane mornar, zakaj je namesto študenta Terezin sosed zdaj pisatelj? Kako Špela Čadež pri preinterpretaciji zgodbe izkoristi možnosti, ki jih ponuja animirani film (npr. stena, ki pisatelja loči od sosede, je zgrajena iz knjig; ko odmakne knjigo, lahko opazuje Terezo v sosednjem prostoru), zakaj je stena zgrajena prav iz knjig? Kako Špela Čadež nadgradi zgodbo (izkaže se namreč, da ni izmišljen le *Boles*, ampak tudi Tereza – ko pisatelj nekega dne odmakne knjigo, je pred njim namesto Terezine sobe gola stena)? Kakšne razlage lahko ponuja avtoričina preinterpretacija: samo to, da si je pisatelj v svoji osamljenosti izmislil osebo, ki je podoba njegove osamljenosti? Bi si steno lahko razlagali tudi metaforično, kot nepremostljivo pregrado (potem bi Tereza lahko res obstajala)? Pri obravnavi bi se lahko navezali tudi na postmodernistični postopek metafikcije¹⁸ (pisatelj postane junak lastne zgodbe) in ga primerjali z realizacijo ustreznih postopkov v literaturi. Tudi pri tem se nam ponujajo medpredmetne povezave z likovno umetnostjo (animirana/animacijska adaptacija literarnega besedila), filozofijo, sociologijo, psihologijo (tematizacija različnih oblik odtujenosti v sodobni družbi).

V poglavju smo nanizali le nekaj domiselnih namigov, kako je mogoče vključiti animirani film v pouk, številne neposredne smernice za različne starostne skupine pa podajamo še v poglavjih v nadaljevanju.

¹⁷ V angleškem prevodu dostopno na <http://www.online-literature.com/maxim-gorky/1653/>.

¹⁸ Metafikcija je vrsta literature, ki sistematično razmišlja sama o sebi, svojem statusu, funkciji in vlogi ter postavlja vprašanje odnosa med fikcijo in realnostjo z uporabo ironije in samorefleksije. Je literatura, med branjem katere je bralec stalno opozarjan na dejstvo, da bere fiktivno delo.



7.



**Ustanove in festivali
ter primeri dobrih praks**

V tem poglavju bomo predstavili organizacije, ki izvajajo filmske kulturnovzgojne programe na področju animiranega filma, in festivale, na katerih predvajajo animirane filme.



Splošne informacije
www.kinodvor.org

Program Kinobalon
<http://www.kinodvor.org/kinobalon/>

V izbor smo vključili tiste ustanove, ki jih strokovna javnost prepozna kot kakovostne na področju animiranega filma. Festivale delimo na festivale profesionalnega animiranega filma, na katerih predvajajo kakovostno mednarodno produkcijo, in festivale, na katerih prikazujejo ustvarjanje mlajših avtorjev: osnovnošolcev in srednješolcev.

Omenili bomo Art kino mrežo ter predstavili spremljevalne filmskovzgojne aktivnosti, ki potekajo pod njenim okriljem. Podali bomo uporabne informacije o pomembnejših tujih festivalih otroškega in mladinskega animiranega filma, na katere lahko prijavimo svoje filme. V tretjem razdelku objavljamo opise že izvedenih delavnic in filmskih pogovorov v predstavljenih ustanovah – primere dobrih praks, ki lahko služijo kot izhodišče za raznolike dejavnosti na področju animiranega filma.

Predstavitev organizacij na področju animiranega filma v Sloveniji

Kinodvor

Kinodvor je osrednji ljubljanski kinematograf, ki od leta 2008 predvaja raznolik izbor kakovostnih filmov svetovne in slovenske filmske produkcije. Predvajanje filmov bogati s ponudbo spremljevalnih dejavnosti, namenjenih različnemu občinstvu. Od ustanovitve naprej na področju filmskovzgojnih programov za otroke in mlade izvajajo program **Kinobalon**. Zanj so leta 2010 prejeli nagrado Europe Cinemas za najboljši program za otroke in mlade. V sklopu Kinobalona prikazujejo premiere in ponovitve kakovostnih filmov za izbrane starostne skupine, med njimi tudi številne animirane. Poleg celovečernih animiranih filmov posebno pozornost namenjajo kratkim slovenskim in tujim animiranim filmom, ki jih predvajajo samostojno ali pa kot predfilme.

V **Šolskem Kinobalonu**, namenjenem vzgojno-izobraževalnim zavodom, poleg filmskih projekcij organizirajo tudi pogovore po ogledu filma. Seznam razpoložljivih filmov za šolske projekcije vsako leto ponudijo v **Katalogu izbranih filmov za vzgojno-izobraževalne ustanove**, ki ga pošljejo vrtcem, osnovnim in srednjim šolam v Sloveniji (v elektronski obliki je dostopen na njihovi spletni strani). Kot primer dobre prakse posebej omenimo program **MOL generacije**, ki v sklopu šolskega programa poteka od leta 2009 s podporo Oddelka za predšolsko vzgojo in izobraževanje Mestne občine Ljubljana in omogoča brezplačne projekcije in pogovore v Kinodvoru ter izvedbo delavnic v vrtcih in šolah za 4500 predšolskih in osnovnošolskih otrok ljubljanske regije. V okviru programa **MOL generacije** potekajo tudi projekcije filmov s pedagoško vsebino za učiteljice in učitelje, vzgojiteljice in vzgojitelje ter svetovalne delavke in delavce. Ogledu filma sledi strokovna predstavitev pedagoške tematike, ki jo odpira filmska zgodba, ter pogovor o sami filmski zgodbi.

Zlasti med šolskimi počitnicami potekajo delavnice v družinskem programu pod vodstvom različnih mentorjev in drugih filmskih ustvarjalcev, animatorjev, režiserjev ... Predstavitvi otroške filmske ustvarjalnosti je namenjen **Potujoči Kinobalon** – mini kino, v katerem otroci spoznavajo optične igrače in si ogledujejo filme, ki so jih ustvarili

njihovi vrstniki. Otroci svoja razmišljanja pošiljajo v *Kinobalonov spletni nabiralnik*. Kinodvor s številnimi strokovnimi zunanjimi sodelavci vsako leto pripravi pedagoška gradiva, ki so brezplačno dostopna na njihovi spletni strani in so namenjena strokovnim delavcem v šolah in vrtcih ter staršem. Za otroke in mlade ob izbranih filmih pripravijo knjižice v *Knjižni zbirki Kinobalon*, v katerih lahko skozi pripoved in igro podrobneje spoznajo film.

ZVVIKS, zavod za film in avdiovizualno produkcijo

ZVVIKS je organizacija, ki od leta 2001 producira profesionalne animirane filme in organizira različne filmskovzgojne programe. V sklopu profesionalne produkcije se osredotoča na področje stop motion animiranega filma; med najbolj prepoznavna dela sodi kratki animirani filmi *Koyaa* režiserja in producenta Kolja Saksida. ZVVIKS je produciral tudi številne druge avtorske animirane filme, ki so bili prikazani na več mednarodnih festivalih. Filmskovzgojni programi ZVVIKS obsegajo multimedijška predavanja o ustvarjanju animiranih filmov, usposabljanja za pedagoge s programom Hyde ter ustvarjalne delavnice animiranega filma za različne starostne skupine. Delavnice animiranega filma so običajno večdnevni ali tedenski programi, v katerih udeleženci s pomočjo mentorja spoznajo in praktično izkusijo celotni proces ustvarjanja stop motion animiranega filma – od ideje do končnega filma. Kratki animirani filmi, ustvarjeni na delavnicah, se uvrščajo v programe filmskih festivalov v Sloveniji in tujini, pogosto so tudi nagrajeni.

ZVVIKS je skupaj s francoskim studiem La M nagerie razvil spletni portal KOOL Animation in brezplačni računalniški program Hyde, ki je namenjen izdelavi stop motion animiranih filmov in sekvenc, za uporabo pa učenci ali učitelji potrebujejo nezahtevno tehnično opremo – računalnik in spletno kamero. Na spletnem portalu KOOL Animation poleg dostopa do programa Hyde ponujajo različne informacije in napotke za pomoč pri ustvarjanju animiranih filmov.

Društvo za o ivljanje zgodbe 2 koluta

Društvo za o ivljanje zgodbe 2 koluta, ustanovljeno 2003, je organizacija, ki izvaja različne aktivnosti na področju animiranega filma. Njihov največji vsakoletni projekt je mednarodni festival animiranega filma *Animateka*, ki ga v priročniku predstavljamo samostojno. Poleg festivala imajo že dolgoletno tradicijo predavanj, pogovorov in različnih delavnic animiranega filma. Prav tako pripravljajo različna pedagoška gradiva, izdajajo knjige in DVD-je. Ukvarjajo se tudi z distribucijo in za Slovenijo vsako leto odkupijo pravice za kinematografsko in televizijsko predvajanje nekaterih najvidnejših dolgometra nih animiranih filmov svetovne produkcije. Filme v distribuciji prilagodijo našemu prostoru – dialog sinhronizirajo v slovenščino, poleg projekcij pa pripravijo pedagoška gradiva za pedagoge in starše.

Kot izvajalci krajših delavnic animiranega filma sodelujejo s Kinodvorom, povezujejo pa se tudi z zavodom Vizo, zavodom ZVVIKS, Društvom slovenskega animiranega filma (:D'SAF!) in drugimi vidnejšimi organizacijami na področju animiranega filma.

Splošne informacije
<http://zvviks.net/>

Portal KOOL Animation
in program Hyde
<http://www.kool-animation.com/>

Video vsebine
<http://vimeo.com/zvviks>

Kratki animirani filmi »Koyaa«
<http://koyaa.net/sl/>

Splošne informacije
<http://slon.animateka.si/sl/>

Pedagoška gradiva
<http://slon.animateka.si/sl/pedagoska-gradiva.html>



Splošne informacije
o društvu in platformi
<http://enimation.si/>

Video vsebine
[https://vimeo.com/
enimation/videos](https://vimeo.com/enimation/videos)

Splošne informacije
<http://www.vizo.si/>

Društvo za razvoj filmske kulture

Društvo za razvoj filmske kulture je usmerjeno v filmsko izobraževanje za otroke in mlade. V sklopu platforme **Enimation** organizira mednarodni festival otroškega in mladinskega animiranega filma **Mali slon**, regionalno pa izvaja celoletne in počitniške delavnice animiranega filma za otroke in mlade, t. i. **Enimationschool**. To je šola animiranega filma za otroke in mlade, ki s pomočjo usposobljenih mentorjev udeležencem ponudi vpogled in izkušnjo ustvarjanja animiranega filma po zahtevnostnih stopnjah. Udeleženci spoznajo celotni proces ustvarjanja filma po posameznih fazah produkcije animiranega filma. Poleg delavnic stop motion društvo izvaja tudi delavnice 3D računalniške animacije. Programi delavnic so razdeljeni na posamezna področja: od predavanj o filmskih izraznih sredstvih in zgodborisu do delavnice animacije likov in predmetov, video montaže in postprodukcije. Udeleženci delavnic se seznanijo z osnovnimi programi za samostojno izdelavo preprostih animiranih odlomkov ali kratkih filmov. Poleg praktičnih izkušenj pridobijo tudi pregledno teoretsko znanje z različnih področij animiranega filma. Celoletne delavnice animiranega filma so namenjene otrokom in mladim od desetega do osemnajstega leta. V Mariboru organizirajo tudi krajše počitniške delavnice animiranega filma za otroke med šestim in enajstim letom.

Zavod za uveljavljanje vizualne kulture Vizo

Zavod Vizo, ustanovljen leta 2013, izvaja kulturne in vzgojno-izobraževalne dejavnosti na področju filma in drugih vizualnih medijev ter povezovanje vizualne umetnosti z drugimi umetnostmi. V svojih programih predstavlja kakovostne filmske vsebine za vrtce, šole, kine, knjižnice, festivale in druge. Projekcije pospremi s pogovori in delavnicami. Glavno poslanstvo zavoda Vizo je filmsko opismenjevanje, ki ga izvaja v obliki filmskih krožkov, različnih delavnic, predavanj ter pogovorov o filmu in njegovem pomenu. Za vrtce, osnovne in srednje šole izvaja delavnice zvočnega opremljanja animiranih filmov, multimedij-ska predavanja o zgodovini (animiranega) filma, pogovore ob filmu, po dogovoru tudi celoletne filmske krožke na lokaciji naročnika. Pri izvajanju programov sodeluje z vzgojno-izobraževalnimi zavodi in kinodvoranami po Sloveniji. Od leta 2015 zavod organizira **Mednarodni filmski festival Film na oko**, namenjen otrokom in mladim od desetega do osemnajstega leta, ki ga podrobneje predstavljamo v razdelku o festivalih.

Slovenska kinoteka

Celotni filmski program Slovenske kinoteke je v svojem jedru in poslanstvu izobraževalne narave. Kinoteka slavi film v vseh njegovih razsežnostih: kot umetnostno zvrst, kot medij, kot orodje misli, kot zgodovinski vir, kot sanje in spomin dvajsetega stoletja. V okviru Kinoteke deluje **Muzej slovenskih filmskih igralcev** v Divači, ki ponuja vpogled v slovensko filmsko dediščino. Na ogled sta dve stalni zbirki: razstava o Ili Rini in razstava, posvečena slovenskim filmskim igralcem, ki predstavlja igralce, proces nastajanja filmskih vlog in različne filmske poklice.

Slovenska kinoteka ponuja program izobraževalnih delavnic **Kino-katedra za pedagoge**, namenjen osnovnošolskim in srednješolskim učiteljem filmske, medijske in umetnostne vzgoje oziroma učiteljem, ki pri svojih predmetih uporabljajo film, ter vsem, ki se ukvarjajo s filmsko vzgojo v vzgojno-izobraževalnih zavodih, ter pedagoška programa za srednješolce in osnovnošolce (*Osnove filmske ustvarjalnosti*). Programa temeljita na izboru predavanj, vezanih na analizo filmskih izraznih sredstev. Vsakemu predavanju sledita filmska projekcija in pogovor o vnaprej pripravljenih problemskih sklopih. Šolske skupine izbirajo med različnimi naslovi celovečernih filmskih klasik ali sklopov kratkih filmov iz zbirnice Kinotekinega arhiva. Za program je na voljo tudi pedagoško gradivo, dostopno na spletni strani Slovenske kinoteke.

Splošne informacije

<http://www.kinoteka.si/default.aspx>

Pedagoška gradiva

<http://www.kinoteka.si/Files/pdf/695.pdf>

Društvo za širjenje filmske kulture KINO!

Temeljno poslanstvo društva je izdajanje časopisa/revije/zbornika **KINO!**, namenjenega filmski teoriji, politiki in poeziji. **KINO!** objavlja prevode temeljnih teoretskih besedil s spremljevalnim komentarjem, analizira nova domača filmska dela (ne glede na vrsto, zvrst ali način produkcije) in pogled v preteklost (obravnavajo prezrtih, zatemnjenih ali ponovno aktualnih poglavij zgodovine domače filmske ustvarjalnosti). Poleg tega deluje tudi kot knjižni založnik pomembnejših filmskoteoretskih del.

Društvo izvaja tudi filmskovzgojne dejavnosti, npr. izobraževanje v okviru filmskih krožkov na srednjih šolah in filmskokritičskih delavnic *Ostrenje pogleda* za dijake na festivalih (*Festival slovenskega filma*, *Mednarodni festival animiranega filma Animateka* itn.), ki obsegajo gledanje filmov in razpravo, oboje pa rezultira v pisanju filmske kritike. Besedila nastajajo skozi pogovor z mentorjem, ki konstruktivno komentira in usmerja delo. Končni izdelki so objavljeni na spletnih straneh festivalov in Društva Kino!, izbori besedil dijakov pa v reviji **KINO!**.

Splošne informacije

<http://www.e-kino.si>

Društvo slovenskega animiranega filma

Društvo :D'SAF! obstaja od leta 2011 in združuje avtorje, producente, študente in druge, ki jih zanima animirani film. Zastopa interese stroke in izboljšuje razmere za ustvarjanje ter distribucijo animiranih filmov. Skrbi tudi za promocijo in dostopnost animiranih filmov za najširše občinstvo. Pri svojem delovanju sodeluje s sorodnimi stanovskimi organizacijami, z državnimi organi, izobraževalnimi ustanovami in predvajalci filmov ter izvajalci filmskovzgojnih programov. Tudi na mednarodnem področju se povezuje s sorodnimi nacionalnimi stanovskimi organizacijami in v sklopu iniciative *Visegrad Animation Forum* ustvarja razmere za hitrejši razvoj področja v Srednji Evropi.

Promocijsko izvaja brezplačne projekcije in delavnice animiranega filma, organizira gostovanja in predvajanja slovenskih animiranih filmov na prizoriščih v tujini in pripravlja programe ob mednarodnem dnevu animiranega filma. Organizira tudi *Revijo slovenskega animiranega filma*, pregledni festival produkcije slovenskih animiranih filmov, in podeljuje nagrado Saša Dobrile za življenjsko delo na področju animiranega filma.

Splošne informacije

www.dsaf.si




Mednarodni filmski festivali ter festivali otroške in mladinske filmske ustvarjalnosti

V razdelku predstavljamo mednarodne in domače filmske festivale, ki prikazujejo kratke in/ali celovečerne animirane filme. Poleg informacij o izključno profesionalnih festivalih podajamo tudi informacije o festivalih, ki v svoje programe sprejemajo kratke animirane filme, nastale na delavnicah v šolah, kulturnih ustanovah ali doma. Ti spodbujajo razvoj mladih filmskih ustvarjalcev in animatorjev ter jim omogočajo prve javne projekcije njihovih del. Predstavitev končujemo z nekaj napotili na mednarodne organizacije in festivale, na katere lahko posredujete svoje animirane filme.

Mednarodni festival animiranega filma Animateka

Animateka poteka od leta 2004 v začetku decembra v ljubljanskem Kinodvoru in Slovenski kinoteki. Vsako leto prikaže bogat izbor najnovejših animiranih filmov z vsega sveta. Poseben programski poudarek namenja produkciji iz Srednje in Vzhodne Evrope. Poleg tekmovalnega, študentskega in preglednega programa avtorskih filmov v sekcijah *Slon* in *Družinski Slon* prinaša nabor najboljših otroških in družinskih animiranih filmov. Spremljevalni program festivala ponuja razstave, posebne tematske pogovore ter prikaz razvoja in izdelave (t. i. *makingof*) animiranih projektov. Značilnost festivala je tudi številčnost gostov, avtorjev in študentov animiranega filma, ki se predstavijo ob filmskih projekcijah in na posebnih tematskih pogovorih.

Izbor filmov za otroke in mlade pod okriljem programov *Slon* prikazujejo v Kinodvoru, kot gostujoči program pa v kinodvoranah po vsej Sloveniji.

Pod naslovom *Animateka po Animateki* se spomladi odvrti jagodni izbor zadnje edicije festivala in filmov, ki predstavljajo raznolike animacijske tehnike ter obravnavajo aktualna vprašanja. Projekcije se odvijajo v lokalnih kinih, klubih, knjižnicah in kulturnih domovih ter so za obiskovalce brezplačne, občasno jih obogatijo z delavnico ali pogovorom.

Od leta 2015 v Ljubljani vsako leto poteka *Poletna Animateka*, ki obsega brezplačne filmske projekcije na prostem, delavnice animiranega filma in projiciranje na javne zgradbe.

Na festival se prijavi poleti z obrazcem, ki je na spletni strani. Vsakdo pa lahko pošlje svoj animirani pozdrav ali sekvenco, ki se nanaša na *Animateko*, na *Animaweb*.

Splošne informacije
o društvu in platformi
<http://www.animateka.si/>

Animaweb
<http://animaweb.animateka.si/>

Mednarodni festival otroškega in mladinskega filma Mali slon

Mali slon je mednarodni festival otroške in mladinske filmske produkcije. Od leta 2001 se odvija vsako leto oktobra v Mariboru. V tekmovalnem programu igrane, animirane in dokumentarne filme otrok in mladih z vsega sveta prikažejo v treh starostnih kategorijah: do 10 let, 11–14 let in 15–19 let. Festival spodbuja k ustvarjanju filmov otroke in mlade in jim omogoča predstavitev njihovih del v kinodvorani, hkrati pa omogoča mednarodno izmenjavo idej, znanj in mnenj. V tekmovalne in spremljevalne programe uvršča tudi domače kratke animirane filme, ki so jih ustvarili udeleženci na delavnicah ali učenci v sklopu šolskih in občinskih dejavnosti. Spremljevalni festivalski program ponuja srečanja z avtorji, razstave in delavnice. Prijava na festival poteka poleti s prijavnico na spletni strani. Mednarodna žirija izbere najboljši film iz vsake kategorije in skupnega zmagovalca, ki prejme glavno nagrado **mali slon**. Vsi prikazani filmi se potegujejo tudi za nagrado občinstva, film iz vsake kategorije pa je nominiran za prestižno mednarodno nagrado **Youth Cinema Network Award**, ki jo podeljuje mednarodna mreža festivalov otroške in mladinske filmske produkcije iz vse Evrope Youth Cinema Network.

Splošne informacije
<http://animation.si/category/little-elephant/>

Festival animiranega filma StopTrik

Mednarodni festival **StopTrik** je trenutno edini evropski festival, posvečen izključno animaciji stop motion. Od leta 2011 se odvija vsako leto oktobra v Mariboru in na Poljskem. Namenjen je širši javnosti, zato znotraj programa nima posebnih otroških sekcij, pokriva pa predvsem področje slovanskih dežel in višegrajske regije, sledeč kriterijem inovativnosti, sporočilnosti in spoštovanja tradicije animacije stop motion. Festival ponuja tudi delavnico stop motion animiranega filma. Ob avtorskih se v program lahko uvrstijo tudi filmi, nastali v šolah, doma ali v krožkih. Prijave na festival potekajo poleti prek spleta ali po pošti.

Splošne informacije
<http://stoptrikiff.eu/sl>

Filmski festival Zoom

Zoom je festival osnovnošolskih in srednješolskih filmov, ki ga organizira Pionirski dom – Center za kulturo mladih iz Ljubljane. Festival, ki od leta 2007 poteka vsako pomlad, je svojo lokalno usmerjenost kmalu prerasel in se danes odpira v mednarodni prostor. Namenjen je prikazovanju igranih, dokumentarnih in animiranih filmov posameznikov in skupin iz osnovnih in srednjih šol. Festival spodbuja ustvarjalnost, gledanje filmov, izmenjavo mnenj ter druženje vrstnikov.

V spremljevalni program spadajo tematske projekcije s pogovori in okrogle mize. Tekmovalni program izbere strokovna žirija, ki jo sestavljajo uveljavljeni strokovnjaki. Najboljši filmi na osrednji prireditvi prejmejo festivalske nagrade – zlato, srebrno in bronasto klipo. Film, uvrščen na festival, so objavljeni na spletni strani festivala. **Festival Zoom** sprejema tudi animirane filme, prijava poteka prek spletne strani festivala ali po pošti.

Spletna stran festivala
<http://www.e-zoom.si/>



Spletna stran festivala
[http://
www.videomanija.org/](http://www.videomanija.org/)

Videomanija, festival mladinske filmske ustvarjalnosti

Videomanija poteka na srednji šoli Vegova Ljubljana od leta 2004. Festival je namenjen filmom dijakov (ne glede na filmsko tehniko in žanr) in pomeni priložnost, da srednješolci svoja filmska dela predstavijo vrstnikom, ponuja pa tudi pogovor s filmskimi strokovnjaki, ki nastopijo v vlogi žirantov. Festival poleg strokovne žirije gosti uveljavljenega domačega filmskega ustvarjalca in prikaže izbor njegovih del.

Festival se odvija maja vsako leto, pogovorne projekcije potekajo na srednji šoli Vegova Ljubljana, podelitev nagrad in projekcija najboljših filmov pa v Kinodvoru. Na festival se lahko kandidati prijavijo na spletni strani. Festival podpirata Ministrstvo za izobraževanje, znanost in šport ter Zavod Republike Slovenije za šolstvo.

Srečanje najmlajših filmskih in video ustvarjalcev Slovenije

Srečanje poteka že od leta 1964. Organizira ga Javni sklad za kulturne dejavnosti Republike Slovenije (JSKD) in je namenjen prikazu filmske in video ustvarjalnosti na področju osnovnošolskega ustvarjanja. Prijavljene filme si ogleda komisija filmskih strokovnjakov in poda mnenje o vsakem filmu. Osrednji dogodek sestavlja projekcija najboljših filmov in podelitev nagrad, ob tradicionalnem dvodnevem srečanju pa običajno izvedejo tudi filmsko delavnico. Na srečanju podeljujejo nagrado Boris Benčič za najboljši osnovnošolski animirani film. Srečanje se običajno odvije jeseni v Izoli. Na festival se lahko kandidati prijavijo na spletni strani ali po pošti.

Spletna stran organizatorja
[https://www.jskd.si/film-
in-video/prireditve_film/
uvod_prireditve_film.htm](https://www.jskd.si/film-in-video/prireditve_film/uvod_prireditve_film.htm)

Ljubljanski mednarodni filmski festival LIFFe

Največji mednarodni filmski festival pri nas poteka od leta 1990 v Cankarjevem domu v Ljubljani, od leta 2007 pa tudi v Mariboru. Festival ni specializiran za animirane filme, nekaj celovečernih animacij in sklop kratkih animiranih filmov za otroke pa se zadnja leta v sodelovanju s Kinodvorom uvršča v programski sklop *Kinobalon*. *LIFFe* kot festival revijalnega formata postreže z eklektičnim naborom sodobne filmske produkcije, v sodelovanju s Slovensko kinoteko in drugimi partnerji ponudi tematske ali avtorske retrospektive. Program izbere programski odbor, zunanje prijave niso mogoče.

Spletna stran festivala
<http://www.liffe.si/>

Luksuz festival poceni filma

Luksuz festival poceni filma je namenjen prikazu filmov ustvarjalcev, mlajših od trideset let, ne glede na uporabljeno tehniko in žanre. Od leta 2002 se odvija vsako leto oktobra v organizaciji Društva zaveznikov mehkega pristanka v Mladinskem centru Krško. V program sprejemajo filme, krajše od deset minut, spodbujajo pa vsebinsko nekonvencionalnost ter izrazno in izvedbeno izvirnost. Posebej promovirajo družbenokritične filme, ki predstavljajo kulturo mladih ali obravnavajo družbenopolitične in kulturne raznolikosti. Prijava je mogoča na spletni strani in po pošti do konca poletja.

Spletna stran festivala
[http://www.luksuz.si/
luksuz/festival/indexF.htm](http://www.luksuz.si/luksuz/festival/indexF.htm)

Film na oko, mednarodni filmski festival za otroke in mlade

Mednarodni festival je prvič potekal oktobra 2015 v različnih krajih po Sloveniji. Ob glavnem programu v dopoldanskem času poteka spremljevalni filmskovzgojni program – šolske projekcije z delavnicami in pogovori ob filmih. V sklopu festivala poteka tudi družinski program, poseben strokovni program pa je namenjen pedagogom in staršem. Prijave lastnih filmov na festival niso mogoče, termini projekcij in dogodkov spremljevalnega programa so objavljeni na spletni strani organizatorja.

Spletna stran festivala
<http://filmnaoko.si/>

Festival Kino Otok

Mednarodni filmski festival Kino Otok organizira Otok, zavod za razvijanje filmske kulture. Od leta 2004 poteka običajno v začetku junija v Izoli. Del festivalskega programa je *Podmornica – Otok za mularijo*, namenjen otrokom in mladim. Poleg projekcij otroških igranih in animiranih filmov ponuja bogat spremljevalni program: delavnice ustvarjanja animiranih filmov, strokovno vodene pogovore ter filmskokritične in druge ustvarjalne delavnice. V sklopu Podmornice potekajo tudi predstavitve filmov mladih ustvarjalcev. Program izbira programski odbor, mogoče so prijave filmov za sekcijo *Video na plaži*, v kateri se načeloma predstavijo mladi ali neuveljavljeni domači in tudi tuji avtorji kratkometražnih (tudi animiranih) filmov.

Spletna stran festivala
<http://www.isolacinema.org/>

Art kino mreža Slovenije

Mreža slovenskih neodvisnih kinematografov prikazuje domače in tuje umetniške filme ter promovira filmsko kulturo in filmsko vzgojo. Z različnimi programi skrbijo za decentralizirano in raznoliko ter dostopno filmsko ponudbo, hkrati pa pogosto izvajajo različne lastne ali zunanje programe filmske vzgoje. Kinematografi Art kino mreže so partnerji večine organizacij na področju animiranega filma in z njimi sodelujejo pri izvajanju filmsko-vzgojnih vsebin.

Spletna stran mreže
<http://artkinomreza.si/>

Mednarodni festivali otroškega in mladinskega filma

V mednarodnem prostoru je veliko festivalov, specializiranih za prikazovanje izključno otroške in mladinske filmske produkcije. Prijavljanje lastnih animiranih filmov na festivale v tujini ni posebej zahtevno, ker poteka praviloma prek spleta, pred prijavljanjem pa je treba poskrbeti, da pripravimo filmsko gradivo vsaj v angleškem jeziku (dialog moramo opremiti z angleškimi podnapisi). Ker je seznam festivalov, ki sprejemajo filme otroške in mladinske animirane produkcije, obširen, bralce usmerjamo na spletno stran Evropske zveze za otroški film (ECFA – European Children's Film Association), na kateri najdejo seznam evropskih festivalov s podrobnejšimi informacijami.



Seznam evropskih
festivalov otroškega
in mladinskega filma – ECFA
[http://www.ecfaweb.org/
ecfnet/festivals.php](http://www.ecfaweb.org/ecfnet/festivals.php)

Nekaj najprepoznavnejših mednarodnih festivalov otroških in mladinskih filmov:

- *Chicago International Children's Film Festival, ZDA,*
- *VAFI – International Children and Youth Animation Film Festival, Varaždin, Hrvaška,*
- *Four River Film Festival, Karlovac, Hrvaška,*
- *Dubrovnik Film Festival, Hrvaška,*
- *Constantine's Golden Coin, Niš, Srbija,*
- *Primanima, World Festival of First Animations, Madžarska,*
- *Olympia Festival – Camera Zizanio, Grčija,*
- *REC Filmfestival Berlin, Nemčija,*
- *Kinodiseea, International Children Festival, Romunija,*
- *Ciné Junior – Children Film Festival, Francija,*
- *Leeds Young People Film Festival, Velika Britanija, in*
- *The Golden Elephant, International Children's Film Festival, Indija.*



FOTO: ARHIV DRUŠTVA ZA RAZVOJ FILMSKE KULTURE



PRIMERI DOBRIH PRAKS

Predstavljene delavnice so predvidene za izvedbo v učilnici ali večnamenskem prostoru, ogledi filmov pa po dogovoru potekajo v kinodvoranah.

Zahtevnost posamezne delavnice je označena s simbolom koluta.¹

Delavnica optičnih igrač



Izvajal: Društvo za oživljanje zgodbe 2 koluta, vzgojno-izobraževalni program Slon



Kako statične podobe oživijo? Zakaj oživijo?

Na delavnici za predšolske otroke ali učence nižjih razredov osnovne šole spoznamo optične igrače in njihovo delovanje. Otroci izdelajo nekaj preprostih optičnih igrač.

► OPIS

Pred delavnico si otroci ogledajo program kratkih animiranih filmov. Mentor skupini otrok razloži, kako nastane animirani film. Za ponazoritev učinka gibanja na podlagi statičnih slik uporabi različne optične igrače. V drugem delu delavnice predstavi različne načine izdelave preprostih optičnih igrač, z njegovo pomočjo otroci nekatere izdelajo sami. Primerno za skupino 20–25 otrok.

➡ CILJI

Otroci spoznavajo:

- postopek animacije kot optične iluzije gibanja,
- osnovni princip delovanja optičnih igrač,
- poimenovanja različnih vrst optičnih igrač,
- način izdelave preproste optične igrače.

🕒 ČAS: 2 šolski uri

☐ MATERIALI IN POTREBŠČINE

Šešesamer in vrvica, pisarniški papir formata A4 (1/3 lista na udeleženca) za izdelavo dvostranskega slikofrca, barvice in flomastri, škarje



¹ Za legendo simbolov in pojasnila posameznih zahtevnostnih stopenj glej str. 9.





FOTOGRAFIJE: ARHIV DRUŠTVA ZA OŽIVLJANJE ZGODBE 2 KOLUTA

■ PRIPRAVA PROSTORA

Mize ali drugo površino (tla) počistimo in izpraznimo ter razporedimo materiale za barvanje in potrebščine.

■ IZDELAVA

Otrokom razdelimo pribor za barvanje in papirje. Izdelava optičnih igrac poteka skupinsko, mentor pomaga otrokom pri končni izdelavi optičnih igrac (npr. pomaga pritrditi vrvico).



9+



Ustvarjalna delavnica animiranega filma v tehniki kolaža za osnovnošolce

Izvajal: Zavod ZVVIKS

Kako se spomnimo ideje za filmsko zgodbo? Kako vrsta animacijske tehnike vpliva na zahtevnost izvedbe? Sta za doživetje filma pomembna tudi glasba in zvok?

► OPIS

Na tridnevni delavnici (lahko kot projektno delo ali v času počitnic, v okviru interesne dejavnosti ...) skupina učencev (8–10) z mentorjevo pomočjo izdelata kratki animirani film v tehniki kolaža. Za zgodbo filma priredijo slovensko ljudsko pravljico (v tem primeru *Speči zajec*).²

➡ CILJI

Učenci spoznajo:

- tehniko kolaž animacije na steklu,
- tehnično opremo za zajem slike in zvoka,
- priredbo ljudske pravljice za uporabo v filmskem mediju.

² Na ta način lahko uporabimo različne zgodbe, otroci lahko npr. tudi sami spišejo scenarij.

🕒 **ČAS:** Tri dni po 6–8 ur dnevno (skupaj 20 ur)

☐ **MATERIALI IN POTREBŠČINE**

Barvice in flomastri, pisarniški papir, kolaž papir, več kosov riževega papirja, več škarij, lepilni trak in toplotna pištola za lepljenje

☐ **TEHNIKA**

Miza za animacijo pod kamero z dvema steklenima površinama in nosilcem (t. i. »roko«) za profesionalni fotoaparāt, set luči za osvetljevanje (zadoščata dve luči za osvetlitev s spodnje in z zgornje strani stekel), prenosni računalnik z naloženim programom za zajem slike (program Dragonframe – plačljivi profesionalni program), prenosni snemalnik zvoka

■ **PRIPRAVA PROSTORA**

Mentor sestavi preprosto mizo za animacijo in jo osvetli. Sestavi vso tehnično opremo in jo pritrdi.

■ **IZDELAVA**

Učenci na podlagi izbrane pravljice zapišejo priredbo zgodbe, ki jo želijo prenesti v film. Narišejo like, ozadja in druge elemente, ki se bodo pojavili v filmu. Pri izdelavi scenografij in likov si učenci razdelijo delo, med animacijo in snemanjem delajo v parih. V fazi animiranja in snemanja preostali učenci izdelujejo statične slike za uvodno in zaključno špico filma ali s prenosnim snemalnikom snemajo zvoke in šume, ki jih pozneje uporabijo v filmu. Ko mentor zmontira film, učenci skupaj z mentorjem posnamejo še sinhronizacijo filma. Postprodukcijo slike in zvoka opravijo zunanji sodelavci.

● **SNEMANJE**

Učenci, razdeljeni v dvojice, pod kamero animirajo in slikajo v parih v načinu snemanja dveh sličic (a 2). Snemajo 25 sličic na sekundo v HD resoluciji 1920 x 1080. Hitrost gibanja določijo glede na zgodbo, ki so jo pripravili.

✳ **OPOMBE**

Po končani delavnici izvajalci naložijo film na spletne kanale za predvajanje video gradiv in povezave posredujejo udeležencem. Film prijavijo na različne festivale otroškega in mladinskega filma doma in v tujini.³ Za prijavo v tujini scenarij filma (dialoge oziroma besedilo pripovedovalca) prevedejo v angleščino in film opremijo s podnapisi.

Primer končnega izdelka izvedene delavnice: kratki animirani film *Lovska sreča*,⁴ ki je nastal na tridnevni počitniški delavnici.



Lovska sreča

3 Film *Lovska sreča* se je uvrstil na številne mednarodne festivale in bil nagrajen.

4 Dostopno na <https://vimeo.com/78633124>.





11+



Ustvarjalna delavnica animiranega filma v tehniki plastelina za osnovnošolce

Izvajala: Zavod ZVVIKS

Kako iz plastelina izdelamo lutke in scenografijo? Kako naj si sledijo kadri, da bo zgodba podana kar najbolj ustrezno in razumljivo? Kako je treba opremiti film za javno objavo ali prikazovanje?

► OPIS

Delavnica s skupino učencev (4–6) lahko poteka med šolskimi počitnicami ali v okviru interesne dejavnosti pod vodstvom mentorja. Učenci spoznajo celotni postopek – od ideje do izdelave vseh materialov za snemanje – ustvarjanja animiranega filma v tehniki plastelina. Film opremiti z avtorsko glasbo in ga sinhronizirajo.

➔ CILJI

Učenci spoznajo:

- celoten postopek ustvarjanja animiranega filma v tehniki plastelina,
- zmožnosti glasbenega medija,
- zmožnosti za likovno in umetniško ustvarjanje ter jih krepijo.

🕒 **ČAS:** 90 ur (npr. 8 dni med šolskimi počitnicami ali v okviru interesne dejavnosti) in uvodno srečanje pred delavnico

☐ MATERIALI IN POTREBŠČINE

Barvice in flomastri, navadni pisarniški papir, škarje za papir in univerzalne škarje, čopiči in valjčki, orodje (kladivo, žaga, izvijači), plastelin, žice različnih debelin (aluminijasta, bakrena, plastificirana), nekaj kosov lesa in lesenih plošč, časopisni papir, penaste (kapa) plošče, žičnata mrežica, akrilne barve za barvanje, čopiči in lončki, lepila za različne materiale (les, plastika, kovina) ter univerzalno lepilo in lepilni trakovi, toplotna pištola za lepljenje, stiropor, papir večjih formatov, mavec za kitanje sten

☑ TEHNIKA

Profesionalni fotoaparati, stojalo (stativ) za fotoaparati, prenosni računalnik s programom za zajem slike (uporabljen je bil program Dragonframe), prenosni snemalnik zvoka, set luči za osvetljevanje scenografije med snemanjem s pripadajočimi stojali

■ PRIPRAVA PROSTORA

Prostor zatemnimo. Scenografije in lutke iz plastelina postavimo na mizo. Postavimo in pritrdimo luči. Za pritrditev fotoaparata uporabimo fotografsko stojalo. Vsak prizor postavimo glede na zgodbo. Uporabimo ročno nastavitve ostrine fotoaparata.

■ IZDELAVA

Mentor se z mladimi sreča na uvodnem sestanku, na katerem iz nabora kratkih ljudskih pravljic izberejo eno, ki jo priredijo v zgodbo in zapišejo v obliki scenarija. Med delavnico izdelajo likovno zasnovo nastopajočih likov in scenografij iz različnih materialov (osnova so največkrat trše ravne lesene plošče ali kovinske mrežice, ki so prevlečene z raznovrstnim papirjem, mavcem itn.). Na podlagi likovne zasnove mladi izdelajo lutke iz plastelina (v notranjosti posamezne lutke so ogrodja iz žic, ki omogočajo premikanje po fazah in obstojnost oblike lutk, saj tako ohranijo obliko in gibljivost).

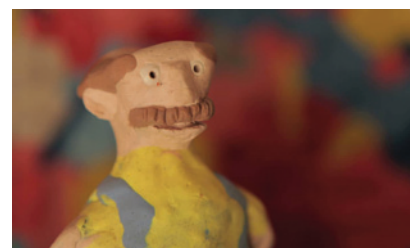
● SNEMANJE

Učenci snemajo 25 sličic na sekundo v resoluciji 1920 x 1080 (veliki HD) v načinu snemanja ene (a 1) in dveh sličic (a 2). Postavitve prizorov in premike likov določimo na podlagi zgodbe in zgodborisa projekta.

✱ OPOMBE

Za izdelavo ogrodja notranjosti lutk, scenskih elementov in rekvizitov iz plastelina potrebujemo žice različnih debelin, ki omogočajo zvijanje. Ustrezno trdoto žice izberemo glede na predvideno velikost predmeta, ki ga želimo izdelati.

Primer končnega izdelka izvedene delavnice: kratki animirani film *Burekwood*,⁵ ki je nastal v osemdnevni poletni koloniji med šolskimi počitnicami.



Burekwood



FOTO: ARHIV ZVVIKS-A

5 Dostopno na <https://vimeo.com/32559046>.





15+



Ustvarjalna delavnica animiranega filma v lutkovni tehniki za srednješolce

Izvajal: Zavod ZVVIKS

Kako izbrati zgodbo za animirani film? Kako naj si sledijo kadri, da bo zgodba podana kar najbolj ustrezno in razumljivo? Kako je treba opremiti film za javno objavo ali prikazovanje?

► OPIS

Delavnico lahko izvedemo med šolskim letom ali med počitnicami pod vodstvom mentorja. Delo v delavnici razdelimo na tri sklope: 1) razvoj filmske ideje, 2) izdelovanje likovnih zasnov, scenografije in lutk ter 3) animiranje in snemanje filma.

➔ CILJI

Dijaki spoznavajo:

- celotni postopek ustvarjanja,
- izdelavo lutk in scenografije,
- animiranje in snemanje,
- snemanje zvoka in glasbe,
- odnos do animiranega filma in umetniškega izražanja.

🕒 **ČAS:** 120 ur – 2 dni za zgodbo in likovno zasnovo, 5 dni za gradnjo scenografij in lutk, 5 dni za snemanje

📦 **MATERIALI IN POTREBŠČINE:** Glej prejšnjo delavnico na strani 106.

🎥 **TEHNIKA:** Glej prejšnjo delavnico na strani 106.



FOTO: ARHIV ZVVIKS-A

■ PRIPRAVA PROSTORA

Za pripravo na snemanje in gradnjo lutk ter scenografije potrebujemo prostor za delovno in odlagalno površino. Poskrbimo za zaščito, saj se lahko učilniški materiali trajno obarvajo in poškodujejo. Med snemanjem zatemnimo prostor. Fotoaparat in luči pritrdimo. Uporabimo ročno nastavitve ostrine fotoaparata.

■ IZDELAVA

Na podlagi zgodborisa pripravimo seznam vseh lutk, scenografij in drugih scenografskih elementov. Dijaki iz različnih materialov izdelajo scenografije, scenografske elemente in rekvizite. Za lutke izdelajo žičnata okostja, ki jih obdajo s peno. Lutke oblečejo v kostume, jim dodajo lase in jih obarvajo.

● SNEMANJE

Udeleženci snemajo 25 sličic na sekundo v resoluciji 1920 x 1080 (veliki HD) v načinu snemanja ene (a 1) in dveh sličic (a 2). Posamezne premike likov določijo na podlagi zgodbe, likovne zasnove in zgodborisa.

* OPOMBA

Film opremijo z angleškimi podnapisi in razpošljejo na različne filmske festivale doma in v tujini.⁶

Primer končnega izdelka izvedene delavnice: kratki animirani film *Samuel*,⁷ ki je nastal med šolskim letom z dijaki Srednje šole za oblikovanje in fotografijo v Ljubljani.



Samuel

Delavnica zvočnega opremljanja in sinhroniziranja animiranega filma za predšolske otroke

3+

Izvajal: Zavod za uveljavljanje vizualne kulture Vizo



Kakšen je pomen sluha pri zaznavanju okolice?

Kako se oglašajo živa in kako neživa narava?

Kako na naše doživljanje filma vplivata zvok in glasba?

► OPIS

Mentor s pomočjo vzorčnih filmov prikaže vlogo zvoka in glasbe v animiranih filmih. Na praktičnih primerih razloži razliko med filmi, ki nimajo zvočne podlage, in zvočnimi filmi. Za prikaz pomena zvoka za gibljivo sliko uporabi tudi optične igrače: s praksinoskopom simulira konjsko gibanje, pri čemer pozove otroke, naj ga »ozvočijo« s posnemanjem zvoka konjskega galopa.

⁶ Film *Samuel* je bil nagrajen.

⁷ Dostopno na <https://vimeo.com/99534127>.



Mentor nato izroči otrokom še nekaj slikofrccev, ki jih ob listanju skušajo »ozvočiti«. Skupine otrok s pomočjo animiranega filma *Gozdni impro* (Log Jam, 2009) Alexeija Alexeeva skušajo z glasovi »ozvočiti« dele filma, v katerih nastopa lik, ki ga zastopa posamezna skupina.

➡ CILJI

Otroci:

- spoznavajo pomen in vlogo zvoka in glasbe v filmu,
- razvijajo različne spretnosti (ustvarjanje zvokov z usti, z rokami itn).

🕒 ČAS: 1 šolska ura

☐ MATERIALI IN POTREBŠČINE

Praksinoskop s slikami konjskega gibanja, različni slikofrci (npr. slikofrc z vlakom avtorja Maxa Andersona itn.)

☒ TEHNIKA

Tehnična oprema za predvajanje slike in zvoka

■ PRIPRAVA PROSTORA

Poskrbimo za optimalne pogoje med projekcijo in ogledom filma: zatemnimo prostor, zagotovimo ustrezno kakovost in jakost zvoka.



15+

Mladinska produkcijska delavnica zvočnega opremljanja in sinhroniziranja animiranega filma za srednješolce

Izvajalca: Zavod za uveljavljanje vizualne kulture Vizo

Kako ozvočimo animirani film? Kaj sestavlja zvočno krajino filma? Kakšno opremo potrebujemo za snemanje zvoka in glasbe? Katere vire zvoka in šumov poznamo? Kaj je pomembno pri snemanju dialogov animiranega filma?

► OPIS

Dijake na delavnici seznanimo z razvojem zvočnega opremljanja filmov. V nadaljevanju delavnice se posvetijo zvočnim posnetkom brez slike in njihovemu učinku na »gledalca«. Mentorja delavnice predstavita način snemanja zvoka in glasbe ter sinhronizacije v animiranih filmih. V zadnjem, praktičnem delu delavnice dijaki, razdeljeni v manjše skupine, samostojno ozvočijo in sinhronizirajo nekaj odlomkov animiranih filmov. Delavnica predvideva dva mentorja v enem razredu.

➔ CILJI

Dijaki spoznavajo:

- pomen zvoka, šuma, glasu in glasbe v animiranem filmu,
- postopek zvočnega snemanja ter izdelave zvoka v praksi.

🕒 ČAS: 4 šolske ure

☐ MATERIALI IN POTREBŠČINE

Scenariji animiranih filmov oziroma odlomkov filmov, ki jih uporabimo za sinhronizacijo, powerpoint predstavitev zgodovinskega razvoja zvočnega opremljanja filmov, zvočni in avdiovizualni posnetki, zvočila in glasbila

☑ TEHNIKA

Projektor ali zaslon za ogled filmov, ozvočenje, snemalnik zvoka

■ PRIPRAVA PROSTORA

Poskrbimo za optimalne pogoje med projekcijo in ogledom filma: zatemnimo prostor, zagotovimo ustrezno kakovost in jakost zvoka.

■ IZVEDBA

Na začetku delavnice mentor izvede krajše multimedijско predavanje o pomenu zvoka in glasbe v filmu, s katerim pregledno predstavi zgodovinski razvoj zvočnega opremljanja filma. Sledi ogled nekaterih filmskih odlomkov. Prvi del delavnice konča s predvajanjem zvočnih impulzov, na podlagi katerih si dijaki predstavljajo, kaj se dogaja v posameznem prizoru. Drugi mentor predstavi zvočno snemanje filma (zvočni efekti, sinhroni šumi, glasba itn.), pojasni pomen glasbe v filmu in njen vpliv na vizualni izgled filma. Predstavi opremo, ki jo bodo uporabili na delavnici, dijaki se razdelijo v tri večje skupine. Vsaka skupina dobi računalnik, različna zvočila in izbrani odlomek animiranega filma. Z razpoložljivimi zvočili in inštrumenti ter lastnimi glasovi dijaki skušajo ozvočiti kratke animirane prizore. Mentorja s pomočjo mikrofонов posnameta nekaj poizkusov vsake skupine. Ko ena skupina snema, drugi dve opazujeta. Mentorja dijakom svetujeta glede zvočne krajine posameznega posnetka, katera zvočila uporabiti itn. Na delavnici posneto gradivo na koncu poslušajo skupaj.

● SNEMANJE

Udeleženci snemajo zvoke in sinhronizacijo s profesionalno opremo, priključeno na prenosne osebne računalnike (ti so običajno opremljeni s preprostimi programi za snemanje zvoka). Profesionalno opremo lahko nadomestimo z nizkocenovnimi mikrofoni. Dijake je treba opozoriti na avtorske pravice in dovoljene načine uporabe avtorskih del ter posledice kršitev.





3+

Projekcije kratkih animiranih filmov s pogovorom – za predšolske otroke

Izvoja: Kinodvor, program Kinobalon

Kakšne filme smo gledali? Kateri liki so nastopali v animiranih filmih, ki smo si jih ogledali? Kako ste se počutili ob ogledu? Kaj vam je ostalo v spominu, vas nasmejalo, prestrašilo, se vas dotaknilo?

► OPIS

Projekcije izbora kratkih animiranih filmov za predšolske otroke so po vsakem filmu nadgrajene s pogovorom s pedagogom, ki otrokom pojasni nekaj temeljnih značilnosti animiranih filmov in načinov oživljanja statičnih podob. Otroci povedo, kako doživljajo posamezne filme in njihovo vsebino, kakšno glasbo in zvoke so zaznali v filmih. Primerno za največ 100 otrok. Zaželeno predpriprava s pomočjo gradiv za mentorje.

➡ CILJI

Otroci spoznavajo kakovostne kratke animirane filme.

🕒 ČAS: 40–60 minut projekcije in 20 minut vodenega pogovora

📺 TEHNIKA

Če delavnico izvajamo v vrtcu, potrebujemo opremo za prikazovanje filmov in zvočnike.

■ PRIPRAVA PROSTORA

Če delavnico izvajamo v vrtcu, poskrbimo za optimalne pogoje med projekcijo in ogledom filma: zatemnimo prostor, zagotovimo ustrezno kakovost in jakost zvoka.



6+

Projekcija animiranega filma s pogovorom – za osnovnošolce

Izvoja: Kinodvor, program Kinobalon

Kakšna se vam zdi likovna podoba filma? Katere tematike se pojavijo v filmu? Kaj je glavna tema in kaj so ostale teme?

Kje se film dogaja?

Kaj menite o tem, da je film brez dialoga?

► OPIS

Ogledamo si celovečerni animirani film in se po projekciji pogovarjamo o njem. V pogovoru spoznamo tehnične in produkcijske značilnosti filma, ki si ga ogledamo, in ugotovljene



FOTOGRAFIJA: ARHIV KINODVORA

značilnosti primerjamo z drugimi tehnikami animiranih filmov. Pogovarjamo se tudi o doživljanju vsebine filma in o filmskih izraznih sredstvih ter podamo mnenje o sporočilu filma in načinu njegovega posredovanja.

Primerno za prvo triletje osnovne šole; število učencev do največ 120. Zaželeno predprilava s pomočjo gradiv za mentorje.

➔ CILJI

Otroci spoznavajo filmska izrazna sredstva.

🕒 ČAS: 75–80 minut filmske projekcije in 45 minut vodenega pogovora

☐ MATERIALI IN POTREBŠČINE

Potrebujemo listke z vnaprej pripravljenimi vprašanji oziroma temami, med katerimi vsaka skupina izžreba po enega, ki služi kot izhodišče za razmislek in pogovor.

📺 TEHNIKA

Če delavnico izvajamo v šoli, potrebujemo opremo za prikazovanje filmov in zvočnike.

■ PRIPRAVA PROSTORA

Če delavnico izvajamo v šoli, poskrbimo za optimalne pogoje med projekcijo in ogledom filma: zatemnimo prostor, zagotovimo ustrezno kakovost in jakost zvoka.





10+

Celoletna šola animiranega filma za osnovnošolce

Izvajata: Društvo za razvoj filmske kulture

Kako bi razdelili proces ustvarjanja animiranega filma na posamezne faze? Kaj pomenijo izrazi razvoj, priprava, realizacija in postprodukcija?

Če želimo uspešno realizirati animirani film, se moramo držati zaporedja ustvarjalnih postopkov. **Katerih?** Opiši glavne postopke in namen posameznega postopka glede na celotni proces ustvarjanja.

► OPIS

Celoletna delavnica poteka z majhno skupino otrok, starih 10–14 let, pod vodstvom mentorja. Prvi del delavnice je namenjen spoznavanju filmskih izraznih sredstev, zgodbe in zgodborisa. Naslednji delavniški sklop je posvečen izdelavi likov in scenografij, ki jih udeleženci izdelajo na podlagi likovne zasnove, zgodborisa in tehnike, v kateri snemajo film. Spoznajo tehnično opremo za snemanje, z njo animirajo in posnamejo film. S pomočjo mentorja ga zmontirajo. Končno verzijo filma opremijo s preprosto glasbo in zvokom ter dodajo napise za uvodno in zaključno špico filma.

➡ CILJI

Otroci in mladi spoznavajo postopke ustvarjanja animiranega filma od razvoja ideje do priprave in izdelave gradiva, preko animacije in snemanja do postproduksijskih aktivnosti.



FOTO: ARHIV DRUŠTVA ZA RAZVOJ FILMSKE KULTURE

🕒 **ČAS:** 96 ur v obdobju enega šolskega leta – 2 šolski uri tedensko

📦 MATERIALI IN POTREBŠČINE

Barvice in svinčniki, papir in karton, lepila in lepilni trak, škarje, plastelin, različni objekti in majhne plastične figurice – igračke, vrvice, različni kosi žice

🖨️ TEHNIKA

Profesionalni fotoaparater, stojalo (stativ) za fotoaparater, luč za osvetlitev scenografije, osebni računalnik s programom za zajem slike (Monkey Jam) in montažo

■ PRIPRAVA PROSTORA

Prostor pripravimo glede na potrebe in postopke, ki jih izvajamo. V prvem delu zagotovimo primerne delovne površine za branje, zapisovanje, risanje in likovno ter tehnično ustvarjanje. V času snemanja zagotovimo možnost zatemnitve prostora in površin za snemanje in namestitev računalnika (zadostujejo šolske mize). Snemalno opremo pritrdimo, da se med snemanjem ne premika.

● SNEMANJE

Udeleženci snemajo 25 sličic na sekundo v resoluciji 1920 x 1080 (veliki HD) v načinu snemanja ene (a 1) in dveh sličic (a 2). Snemanje in posamezne premike likov določimo glede na zgodbo, likovno zasnovo in zgodboris.

✳️ OPOMBE

Ker je delavnica celoletna, poskrbimo, da v vsakem terminu končamo snemanje prizora, ker sicer v naslednjem tedenskem terminu ne bomo mogli poustvariti prizora ali z njim nadaljevati, temveč bi morali celoten prizor posneti spet od začetka.

Primeri končnih izdelkov izvedene delavnice: *Čudežni otok*⁸ in *Urar*.⁹



Čudežni otok



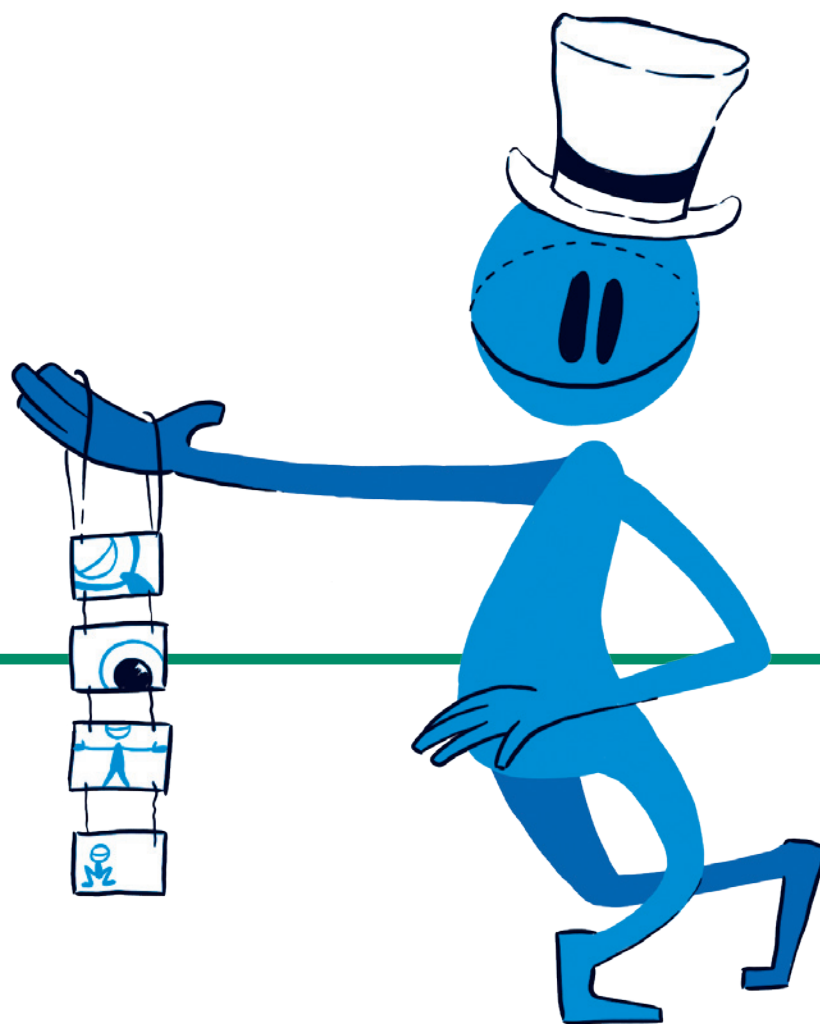
Urar

8 Dostopno na https://www.youtube.com/watch?v=Sa9AEMF_PBk.

9 Dostopno na <https://www.youtube.com/watch?v=uw19mqig4GU>.



8.



**Film kot umetnost:
smernice za pogovor**

V tem poglavju predstavljamo izbor priporočenih sodobnih domačih profesionalnih avtorjev ter nekaterih njihovih del.

zbor obsega različne tehnike animiranega filma (za razlago in razumevanje posameznih tehnik glej poglavje »Tehnike animiranega filma«) s posameznimi izpostavljenimi poudarki, urejen pa je tudi glede na starostne skupine ter pospremljen s smernicami in vprašanji za voden pogovor z otroki/mladostniki.

Ker je način vodenja pogovorov glede na ciljno publiko različen, se tudi smernice in vprašanja razlikujejo med sabo. Vsekakor želimo ob ogledu filma spodbuditi vaš razmislek in kreativno oblikovanje vprašanj ter zamisli ob ogledu filma.

Lutkovni film za otroke

KOLJA SAKSIDA (1981) se z animiranim filmom ukvarja kot avtor, režiser, pedagog in producent. Kmalu po svojem prvem lutkovnem filmu *Mosk* (2002) se je začel ukvarjati s kinetiko in konstrukcijo skeletov ter zgradbo likov iz penastega lateksa. Več o avtorju in njegovem delu na str. 25–26.

Mulc – frača



4+

Mulc – frača

Trinajstletni Mulc živi v majhni vasici pod slovenskimi Alpami, kjer čas preživlja s svojim najboljšim prijateljem Mačkom. Kot vsako jutro se tudi tokrat z Mačkom odpeljeta s triciklom na bližnji hrib, na katerem raste veličastno drevo. V drevesu je duplina in v njej stara knjiga, v kateri so skrbno narisani načrti za izdelavo igrač in predmetov, ki si jih Mulc že od nekdaj želi izdelati. Iz elastike izdelata vsem poznano fračo, narejeno iz veje v obliki črke V. Material za izdelavo poiščeta v naravi, sicer je na voljo tudi čudežna torbica z vsemi rekviziti, ki jih potrebujeta. Načrt zanima tudi fatalno izumiteljico Gospodično Krt, opremljeno z najnovejšo satelitsko in računalniško opremo; tako izumi fračo s številnimi lučkami in s svetlečimi kroglicami, ki se same izstrelijo in nato vrnejo v držalo frače, da jih ni treba iskati. Za komičnost poskrbi še soseda Aria, njen kičasti vrt utрпи posledice, ko gre pri izumu kaj narobe.

► SMERNICE ZA POGOVOR

Mulc v filmu je star trinajst let, njegove zamisli pa so na las podobne tistim, ki jih v svojih glavah snujejo mnogi mladi. Skrivni prostor v drevesni duplini in v njem zvezek, poln iskrivih domislic – to so sanje vsakega otroka.

- Kaj vse je bilo v njegovem zvezku? In kaj je izdelal? Znamo izdelati fračo? Poskusimo. Kdo je skrivnostna gospodična Krt, ki ga opazuje iz svojih temnih, podzemnih rogov? Kaj želi narediti? In kakšna je Mulčeva soseda? Kako se Mulc vede do nje? Poznamo kakšno takšno gospo? Kako se vedemo do nje? Kako se

film konča? Kako bi se končal po našem scenariju?

- Kako so naredili animirani film – pogovarjajmo se o izdelavi lutkovnega animiranega filma. Koliko ljudi sodeluje in kaj počnejo, koliko časa potrebuje ekipa za priprave, snemanje in obdelavo filma? Kakšno vlogo ima glasba v filmu?
- Pogovarjajmo se o tem, kaj radi počnemo v svojem prostem času, zunaj, v vseh letnih časih. Katere igre se igramo? Kakšne rekvizite si znamo izdelati sami?

3+

Koyaa – Lajf je čist odbit

Koyaa se na svojstven način spoprijema z vsakdanjimi opravki. Stvari se zapletejo že navsezgodaj zjutraj, ko si skuša zavezati vezalke, te pa ga nikakor ne ubogajo. Na srečo na zakotni gorski polici ne živi sam: tu je tudi njegov prijatelj, stari modri Krokar, ki mu priskoči na pomoč, ko postanejo stvari prezapletene.

**Mulc – frača**

Slovenija, 2009, 10' 18"

Režija Kolja Saksida /
Scenarij Nana Milčinski /
Avtorji Iutk Miha Erman,
Kolja Saksida, Martina Kočever /
Glavna risarka Milanka Fabjančič /
Animacija Fabrice Piéton,
Elmar Kaan / Scenografija
Boris Lubej, Grega Nartnik,
Simon Hudolin, Mateja Rojc,
Sabina Novak / Avtorja glasbe
Borja Močnik, Miha Šejina /
Zvok Julij Zornik, Rudi Jeseničnik /
Montažerka Dafne Jemeršič /
Fotografija Miloš Srdić /
Asistent režije Mirjam Hlastan /
Kostumografija Katja Rosa /
Koproducent Kolja Saksida /
Producent Branislav Srdić /
Produkcija A Atalanta Ljubljana /
Koprodukcija ZVVIKS production
Ljubljana

Koyaa – Lajf je čist odbit

Slovenija, 2011, 3'

Režija Kolja Saksida / Scenarij
Jure Karas, Kolja Saksida
/ Likovna zasnova likov
Blaž Porenta / Likovna
zasnova scenografije
Gregor Nartnik /
Animacija Piotr Ficner /
Fotografija Miloš Srdić /
Avtor glasbe Miha Šajina
/ Glasbeni urednik Borja
Močnik / Montažerja Gorazd
Krnec in Boris Dolenc / Zvok Julij
Zornik / Producent Kolja Saksida
/ Izvršni producent Matija Šturm
/ Produkcija ZVVIKS





► SMERNICE ZA POGOVOR

Koyaa, ki živi na gorski polici s prijateljem Krokajem, je neodvisen, iskrič, odprt za vse domislice tega sveta. Takšen je kot vsi otroci. In ko zadeve, ki uidejo izpod nadzora, rešuje na popolnoma svoj, skrajno duhovit način, je to tisti humor, ki ga otroci obožujejo.

- Kakšen je Koyaa, ki smo ga spoznali v filmu? Opišimo ga. Kje živi? Kdo je

njegov prijatelj? Smo mu v čem podobni? Kaj se mu zgodi? Kakšne so njegove vezalke? Kaj vse počnejo? Se nam zdijo vezalkine domislice zabavne? Kaj pa glavnemu junaku, se tudi njemu zdijo smešne? Kakšno rešitev najde Koyaa, kako umiri vezalke? Je zadovoljen? Kako to pokaže? Kako bi se lotili vezalk, če bi bili na njegovem mestu?

- Iz česa je bil v filmu narejen Koyaa, kakšen material so za animacijo izbrali ustvarjalci? Si predstavljamo, kako velika je lutka Koyaa in kako velika je njegova gorska polica v resnici?

- Poskusimo tudi sami uprizoriti spopad z vezalkami – z lutkami, igračkami ali kar v igranem prizoru. Kateri predmeti bi še lahko bili nagajivi, če bi oživel, kaj vse bi lahko animirali? Poglejmo okoli sebe in poiščimo predmete, dajmo jim vlogo in naredimo z njimi podobno smešnico. Si znamo zavezati vezalke? Če je že pravi čas za to opravilo, lahko film izkoristimo za učenje.

Koyaa – Roža
Slovenija, 2013, 3'

5+

Režija Kolja Saksida /
Scenarij Jure Karas,
Kolja Saksida, Marko Bratuš /
Likovna zasnova likov
Blaž Porenta / Likovna zasnova
scenografije Gregor Nartnik
/ Animacija Piotr Ficner /
Fotografija Miloš Srdić / Glasba
Miha Šajina, Borja Močnik /
Montaža Tomaž Gorkič /
Zvok Julij Zornik / Izvršni
producent Matija Šturm /
Producent Kolja Saksida /
Produkcija ZVVIKS /
Koprodukcija NuFrame,
Bold Studio in Se-ma-for /
Sofinancerji filma Slovenski
filmski center, Viba film in
Hrvaški avdiovizualni center

Koyaa – Roža

Suhljat možic z imenom Koyaa ima smolo, da predmeti v njegovi bližini oživijo in se obnašajo na nenavadne načine. Na gorski polici, kjer živi s prijateljem Krokajem, želi Koyaa lepo sončno jutro izkoristiti za vrtnarjenje, vendar se načrti kmalu izjalovijo. Posajena roža namreč najprej noče rasti, ob glasbi pa zraste celo v mesojedo pošast, ki ga skuša pojesti. Koyaa s Krokajevro pomočjo obvlada podivjano rožo.



► SMERNICE ZA POGOVOR

Nova zgodba iz serije o fantu z gorske police dodaja znani duhoviti formi še napetost – mesojeda roža, ki je večja od glavnega junaka, ni mačji kašelj. Toda Koyaa tudi njo ukroti na svoj način in v veliko zabavo mladih gledalcev.

- Kakšen se nam je zdel film, je bil smešen, strašen, žalosten? Kdo je Koyaa, kako smo ga videli? Nam je v čem podoben? Kako smo doživeli njegovo življenje na gorski polici, ki si jo deli s krokarjem? S čim se ukvarja Koyaa, kaj bi rad naredil? Kaj se zgodi z njegovo rožo, ko zraste? Ga je prestrašila? Je prestrašila nas? Kaj

si o vsem skupaj misli krokar? Kakšno rešitev najde Koyaa? Je uspešen? Kako se počuti na koncu filma?

- Poiščimo še druge primere lutkovne animacije in se še bolje spoznajmo z značilnostmi te animacijske tehnike.
- Pogovarjajmo se o ustvarjalnem iskanju rešitev zapletenih težav. Kako pa bi mi rešili težave s podivjano rožo? Pobrskajmo po knjigah ali spletu in poiščimo zanimivosti o mesojedih rastlinah, ki v resnici obstajajo. Oglejmo si jih v živo v svoji bližini, če imamo možnost za to.

Lutkovni film za mladostnike in odrasle

ŠPELA ČADEŽ (1977) je dokončala študij vizualnih komunikacij na ljubljanski Akademiji za likovno umetnost, nadaljevala pa s študijem animiranega filma na Akademiji medijskih umetnosti v Kölnu. Med študijem je posnela lutkovna filma *Zasukanec* (2004) in *Ljubezen je bolezen* (Liebeskrank, 2007); drugi je njeno diplomsko delo. Glej str. 25 in 90.

Kot soavtorica je sodelovala pri številnih domačih in tujih projektih; kratki film *Zadnja minuta* (2010), kombinacija tehnike stop animacije in senčne animacije, je na primer nastal v sodelovanju s priznano švicarsko avtorico Marino Rosset.

Njen najnovejši samostojni odmevni avtorski projekt, kratki lutkovni film *Boles* (2013), pri katerem je sodelovala številčna mednarodna ekipa, je prejel več kot trideset mednarodnih nagrad. Film je nastal po predlogi kratke zgodbe Maksima Gorkega *Njen ljubimec*.



Zanimivost

Snemanje filma *Zasukanec* je trajalo 3 mesece. Posnet je s tehniko stop animacija – 25 sličic za sekundo filma. Na zelo uspešen dan so posneli 8 sekund filma.





Ljubezen je bolezen/ Liebeskrank

Nemčija/Slovenija, 2007, 8' 30"

Režija Špela Čadež /
Scenarij Christina Zimmermann,
Špela Čadež / Likovna zasnova
scenografije Špela Čadež
/ Animacija Špela Čadež,
Matej Lavrenčič, Oliver Throm
/ Fotografija Špela Čadež /
Kostumografija Juliane Maier /
Avtorica glasbe Mateja Starič /
Zvok Johanna Herr / Montaža
Eli Cortinas Hidalgo /
Producentka Ute Dilger /
Produkcija Kunsthochschule
für Medien Köln

► **SMERNICE ZA POGOVOR (ZASUKANEC / LJUBEZEN JE BOLEZEN / BOLES)**

V animiranih filmih Špele Čadež se vedno srečamo z nenavadnimi liki. Tu je krojač, ki šiva hkrati mojstrsko in intuitivno. Potem nastopi zaljubljenec, ki mu zlomljeno in za silo zakrpano srce utripa na dlani. In še samotarski Filip, ki sanjari o pisateljski slavi in napiše ljubezensko pismo po sosedinem nareku. Vsi liki ponujajo neskončno možnosti interpretacije.

Če pravimo, da so animirani filmi v prvi vrsti osebno doživetje, omogočajo ti filmi zagotovo pogovor o tem, kako ga je doživel vsak izmed nas, kdo je krojač, zaljubljenec, samotarski pisatelj, kakšen vtis je vsak izmed njih naredil na nas. Kako se počutijo in kako se vedejo do ljudi, ki jim

11+

Zasukanec

Vsakdanjik v krojačnici je lahko tako živahen, da je včasih treba improvizirati. Ko je krojaček sam, rad opravlja delo s pomočjo svojih misli. Toda kaj se zgodi, ko v igro vstopi ljubezen in misli uidejo nadzoru?



11+

Ljubezen je bolezen/Liebeskrank

Dovršena lutkovna animacija pripoveduje o zaljubljenosti. Težko je pozdraviti bolečino v srcu, neusahljive solze in zmešano glavo ... K sreči pa ni nemogoče.

pridejo na pot? Kaj se zgodi, ko vsakemu izmed njih pot prekriža skrivnostna neznanka? Kateri kadri v filmih so na nas naredili največji vtis? Zakaj?

Kakšna je estetika filma? Smo bili pozorni na vse podrobnosti, ki jih ustvarjalca vključi v film? Si znamo predstavljati, kako so izdelane lutke in scena, kakšna je njihova velikost? Kaj je na lutkah poudarjeno? Zakaj? Kako lutke izražajo svoja čustva, ki tako prepričljivo pridejo do nas?

Filme si oglejmo večkrat, bodimo pozorni na podrobnosti, tako tiste v scenografiji kot na lutkah. Bi zgodbe zasnovali drugače?



15+

Boles

Samotarski Filip živi v revni četrti. Sanjari o pisateljski slavi in razkošnem življenju. Nekega dne na vrata potrka Filipova sosedka Tereza, starejša prostitutka, in ga prosi, da ji napiše pismo za njenega ljubimca.

Zasukanec

Slovenija / Nemčija, 2004, 7'

Režija Špela Čadež /
Scenarij Špela Čadež /
Likovna zasnova scenografije
Špela Čadež / Animacija Špela
Čadež / Fotografija Špela Čadež
/ Kostumografija Špela Čadež /
Avtorica glasbe Mateja Starič /
Zvok Mateja Starič /
Montaža Špela Čadež /
Producentka Ute Dilger /
Produkcija Kunsthochschule
für Medien Köln

Boles

Slovenija/Nemčija, 2013, 12'

Režija Špela Čadež /
Scenarij Gregor Zorc,
Špela Čadež / Glasova
Katja Levstik, Gregor Zorc
/ Fotografija Michael Jörg
/ Animacija Oliver Throm /
Montaža Thomas Schmidl /
Zvok Johanna Herr / Glasba
Tomaž Grom / Producenta
Tina Smrekar, Martin Roelly /
Produkcija No History, Hupe Film

3D računalniška animacija za otroke in mladostnike

BORIS DOLENC (1982) je študiral filmsko in televizijsko režijo na Akademiji za gledališče, radio, film in televizijo (AGRFT) v Ljubljani. Je režiser igranih in dokumentarnih filmov, 3D animiranih filmov in serij, humorističnih oddaj in videospotov. Leta 2009 je za animirani kratkometražni film *Palčica* na Festivalu slovenskega filma prejel vesno za najboljši animirani film, na Berlinu 2010 pa je bil izbran za Talent Campus.

Leta 2013 je spet prejel vesno za najboljši animirani film za slovenski animirani vestern za odrasle z naslovom *Wanted*, ki domiselno združuje tradicionalno slovensko podeželje in Divji zahod.

Z Jernejem Žmitkom je soustvaril svoj najnovejši film, kolažno 2D animacijo z naslovom *Cipercoper* (2014).¹

¹ Glej stran 128–129.





5+

Maček Muri

Muri se že pri zajtrku znajde v zadregi, saj je pozabil na Macin rojstni dan in nima veliko časa, da poišče posebno darilo. S pomočjo prijateljev mu na koncu le uspe rešiti zagato in očarati zahtevno mucu Maco.

Maček Muri

Slovenija, 2013, 10'

Režija Boris Dolenc /
Glasovi Marko Mandič (Muri),
Polona Juh (Maca), Alojz Svete
(Miki), Janez Hočevar (Marko),
Jernej Šugman (Čombe),
Bojan Emeršič (Mijalko),
Nina Valič (Liza) / Po literarni
predlogi Kajetana Koviča /
Glasba Neca Falk, Jerko Novak,
Tone Stojko, Lado Jakša /
Likovna zasnova
Matej Lavrenčič /
Producenta Jure Vizjak,
Jaka Oman /
Produkcija Invida

► SMERNICE ZA POGOVOR

Dobro znana zgodba s prikupnim junakom je v novi preobleki nenavadna in zato privlačna. Odlično interpretirani liki, živahne barve in znani songi pritegnejo otroke v mačji svet.

- Kakšen vtis je na nas naredil animirani film? Je bil Muri takšen, kot smo si ga predstavljali? Smo podobe primerjali s tistimi, ki se jih spomnimo iz knjige o Mačku Muriju? Poznamo Mačka Murija in njegove prijatelje? Koga vse smo srečali v filmu? Opišimo posamezne like.
- Kam hodi Muri na zajtrk? Zakaj mu je tam všeč? Na kaj je danes pozabil? Kaj naredi, ko se spomni? Je Muca Maca zelo priljubljena muca? Po čem to sklepamo?
- Kako Maca sprejme njegovo povabilo? Kako bosta z Murijem praznovala njen rojstni dan? Kateri prizori v filmu so bili še posebno smešni?
- Kakšna se nam je zdela kombinacija animacije – barvita 3D animacija, ki jo je občasno prekinila preprosta 2D animacija (npr. novice iz časopisa)? Kako so nam bili všeč songi, pesmi, ki so bile sestavni del filma? So nas motile ali so se skladale s celoto?
- Preberimo knjigo Kajetana Koviča *Maček Muri* in jo primerjajmo s filmom. Preverimo, ali znamo zapeti kakšno pesem o Mačku Muriju, ali pa se jo naučimo.

DUŠAN KASTELIC (1964), sprva stripar in ilustrator. Ker se mu zdijo animirani filmi logična nadgradnja stripov, je ustanovil Bugbrain, Inštitut za animacijo, kjer s sodelavci ustvarja avtorske animirane filme in računalniške igre.

Je avtor animiranih kratkometražnih filmov *Perkmandelj* (2002), *Prepovedano mlajšim od 15 let* (serija, 2003), *Animatorjeva animirana avtobiografija* (2004), *Čikorja an' kafe* (3D animacija, 2008) in *Zid vzdihljajev* (2009).

Za svoje filme je prejel nekaj domačih nagrad, za *Čikorja an' kafe* pa tudi tujih. S filmom *Čikorja an' kafe* je postavil standarde domače računalniške animacije na najvišjo možno raven.



15+

Čikorja an' kafe

V animirani priredbi pesmi Iztoka Mlakarja spremljamo preprost kmečki par od poroke do smrti. Rdeča nit zgodbe je drobna prevara: žena je namreč možu vse življenje namesto prave kave kuhala poceni kavni nadomestek – cikorijo.

► SMERNICE ZA POGOVOR

Ganljiv preplet avtorske pesmi in vrhunске animacije ne bo pustil nikogar hladnega. To je zgodba o življenju od poroke do smrti, o ženski in moški vlogi, ki nikoli nista črno-beli, o trdih besedah, drobnih prevarah in ljubezni, ki je, v vseh svojih odtenkih, gonilo sveta.

- Film služi kot odlično izhodišče za pogovor o odnosih med moškim in žensko nekoč in danes. Kaj je bilo včasih drugače in kaj se pravzaprav sploh ni spremenilo? Kako doživljamo vloge žensk in moških? Kakšni so naš pogled, naše želje, pričakovanja? Kako ustvarjamo odnose in kakšne odnose si želimo? Razmišljamo lahko tudi o trdnosti naših prepričanj – so

podobna nonovim, ki je bil do konca prepričan, da mu nona kuha pravo kavo?

- Kakšen vtis je na nas naredila animacija? Smo bili pozorni na vse podrobnosti, ki jih ponuja film? Kako se ustvarjalci poigravajo z animacijskimi prvinami in filmskimi izraznimi sredstvi, da nagovarjajo naša čustva in doživljanje filma na sploh? Kako se ujameta ritem zvočne in slikovne pripovedi?
- Film vabi k raziskovanju starih zgodb, predmetov, fotografij. Poznamo kakšno podobno zgodbo?

Čikorja an' kafe

Slovenija, 2008, 8'

Režija Dušan Kastelic /
Scenarij Dušan Kastelic /
Fotografija Dušan Kastelic /
Montaža Dušan Kastelic /
Glasba Iztok Mlakar /
Animacija Dušan Kastelic,
Cory Collins / Producent
Dušan Kastelic / Produkcija
Bugbrain, Inštitut za animacijo

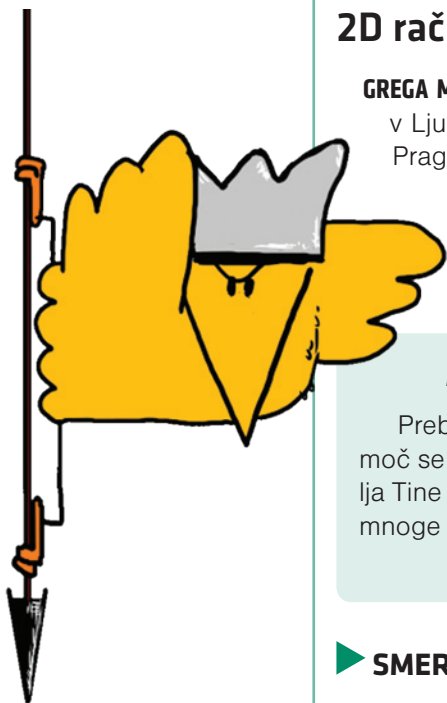


Zanimivost

Avtor je v svojih likih želel ujeti toplino knapovskih marionetnih lutk, ki so jih rudarji (knapi) uporabljali za zabavo po napornem delovniku. Ker lutke nimajo subtilne obrazne mimike, je namesto tehnike *stop animacija* uporabil digitalno – lutke so modelirane v računalniškem programu za izdelavo 3D modelov.

Čikorja in predmeti v njej zavzemajo podobe tridesetih let prejšnjega stoletja, kar je avtor dosegel z uporabo fotografij (narejenih je bilo več tisoč fotografij po slovenskih etnografskih muzejih in starih domačijah). Avtentični predmeti so v filmu prikazani karikirano.





**Princ Ki-Ki-Do,
Pošast iz močvirja**
Slovenija, 2014, 4'

Režija Grega Mastnak /
Scenarij Grega Mastnak,
Peter Povh / Glasovi
Aleš Hadalin, Vojko Sfiligoj,
Violeta Tomić, Uroš Vuk,
Sandra Klemm / Zvok
Vojko Sfiligoj / Animacija
Anka Kočever, Grega Mastnak,
Timon Leder / Tehnične usluge
Jan Simončič / Produkcija
OZOR, zavod za gibljive slike

2D računalniška animacija za otroke in mladostnike

GREGA MASTNAK (1969) je končal študij slikarstva na Akademiji za likovno umetnost v Ljubljani. Bil je tudi na študijskem izpopolnjevanju na Filmski akademiji FAMU v Pragi na oddelku za animirani film. V času študija je izdelal prve kratke animacije in objavil prve stripe. Od leta 2002 naprej kot režiser, scenarist in vodja animacije intenzivno dela na risani seriji *Bizgeci*; serijo so predvajali na nacionalni televiziji, bila je tudi večkrat nagrajena. Od leta 1999 je član umetniškega gibanja Muzej Premoderne Umetnosti.

5+

Princ Ki-Ki-Do, Pošast iz močvirja

Prebivalce močvirja iz njihovih domovanj prežene grozljivo rjoveča pošast. Po pomoč se zatečejo na stolp Princa Ki-Ki-Doja. Princ Ki-Ki-Do in njegova zvesta prijateljica Tine in Bine neustrašno odletijo v megleno močvirje pošasti naproti. Megla skriva mnoge skrivnosti in izkaže se, da je pošast v resnici le skrajno neubran pevski zbor.

► SMERNICE ZA POGOVOR

Duhoviti animirani film predstavi neustrašnega junaka, ki kljub svoji majhnosti pogumno poleti zapletu naproti ... In ga reši!

- Kako smo doživeli prve zvoke iz močvirja? Kakšni so bili? Smo se jih ustrašili? So nas zabavali? Kdo je neustrašni princ Ki-Ki-Do in kdo sta njegova prijatelja? Kdo jih pokliče na pomoč in zakaj? Kdo je v resnici tuleča pošast? Kaj počne svinja Rozi in zakaj zvok zbora ni tak, kot bi moral biti? Kako princ Ki-Ki-Do reši nerodni zaplet? Kako pa smo slišali

petje na koncu filma? Nam je bilo všeč?

- Kakšni so liki v filmu, kako so narisani? Bi jih znali po spominu narisati tudi mi? V kakšni tehniki animacije je narejen film? Kakšne so značilnosti te tehnike?
- Zapišimo tudi mi v zboru, poskusimo oponašati pošast iz močvirja, potem pa se spremenimo v ubran zbor, ki poslušalce razveseljuje in ne straši. Narišimo princa Ki-Ki-Doja ali pa si izmislimo novega junaka, ki priskoči na pomoč v težavah.

11+

Bizgeci - Pesniki

Bizgeci so pernato ljudstvo, ki živi na področju suhe stepe. Prebivajo v ličnih in prostornih kletkah. Udomačene imajo psa, mačka in človeka. Animirana 2D serija risank je pripoved o simpatični trmi. Vsaka risanka je zasnovana na situaciji, s katero se Bizgeci do konca poistovetijo, tudi če je popolnoma nesmiselna, in trmasto vztrajajo do konca.

V *Pesnikih* se Bizgec Koki odloči, da bo postal pesnik. Kmalu se sooči s trpljenjem, ki ga pripisujemo pesnikom, neumorno mečka popisane liste, muči ga nespečnost ...

► SMERNICE ZA POGOVOR

Bizgeci so bizgeci v pravem pomenu besede – ob njihovih odbitih zamislih lahko le zmajemo z glavo in se smejimo. Preprosta, a učinkovita animacija s svojimi metaforami in nebesednim humorjem je pisana na kožo mladostnikom, ki, samosvoji kot bizgeci, preizkušajo svoje izjemne zamisli.

- Kako so Bizgeci postali pesniki? Kaj je Kokija, Biga in Figa navdihnilo pri njihovih pesmih? O čem so govorile posamezne pesmi? Poskusimo predstaviti njihovo vsebino. S kakšno težavo se je srečal Koki in kako jo je rešil? Kateri del animiranega filma nas je najbolj zabaval? Kakšno je bilo za nas sporočilo animiranega filma o pesnikih?

- Kakšen učinek je imela na nas animacija? Kakšni so se nam zdeli liki; lahko povzamemo njihove značilnosti oz. osebnostne lastnosti? Je slog animacije ustrezal njihovi predstavitvi, njihovemu življenju, delovanju? Kateri so bili za nas humoristični elementi v filmu? Kakšne so, glede na vsebino, možnosti, ki jih je ponujala animacija? Kako jih je izkoristil avtor filma?

- Preizkusimo se v pesnjenju. Najdimo navdih in napišimo pesem. Pogovarjajmo se o napisanem, o tem, kako smo ustvarjali, kaj je bilo lahko in kaj težko. Preberimo različne pesmi uveljavljenih pesnikov po lastnem izboru.

Bizgeci – Pesniki
Slovenija, 2006, 5'

Režija Grega Mastnak /
Scenarij Peter Povh,
Grega Mastnak /
Produkcija Casablanca Ljubljana



JERNEJ ŽMITEK (1981) je kot animator, producent in režiser sodeloval pri produkciji več kratkih filmov in oddaj; med drugim pri filmu *Cipercoper* (2014) v vlogi režiserja in 2D animatorja ter kot koproducent in glavni animator pri *Wanted* (2013).

6+

Cipercoper

Nagajivi čarovnički Štumfa in Kuštra se odločita, da bosta namesto v šolo in k zobozdravniku šli raje iskat svojega čarovniškega mačka Packa. Pridruži se jima tudi pametnjakovič Brihta. Tako se trije čarovniški prijatelji podajo na razburljivo pustolovščino, polno cipercoperčkov. Vendar jih tudi čarovniške spretnosti ne morejo obvarovati pred obiskom zobozdravnika. Bo doktor Škrbec Kuštrine zobe spremenil v konjske? Bodo čarovnički našli izgubljenega mačka Packa?

Cipercoper

Slovenija, 2014, 16'

Režija Boris Dolenc,³
Jernej Žmitek / Scenarij
Boris Dolenc, Zarja Menart
/ Ilustracije Zarja Menart /
Animacija Jernej Žmitek,
Toni Mlakar, Zarja Menart,
Matej Lavrenčič, Timon Leder,
Jernej Lunder / Glasovi
Jana Zupančič, Ajda Smrekar,
Jernej Šugman, Klemen Slakonja
/ Dramaturgija Sandra Ržen /
Likovna zasnova Matej Lavrenčič
/ Tehnični direktor Jernej Lunder
/ Glasba Matevž Lavrinc,
Tilen Stepišnik / Zvok
Julij Zornik, Jure Strajnar,
Samo Jurca, Jaka Skočir,
Igor Iskra, Ana Skerget /
Producent Jure Vizjak /
Produkcija Invida / Sofinancer
filma Slovenski filmski center

3 Glej str. 27 in 123–124.



ZARJA MENART (1984) je pri projektu ob vlogi ilustratorke in animatorke nastopila kot kreativna direktorica. Skupaj z režiserjema je določila ozadja posameznih prizorov, določanje splošnega videza ilustracij, priredbo likov iz knjige za animacijo, risbe, animacijo nekaj odlomkov in nadzor drugih animatorjev.

Pri ilustracijah je Menartova prešla s čopiča na digitalno risalo in kot oboževalka tekstur se je odločila za kolaž, pri katerem je združevala črto in teksturo s čopičem pobarvanega papirja s fotografijami mesta, predmetov Ker naj bi se zgodba že po avtoričini zamisli odvijala v Ljubljani, je želela v ilustraciji uporabiti čim več tekstur z ljubljanskih ulic.⁴

4 Povzeto po Slonovem intervjuju z Zarjo Menart, dostopno na <http://zarjamenart.blogspot.com/2014/08/intervju-cipercoper.html>, pridobljeno 2. 3. 2015.



► SMERNICE ZA POGOVOR

Razgibana zgodba otroke pritegne s svojim hitrim ritmom in humorjem. Na videz zapleteni prehodi med dnevi kmalu postanejo samosvoja dogodivščina, s težavami, ki jih imata (ali pa si jih slikata) glavni junakinji, pa se otroci zlahka poistovetijo – zobozdravnik ni nikoli takšen, kot se zdi na prvi pogled.

- Kakšni so bili naši občutki ob gledanju filma? Kateri prizori so se nam še posebno vtisnili v spomin? Opišimo jih. Zakaj se Štumfa in Kuštra podata na razburljivo potovanje? Kakšen je njun odnos do šole? In kakšen je naš? Zakaj ju tako skrbi za mačka Packa? Kaj vse doživita na posamezne dneve? Kdo se jima pridruži na poti? Kaj naredijo v četrtek?
- Je zobozdravnik res takšen, kot si ga zamišljata čarovnički? Kakšen pa je naš zobozdravnik? Kako se počutimo pri njem? Kje najdeta svojega mačka? In kam ju pot odnese naprej?
- Kakšna se nam zdi likovna podoba filma?
- Pogovarjajmo se o tem, kako doživljamo različne dneve tedna, katere dneve imamo rajši in zakaj. Poiščimo knjigo *Cipercoperček* Ide Mlakar, ki je bila podlaga za animirani film. Primerjajmo knjigo in film. V čem je moč knjige in v čem prednost filma? V katerem mediju nam je zgodba bolj všeč? Zakaj?



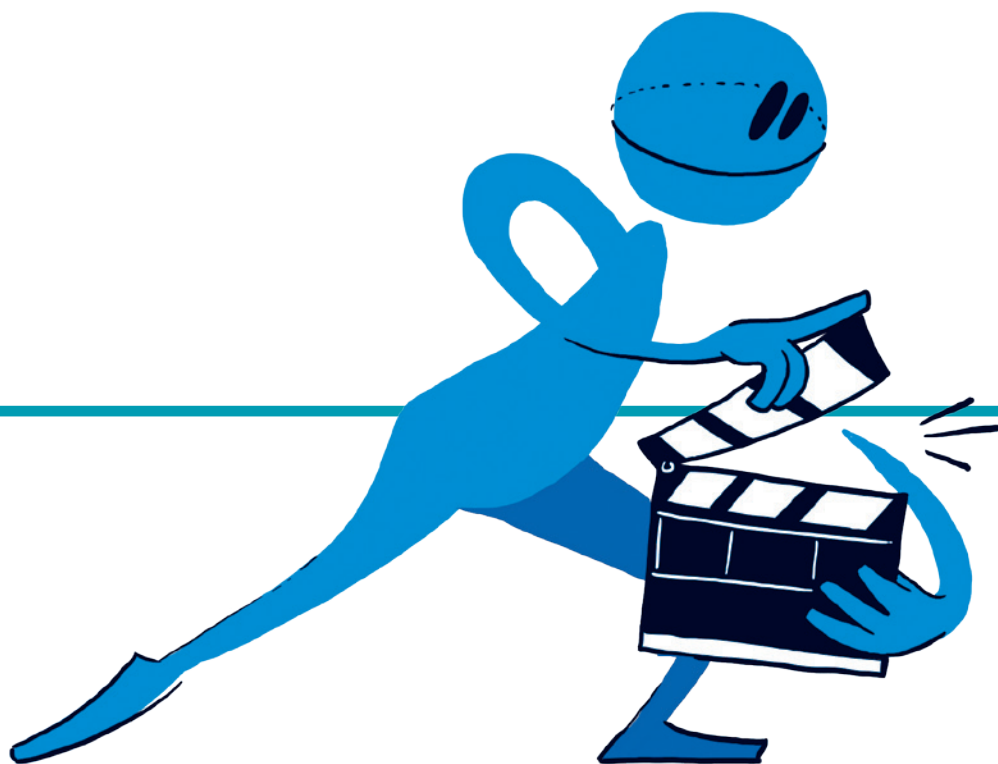
Zanimivost

Film je narejen v mešani tehniki: večinoma gre za 2D kolažno računalniško animacijo s posebnimi učinki v 3D.

Dodana je tudi risana animacija, ki omogoča lepše prehode in transformacije oblik.



9.



1, 2, 3 ... Animiramo!

Delavnice za izdelavo optičnih igrac
in animiranega filma

S pomočjo napotkov, fotografij, ilustracij in tabel bo bralec pridobil znanje o uporabi različnih animacijskih tehnik v šolskih in zunajšolskih dejavnostih. Hkrati bo dobil vpogled v programsko opremo in materiale, ki jih potrebujemo za izdelavo optičnih igrac ali animiranega filma.



Pri snemanju se npr. kolažna animacija razlikuje od lutkovne tudi po postavitvi kamere oz. fotoaparata. Pri kolažni je fotoaparat običajno obrnjen navzdol, pravokotno na površino, saj snema ploskovite dele, ki jih postavljamo na mizo. Če snemamo like, pritrjene na šolsko tablo, fotografski stativ pritrdimo z lepilnim trakom na mizo ali tla, da se ne premakne.

Ustvarjanje animiranega filma je igriv, zanimiv in interdisciplinaren način podajanja zgodbe, hkrati pa je lahko dolgotrajen postopek, zato je treba vsebino in tehniko prilagoditi časovnemu okviru, ki ga imamo na razpolago. Napotki za izdelavo animiranega filma bodo razdeljeni na starostne in zahtevnostne stopnje,¹ pa tudi časovno – od enodnevnih do enotedenskih delavnic v okviru pouka ali v času obšolskih dejavnosti.

Prikazali bomo nastajanje posameznih optičnih igrac in celotnega animiranega filma. Zanimivost vsebine je ključnega pomena ne glede na tehniko, ki jo izberemo – kolaž, plastelin ali lutkovni animirani film. Od vsebine je odvisno, kakšne značaje imajo filmski liki. Osredotočili se bomo na pomen zgodbe, likovne zasnove, montažo in zvočne kulise.

Vsebina določa tempo, montažo in zvočno podlago, ki jo bomo uporabili pri posameznih delavnicah.

Napotki

Pri delavnicah (predvsem pri izdelavi optičnih igrac in kolažni animaciji), ki zahtevajo veliko natančnost in previdnost pri uporabi ostrih pripomočkov za izdelavo, navajamo simbol škarjic.



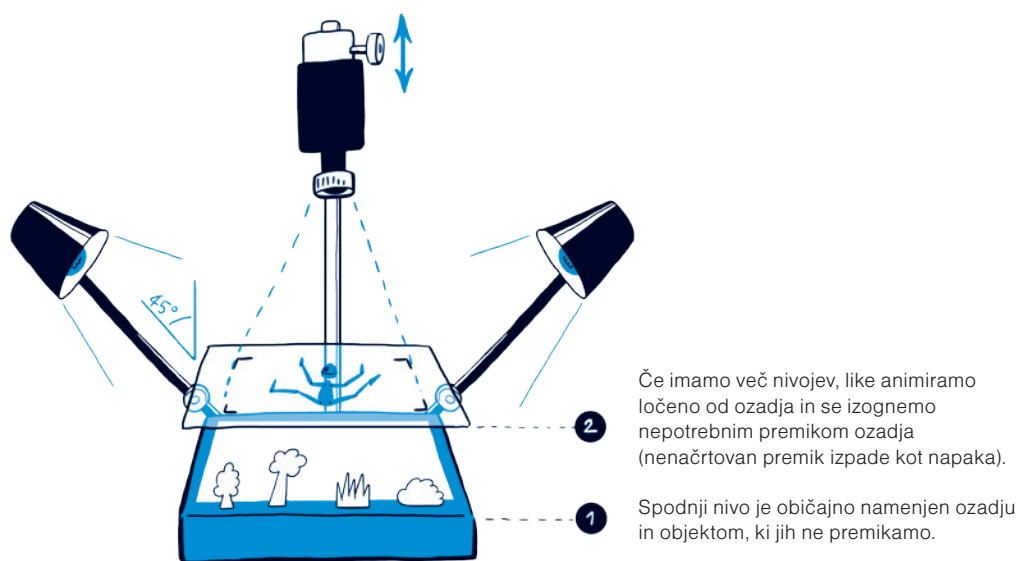
Priprava prostora za snemanje

Delavnice navadno potekajo v učilnici ali večnamenskem prostoru v vrtcu, šoli ali kulturni ustanovi. Prostor pripravimo glede na zahteve zgodbe in snemanja pod kamero ali pred njo. Zatemnimo ali zapremo okna, da preprečimo vdor naravne svetlobe.

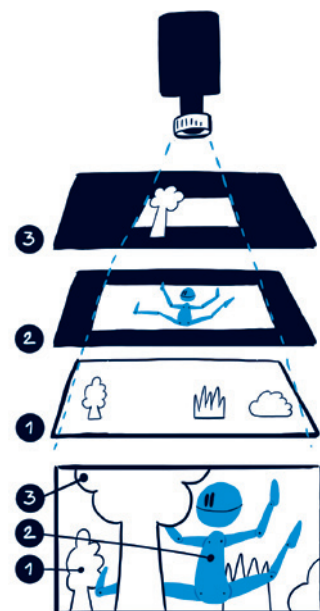
SNEMANJE POD KAMERO

Mizo postavimo ob steno. Z lepilnim trakom prilepimo ozadje na mizo. Spletno kamero ali fotoaparat pritrdimo na fotografski stativ in povežemo z računalnikom ter s programom za zajemanje slike. Posnetek nastavimo, tako da v njem (v kadru) vidimo celotno ozadje, ki naj ne bo večje od velikosti A2. Izostrimo posnetek. Če imamo možnost, ročno nastavimo ostrino, da se ta ne spreminja med postopkom fotografiranja sličice za sličico. Snemati moramo ob umetni svetlobi, saj ne želimo, da bi spremembe vremena vplivale na posnetek. Z leve in z desne strani osvetlimo papir s samostoječimi lučmi (neonske zaradi utripanja niso primerne). Luči z lepilnim trakom pritrdimo na mizo ali tla.

¹ Za legendo simbolov in pojasnila posameznih zahtevnostnih stopenj glej str. 9.



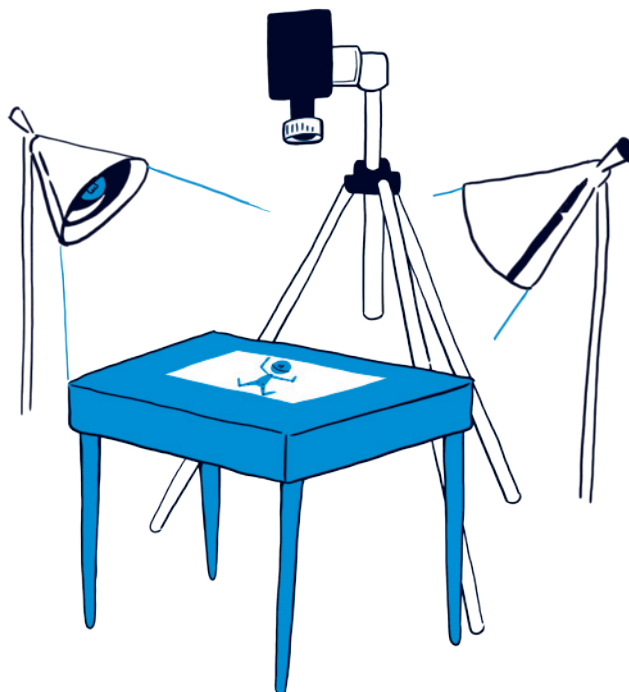
Snemanje pod kamero s pomočjo mehanske roke za navpično snemanje (ang. *rostrum camera*), ki jo dobimo v specializiranih trgovinah po dostopni ceni. Praktična je zato, ker ima vertikalni nastavek za kamero ali fotoaparāt ter luči pod kotom 45 stopinj.



- 1 Nivo za ozadje, kamor večinoma postavimo objekte, ki jih ne bomo premikali.
- 2 Ločeno od ozadja premikamo like.
- 3 Na zgornji nivo (v ospredje) lahko postavimo objekte, ki prekrivajo lik.

Pod kamero je mogoče snemati na več steklih, ki jih imamo postavljene v nivoje. Pazimo na različne velikosti objektov v končnem posnetku! Velikost je odvisna od razdalje do fotoaparata. Tako lahko isti objekt na ozadju izgleda tudi trikrat manjši kot na najvišjem nivoju.

Improvizirano snemanje pod kamero s fotografskim stativom, če nimamo mehanske roke za navpično snemanje.



SNEMANJE PRED KAMERO

Če snemamo pred kamero, izberemo ali pripravimo del prostora z enostavnim ozadjem (stena, šolska tabla, barvni papir). Fotoaparati ali spletno kamero pritrdimo na fotografski stativ ali mizo ter ga usmerimo proti ozadju. Spletno kamero ali fotoaparat povežemo z računalnikom in s programom za zajemanje slike. Računalnik postavimo na mizo, ločeno od kamere.



Snemanje pred kamero
s fotografskim stativom

Programska oprema

Učitelji spoznajo programsko opremo na delavnicah in izobraževanjih za pedagoge ali jo sami poiščejo na spletu.²

² Med profesionalno (plačljivo) programsko opremo za slikanje stop animacije izpostavljamo *Dragonframe* (Mac in PC), obstajajo pa še polprofesionalni programi *Animate It!* (Mac in PC), *I Can Animate* (Mac in PC) itn. Med brezplačnimi svetujemo uporabo programov *Hyde stop motion* (Mac in PC; dostopen na kool-animation.com) in *Monkey Jam* (PC). Med profesionalno (plačljivo) programsko opremo za montažo izpostavljamo *Final Cut* (Mac) in *Adobe Premiere* (PC), na voljo pa sta tudi brezplačna, npr. *iMovie* (Mac) in *Movie Maker* (PC).

IZDELAVA POSAMEZNIH OPTIČNIH IGRAČ

Če se odločite za izvedbo delavnic z optičnimi igračami, najprej preberite poglavje »Optične igrače – predhodnice animiranega filma«, v katerem so posamezne optične igrače predstavljene bolj podrobno.

Tavmatrop



Je ptica v kletki, riba v akvariju, klobuk na glavi?

Na delavnici bomo ugotovili, kako na preprost način ukanemo svoje oko.

► OPIS

Tavmatrop je zelo preprosta optična igrača – iz papirja izrezan krog z risbo na vsaki strani. Risbi se ob vrtenju navidezno združita. Če je na eni strani kroga narisana kletka in na drugi ptica, bomo ob vrtenju videli ptico v kletki. To je mogoče zaradi vztrajnosti vida, ki omogoča, da naše oko vsak svetlobni dražljaj iz okolice ohrani na očesni mrežnici še delček sekunde po tem, ko smo ga že prekinili. Tako ob hitrem vrtenju ne vidimo posameznih slik, temveč se slike združita. Zaradi vztrajnosti si predstavljamo gibanje tudi pri vseh drugih optičnih igračah, ki jih bomo omenili v nadaljevanju.

► NAMEN

Otroci izdelajo in spoznajo optično igračo tavmatrop, ob igri asociacij utrjujejo abecedo, pred prizorom in po njem si lahko pripovedujejo zgodbe.

► CILJI

Otroci spoznavajo:

- potek izdelave optične igrače,
- vztrajnosti vida,
- ustvarjalne in ročne spretnosti ter
- abecedo.

🕒 ČAS: 2 šolski uri za pripravo in izdelavo igrače

☐ MATERIALI IN POTREBŠČINE

Za izdelavo igrače potrebujemo: bel trši papir velikosti 7 x 7 cm (1/24 šelešamerja formata A3, 200 g), škarje, šestilo (uporabi ga le pedagog oz. mentor za izdelavo šablone), svinčnik, flomaster (izogibajmo se rumeni barvi, ker je slabše vidna), barvice, slamico za pitje.



■ PRIPRAVA

Iz šelešamerja izrežemo krog s premerom 7 cm, ki ga uporabimo kot šablono, s pomočjo katere na preostali del šelešamerja otroci sami obrišejo krog. Izdelamo lahko tudi več šablon, npr. po eno za približno pet otrok.

V krogu igramo igro **povej besedo s prvo črko tvojega imena**. Vsak otrok naj si zapomni besedo, lahko mu jo tudi zapišemo. To besedo bomo kasneje narisali na eno stran kroga.

Zdaj si izmislimo še, kako bomo prvo risbo dopolnili. Če je izbrana črka Z kot zajček, kaj bi narisali na drugi strani?

Ko si vsi izberejo motiv za obe strani kroga, se lahko lotimo risanja.

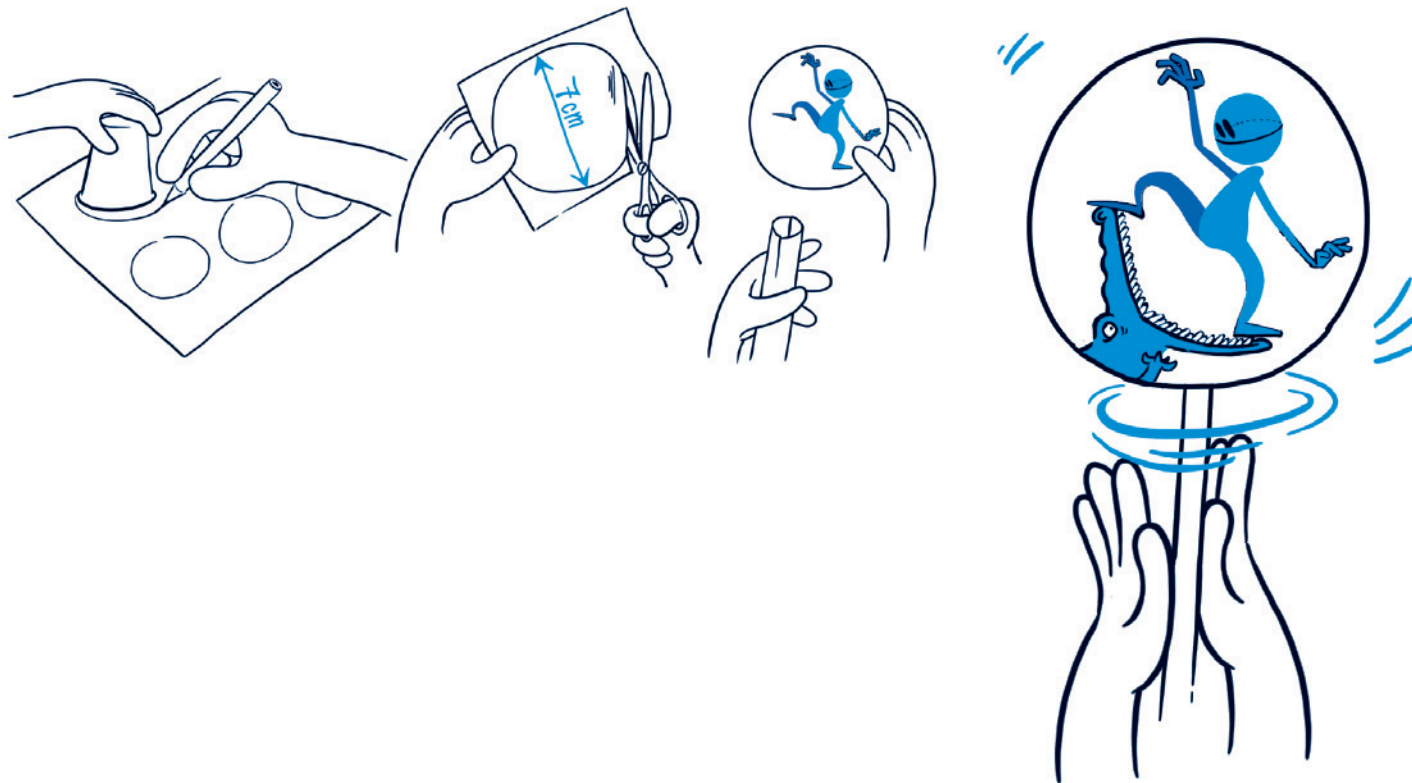
■ IZDELAVA

Na trši papir zarišemo krog s premerom 9 cm in ga izrežemo.

Na eno stran narišemo izbrano besedo, na primer zajčka, na drugi pa risbo dopolnimo z asociacijo. Pri risanju uporabimo flomastre, da se risba dobro vidi, za barvanje pa raje uporabimo barvice.

Slamico na nasprotnih koncih roba zarezemo 2 cm globoko. V zarezo vstavimo krog in slamico zavrtimo med dlanmi.

Krog se bo tako vrtel, slike z obeh strani pa se bosta navidezno združili.



Fenakistoskop



Hopla sem in tja, skače ena žogica. S prikazom gibanja žoge v desetih različnih stopnjah bomo ustvarili preprosto animacijo, ki si jo bomo lahko ogledali le v ogledalu.

► OPIS

Fenakistoskop (čarobno kolo) je optična igrača iz tršega kartona okrogle oblike, ki je razdeljen na 10–12 enakih delov, v vsakem pa je narisana risba, ki se od prejšnje nekoliko razlikuje. Ko zavrtimo krog in pogledamo v ogledalo, risbe oživijo.

🕒 NAMEN

Na delavnici bomo raziskovali potek preprostega gibanja in ustvarili učinek gibanja s serijo samo desetih različnih risb.

➡ CILJI

Otroci spoznavajo:

- postopek izdelave optične igrače,
- princip ponavljajočega se gibanja v desetih stopnjah,
- vztrajnost vida,
- potek gibanja,
- natančnost pri merjenju,
- geometrijo (preračunavajo merske enote, dele celote, premer in polmer) ter
- pripovedovanje zgodb.

🕒 ČAS: 4 šolske ure

☐ MATERIALI IN POTREBŠČINE

Za izdelavo igrače potrebujemo: karton velikosti 20 x 20 cm in debeline 1–2 mm, pravokotnik, šestilo, flomaster (izogibajmo se rumeni barvi, ker se slabše vidi), barvice, škarje, rezilo, svinčnik, radirko, buciko, plutovinast zamašek, podlago, primerno za rezanje z rezilom, ogledalo (zadostuje eno za vso skupino).

■ PRIPRAVA

Z otroki se pogovarjamo o poteku gibanja žoge med poskoki. Kako se med poskoki spreminja hitrost gibanja? Razmislimo, kako bi lahko takšno gibanje razdelili na deset stopenj.

■ IZDELAVA

S šestilom na karton zarišemo krog s premerom 20 cm.

S pomočjo pravokotnika s svinčnikom razdelimo krog na deset enakih delov.



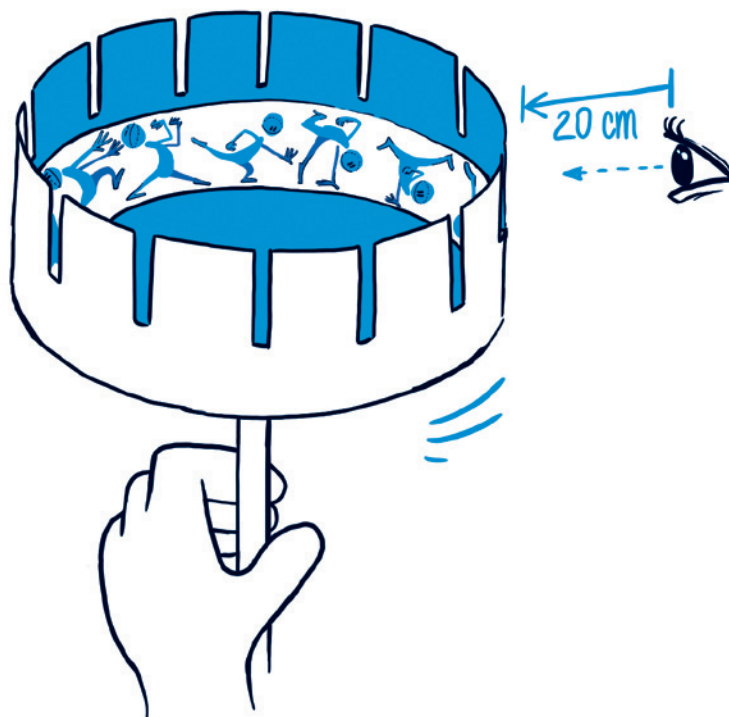
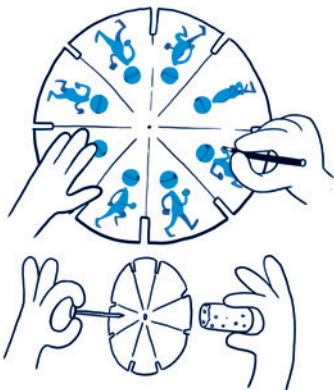
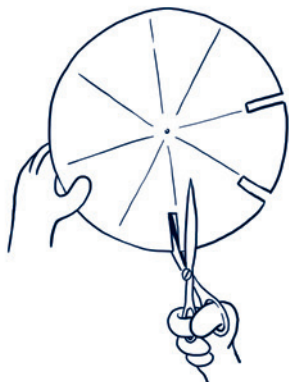
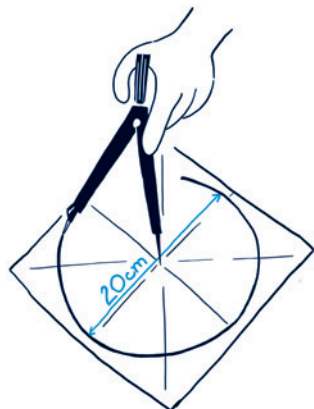
Po črtah na robu kroga z rezilom izrežemo 2,5 cm dolge in 2 mm široke zareze, tako da dobimo deset zarez.

Gibanje žoge v poskoku razdelimo na deset stopenj, vsak premik narišemo v svoje polje med zareze, v katerega narišemo tudi podlago, od katere se odbija žoga.

Vse stopnje najprej narišemo s svinčnikom, nato jih obrobimo s flomastrom in pobarvamo z barvicami.

Ko nehamo risati, potisnemo buciko skozi središče kroga in jo na drugi strani zapičimo v plutovinast zamašek. Buciko potisnemo v zamašek skoraj do konca, pustimo le toliko prostora, da se bo krog lahko vrtel.

Preverimo, ali nam je uspelo – postavimo se pred ogledalo na razdalji 20 cm. Krog pridržiimo pred obrazom tako, da so risbe obrnjene proti ogledalu. Z eno roko primemo plutovinasti zamašek, z drugo pa zavrtimo krog in čisto od blizu pogledamo skozi zareze. Osredotočimo se na eno žogo in videli bomo, kako skače.



Zoetrop



Kako se spreminjajo lunine mene, letni časi, vreme?

Spoznajmo cikle v naravi in druga ponavljajoča se gibanja. Animirajmo jih s pomočjo optične igrache, ki jo bo lahko opazovalo več gledalcev hkrati.

► OPIS

Zoetrop je optična igrača, sestavljena iz vrtljivega valja z zarezi na obodu in traku v notranjosti valja, na katerem je dvanajst različnih risb. Te ob pogledu skozi zareze ob vrtenju oživijo, gibljive podobe pa lahko vidi več gledalcev, ki stojijo okrog valja.

► NAMEN

V delavnici bomo spoznavali ponavljajoče se gibanje v naravi in njegove stopnje, ki jih bomo prikazali s pomočjo dvanajstih različnih risb.

➔ CILJI

Otroci spoznavajo:

- potek izdelave optične igrache,
- princip ponavljajočega se gibanja v dvanajstih stopnjah in razmišljajo o katerem koli »zveznem dogodku«, pri katerem lahko logično predstavimo učinke določenega dejanja ali pojava,
- vztrajnost vida,
- natančnost pri merjenju,
- geometrijo (preračunavajo merske enote, dele celote, premer in polmer).

🕒 ČAS: 4 šolske ure

☐ MATERIALI IN POTREBŠČINE

Za izdelavo igrache potrebujemo: karton velikosti 14 x 14cm debeline 2 mm, 1/3 črnega šelešamerja formata A3 (200 g), ravnilo, svinčnik, tekoče lepilo, lepilo za vroče lepljenje, škarje, leseno palčko za nabodala, slamico za pitje, 1/7 belega pisarniškega papirja formata A3, flomaster (!!!!!izogibajmo se rumeni barvi, ker je slabše vidna), barvice.

■ PRIPRAVA

Pogovarjamo se o ciklih v naravi in o drugih ponavljajočih se gibanjih v njej. Vsak otrok naj si izbere gibanje, ki ga bo upodobil v dvanajstih risbah. Ugotavljamo, kako poteka gibanje in kako ga razstavimo na dvanajst stopenj. Možno je tudi delo v parih – en otrok dela valjasto osnovo, drugi pripravlja notranjost valja oz. riše na trak.



■ IZDELAVA

1. OSNOVA Z VRTLJIVIM ROČAJEM

Na karton velikosti 14 x 14 cm s šestilom zarišemo krog s premerom 13,2 cm. S konico šestila v središču naredimo luknjico.

Iz črnega 200-gramskega šelešamerja po dolgem izrežemo trak dolžine 42 cm in višine 9,9 cm. Trak položimo vodoravno in najprej narišemo 1 cm širok rob na spodnjem delu traku (daljša stranica).

Potem narišemo še 5 mm širok rob na desnem robu (krajša stranica), preostali del daljše stranice pa s svinčnikom razdelimo na dvanajst enakih delov.

Po teh črtah na zgornjem robu zgoraj naredimo 3 cm dolge in 2 mm široke zareze in jih izrežemo s škarpami. Rob širine 5 mm premažemo s tekočim lepilom in ga zalepimo na drug konec traku, da dobimo valj.

Po spodnjem robu valja na centimetrski razdalji zarežemo s škarpami do črte, ki označuje 1 cm roba. Zareze zapognemo na notranjo stran valja in jih po notranji strani premažemo z lepilom. Kartonasti krog položimo v valj in ga pritisnemo na zavihani rob, premazan z lepilom in počakamo, da se dobro posuši.

V dno valja od spodaj skozi luknjico v središču potisnemo leseno palčko, da na drugi strani sega približno 1 cm čez valj. Palčko z notranje strani zalepimo z vročim lepilom pravokotno na dno valja. Počakamo, da se lepilo dobro posuši. Medtem pazimo, da palčka ohrani pravokotno lego na dno valja.

Na palčko nataknejo slamico za pitje, ki jo odrežemo, da bo nekoliko krajša od lesene palčke. Slamica bo omogočala, da se ob vrtenju med prsti in palčko ne bo ustvarilo trenje, ki bi zaustavljalo vrtenje. Valjasta osnova z vrtljivim ročajem je tako končana.

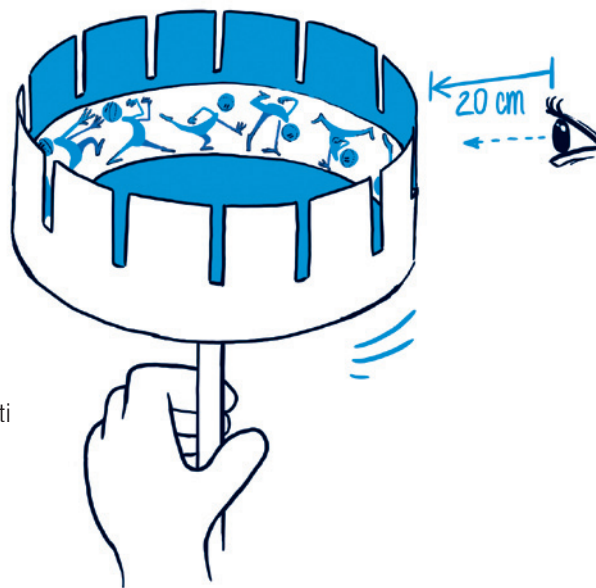
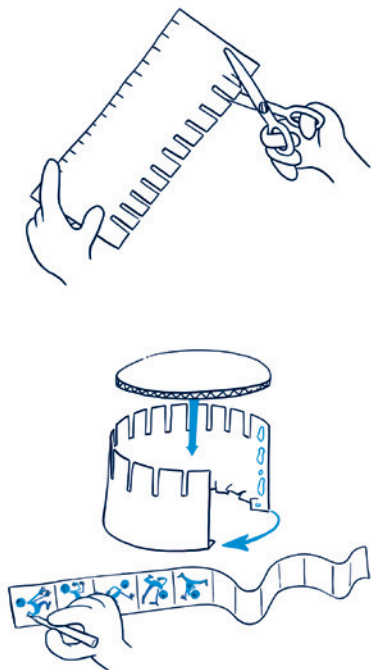
2. RISBE V DVANAJSTIH STOPNJA ZA NOTRANJOST VALJA

Iz belega pisarniškega papirja formata A3 izrežemo 42 cm dolg in 4,2 cm širok trak, ki ga s svinčnikom razdelimo na dvanajst enakih delov.

V vsako polje narišemo risbo. Najprej rišemo s svinčnikom, šele potem risbo prevlečemo s flomastri in jo pobarvamo z barvicami.

Ko končamo risanje, trak vstavimo v valj tako, da so risbe obrnjene proti središču (valja).

Z eno roko primemo slamico, z drugo roko pa vrtimo leseni del palčke, ki gleda skozi slamico, in pogledamo v valj skozi zareze z razdalje do 20 cm.



Slikofrc

6+



Žalosten – vesel, visok – nizek, poln – prazen. Kaj je to?

Izdelali bomo priročno optično igračo in se pozabavali z nenavadnimi preobrazbami.

► OPIS

Slikofrc je optična igrača, ki učinek gibanja ustvari s knjižico povezanih slik. Te oživijo, če knjižico na hitro prelistamo. Risbe na listih, povezanih v knjigo, ne omogočajo takšnega neprekinjenega gibanja kot risbe v krogu (fenakistoskop) in risbe v valju (zoetrop), po drugi strani pa pri slikofrcu lažje spremljamo posamezne stopnje gibanja, saj prazne liste polagamo čez narisani motiv in rišemo po obrisih. Več ko je listov, daljša je animacija in debelejša je knjižica (priporočljiv obseg je 20–30 listov).

► NAMEN

Ob izdelavi te optične igrače bomo spoznavali nasprotja in kako se oblike med enim in drugim postopoma spreminjajo.

► CILJI

Otroci spoznavajo:

- potek izdelave optične igrače,
- princip preobrazbe oblik in nasprotij,
- vztrajnost vida in
- »zvezni dogodek«, pri katerem lahko logično predstavimo učinke določenega dejanja ali pojava.

🕒 ČAS: 2 šolski uri

☐ MATERIALI IN POTREBŠČINE

Za izdelavo igrače potrebujemo: blok samolepilnih lističev (25 listov), svinčnik, flomaster (izogibajmo se rumeni barvi, ker se slabše vidi), barvice.

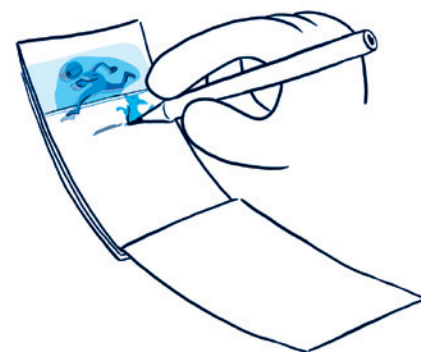
■ PRIPRAVA

Pogovarjamo se o nasprotjih. Vsak naj si izbere nasprotje, ki ga bo v 25 stopnjah preobrazil v svoje nasprotje.

■ IZDELAVA

Risati začnemo na zadnji strani bloka, na katero narišemo na primer vesel obraz. Najprej naredimo skico s svinčnikom, ki jo lahko po potrebi popravimo, šele nato jo prevlečemo s flomastrom.

Čez prvo risbo položimo naslednji prazen list, skozi katerega preseva spodnja risba. To nam pomaga pri risanju naslednje stopnje, ki naj bo rahlo drugačna od predhodne





(nasmeh na obrazu se oži).

Nadaljujemo z enakim postopkom vse do prve strani. Preobrazbo iz veselega v žalosten obraz bomo videli, če bomo blok prijeli z eno roko, s palcem druge pa ga na hitro prelistali.



4+

Dvostranski slikofrc

Kako čivka ptica, kako leze črv, kako laja pes, kako lomasti medved?

Ustvarimo gibanje z dvema različnima risbama.

► OPIS

Dvostranski slikofrc je poenostavljena različica večlistnega slikofrca, pri kateri učinek gibanja dosežemo z le dvema risbama, ki prikazujeta gibanje v dveh stopnjah. Izdelava igrače je zelo preprosta, učinek pa je presenetljiv in navduši tako najmlajše kot starejše. Delavnica je primerna tudi za otroke, mlajše od šestih let (priporočljiva je pomoč odraslega pri rezanju in lepljenju lesene palčke). Pomembno je, da otroku podrobno razložimo navodila in od njega ne zahtevamo pretirane natančnosti.

► NAMEN

Raziskovali bomo gibanje živali in spoznali, da je učinek gibanja mogoče doseči že v dveh stopnjah.

► CILJI

Otroci spoznavajo:

- potek izdelave optične igrače,
- princip ponavljajočega se gibanja v dveh stopnjah,
- vztrajnosti vida,
- finomotorične spretnosti in
- »zvezni dogodek«, pri katerem lahko logično predstavimo učinke določenega dejanja ali pojava.

🕒 ČAS: 2 šolski uri

□ MATERIALI IN POTREBŠČINE

Za izdelavo igrache potrebujemo: 1/3 belega pisarniškega papirja formata A4, škarje, svinčnik, ravnilo, 1/2 palčke za nabodala, flomaster (izogibajmo se rumeni barvi, ker je slabše vidna), barvice.

■ PRIPRAVA

Z otroki se najprej pogovarjamo o gibanju. Ugotavljamo, kako bi določeno gibanje prikazali v samo dveh stopnjah. Če si zamislimo letečo ptico, bomo na eni risbi narisali ptico z dvignjenimi krili (položaj 1), na drugi pa ptico s spuščenimi krili (položaj 2). Vsak otrok naj si izbere žival in pove, kako si je zamislil njeno gibanje. Razmislimo, ali gibanje lahko prikazemo samo v dveh stopnjah, sicer poiščimo možne rešitve podobnega gibanja v dveh stopnjah (npr. ribe, ki v loku skače iz vode, ne moremo narisati v dveh stopnjah, lahko pa narišemo, da plava, tako da zamahuje z repno plavutjo gor in dol). Otrokom razdelimo papirnat trak, vsakemu leseno palčko za nabodala, flomastre in barvice.

■ IZDELAVA

S pomočjo ravnila list papirja formata A4 po dolgem najprej s svinčnikom razdelimo na tri enake dele širine 7 cm in jih izrežemo. Dobimo tri trakove, kar zadostuje za izdelavo treh dvostranskih slikofrccev.

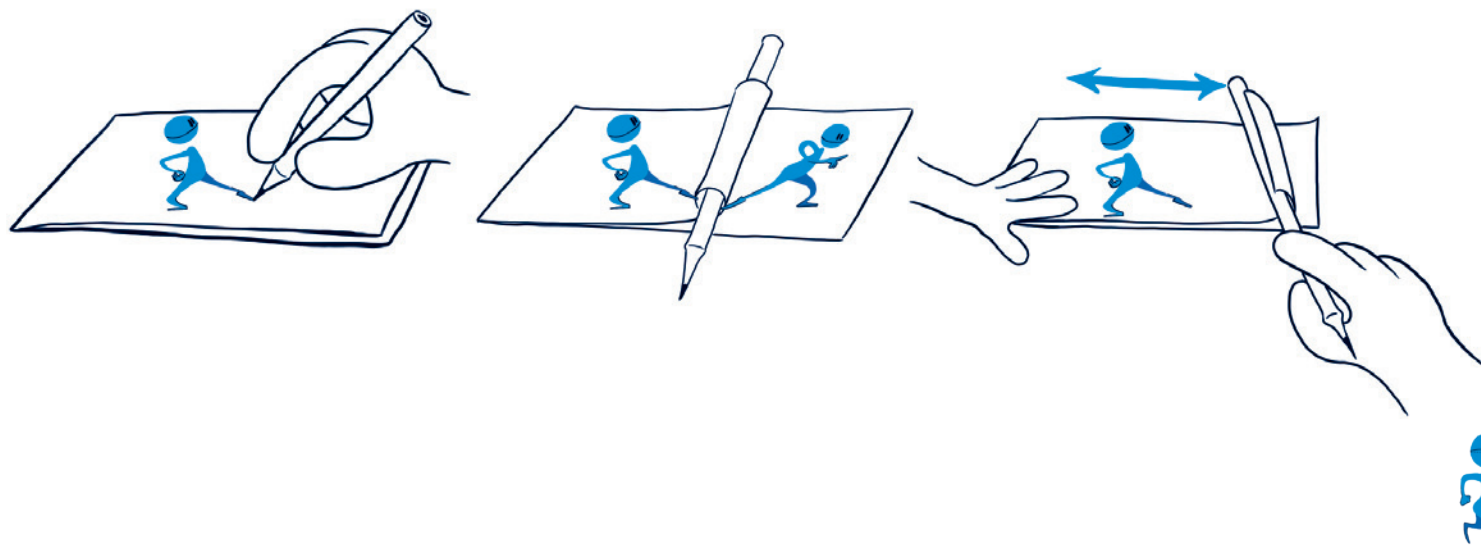
Trak prepognemo na pol, tako da dobimo knjižico z dvema stranema. Knjižico odpremo in na notranjo desno stran lista (rišemo na sredini, tri prste odmaknjeno od notranjega roba in dva prsta od zunanjega) s flomastrom narišemo izbrano žival v prvem položaju. Pobarvamo jo.

Knjižico zapremo, tako da levo prazno stran položimo čez risbo.

S pomočjo obrisov spodnje risbe narišemo še risbo v drugem položaju in jo pobarvamo z enakimi barvami (ob uporabi drugih barv se bo poleg oblike spreminjala tudi barva, kar pa tudi ni napačno).

Zgornji list zavijamo navzven, tako da ga najprej ovijemo okrog lesene palčke, ki jo z lepilom prilepimo na rob lista.

Zaprto knjižico položimo na mizo. Z levo roko držimo knjižico na zapognjenem robu, z drugo primemo leseno palčko in jo hitro premikamo levo in desno, tako da odpiramo in zapiramo prvo stran. Za levičarje pri izdelavi upoštevajte nasprotno strani.





9+



Ombrocinema

Ste se že kdaj peljali mimo ograje in opazovali nenavadni učinek gibanja, valovanja podob za njo? Poigrali se bomo s črtastimi vzorci in ugotovili, kako lahko z njimi ustvarimo učinek gibanja.

► OPIS

To je optična igrača, ki spominja na senčno gledališče. Črne silhuetne risbe na belem papirnatem traku, ki je navit okrog dveh tulcev, prekriva vzorec navpičnih črnih črt. Če vrtimo tulce, da se risbe pomikajo horizontalno, dobimo vtis gibanja. Učinek gibanja lahko ustvarimo tudi s prekrivanjem dveh ali več črtastih vzorcev. Temu rečemo vzorec *moire*. To je sekundarni vzorec, ki se pojavi ob prekrivanju dveh ali več črtastih vzorcev.

► NAMEN

Ob izdelavi te igrače se bomo spoznali z učinkom gibanja s pomočjo črtastih vzorcev in razvijali natančnost pri merjenju.

► CILJI

Otroci spoznavajo:

- potek izdelave optične igrače,
- princip ponavljajočega gibanja s pomočjo črtastih vzorcev,
- učinek moire,
- natančnost in
- »zvezni dogodek«, pri katerem lahko logično predstavimo učinke določenega dejanja ali pojava.

🕒 ČAS: 4 šolske ure

□ MATERIALI IN POTREBŠČINE

Za izdelavo igrače potrebujemo: 1/4 črnega šelešamerja formata A4 (200 g), 2/3 belega pisarniškega papirja formata A4, rezilo, geotrikotnik, črn flomaster, ravnilo in podlago, primerno za rezanje z rezilom.

■ PRIPRAVA

Vsak otrok naj ima pripravljen karton, ki ga izreže iz črnega šelešamerja formata A4, in dva bela trakova – enega za silhuetno risbo in drugega za vzorec.

■ IZDELAVA

Iz črnega šelešamerja formata A4 izrežemo pravokotnik višine 10,5 cm in širine 14,9 cm. V pravokotnik s svinčnikom zarišemo cm širok okvir.

Pravokotnik položimo horizontalno in znotraj okvirja z ravnilom zarišemo navpične črte širine 4 mm, med katerimi so enakomerni 2 mm široki razmiki.

Z rezilom zarežemo po črtah, vendar jih ne izrežemo.

Bel pisarniški papir po dolgem razdelimo na tri enake dele, da dobimo tri trakove širine 7 cm, uporabimo pa dva.

Na prvega bomo narisali silhueto risbo, ki jo bomo na poseben način razstavili v črtast vzorec. Približno na sredino prvega traku s šestilom narišemo krog premera 4 cm. Na isto mesto cm pod sredino zarišemo še en krog istih dimenzij.

Trak z zarisanima krogoma vstavimo med navpične zareze črnega pravokotnika, tako da so ožje zareze pod trakom, širše pa nad njim.

Če se nam papir zatika med zarezi, si pomagamo z ravnilom. Trak namestimo tako, da bosta zarisana kroga na sredini pod črtastim vzorcem.

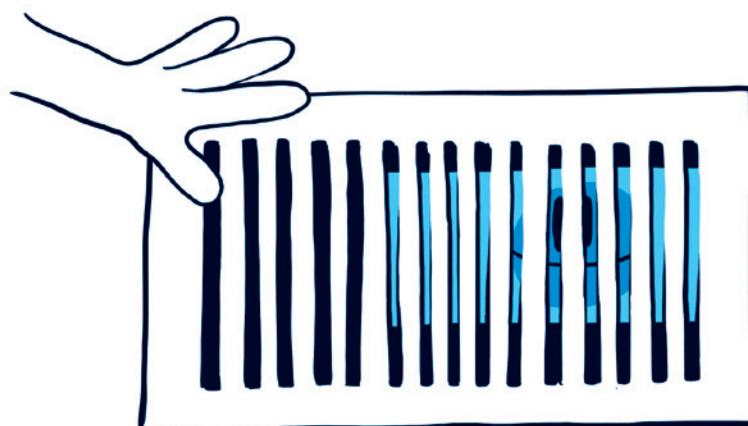
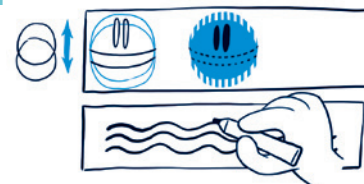
S črnim flomastrom med praznimi zarezi najprej pobarvamo vidni del kroga, ki je višje. Bel trak pomaknemo v desno, da se bo pobarvani krog skril za črne zareze.

Med zarezi pobarvamo še vidni del kroga, ki je nižje.

Trak počasi vlečemo v desno in levo in opazujemo, kaj se dogaja s krogom.

Narišemo še črtast vzorec na drug bel trak. Po dolžini s črnim flomastrom narišemo vzporedne valovite črte.

Trak zapeljemo med zareze črnega pravokotnika enako kot prej. Vlečemo ga levo in desno. Kaj se je zgodilo tokrat?



KOLAŽNA ANIMACIJA (cut-out)

Kolažna animacija je ena od enostavnejših animacijskih tehnik. Za likovno zasnovo uporabimo like, izrezane iz papirja ali drugih ploskovitih materialov (furnir, drevesni listi ...). Pod kamero/fotoaparatom premikamo like, vsak premik pa fotografiramo.

NAPOTKI

Pri pripravi likovne zasnove iz papirja je treba določiti, kateri deli bodo statični in kateri se bodo premikali. Ozadje naredimo tako, da na večjo tršo podlago nalepimo le tiste dele, ki se v našem filmu ne bodo premikali (npr. drevo, hiša ...). Dele, ki se bodo premikali, pa skrbno shranimo, da jih bomo lahko uporabili pri snemanju (npr. drevesni listi, oblaki, sonce ...). Premične elemente na podlago začasno pritrdimo z lepilnimi blazinicami, magnetki ali lepilnim trakom, vendar tako, da jih lahko kasneje pri delu s fotoaparatom snamemo in premaknemo.

Za like in ozadje lahko izberemo rezane ali trgane elemente. Uporabimo lahko različne teksture papirjev oz. drugih ploskovitih materialov (npr. rižev papir, blago, filc, lubje, drevesne liste, fotografije, časopis, revije ...). Teksture na enobarvnem papirju pa izdelamo sami v različnih likovnih tehnikah. Na podlago lahko lepimo npr. žagovino, barvni pesek, gumbe ali druge drobne materiale in s tem ustvarimo likovno zanimivo ozadje. Materiale in način dela izbiramo glede na starostno stopnjo, zahtevnost izdelave in vsebino animacije. Raznovrstnost in dodelanost likovne zasnove pripomore h kakovostnemu končnemu rezultatu.

Izdelava enostavnega lika in osnovno premikanje



Kako v animiranem filmu dosežemo gibanje?

Ste se kdaj vprašali, koliko korakov naredi lik, preden pride z ene strani zaslona na drugo?

► OPIS

Otroci izdelajo lik, ki ga s premikanjem in snemanjem oživijo.

🕒 NAMEN

Otroci spoznajo kolažno animacijo in postopek nastajanja animacije. Lik, ki so ga izdelali, vidijo v gibanju na zaslonu.

➡ CILJI

Otroci spoznavajo:

- osnovna elementa animiranega filma – vizualno zasnovno in gibanje,
- osnovno gibanje in premikanje likov,
- tehnično opremo za zajemanje slike,
- izraze, kot so animacija in animirani film, zaslon, animacijski lik in ozadje, timsko delo in
- »zvezni dogodek«, pri katerem lahko logično predstavimo učinke določenega dejanja ali pojava.

🕒 ČAS: 2 šolski uri

☐ MATERIALI IN POTREBŠČINE

Potrebujemo papir, svinčnike, barvice ali flomastre, škarje.

🖨 TEHNIKA

Snemalna postaja, računalnik.

Število otrok na kamero: štirje otroci – ali pa premikajo in snemajo lik drug za drugim.

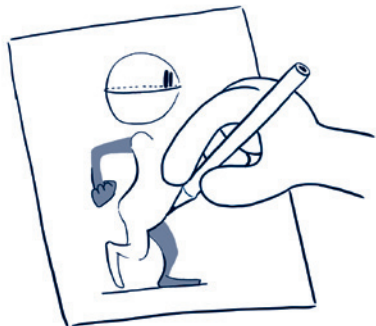
Če otroci snemajo sami, je treba nadzorovati delo s fotoaparatom in računalnikom.

Ker je delo z računalnikom in s programsko opremo zahtevno, ga navadno izvede učitelj, otroci, ki že poznajo delo s programsko opremo za montažo, pa lahko pomagajo pri delu.

■ PRIPRAVA

Pripravimo izbor treh ali štirih kratkih animiranih filmov, ob katerih se lahko pogovarjamo o tehnikah animacije s poudarkom na kolažni animaciji.





■ IZDELAVA

Otroci na papir s flomastri ali barvicami narišejo lik (geometrijski lik, figuro, črko, žival ...). S škarjami izrežejo lik v enem kosu.

Položijo ga na podlago, ki jo nameravajo uporabiti za ozadje. Za podlago lahko uporabijo tudi risbo, kolaž, fotografijo, popisan zvezek, zemljevid ... Podlaga naj bo vsaj trikrat večja od lika, ki ga bomo animirali.

● SNEMANJE

Snemamo pod kamero. Fotoaparatus na stojalu postavimo tako, da snema lik pravokotno na podlago. Po potrebi uredimo nastavitve (vsaka kamera, fotoaparatus in računalniški program ima določene nastavitve, ki jih je treba upoštevati).

Na podlago zarišemo robove vidnega polja objektiva.

Snemati začnemo tako, da postavimo lik na zunanji rob vidnega polja in ga premikamo, dokler ne prestopi roba vidnega polja.

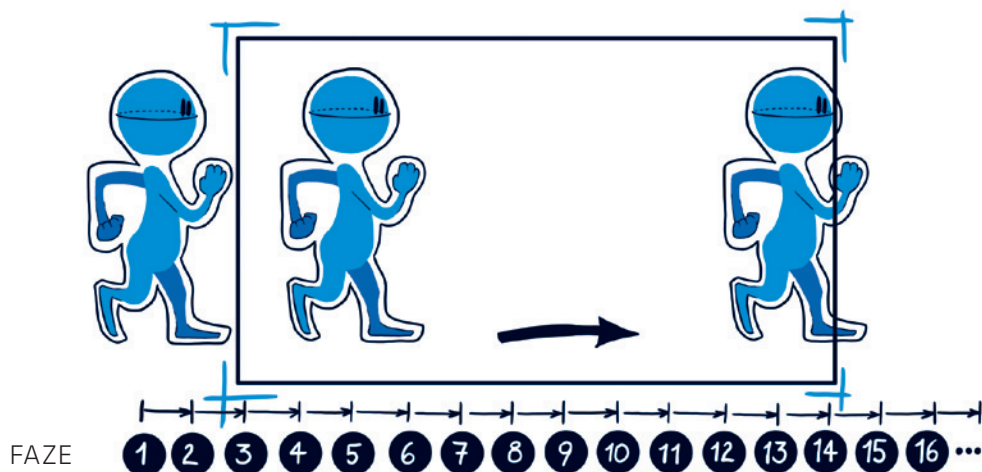
Medtem posnamemo tri fotografije ozadja brez lika.

Nato pride drugi otrok s svojim likom, ki prav tako začne z gibanjem svojega lika na zunanji rob vidnega polja in konča zunaj njega.

Otroke opozorimo, da lik premaknejo, nato pa umaknejo roke, da lahko lik fotografiramo. Sledi premik lika. Opozorimo jih, da je smer gibanja pomembna in da naj lik premikajo vedno v isto smer – torej od leve proti desni, od spodaj navzgor ...

● MONTAŽA

Posnete fotografije prenesemo na računalnik. S pomočjo namenskega programa jih združimo v video datoteko. Animacijo z vsemi fotografijami predvajamo otrokom.



Izdelava enostavnega lika in premikanje sestavljenega lika



Zakaj so v animiranem filmu liki domišljjski ali premorejo nadnaravne moči? Se lahko tudi gibajo drugače kot resnični ljudje?

► OPIS

Otroci na trši papir narišejo in izrežejo lik z rokami in nogami, ločenimi od trupa (kopitljaček). Ude pritrdijo k trupu z razcepki. Nato pod fotoaparatom ali kamero premikajo posamezne ude, da njihov kopitljaček pleše. Manjši otroci se omejijo na 1–2 razcepka (dva premikajoča uda).

🕒 NAMEN

Otroci v delavnici spoznajo gibanje telesa in delovanje sklepov. Spoznajo tudi gibanje v animiranem filmu, ki je lahko drugačno od realnega. Ker ima izdelan lik manj »sklepov«, je bolj okoren, in ker je animiran, so lahko določene poteze karikirane.

🎯 CILJI

Otroci spoznavajo:

- gibanje lika,
- velikost premikov v povezavi s hitrostjo v odnosu do hitrosti giba,³
- tehnično opremo za zajemanje slike,
- izraze, kot so animirani film, zaslon, animacijski lik in ozadje,
- timsko delo ter
- »zvezni dogodek«, pri katerem lahko logično predstavimo učinke določenega dejanja ali pojava.

🕒 ČAS: 2 šolski uri

☐ MATERIALI IN POTREBŠČINE

Potrebujemo trši papir, škarje, razcepke, luknjač, snemalno postajo, računalnik, lepilne blazinice.

📺 TEHNIKA

Snemalna postaja, računalnik.

Število otrok na kamero: največ pet ali pa otroci eden za drugim premikajo in snemajo lik.

■ PRIPRAVA

Z otroki se pogovarjamo o gibanju. Spoznavajo svoje telo, naštejejo možne gibe (hoja, tek, skok, preval ...) in spoznavajo (z)možnosti sklepov. Ugotovijo, da npr. rok ne morejo obrniti na vse strani itn.

3 Glej način snemanja a1 in a2 ter tempiranje na str. 72–73.



■ IZVEDBA

Otroci na trši papir narišejo trup z glavo, dve roki in dve nogi. Ločeno jih izrežejo. Pritrdijo jih z razcepki. Po želji lahko like še pobarvajo ali izrežejo določene elemente (oči, kravata, pas ...). Pod fotoaparatom lik premikajo, tako da pleše. Vsakič, ko lik (nekoliko) premaknejo, ga fotografirajo. Sledijo smeri gibanja.

● SNEMANJE

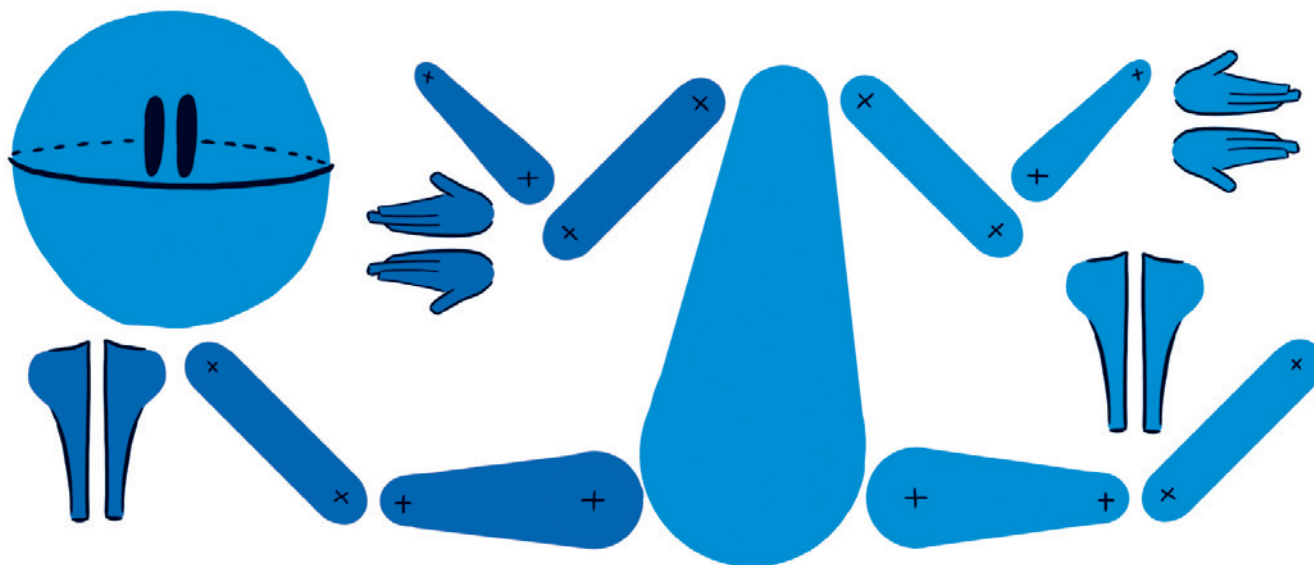
Snemamo pod kamero. Fotoaparat postavimo na stojalo tako, da je objektiv obrnjen navzdol. Lik lahko pritrdimo na podlago z lepilnimi blazinicami.

● MONTAŽA

Posnete fotografije prenesemo na računalnik. S pomočjo namenskega programa jih sestavimo v video zapis. Ko so liki posneti, jih predvajamo in se pogovarjamo o nastalem izdelku.

* OPOMBA

Vzorec in napotki za izdelavo možica se nahajajo v »Prilogi« na koncu priročnika.



Ustvarjanje animiranega filma



Ključni elementi za dober animirani film so zanimiva zgodba ter privlačni vizualna podoba in zvočna podlaga. »Karakter lika« skupaj z zgodbo tvori jedro zgodbe/naracije, vizualna podoba in zvočna podlaga sta namenjeni izpostavitvi karakterja lika in dramskega zapleta zgodbe.

Kako lahko povemo našo zgodbo s sliko? Ali je gledalcu razumljiva?

► OPIS

Otroci izdelajo kratek animirani film na zastavljeno temo. Pri izdelavi se poglobijo v zgodbo, likovno zasnovu in snemanje.

🕒 NAMEN

Otroci spoznajo celovitost animiranega filma in prepletajo različna umetnostna področja.

🎯 CILJI

Otroci spoznavajo:

- posamezne faze animiranega filma,
- uporabo različnih medijev (slika, zvok, zgodba ...),
- ključne elemente filmske govorice, kot so kader, plan, rez, montaža,
- timsko delo in
- »zvezni dogodek«, pri katerem lahko logično predstavimo učinke določenega dejanja ali pojava.

🕒 ČAS: 5 šolskih ur

📦 MATERIALI IN POTREBŠČINE

Barvni papir, risalni list, škarje, lepilo, lepilne blazinice.

🖨️ TEHNIKA

Štiri snemalne postaje, računalnik.

Število otrok na kamero: največ pet.

■ PRIPRAVA

Učitelj določi temo pogovora, npr. »Pri nas doma« – pogovarjamo se o opravilih, o družinskih vlogah in odnosih v gospodinjstvu.

■ IZVEDBA

Uvodno motivacijo namenimo pogovoru o izbrani temi in skupaj zasnujemo preprosto zgodbo. Otroke spodbudimo, da razmislijo, kdo je akter zgodbe, kakšni so njegovi nameni, kaj bo storil, kakšni bodo učinki dejanja, kateri so nujni elementi v prikazani zgodbi, da



bodo akterjevo dejanje in njegovi učinki razumljivi gledalcu, in kaj želimo povedati z zgodbo. Otroke razdelimo v skupine, v katerih se odločijo, kateri kader bodo posneli (skupina si lahko izbere npr. dogajanje v enem od domačih prostorov: kuhinja, dnevna soba, otroška soba, vrt). Otroci v treh sličicah zarišejo zgodboris oz. dogodek. Napišejo seznam, kaj je treba pripraviti, in si razdelijo delo. Razdelimo jim materiale, iz katerih izrežejo elemente za ozadje in lik. Statične prilepijo na risalni list, premične shranijo za kasnejše snemanje. Pripravijo še skupne napise (naslov, avtorji in drugi podatki, ki jih vsebuje špica).

● SNEMANJE

Vsaka skupina ima svojo snemalno postajo. Otroci se organizirajo – določijo snemalca, režiserja, animatorje. Vsaki skupini posebej razložimo, kako naj ravna z opremo, in predstavimo način dela. Skupina dela samostojno pod nadzorom učitelja. Med delom otroke opozarjamo, naj se stojalo, kamera in miza ne premikajo, saj se na končnem posnetku opazi že najmanjši tresljaj.

● MONTAŽA

Ko otroci posnamejo vse fotografije, jih učitelj prenese na računalnik, na katerem bo potekala montaža. Z namensko programsko opremo sličice združimo v video zapis, dodamo jim uvodno in zaključno špico.

✱ OPOMBE

Skupina, ki je snemanje slike končala prej kot druge, se lahko preizkusi še z zvokom. Izbere lahko glasbeno podlago za film. Snamejo jo s spletne baze⁴ (pri tem je treba upoštevati avtorske pravice) ali s pomočjo diktafona posnamejo svojo.



4 Uporabna spletna stran je npr. freesound.org.

Ustvarjanje animiranega filma – poglobljanje v dramaturgijo zgodbe, pripovedovanje s sliko in ustvarjanje zvoka



Katero zgodbo izbrati? Kako jasno povedati zgodbo z animiranim filmom? Kako posneti zvok in ga sinhronizirati s sliko? Kako predstaviti vizualno okolje, v katerem se odvija zgodba?

Kateri so ključni elementi te podobe? S kakšnimi zvoki/šumi lahko opremimo dogajanje?

S kakšno glasbo lahko izpostavimo razpoloženje v zgodbi?

► OPIS

Otroci izdelajo kratek animirani film na izbrano temo. Vsaka skupina lahko ustvari svoj film. Otroci raziskujejo filmsko govorico, dramaturgijo zgodbe, likovno in zvočno zasnovu.

🕒 NAMEN

Otroci razmišljajo o različnih fazah nastajanja animiranega filma.

🎯 CILJI

Otroci spoznavajo:

- podrobnejšo izdelavo likov,
- izdelavo zaključene zgodbe (kratke pripovedi z enim dogodkom),
- pomen kadriranja in planov,
- pripovedovanje s sliko,
- različne vrste zvoka,
- pripravo in snemanje zvoka ter
- timsko delo.

🕒 **ČAS:** 20 šolskih ur – projektno delo, ki se lahko odvije v več tednih ali v strnjem sklopu po štiri ure na dan.

☐ MATERIALI IN POTREBŠČINE

Barvni papir, risalni list za podlago, škarje, lepilo, lepilne blazinice.

📺 TEHNIKA

Štiri snemalne postaje, snemalnik zvoka, računalnik.

Število otrok na kamero: največ pet.

■ PRIPRAVA

Učitelj se z otroki pogovori o izbrani temi. Izbere lahko nekaj animiranih filmov, s pomočjo katerih predstavi povezavo zgodba – slika – zvok. Pogovarja se tudi o načinu pripovedovanja z animiranim filmom (opozori na pomen planov, kadrov, reza, premolka, tišine itn.).



■ IZVEDBA

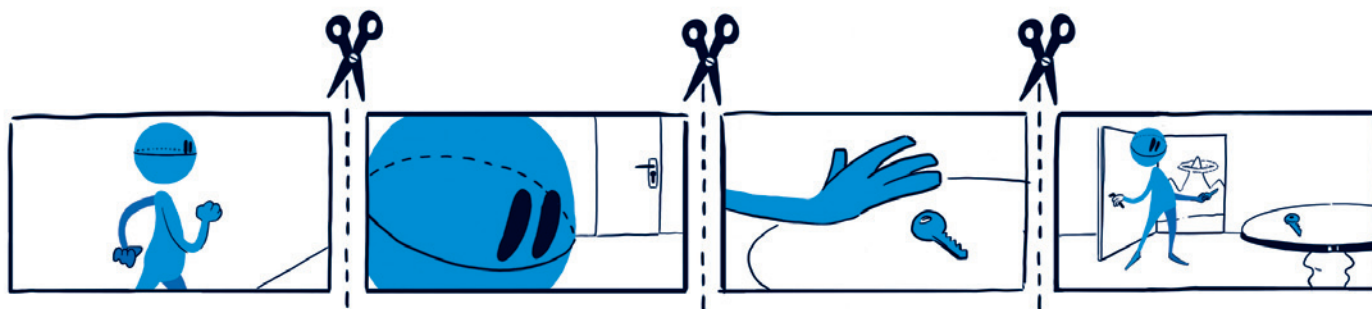
Otroci so razdeljeni v skupine. Določijo, kdo zapisuje, izdelava like, sceno. Pripravijo zgodbo, ki jo zapišejo v snemalno knjigo in zanjo narišejo zgodboris. Ta sestoji iz skic, na katerih prikažejo, kako bo videti kader, ob sličici pa napišejo, kaj se bo tam zgodilo. Natančno zapišejo premike likov in kamere. Sledi izdelovanje likov in scene, nato snemanje slike in zvoka. Otroci naredijo popis šumov in se dogovorijo, kako jih bodo izvedli/posneli. Ko posnamejo vse elemente, tudi napise, ki so jih pripravili, prenesejo sličice v program za montažo.

● SNEMANJE

Otroci snemajo s ptičje perspektive (snemanje pod kamero). Določijo si vloge (snemalec, animatorji itn.). Pripravijo si podlago, ki jo nalepijo na mizo, preostale kose pa postavijo ob snemalni površini. Kadre lahko snemajo v drugačnem vrstnem redu od tistega, v katerem poteka njihova zgodba, saj se vrstni red kasneje uredi z montažo. To je pomembno predvsem takrat, ko npr. v splošni plan vstavimo detajl, s katerim želimo nekaj poudariti. Otroci posnamejo tudi zvok.

● MONTAŽA

Otroci posnete fotografije in zvočne zapise prenesejo na računalnik, na katerem bodo montirali. Otroci, ki že obvladajo namensko programsko opremo za video montažo, lahko poskusijo samostojno zmontirati sliko in zvok.



Poudarek na montaži – manipulacija slike in video zapisa



Montaža ustvari časovni potek zgodbe, ki je v filmu lahko drugačen kot linearni čas realnega dogodka. Z različnimi pripovednimi tehnikami lahko proizvedemo zanimive učinke. **Ali montaža lahko izboljša posnete fotografije? Kaj dosežemo z rezi in sinhronizacijo zvoka?**

► OPIS

Otroci se lahko lotijo bolj samostojnega dela z računalnikom in s programsko opremo. Posnamejo lahko preprosto animacijo – npr. gibanje kopitljačka. V programu za montažo spoznajo različne video efekte in možnosti manipulacije s sliko. Kadre povečujejo, spoznavajo prelive med njimi ipd. Samostojno pripravijo in zmontirajo zvok.

► NAMEN

Otrokom predstaviti možnosti video montaže in spoznavanje filmskih izraznih sredstev.

► CILJI

Otroci spoznavajo:

- zajemanje slike in zvoka,
- izvedbo video montaže (samostojno ali v dvojicah),
- možnosti manipulacije s fotografijo in video zapisom,
- filmski čas v animaciji,
- ključne elemente filmske govorice, kot so karakter, dogodek, plan, snemalni kot, premor v sliki, vrste zvoka (dialog, šum, glasba, pomen tišine), montaža in
- timsko delo.

🕒 **ČAS:** 10 šolskih ur – projektno delo, ki se lahko odvije v več tednih ali v strnjem sklopu po dve uri na dan.

☐ MATERIALI IN POTREBŠČINE

Papir, trši papir, lepilne blazinice, razcepki, škarje, flomastri.

☐ TEHNIKA

Snemalna postaja, računalnik.

■ PRIPRAVA

Učitelj podrobneje spozna programe za foto in video montažo in se odloči za posamezne poudarke, ki jih bo predstavil otrokom – npr. vnos slik na časovnico, manipulacija z dolžino slike, spreminjanje velikosti slike, rez, manipulacija z barvo, premor, napisi.



Zvok je integralni element filma, ki skupaj z montažo narekuje ritem filma.

■ IZVEDBA

Otroci izdelajo preprost lik. Posnamejo njegovo premikanje sličice za sličico za npr. minutno animacijo. Fotografije prenesejo v računalnik za montažo. Spoznajo programsko opremo za video montažo.

● SNEMANJE

Otroci posnamejo lik in njegovo gibanje pod kamero. Za bolj kontrastno fotografijo lahko snemajo na svetlobni tabli.

● MONTAŽA

V programu za video montažo prenesejo fotografije na časovnico. Fotografijam določijo dolžino trajanja, tako da bo gib deloval kot neprekinjen. Eksperimentirajo lahko s hitrostjo predvajanja slike. Kadre lahko povečujejo in s tem izpostavljajo detajle posameznega uda ali poudarijo mimiko obraza. Spreminjajo lahko barvo posamezne sličice ali kadra. Otroci naredijo video.



ANIMIRANJE PLASTELINA IN USTVARJANJE LUTKOVNEGA ANIMIRANEGA FILMA

Geometrijska telesa oživijo

3+



Kako plastelin pred kamero oživi?

Kako spremenimo rdečo kroglico plastelina v modro?

Katera geometrijska telesa poznamo?

► OPIS

V tehniki animacije s plastelinom bomo kroglico iz plastelina izbrane barve s postopkom slikanja sličice za sličico spremenili v drugo barvo. Za delavnico bomo uporabili različne barve plastelina. Otroci si izberejo svojo najljubšo barvo in iz nje ustvarijo kroglice za slikanje pred kamero ter jih animirajo. Poleg spoznavanja osnov animiranega filma se bodo seznanili s plastelinom, različnimi barvami in geometrijskimi telesi. Pogovarjamo se, kako animiramo plastelin sličico za sličico, kakšne barve in kakšna geometrijska telesa poznamo.

🎯 NAMEN

Seznanjanje s procesom nastajanja animiranega filma sličica za sličico, ki temelji na spoznavanju geometrijskih teles s pomočjo različnih barv.

➡ CILJI

Otroci spoznavajo:

- osnove animiranega filma v tehniki plastelin,
- geometrijska telesa ter
- timsko delo.

🕒 ČAS: 2 šolski uri

📦 MATERIALI IN POTREBŠČINE

Papir formata A0 ali A1, plastelin v različnih barvah, lepilni trak.

🖨 TEHNIKA

Računalnik, program za zajemanje slike, spletna kamera ali fotoaparatus, stativ, luči. Število otrok na kamero: največ deset.

🏠 IZDELAVA

Prvo uro pripravimo prostor. Otroci izdelajo kroglice ali geometrijska telesa. Vsak otrok si izbere svojo najljubšo barvo plastelina in iz izbrane barve plastelina izdelava sedem različno velikih kroglic. Pazimo, da imajo otroci različne barvne kroglice. Premeri



kroglic: 3 cm, 2,5 cm, 2 cm, 1,5 cm, 1cm, 0,5 cm, 0,2 cm.
Drugo uro animiramo in snemamo sličico za sličico.

● SNEMANJE

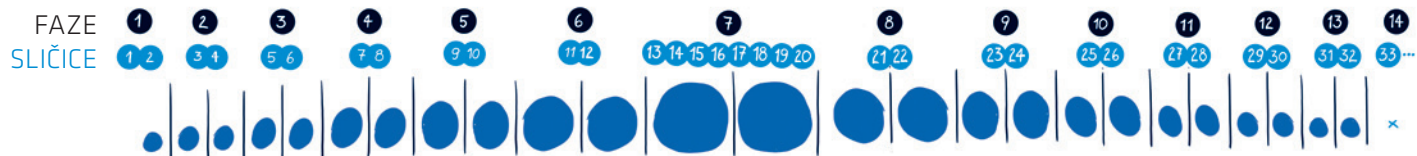
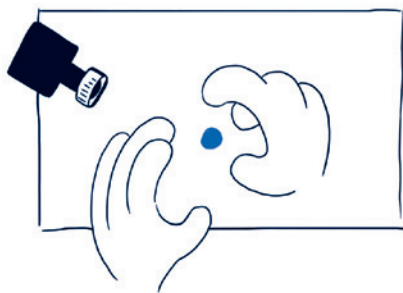
Otroci z učiteljevo pomočjo snemajo 25 sličic na sekundo v resoluciji 1920 x 1080 (veliki HD) ali 1280 x 720 (mali HD). Animiramo pred kamero v načinu dveh sličic (a 2). Posnamejo šest sličic belega ozadja. V posnetek vstavijo najmanjšo kroglico na mesto, ki smo ga označili s svinčnikom.

Posnamemo dve sličici. Iz posnetka odvezamemo najmanjšo kroglico in na isto mesto vstavimo kroglico naslednje velikosti iste barve. Posnamemo dve sličici. Tako nadaljujemo do največje kroglice. Z vsako kroglico posnamemo dve sličici. Z največjo kroglico posnamemo devet sličic.

Nato animiramo kroglico v obratni smeri. Z vsako kroglico posnamemo dve sličici. Posnamemo šest sličic belega ozadja. Na mesto, kjer je bila prej kroglica določene barve, vstavimo v posnetek najmanjšo kroglico druge barve. Ponovimo celoten postopek.

* OPOMBE

Otroci lahko izdelajo kroglice poljubnih velikosti in jih animirajo. Če želimo doseči počasnejše premikanje, naredimo več kroglic (tako ustvarimo več faz). Če želimo doseči hitrejše premikanje, naredimo manj kroglic (tako ustvarimo manj faz). Za bolj dinamičen posnetek kroglico plastelina na vsaki dve sličici rahlo premaknemo z leve proti desni. V tem primeru mora biti posnetek nastavljen za širši filmski plan, da ne izgubimo kroglice prehitro s posnetka. Če kroglica izgine s posnetka, jo ponovno animiramo z leve strani. Delavnico lahko spremenimo z drugim geometrijskim telesom, npr. iz kvadrata v trikotnik.





Črka postane beseda

6+

**Kako spremeniti črko iz plastelina v besedo? Katere črke so v abecedi?
Katere besede se navezujejo na prvo črko?**

► OPIS

V animacijski tehniki s plastelinom bomo črko iz plastelina spremenili v predmet ali stvar s postopkom slikanja sličica za sličico. Uporabili bomo različne črke. Otroci izžrebajo svojo črko in si zamislijo besedo, ki se začne s to črko. Poleg spoznavanja osnov animiranega filma se seznanjajo tudi s plastelinom, črkami, besedami v maternem ali tujem jeziku. Pogovarjamo se, katere besede lahko ustvarimo iz ene črke in kako se lahko nadaljuje zgodba te besede.

🕒 NAMEN

Seznanjanje s procesom nastajanja animiranega filma sličica za sličico, ki temelji na spoznavanju črk, besed in ustvarjanju animirane sekvence.

🎯 CILJI

Otroci spoznavajo:

- osnove animiranega filma v tehniki plastelin,
- postopek snemanja sličice za sličico,
- timsko delo,
- učenje slovenskih in tujih besed s pomočjo ustvarjanja animiranega filma ter
- »zvezni dogodek«, pri katerem lahko logično predstavimo učinke določenega dejanja ali pojava.

🕒 ČAS: 5 ur, razdeljenih na več dni.

📦 MATERIALI IN POTREBŠČINE

Papir formatov A0 in A4, plastelin v različnih barvah, lepilni trak, barvice.

🖥️ TEHNIKA

Računalnik, program za zajemanje slike, spletna kamera ali fotoaparat, stativ, luč.
Število otrok na eno kamero: največ devet.

📌 IZVEDBA

Prvo uro z žrebanjem razdelimo črke med otroke. Otroci si zamislijo besedo glede na izžrebano črko. Besedo zapišejo na papir in narišejo njen pomen z barvo, ki so jo izbrali. Drugo uro otroci predstavijo svojo črko in besedo. Na podlagi izbrane besede razvijajo svojo zgodbo.

Tretjo uro iz plastelina izdelajo vse črke izbrane besede.

Četrto in peto uro animirajo sličico za sličico. Vsak otrok si izbere barvo plastelina, iz



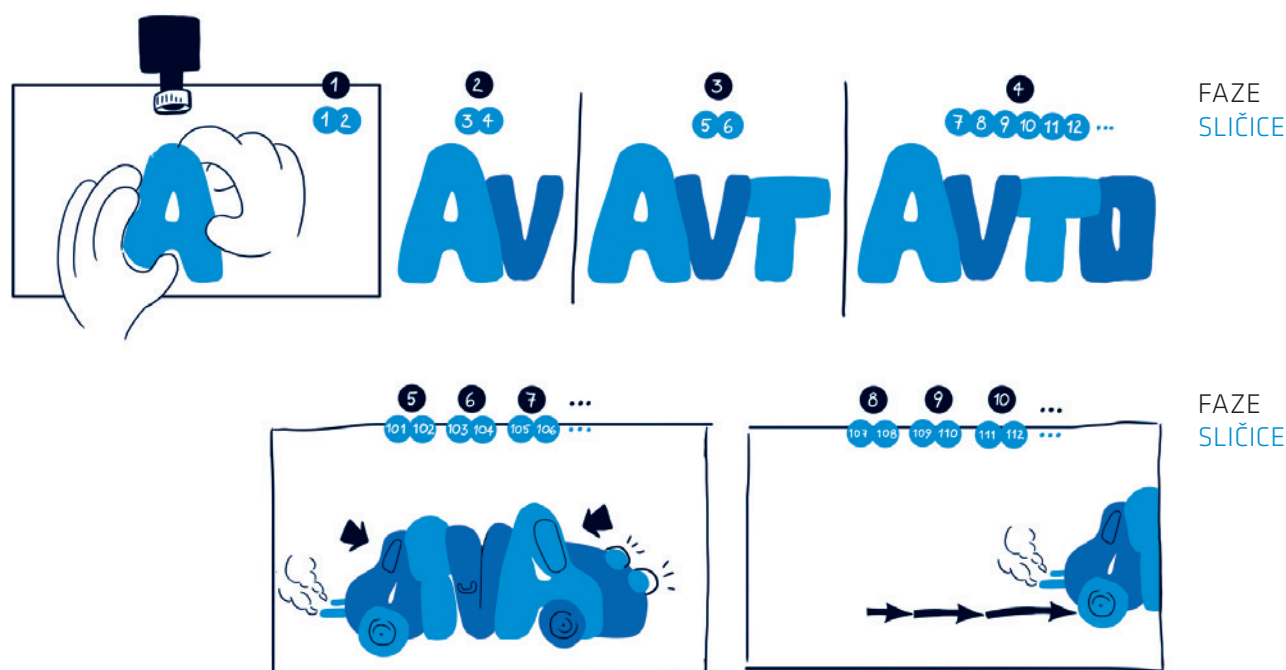
katerega bo izdelal pomen besede. Nato izdela vse črke v izbrani besedi. Osnovna, prva črka naj bo velika največ 5 x 5 cm. Druge črke v besedi naj bodo manjše. Večje bodo črke, več plastelina boste potrebovali.

● SNEMANJE

Snemamo 25 sličic na sekundo v resoluciji 1920 x 1080 (veliki HD) ali 1280 x 720 (mali HD). Animiramo pod kamero v načinu dveh sličic (a 2). Posnamemo devet sličic belega ozadja. V posnetek na levo stran vstavimo prvo črko v besedi. Posnamemo 35 sličic. Dodamo naslednjo črko v besedi in z njo posnamemo dve sličici, enako storimo z drugimi črkami.

Ko sestavimo izbrano besedo, posnamemo sto sličic. Črke začnemo premikati drugo proti drugi, vsak premik (fazo) posnamemo v dveh sličicah. Naredimo vsaj dvajset premikov (faz), da ustvarimo izbrani predmet ali stvar. Ko ustvarimo predmet, ki pomeni besedo, ga animiramo iz posnetka, da dobimo belo ozadje. Za lepšo animacijo naredimo več sličic. Za vsak premik potrebujemo dve sličici. Posnamemo devet sličic belega ozadja. Postopek ponovimo z naslednjo črko in besedo. Ko animiramo besedo v obliko, si pomagamo z risbo, ki smo jo narisali.

V primeru, da želimo počasnejše premikanje, delamo manjše premike (tako ustvarimo manj faz). Če želimo doseči hitrejše premikanje, naredimo večje premike (tako ustvarimo več faz). Na delavnici lahko sestavljamo tudi tuje besede. Animirani sekvenci lahko dodamo tudi govor in zvočne efekte.



Animirana sekvenca iz plastelina v treh posnetkih

6+



Kakšne dogodke iz zgodovine ali naravne pojave poznamo in jih lahko animiramo? Kateri liki naj nastopajo v zgodbi? Kako izdelamo like in ozadja?

Pogovarjamo se o pomenu zgodbe, orisu kratkega prizora, o zgodborisu idr.

► OPIS

V skupinah po šest otrok ustvarjamo animirano sekvenco v treh posnetkih. Otroci si zamislijo zgodbo o znanem dogodku ali pojavu. Narišejo likovno zasnovo za ozadje in like ter ustvarijo zgodboris v treh posnetkih. Iz likovne zasnove izdelajo like iz plastelina in ozadja iz kolaž papirja. Snemamo sličico za sličico v načinu dveh sličic. Posnetemu materialu dodamo zvok.

🎯 NAMEN

Seznanjanje z nastajanjem animiranega filma sličica za sličico, ki temelji na preprosti zgodbi, lahko jo tudi medpredmetno povežemo z zgodovino, geografijo ali biologijo.

🎯 CILJI

Otroci spoznajo:

- osnove animiranega filma,
- postopek snemanja sličice za sličico,
- zahtevnejša znanja animiranega filma v tehniki plastelin,
- timsko delo ter
- »zvezni dogodek«, pri katerem lahko logično predstavimo učinke določenega dejanja ali pojava.

🕒 ČAS: 15–20 ur, razdeljenih na več dni.

☐ MATERIALI IN POTREBŠČINE

Ozadja različnih barv, kolaž papir, plastelin v različnih barvah, lepilni trak, papir formata A4, barvice.

🖥️ TEHNIKA

Računalnik, program za zajemanje slike, spletna kamera ali fotoaparat, stativ, luč. Število otrok na kamero: največ šest.

■ IZVEDBA

Otroke razdelimo v skupine; v skupini je do šest otrok.

V prvih dveh urah si otroci zamislijo kratko zgodbo (ki naj ne bo daljša od zapisa na četrt strani lista A4). Pri zgodbi izhajamo iz geografije, zgodovinskega dogodka ali



naravnega pojava. Ne zamislimo si zgodbe s preveč liki, saj ne bo dovolj časa za izdelavo.

Tretjo in četrto uro na podlagi zgodbe otroci narišejo likovno zasnovo za ozadje in like. Peto in šesto uro na podlagi likovne zasnove in zgodbe narišemo zgodboris v treh posnetkih. Za vsak posnetek z merilcem časa določimo trajanje posnetka in ga zapišemo nad risbo posnetka.

Sedmo, osmo, deveto in deseto uro izdelamo like iz plastelina za snemanje pod kamero in ozadja iz kolaža papirja.

Deset ur je namenjenih animiranju in postprodukciji slike in zvoka.

● SNEMANJE

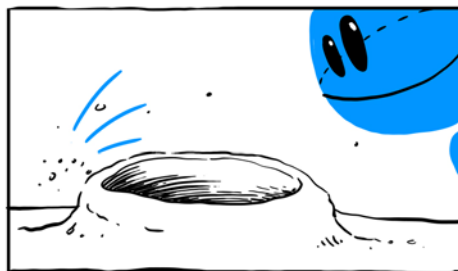
Snemamo 25 sličic na sekundo v resoluciji 1920 x 1080 (veliki HD) ali 1280 x 720 (mali HD). Animiramo pod kamero v načinu ene (a 1) in dveh sličic (a 2). Snemanje in posamezne premike likov določimo na podlagi zgodbe, likovne zasnove in zgodborisa.

✱ OPOMBE

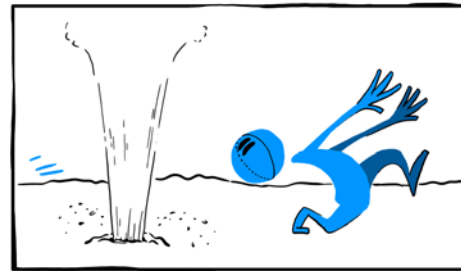
Zgodba je lahko tudi avtorska. Paziti je treba na velikost ozadja in likov, da ti ne bodo preveliki ali premajhni. Zgodboris nam omogoča, da si vnaprej zamislimo velikost likov glede na ozadje – to je zelo pomembna faza pri animiranem filmu.



KADER 1 SLIKA 1/1 ČAS: 5 s



KADER 2 SLIKA 1/1 ČAS: 7 s



KADER 3 SLIKA 1/1 ČAS: 3 s

Animirani film v tehniki plastelin ali lutka

10+



Kakšne zgodbe so nam najbližje? Kateri in kakšni liki naj nastopajo v zgodbi? Kako izdelamo like in ozadja?

► OPIS

Delavnica poteka v skupinah od šest do deset otrok – odvisno od njihove starosti. Skupina z združenimi močmi ustvari animirani film od ideje do postprodukcije zvoka. Otroci si zamislijo zgodbo, ki je lahko avtorska ali adaptacija že obstoječega dela. **V tem primeru je treba upoštevati avtorske pravice.**

Otroci narišejo likovno zasnovo za ozadje in like ter ustvarijo zgodboris. Na podlagi likovne zasnove izdelamo like iz plastelina ali druge gnetljive mase. Snemamo in animiramo pod kamero ali pred njo. Animirani film zmontiramo, dodamo zvočne efekte in ustvarimo špico filma.

► NAMEN

Seznanjanje s procesom nastajanja animiranega filma sličica za sličico, ki temelji na preprosti avtorski zgodbi ali adaptaciji in možnosti medpredmetnega povezovanja slovenskega jezika, zgodovine, geografije in/ali biologije.

► CILJI

Otroci spoznajo:

- animirani film kot umetniško zvrst,
- ustvarjanje scenarija in zgodbe,
- ustvarjanje zgodborisa,
- izdelovanje likov,
- animiranje,
- filmsko govorico,
- montažo,
- timsko delo ter
- »zvezni dogodek«, pri katerem lahko logično predstavimo učinke določenega dejanja ali pojava.

🕒 ČAS: 42–72 ur, razdeljenih na več dni od 5–9 ur na dan.

☐ MATERIALI IN POTREBŠČINE

Ozadja različnih barv, kolaž papir, plastelin v različnih barvah, lepilni trak, papir formata A4, barvice, orodje, žica, različna lepila, les, stiropor, pena, tekstil.

☐ TEHNIKA

Računalnik, program za zajemanje slike, spletna kamera ali fotoaparat, stativ, luči. Število otrok na kamero oziroma film: šest do deset otrok.



■ IZVEDBA

Otroke razdelimo v skupine. V skupini je šest do deset otrok.

Prvi dan si otroci zamislijo kratko zgodbo. Pri zgodbi izhajamo iz stvarnih okoliščin ali že napisane zgodbe.

Drugi dan na podlagi zgodbe narišejo likovno zasnovo za ozadje, scenografijo in like ter ustvarijo zgodboris.

Tretji in četrti dan na podlagi likovne zasnove in zgodborisa izdelajo like, rekvizite in ozadja za snemanje pod kamero ali pred njo – skratka vsa ozadja.

Peti, šesti in sedmi dan otroci v skupinah animirajo film.

Osmi dan naredimo postprodukcijo slike in zvoka.

● SNEMANJE

Snemamo 25 sličic na sekundo v resoluciji 1920 x 1080 (veliki HD) ali 1280 x 720 (mali HD). Animiramo pod kamero v načinu ene (a 1) in dveh sličic (a 2). Snemanje in posamezne premike likov določimo na podlagi zgodbe, likovne zasnove in zgodborisa.



TEHNIKA PIKSILACIJA

»Enak in isti« na drugačen način

3+

Kako oživimo vsakdanje predmete? Imamo lahko vsi enako obleko? Smo lahko vsi naenkrat oblečeni v isti pulover? Je lahko isti predmet hkrati moj in tvoj?

► OPIS

V tehniki piksilacije bomo s postopkom snemanja sličice za sličico animirali predmet in otroke. Za delavnico bomo potrebovali vsakdanji predmet, po možnosti tudi najljubše predmete vseh otrok. Otroci se s pedagogom pogovarjajo o pojmihi isti – enak in moje – tvoje. Potem z njegovo pomočjo izberejo predmet za slikanje pred fotoaparatom oz. spletno kamero. Snemajo sličico za sličico otroka s predmetom, pri čemer se pri vsaki sliki zamenja otrok, predmet pa ostaja na istem mestu. Število otrok na kamero: neomejeno (slika pedagog ali otroci drug za drugim).

► NAMEN

Seznanjanje s procesom nastajanja animiranega filma sličica za sličico, pri katerem si med animiranjem delimo vsakdanji predmet.

➔ CILJI

Otroci spoznavajo:

- osnove animiranega filma v tehniki piksilacije,
- pojme v povezavi z lastnino, drugačen pogled na lastnino prek animiranega filma,
- drugačen pogled na igralce v filmu,
- timsko delo ter
- »zvezni dogodek«, pri katerem lahko logično predstavimo učinke določenega dejanja ali pojava.

🕒 ČAS: 2 uri

☐ MATERIALI IN POTREBŠČINE

Vsakdanji predmet ali oblačilo, preprosto ozadje za animacijo (del prostora ali večja enobarbna površina) v načinu ene (a 1) ali dveh sličic (a 2).



Priporočila

Za lažjo izbiro idej je priporočljiv ogled končanih filmčkov drugih otrok ali filmčkov, ki so na voljo na spletu.

Pozornost namenimo tudi tehničnim ali animatorskim napakam, ki jih lahko opazimo v teh posnetkih. To so lahko premiki kamere (skoraj vedno nepredvideni), preveliki premiki igralca ali predmeta med fazami (animacija teče prehitro) ali pa se preveč različnih dogajanj odvija naenkrat. Vse tovrstne napake otežijo razumevanje ideje filma, zaradi česar bo film gledalcem manj všeč.

Priporočila veljajo za vse animirane tehnike



▣ TEHNIKA

Fotoaparati, fotografski stativi/miza, priporočeno: zunanji sprožilec za fotoaparati ali računalnik, program za zajemanje slike, spletna kamera, fotografski stativ/miza.

■ IZVEDBA

V prvi polovici prve ure pripravimo prostor in se pogovarjamo o vsakdanjih predmetih in lastnini. Izberemo predmet za snemanje. To je lahko pulover, klobuk, najljubša otrokova igrača, puščica, žoga, torba idr. Drugo polovico ure snemamo sličico za sličico.

Na začetku druge ure si ogledamo posnetek. Sedaj vsak otrok izbere najljubši predmet. Izberemo npr. kos oblačila, ki si ga bodo otroci izmenjevali za posnetek. Po potrebi prilagodimo postavitev. Sličico za sličico snemamo tako, da oblačilo in otrok ostajata v enaki pozi, najljubši predmet pa se menja.

ln še izziv, če dopušča čas: v tretji posnetek lahko dodamo premikanje predmeta med posnetkom (predmet spet ostaja isti).

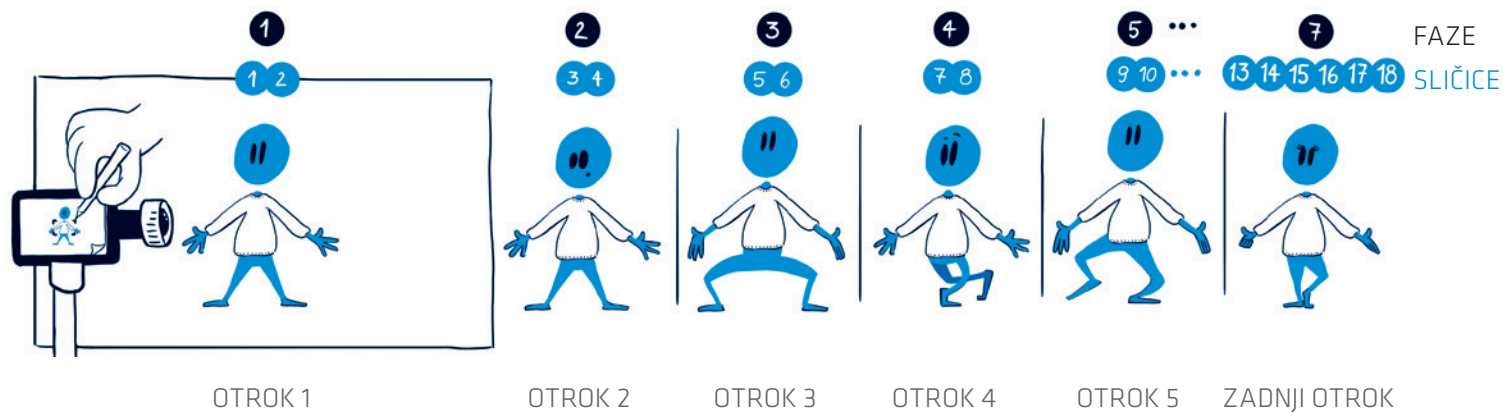
● SNEMANJE

Snemamo 25 sličic na sekundo v resoluciji 1920 x 1080 (veliki HD) ali 1280 x 720 (mali HD). Animiramo pred kamero v načinu dveh sličic. Snemamo tako, da za vsako sliko postavimo v kader novega otroka (»igralca«) in ga oblečemo (mu damo v roke izbrani predmet). Usmerimo ga tako, da predmet postavi na isto mesto kot na prejšnji sliki. S pomočjo prvega »igralca« (otroka) izberemo mesto znotraj kadra, kjer bo predmet/oblačilo. Po potrebi ga na posnetku označimo. Posnamemo 6–12 enakih sličic praznega ozadja – ali s predmetom (brez otroka) na predvidenem mestu kot bo med posnetkom ali s prvim otrokom in predmetom skupaj. V posnetek postavimo novega otroka, mu oblečemo izbrani predmet. Postavimo ga tako, da sta predmet in otrok na istem mestu posnetka v enakem položaju kot na prejšnjem. Posnamemo dve sličici. V posnetek postavimo novega otroka, mu oblečemo/predamo izbrani predmet. Posnamemo dve sličici. Tako nadaljujemo do zadnjega otroka. Z zadnjim posnamemo 6–12 enakih sličic ali več sličic zaključnega dejanja.

✱ OPOMBE

Fotografiramo tako, da je v kadru samo en otrok. Otroci lahko sami fotografirajo, če jih postavimo v vrsto – tako da snemalec (tisti, ki fotografira) potem zamenja igralca (otroka, ki je bil na posnetku pred njim). Če izdelamo več različnih posnetkov z enakim ozadjem ali enakim predmetom, lahko izkoristimo začetek in konec za povezovanje posnetkov med seboj (npr. zaključno dejanje posnetka je lahko odhod otroka iz kadra, del uvodnega pa prihod drugega otroka z novim predmetom). Mesto znotraj kadra, kjer se bo nahajal predmet/oblačilo, lahko označimo kar na zaslonu fotoaparata/računalnika. Lahko ga prelepimo s folijo in rišemo prek nje ali pa za to uporabimo ustrezno orodje iz računalniškega programa. Mogoče je tudi fotografiranje ene sličice na otroka, vendar bo v tem primeru animacija po vsej verjetnosti tekla prehitro (naknadno podvajanje sličic je sicer lahko zadovoljiva rešitev, bo pa animacija zato malo manj tekoča). Če želimo doseči počasnejše premikanje, naredimo več posnetkov istega otroka (več faz). Če se predmet v posnetku premika, pri tem pazimo, da ga premaknemo za vsako sliko (tudi v rokah istega otroka). Za bolj dinamičen posnetek lahko premikamo

predmet v posnetku. V tem primeru si vnaprej zamislimo (označimo) pot, ki jo bo predmet opravil v celotnem posnetku. Delavnico lahko naredimo s spreminjanjem geometrijskega telesa. Primer: iz kvadrata v trikotnik.





6+

Skupinska piksilacija in animirano računanje

Lahko snemamo tudi s fotoaparatom?

S pomočjo animacije se lahko premikamo na nenavaden, čaroben način. Z animacijo lahko lažje računamo in postanemo celo številke v računih.

► OPIS

V tehniki piksilacije bomo s postopkom snemanja sličice za sličico animirali vsakdanji predmet in otroke. Za delavnico bomo potrebovali velike matematične simbole (iz papirja, stiropora itd.) ter po nekaj kosov enobarvnih majic/kolažev v treh različnih živih barvah. Otroci se z učiteljem pogovarjajo, kako računamo. Zatem skupaj izberejo preprost račun, katerega rezultat je število otrok v razredu (npr. $3 + 5 + 10 = 18$). Pedagog določi barvo posamezne skupine otrok, ki predstavlja število. Zatem na tablo narišejo faze, kako se dodajajo posamezne vrednosti do rezultata (npr. z barvnimi pikami ali krogi). V tem kontekstu omeni tudi animirani film, ki ga s podobnim procesom snemamo sličico za sličico. Otroci snemajo animirani film sličica za sličico. Število otrok na kamero: neomejeno (slika pedagog ali otroci drug za drugim).

► NAMEN

Seznanjanje s procesom nastajanja animiranega filma sličica za sličico, pri čemer s pomočjo svojega telesa spoznamo računanje.

⇒ CILJI

Otroci spoznavajo:

- osnove animiranega filma v tehniki piksilacije,
- osnovne pojme filma in animiranega filma: kader, posnetek, snemanje slika za sliko,
- računske pojme,
- odnos do animatorske umetnosti,
- timsko delo ter
- »zvezni dogodek«, pri katerem lahko logično predstavimo učinke določenega dejanja ali pojava.

🕒 ČAS: 2 uri

☐ MATERIALI IN POTREBŠČINE

Po nekaj kosov enobarvnih majic/kolažev v treh različnih živih barvah, veliki matematični simboli (papir, stiropor itd.) ali material za pripravo med uro.

TEHNIKA

Fotoaparat, fotografski stativ/miza, priporočeno: zunanji sprožilec za fotoaparat *ali* računalnik, program za zajemanje slike, spletna kamera, fotografski stativ/miza.

IZVEDBA

Prva polovica ure: pripravimo prostor in se pogovarjamo o tem, kako nastane animirani film, kakšne in katere filme poznajo, zakaj se animirani film fotografira in v čem se razlikuje od igranega filma. Nato se pogovarjamo o tem, kako računamo. Na tablo napišemo preprost račun, rezultat je število otrok v razredu (npr. $3 + 5 + 10 = 18$). Pogovarjamo se o procesu in delovanju tega računa in na tablo narišemo faze, kako se dodajajo vrednosti do rezultata (barvne pike ali krogi itd.).

Če imamo dve šolski uri, potem v drugi polovici prve ure omenimo tudi animirani film, ki ga s podobnim procesom snemamo sličico za sličico. Vse otroke postavimo pred fotoaparat, kot bi delali skupinsko fotografijo razreda. Snemamo sličico za sličico: na vsaki sliki eden od otrok stopi iz skupine in z učiteljevo pomočjo posname fazo (dve enaki sliki). Potem se vrne v skupino, naslednji otrok pa posname fazo.

SNEMANJE

Snemamo 25 sličic na sekundo v resoluciji 1920 x 1080 (veliki HD) ali 1280 x 720 (mali HD). Animiramo pred kamero v načinu dveh sličic. Snemamo tako, da za vsako sliko postavimo v kader novega otroka in mu damo v roke izbrani predmet. Predmet naj drži ali postavi na enako mesto kot na prejšnji sliki. S pomočjo celotne skupine otrok določimo kader in postavitev, ki bo pomenila končno fazo filma. Medtem se lahko pogovarjamo o »kadriranju« in drugih filmskih izrazih. Posnamemo 6–12 enakih sličic praznega ozadja ali s prvo fazo filma. V posnetek postavimo ali odvzamemo novega otroka in tako pripravimo novo fazo filma. Pazimo, da vse, kar se »ne animira«, ohranja približno enak položaj kot pri prejšnji fazi. H kameri povabimo otroka, ki bo na vrsti. Posnamemo dve sličici. Preidemo k drugi fazi. Posnamemo dve sličici. Tako nadaljujemo do zadnje sličice. Z zadnjo fazo posnamemo 6–12 enakih sličic ali več sličic zaključnega dejanja.

OPOMBE

Če čas dopušča, lahko posnamemo še kompleksnejšo skupinsko animacijo, pri kateri menjamo tudi pozicijo otrok (recimo, da vsak tretji počepne za eno fazo). V polovici ure si nato ogledamo animirani film, ki smo ga posneli. Ponovno si ogledamo skico na tabli in se pogovarjamo, kako bi lahko postali del računa, ki smo ga narisali. Dopišemo ime vsakega otroka ob barvni piki, ki je del »narisane rezultata« našega računa. Pokažemo velike računske simbole ali jih po potrebi izdelamo. Otrokom oblečemo barvne majice in jih drugega za drugim postavljamo v kader (kot bi šteli). Otroka, ki mora naslednji v kader, pomaga pri slikanju, potem se pridruži preostalim otrokom. Medtem lahko v filmu pokažemo računske simbole na več načinov, npr. otroci ostanejo v kadru ali simbol stoji samostojno znotraj kadra. V vsakem primeru moramo posneti več zaporednih faz simbola. Potem »štejemo« naslednjo barvo otrok in na koncu še rezultat računa. Pred koncem ure si skupaj ogledamo animirani film računa. Pogovarjamo se o delovanju računa in animaciji.

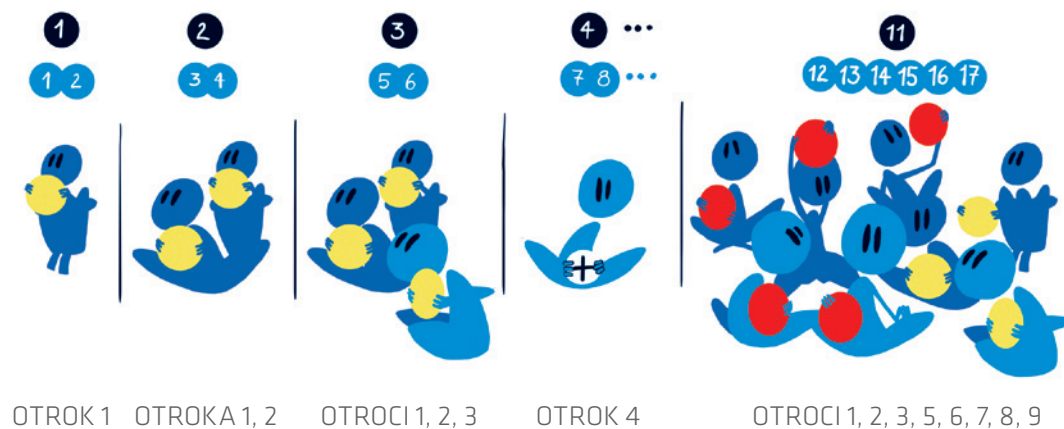
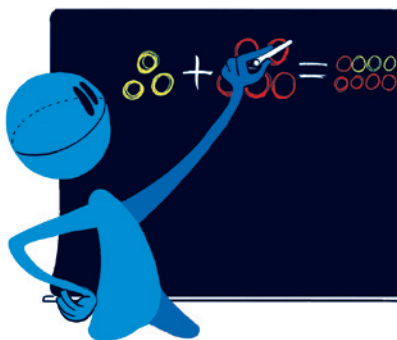


Fotografiramo tako, da je v kadru samo zamišljena faza. Če je v njem še kdo, naj stopi iz kadra (tako kot v igranem filmu ne vidimo snemalcev, režiserjev in tistih, ki držijo mikrofone). Otroci lahko fotografirajo sami, če jih postavimo v takšen vrstni red, da snemalec (tisti, ki fotografira) potem zamenja igralca (otroka, ki je bil pred njim na posnetku). Če izdelamo več različnih posnetkov z enakim ozadjem ali predmetom, lahko izkoristimo začetek in konec za povezovanje posnetkov med seboj (npr. zaključno dejanje posnetka je lahko odhod otroka iz kadra, del uvodnega pa prihod drugega otroka z novim predmetom). Mesto znotraj kadra, kjer se bo nahajal objekt, lahko označimo kar na zaslonu fotoaparata/računalnika. Lahko ga prelepimo s folijo in rišemo prek nje ali pa za to uporabimo ustrezno orodje iz računalniškega programa.

Mogoče je tudi fotografiranje sličice na fazo, vendar bo v tem primeru animacija verjetno tekla prehitro (naknadno podvajanje sličic je sicer lahko zadovoljliva rešitev, bo pa animacija zato malo manj tekoča — vidi se preskakovanje slike). Če želimo doseči počasnejše premikanje, naredimo več posnetkov istega otroka (več faz). Če se predmet v posnetku premika, pri tem pazimo, da ga premaknemo za vsako sliko (tudi v rokah istega otroka). Za bolj dinamičen posnetek lahko premikamo predmet v posnetku. V tem primeru si vnaprej zamislimo (označimo) pot, ki jo bo predmet opravi v celotnem posnetku. Delavnico lahko izvedemo tudi s spreminjanjem geometrijskega telesa. Primer: iz kvadrata v trikotnik.

Če imamo na voljo dva učitelja in dovolj tehnične opreme, lahko snemamo dva animirana posnetka hkrati.

FAZE
SLIČICE



Animirana sekvenca posebnih učinkov v tehniki piksilacije

10+



Kako so delali prve posebne učinke v klasičnih filmih? Katere stvari so morali delati na roko, pod fotoaparatom in brez računalnika? Je bilo težje ali lažje narediti tovrstne efekte? Kakšne vrste animiranega filma poznamo? Bi lahko s starimi triki filmskih mojstrov posneli tudi sebe?

► OPIS

V skupinah po 6–10 otrok vsaka skupina ustvari animirano sekvenco v treh posnetkih. Otroci si zamislijo kratek prizor na podlagi posebnega učinka, ki so ga poiskali v klasičnih filmih. Povežejo ga z znano zgodbo, zabavno vsebino ali zanimivostjo iz šolskega predmeta. Otroci narišejo likovno zasnovo in ustvarijo zgodboris v treh posnetkih. Na podlagi likovne zasnove izdelajo potrebne rekvizite in izberejo predmete, ki jih bodo animirali. Otroci snemajo sekvence pod nadzorom učitelja, pri čemer jim ta idejno in tehnično (v okviru zmožnosti) svetuje. Število otrok na kamero: šest do deset otrok.

🕒 NAMEN

Seznanjanje s procesom nastajanja animiranega filma slička za sličico, ki temelji na klasičnih tehnikah posebnih filmskih učinkov in zahteva manj priprave kot druge zvrsti animiranega filma.

🎯 CILJI

Otroci spoznavajo:

- animirani film kot umetniško zvrst,
- ustvarjanje kratkega prizora in zgodbe,
- ustvarjanje zgodborisa,
- kreativne rešitve za analogne posebne učinke,
- animiranje,
- estetiko in zgodovino filma,
- timsko delo,
- »zvezni dogodek«, pri katerem lahko logično predstavimo učinke določenega dejanja ali pojava.

🕒 ČAS: 10–15 ur, razdeljeno na več dni.

📦 MATERIALI IN POTREBŠČINE

Ozadja različnih barv, kolaž papir, plastelin različnih barv, večji kosi blaga, vsakdanji predmeti (mize, stoli, torba, šolska tabla ipd.), lepilni trak, škarje, papir formata A4, barvice.



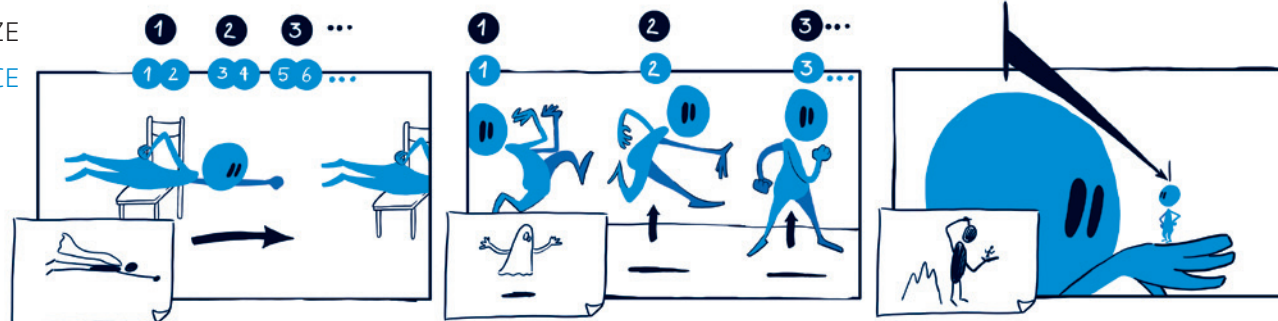
TEHNIKA

Fotoaparati, fotografski stativi/miza, priporočeno: zunanji sprožilec za fotoaparat ali računalnik, program za zajemanje slike, spletna kamera, fotografski stativ/miza, po potrebi luči/reflektorji, stativi.

Nekaj primerov posebnih učinkov s piksilacijo:

1. prisotni samo na vsaki drugi slički v filmu: **videti smo prosojno**;
2. skok v zrak pred vsakim posnetkom: **lebdenje**;
3. iztegnjena roka proti predmetu, predmet pomikamo bliže roki za vsako fazo: **čarovniško prikličemo predmet**;
4. premikanje korak naprej z nogami skupaj (brez vmesnega razkoraka): **drsenje**;
5. pomikanje naprej na škatli ali stolu, med posnetkom mirno sedimo: **vožnja na predmetih**;
6. premikanje do stene, potem pa vsako fazo posnamemo z vedno manjšim predmetom iste barve ter nekaj faz brez predmetov (samo stena): **otrok gre skozi steno**;
7. otrok si vleče majico vedno višje, dokler mu ne gre že čez glavo; zamenja ga drug otrok, ki si potegne čez glavo isto majico, potem pa si jo vleče postopoma nazaj dol: **majica se sama sleče in lastniku zamenja obraz**;
8. otrok leži na stolu vodoravno, dva druga ga premikata naprej za vsako fazo in se umakneta med posnetki: **leti kot superman**;
9. otrok prime v roko kozarec z vodo, drugi postopoma pije vodo po slamici ter v prazen kozarec dotaka sok: **čarovnik je posušil vodo in iz nje naredil sok**;
10. nekdo sedi blizu fotoaparata, drugi zelo daleč: na posnetku imamo velikana in palčka;
11. oddaljeni otrok in mali dinozaver iz plastelina blizu fotoaparata: junak se bori z ogromnim dinozavrom.

FAZE
SLIČICE



■ IZVEDBA

Pogovarjamo se o klasičnih filmih, analognih posebnih učinkih in o animacijskih pristopih pred računalniško rabo. Nadaljujemo s pogovorom o vrstah animiranega filma in predstavimo piksilacijo kot hiter pristop k animaciji z malo predpriprav oz. predprodukcije. Piksilacija nam omogoča, da igralec izgine, leti, ima prosojno kožo, premika in oživilja predmete ter se še vedno poslužuje podobnih analognih tehnik. Ogledamo si nekatere primere kultnih filmov in sodobnih piksilacij na spletu.

Otroke razdelimo v skupine. V skupini je od šest do največ deset otrok.

Prvo uro si otroci zamislijo kratek prizor, ki v opisu ne bo daljši od zapisa na četrtini lista formata A4. Povežejo ga s posebnimi učinki, ki jih najdejo v obstoječih piksilacijah ali starih filmih, dostopnih na spletu. Pri zgodbi naj izhajajo iz zabavne podrobnosti, npr. geografije, zgodovinskega dogodka ali naravnega pojava.

Drugo, tretjo in četrto uro otroci narišejo likovno zasnovo in zgodboris v treh posnetkih. Ob tem jih učitelj seznani s procesom izdelave filma, filmskimi elementi (rez, kader, plan idr.) in svetuje pri izboru kadrov ter domiselnih pristopov k animaciji efektov. Za vsak posnetek z merilcem časa določimo trajanje posnetka in ga zapišemo nad risbo posnetka. Deset ur je namenjenih za animiranje.

● SNEMANJE

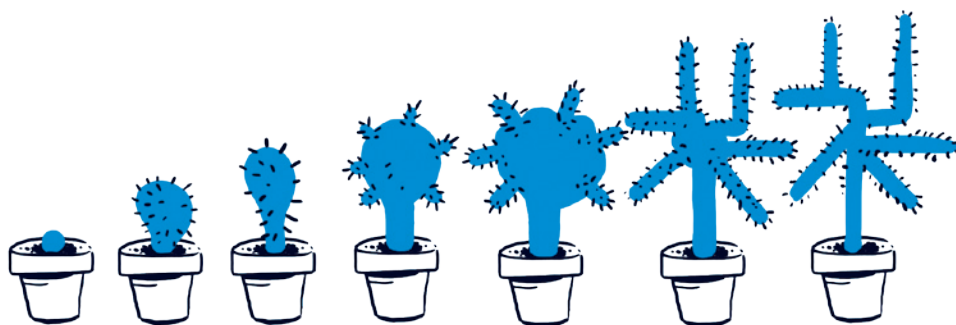
Snemamo 25 slik na sekundo v resoluciji 1920 x 1080 (veliki HD) ali 1280 x 720 (mali HD). Animiramo pred kamero v načinu ene (a 1) ali dveh sličic (a 2). Snemanje in posamezne premike razdelimo na podlagi izbrane zgodbe. Možno je snemanje več posnetkov/sekvenc hkrati, vendar to zahteva več opreme in prostora.

✳ OPOMBE

Zgodba je lahko tudi avtorska. Pazimo na velikost ozadja in likov, da ne bodo preveliki. Posnetke natančno predvidimo v zgodborisu.



S



Slovarček

V slovarčku izpostavljammo jedrnate opise ključnega filmskega izrazoslovja.

Za obširnejšo in z ilustracijami dodatno pojasnjeno razlago vas usmerjamo na poglavji »Osnove filma in animiranega filma« (str. 39–50) in »Tehnike animiranega filma« (str. 63–76).



Opomba

Poglavje je pretežno povzeto po: **Thompson, K.** in **Bordwell, D.** (2009).

Svetovna zgodovina filma. Ljubljana:

Slovenska kinoteka in UMco, ter **Pelko, S.** (2005).

Filmski pojmovnik za mlade. Ljubljana: Aristej.

A Animacija – postopek oživljanja narisanih likov ali negibnih predmetov s posamičnim snemanjem (sličica za sličico) faz gibanja, pri filmski projekciji pa nastane iluzija povezovalnega gibanja.

D Distribucija – ena od vej filmske industrije, sistem oskrbovanja kinodvoran s filmi.

Dramaturgija – pri filmu pomeni celoto povezanih in ustrezno postavljenih dramatskih elementov, ki so urejeni tako, da omogočajo oblikovno in pomensko strukturo filmskega dela.

Dvojna ekspozicija (angl. in fr. *superimposition*) – optični učinek, dosežen z dvakratno osvetlitvijo filmskega traku: najprej se osvetli ena polovica posnetka, nato druga, ki je bila pri prvi osvetlitvi zastrta; na ta način se lahko v istem kadru pojavita dve sliki ena ob drugi ali pa se prekrivata.

E Eksperimentalni film – filmska zvrst, način filmskega ustvarjanja, ki se ogiba konvencijam filma za množično zabavo in raziskuje nenavadne vidike filma, pa tudi prepovedane ali zapostavljene teme. Kadar eksperimentalni filmi vsebujejo pripovedne zaplete, so ti pogosto zajeti v sanjskih ali simboličnih podobah, najpogosteje pa se tovrstni filmi ogibajo pripovednim formam in uporabljajo lirične, asociativne, opisne ali druge oblikovne postopke.

Elipsa – izpustitev določenih prizorov ali odlomkov dogajanja.

Elipitična montaža – način montaže, ki izpušča dele dogajanja, pogosto z namenom, da gledalca preseneti ali mu zastavlja vprašanje, kaj se je dogajalo v izpuščenih odlomkih.

F Filmska sličica – fotogram (angl. *frame*) – posamezna sličica na filmskem traku; ko je niz sličic projiciran na platno v naglem zaporedju, jih gledalec zaznava kot gibljive slike oziroma gibanje.

Filmski trak – material, na katerem so posnete filmske sličice, fotogrami; njegova acetatna podlaga je prekrita s fotografsko plastjo (emulzijo).

Flashback – sprememba v poteku zgodbe, pri kateri so sedanji dogodki prekinjeni s preteklimi; utrinek iz preteklosti.

Flashforward – časovna sprememba v pripovedi, ki sega k prihodnjim dogodkom, potem pa se vrne k sedanjim; tudi pobilski prihodnosti.

Frontalnost – položaj, pri katerem so osebe v prizoru obrnjene proti gledalcu.

Filmsko gibanje – skupina filmskih ustvarjalcev, katerih filmi imajo sorodne slogovne, oblikovne in tematske značilnosti; lahko je enotno (npr. francoski nadrealizem v dvajsetih letih 20. stol.) ali heterogeno (npr. francoski novi val, jugoslovanski novi val, nemški novi film itn.).

G

Gibanje kamere – vtis spreminjajočega se kadriranja prostora, običajno je učinek dejanskega gibanja, lahko ga povzročijo tudi zum in posebni učinki.

Glas v offu (zvok čez sliko) – vsak zvok, ki nima svojega vira v sliki; najpogostejši primer je pripovedovalčev glas – pripovedovalec se ne nahaja v sliki.

I

Iris – krožna optična maska, ki lahko zatemni posnetek od roba proti središču in tako poudari določen detajl ali pa odtemni sliko, v kateri je bil viden samo detajl, v krožni obliki.

K

Kader – 1) na snemanju neprekinjen tek kamere (imenovan tudi posnetek); 2) v montiranem filmu neprekinjena slika s statično ali gibljivo kamero.

Kader/protikader (posnetek/protiposnetek) – posnetka, ki izmenično prikazujeta osebi, običajno v dialoškem razmerju.

Kader-sekvenca – izraz za prizor, posnet v enem samem kadru.

Kadriranje – »uokvirjanje« oz. uporaba robov filmske sličice za izbiranje in komponiranje vidnega polja.

Karakterizacija – oblikovanje filmskega lika na podlagi fizičnih, psiholoških in družbenih značilnosti.

Kolaž – vrsta filma, ki uporablja posnetke iz različnih virov, najpogosteje pa prepleta odlomke iz igranih filmov z dokumentarnimi ali animiranimi.

L

Linearnost – enosmeren način pripovedi, ki poteka z jasnimi motivacijami vzrokov in učinkov, brez odlogov in ovinkov ali nepomembnih vrinkov.

M

Mednapisi – filmsko ločilo, ki ima poleg sporočilne funkcije tudi uporabno vrednost – »zapira« en posnetek in »odpira« drugega.

Miksanje – mešanje zvoka oziroma presnemavanje zvokov z dveh ali več trakov na en sam trak; pri digitalni produkciji mešanje z več različnih virov.

Mizanscena – vsi elementi v prizoru, ki jih posname kamera.

Montaža – v procesu filma izbiranje in povezovanje posnetkov; v končnem filmu postopki, ki urejajo odnose med kadri.

Montažna sekvenca – segment filma, ki skrajšano povzema neki dogodek ali z nekaj tipičnimi ali simbolnimi podobami ponazarja neki časovni potek.



O

Odtemnitev/odsvetlitev – zatemnjeno platno se postopoma osvetli, ko se pojavi kader, ali pa se kader postopoma zatemni.

Optična maska – neprosojen material, ki ga namestijo pred kamero in zastrejo del slike.

P

Panorama/zasuk – način gibanja kamere, ki se suče okoli svoje vertikalne osi na desno ali levo in tako preiskuje prostor.

Plan – gibljiva enota filmske pripovedi: predstavlja oddaljenost kamere od predmeta snemanja; plane lahko razdelimo v lestvico planov, pri kateri se filmski prostor strukturira glede na človeško telo v njem.

Posebni učinki – optične manipulacije, ki ustvarjajo navidezne prostorske odnose v kadru.

Preliv – prehod med kadroma, pri katerem prva slika polagoma izginja, medtem ko se druga pojavlja, za trenutek se obe prelivata v dvojni ekspoziciji.

Približanje (angl. *cut in*) – nagel prehod od splošnega plana k bližnjemu v istem prostoru.

Prikazovanje – ena izmed treh vej filmske industrije; njena glavna dejavnost je prikazovanje filmov občinstvu.

Prizor – časovno kontinuirano dogajanje na istem kraju v enem ali več kadrih, ki ga pokažejo z različnih vidikov.

Produkcija – proces ustvarjanja filma, ena izmed treh vej filmske industrije.

R

Rez – filmsko ločilo, vmesnik med kadroma (gre za lepljenje posnetka k posnetku).

S

Sekvenca – zaključen pripovedni odlomek filma, sestavljen iz več prizorov.

Scenarij – oblika pripovedi o nekem dogajanju, opisanem po prizorih.

Scenografija – likovna, umetniška in tehnična zasnova ter izvedba prizorišča filmskega dogajanja.

Sinhroni zvok – zvok, ki je sočasen s premiki v sliki, kot npr. tedaj, ko se dialogi ujemajo s premikanjem ustnic.

Sinhronizacija – proces nadomeščanja glasov na zvočnih trakovih/posnetkih zaradi popravljanja napak, presnemavanja dialogov in prevajanja dialogov v tuje jezike.

Snemalni kot – pozicija kamere v odnosu do predmeta, ki ga snema; če je nad njim (in ga »gleda« navzdol), je to zgornji kot (**zgornji rakurz**), če ga kaže od spodaj navzgor, je to spodnji kot (**spodnji rakurz**),

kadar pa je kamera v isti višini z njim, je to »**normalni**« ali »**premi kot**« (kamera je v višini oči). Skrajna oblika spodnjega rakurza je **žabja perspektiva**, skrajna meja zgornjega rakurza pa **ptičja perspektiva**.

Splošni plan – kader z majhno velikostjo prikazanih objektov – vidna je stoječa človeška figura v vsej svoji postavi.

Spoj dogajanja – montažna povezava dveh kadrov, ki ustvarja vtis, da se neko dogajanje kontinuirano nadaljuje.

Srednji bližnji plan – kader, ki prikazuje osebo od glave do pasu.

Stil – sistematična in očitna uporaba filmskih postopkov in tehnik, značilnih za posamezni film ali več filmov določenega režiserja ali filmskega gibanja.

Stilski kolaž (angl. *mood board*) – fotografije, slike, besedila itn., s katerimi ustvarimo vzdušje in občutje.

Š

Širokokotni objektiv – objektiv s širokim vidnim kotom in močno globinsko ostrino; poudari objekte v ospredju, obenem pa zaradi širokega kota ne izgubi nihovega ozadja.

V

Veliki plan (angl. *close-up*) – kader, v katerem je izrez objekta velik; najpogosteje veliki plan pokaže obraz osebe od temena do vratu.

Vožnja kamere – način gibanja kamere, pri katerem se kamera na gibljivi podlagi, v vodoravni smeri premika skozi prostor: na platnu nastane vtis spremenljivega kadriranja, ki potuje levo in desno ali naprej in nazaj vzdolž objekta.

Z

Zgodboris – pripomoček pri načrtovanju filmske produkcije, ki temelji na neke vrste stripovskih ilustracijah in opisih posameznih kadrov.

Zum – objektiv, ki omogoča spreminjanje žariščne razdalje med snemanjem.

Zunanosti polja – vse, kar odreže kader.

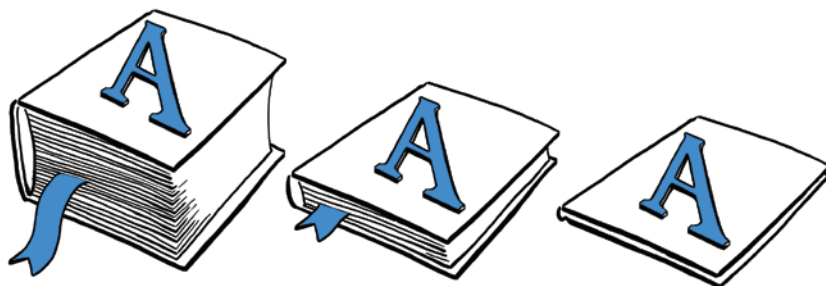
Zvrst filma – opredeli tip filma glede na njegov odnos do realnosti.

Ž

Žanri – različni tipi filmov, prepoznavni po skupnih značilnostih. Za opise posameznih žanrov glej stran 43–45.

Žarišče – stopnja, na kateri se svetlobni žarki, ki izvirajo od istega objekta in prodirajo skozi objektiv, zbližujejo na isti točki filmske sličice in ustvarijo jasne obrise.





**Priporočena
literatura**

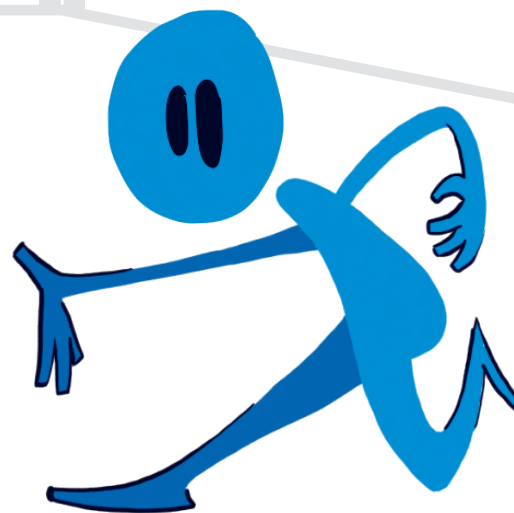
Dodajamo seznam priporočene literature, ki vključuje tematiko o animiranem filmu, filmski ustvarjalnosti in filmski vzgoji ter kulturno-umetnostni vzgoji:

- Blair, P. (1996). *Cartoon Animation*. Laguna Hills, CA: Walter Foster Publishing.
- Bucik, N., Požar Matijašič, N. in Pirc, V. (ur.). (2011). *Kulturno-umetnostna vzgoja: priročnik s primeri dobre prakse iz vrtcev, osnovnih in srednjih šol*. Ljubljana: Ministrstvo za šolstvo in šport in Zavod RS za šolstvo. Dostopno na <http://www.kulturnibazar.si/kulturna-vzgoja-gradiva/nacionalna-in-mednarodna-strokovna-literatura/splosna-literatura/knjige-prirocniki-in-zborniki/>.
- Dovnikovič, B. (2007). *Šola risanega filma*. Ljubljana: Društvo za oživljanje zgodbe 2 koluta in Društvo za širjenje filmske kulture Kino!.
- Gasek, T. (2011). *Frame-By-Frame Stop motion: The Guide to Non-Traditional Animation Techniques*. Oxford: Taylor & Francis.
- Katz, S. (1991). *Film Directing Shot by Shot: Visualizing from Concept to Screen*. Seattle: Michael Wiese Productions.
- Krajnc, M. (2013). *Osnove filmske ustvarjalnosti. Izobraževalno gradivo za srednje šole*. Ljubljana: Slovenska kinoteka.
- Krajnc, M. (ur.). (2015). *Mladinski film in teorija filmske vzgoje*. KINO!, št. 25/26, str. 17–88.
- Kroflič, R. (2007). Vzgojna vrednost estetske izkušnje. *Sodobna pedagogika*, 2007, letn. 58, št. 3, str. 12–30.
- Kroflič, R. (2011). The role of artistic experiences in the comprehensive inductive educational approach. *Pastoral care in education*, 2011, vol. 30, no. 3, str. 263–280.
- Kroflič, R., Kelbl, B., Požar Matijašič, N., Bucik, N. in Pirc, V. (2012). Vključevanje kulture v vzgojno-izobraževalnem procesu. *XVIII. strokovno srečanje ravnateljic in ravnateljev vrtcev, 8.-9. oktober 2012, Portorož*. Dostopno na <http://www.solazaravnateljce.si/wp-content/uploads/2012/11/Delavnica-Vkljucevanje-kulture-v-VIZ-proces.pdf>.
- Kroflič, R., Štirn Koren, D., Štirn Janota, P. in Jug, A. (2010). *Kulturno žlahtenje najmlajših: razvoj identitete otrok v prostoru in času preko raznovrstnih umetniških dejavnosti*. Ljubljana: Vrtec Vodmat. Dostopno na http://www.vrtecvodmat.si/files/2012/07/kulturnozlahtenjenajmlajsh_zaiten.pdf.
- Kulturno-umetnostna vzgoja v šolah po Evropi* (Eurydice). (2010). Ljubljana: Ministrstvo za šolstvo in šport. Dostopno na <http://www.kulturnibazar.si/kulturna-vzgoja-gradiva/nacionalna-in-mednarodna-strokovna-literatura/splosna-literatura/knjige-prirocniki-in-zborniki/>.
- Majerhold, K. in Sudec, K. (ur.). (2014). *Zbornik za spodbujanje demokratičnega emancipiranega dialoga med ponudniki kulturnih dobrin ter obiskovalci*. Ljubljana: Društvo ŠKUC, Galerija Škuc.

- Munitić, R., Kovačič, L. (1976). *Dežela animiranih čudes*. Ljubljana: Univerzum.
- Nacionalne smernice za kulturno-umetnostno vzgojo*. (2008). Ljubljana: Zavod RS za šolstvo. Dostopno na <http://www.kulturnibazar.si/kulturna-vzgoja-gradiva/nacionalni-in-mednarodni-strateski-dokumenti/>.
- Pelko, S. (2005). *Filmski pojmovnik za mlade*. Ljubljana: Aristej.
- Požar Matijašič, N. in Bucik, N. (ur.). (2008). *Kultura in umetnost v izobraževanju – popotnica 21. stoletja*. Ljubljana: Pedagoški inštitut.
- Prassel, I. (2012). *Filmografija slovenskega animiranega filma 1952–2012*. Ljubljana: Slovenska kinoteka.
- Priporočila Evropskega parlamenta in Sveta o ključnih kompetencah za vseživljenjsko učenje*. (2008). Dostopno na <http://www.kulturnibazar.si/kulturna-vzgoja-gradiva/nacionalni-in-mednarodni-strateski-dokumenti/>.
- Purves, B. J. C. (2014). *Stop-Motion Animation: Frame by Frame Film-Making with Puppets and Models*. London: Bloomsbury Academic.
- Shaw, S. (2008). *Stop Motion: Craft Skills for Model Animation*. Oxford: Taylor & Francis.
- Slatinšek, P. in Kelbl, B. (2015). *Kinobalon (Refleksija zasnove programa)*. Ljubljana: Javni zavod Kinodvor. Dostopno na <http://www.kinodvor.org/media/kinobalon.pdf>.
- Ternan, M. (2013). *Stop-Motion Animation: How to Make and Share Creative Videos*. Hove: Apple Press.
- Thomas, F in Johnston, O. (1997). *The Illusion of Life: Disney Animation*. New York: Hyperion.
- UNESCO: Road Map for Art Education*. (2006). Dostopno na <http://www.kulturnibazar.si/kulturna-vzgoja-gradiva/nacionalni-in-mednarodni-strateski-dokumenti/>.
- UNESCO Seoul Agenda: Goals for the Development of Arts Education*. (2010). Dostopno na <http://www.kulturnibazar.si/kulturna-vzgoja-gradiva/nacionalni-in-mednarodni-strateski-dokumenti/>.
- Williams, R. E. (2012). *The Animator's Survival Kit*. London: Faber & Faber.
- Whitaker, H. in Halas, J. (2009). *Timing for Animation*. Oxford: Taylor & Francis.



**Beseda
recenzentov**



Priročnik ***Animirajmo! Animirani film v vrtcu in šoli*** je dobrodošla obogatitev slovenskega vzgojno-izobraževalnega in filmskega prostora. Projekt, pri katerem je sodelovala vrsta domačih strokovnjakov in predvsem ustvarjalcev animiranega filma, je neprecenljiv prispevek k postopnemu odpravljanju perečega pomanjkanja izvirnih del s področja filmske vzgoje. Njegova uporabnost se odraža tako v širokospektralnem pregledu razvoja, osnov in tehnik animiranega filma, kakor tudi v obravnavi vloge animacije pri spodbujanju otroške in mladostniške senziblnosti ter predlogih za uporabo animiranih vsebin v vzgojnem in izobraževalnem procesu. Širok referenčni spekter knjige omogoča nenehno vsebinsko nadgradnjo z napotitvam tako k zgodovinskim pregledom animiranega filma kakor k najaktualnejšim obravnavam novih pristopov in tehnologij. Na praktični ravni so posebno dobrodošle obravnave primerov dobrih praks in podajanje smernic tako za pogovor in vrednotenje kot tudi za neposredno prakticiranje filmske animacije. Glede na priročniško zasnovo projekta so nemara najdragocenejši napotki za vaje izdelovanja optičnih igrač in animiranega filma, dovolj izčrpni in konkretni, da kar kličejo k neposrednim ustvarjalnim poizkusom. Izjemna pridobitev sta tudi nadgradnja in poenotenje strokovne terminologije, s čemer je slovenščina bogatejša za nove vidike filmskega izrazoslovja. S poglobljenim vpogledom v vselej malce skrivnostni svet animacije smo dobili težko pričakovano publikacijo, ki pomembne dejavnike razvoja in ustvarjanja animiranega filma združuje v poučno, uporabno, zanimivo in vznemirljivo celoto.

dr. **ANDREJ ŠPRAH**,
Slovenska Kinoteka

Danes se vedno bolj zavedamo pomena, ki ga ima v človekovem življenju poslušanje in pripovedovanje zgodb. V zgodbi je namreč prisotna narativna struktura vednosti, ki jo uporabljamo za razkrivanje pomenov in smisla upodobljenih dogodkov. Hkrati ima človekova identiteta strukturo naracije oziroma zgodbe. Če želimo posamezniku razpreti možnosti za identitetni razvoj in iskanje pomenov ter smisla življenja, nam pri tem lahko pomaga vstopanje v različne zgodbe in podoživljanje usode njihovih akterjev. Otroci očitno to zaznavajo intuitivno, saj je poslušanje, ustvarjanje in dramatizacija zgodb v okviru simbolne igre njihov glavni način podoživljanja stvarnosti in ustvarjanja pomenov v zvezi z dogodki, ki jih vznemirjajo.

Animacija ima zato izjemno vrednost, saj nagovarja domišljijo vseh nas – tako najmlajših otrok kot mladostnikov in odraslih. Poleg tega pa je kot medij upodabljanja zgodb dostopna kot orodje tako za pripovedovanje kot poslušanje. Priročnik ***Animirajmo! Animirani film v vrtcu in šoli*** predstavlja različne pristope in primere dobrih praks, ki animacijo približajo otrokom in mladostnikom kot gledalcem in ustvarjalcem. S tem vse, ki se ukvarjamo z vzgojo in izobraževanjem, nagovarja, da uporabimo animacijo za zabavo in ustvarjalno izražanje, za privlačno ilustracijo učnih vsebin, izhodišče razprav o življenjskih vprašanjih in soočenje s kontroverznimi temami. V času, ko umetnostne vsebine pristajajo nekje obrobju institucionalne vzgoje in izobraževanja, pomeni prikaz kakovostne ponudbe umetniške animacije za različne starostne skupine ter različnih pristopov k animaciji velik izziv.

dr. **ROBI KROFLIČ**,

Oddelek za pedagogiko in andragogiko Filozofske fakultete Univerze v Ljubljani



P



Priloga

Zgodboris

Izdelaj svoj zgodboris.

Napotki za izdelavo:

- Vpiši naslov projekta ali filma.
- Označi strani zgodborisa. Primer: če ima zgodboris pet strani, označi prvo z »1/5«, drugo z »2/5« itn.
- V polje »kader« vpiši številko kadra.
- V polje »slika« vpiši številko slike. Če je kader narisani v eni sliki, napiši »1/1«, če je kader razdeljen na več slik, na primer na tri, napiši za prvo sliko »1/3«, za drugo »2/3« itn.
- V polje »trajanje« napiši, koliko časa kader traja (pomagamo si z merilcem časa).
- V polje »opis dogajanja« vpiši, kaj se v posameznem kadru zgodi. Če se pojavijo zvoki, zapiši tudi te.
- Za izdelavo zgodborisa lahko uporabite pokončno ali ležečo obliko.

Naslov projekta:

Stran št. /

Kader: Slika: / Trajanje:

Opis dogajanja:

Kader: Slika: / Trajanje:

Opis dogajanja:

Kader: Slika: / Trajanje:

Opis dogajanja:

Kader: Slika: / Trajanje:

Opis dogajanja:

Kader: Slika: / Trajanje:

Opis dogajanja:

Kader: Slika: / Trajanje:

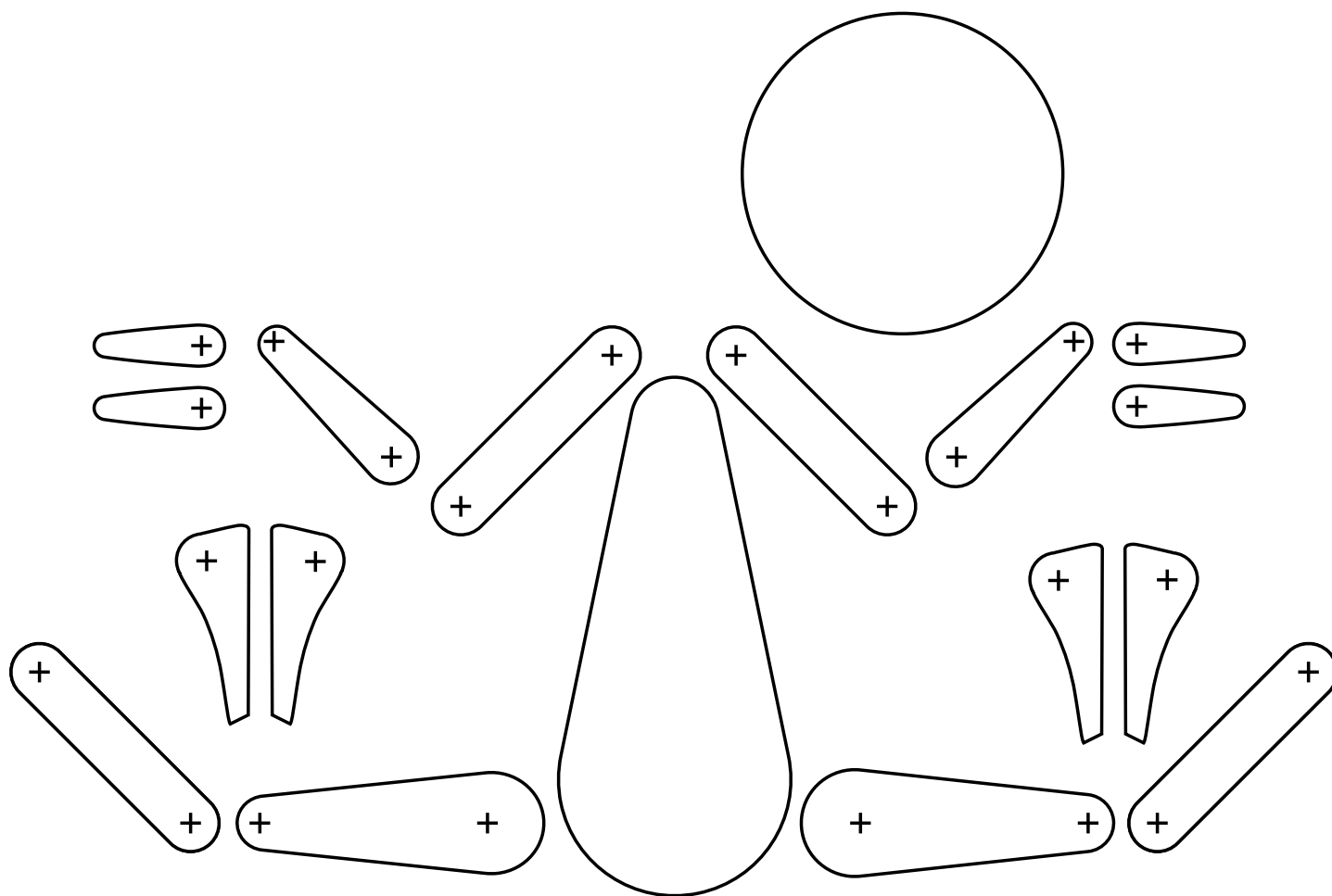
Opis dogajanja:

Možic za kolažno animacijo¹

Uporabi našega možica za hitre vaje v tehniki kolaž animacije.

Napotki za izdelavo:

- Natisni na trši A4 papir.
- Pobarvaj ploskve.
- Zadnje okončine lahko pobarvaš s temnejšo barvo ali osenčiš.
- Izreži okoli obrobe.
- Če želiš lik brez obrobe, obrni izrezane dele.
- Rok in stopal je več, da lahko možica animiraš v vse strani.
- Na označenih mestih (x) spni ali zlepi z lepilnimi blazinicami (znamka patafix).
- Animiraj sličico za sličico.



¹ Glej delavnico na str. 149–150.



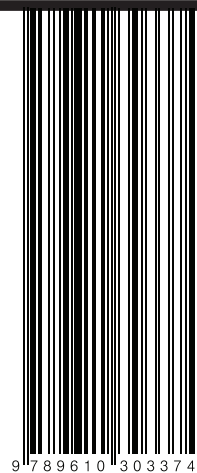


Priročnik ***Animirajmo!*** *Animirani film v vrtcu in šoli* predstavlja različne pristope in primere dobrih praks, ki animacijo približajo otrokom in mladostnikom kot gledalcem in ustvarjalcem. S tem vse, ki se ukvarjamo z vzgojo in izobraževanjem, nagovarja, da uporabimo animacijo za zabavo in ustvarjalno izražanje, za privlačno ilustracijo učnih vsebin, izhodišče razprav o življenjskih vprašanjih in soočenje s kontroverznimi temami.

dr. Robi Kroflič, Oddelek za pedagogiko in andragogiko
Filozofske fakultete Univerze v Ljubljani

Projekt, pri katerem je sodelovala vrsta domačih strokovnjakov in predvsem ustvarjalcev animiranega filma, je neprecenljiv prispevek k postopnemu odpravljanju perečega pomanjkanja izvirnih del s področja filmske vzgoje. Njegova uporabnost se odraža tako v širokospektralnem pregledu razvoja, osnov in tehnik animiranega filma, kakor tudi v obravnavi vloge animacije pri spodbujanju otroške in mladostniške senziblnosti ter predlogih za uporabo animiranih vsebin v vzgojnem in izobraževalnem procesu.

dr. Andrej Šprah, Slovenska Kinoteka



Zavod
Republike
Slovenije
za šolstvo