



7-10 let

SLONOV TEKMOVALNI PROGRAM II

PEDAGOŠKO GRADIVO
2020

Mednarodni festival animiranega
filma Animateka



UVOD

Slonov tekmovalni program II je kakovosten in pester program kratkih animiranih filmov, ki je del mednarodnega festivala animiranega filma Animateka. V njem so zbrani najboljši sodobni animirani filmi domačih in tujih avtorjev – sporočilno in likovno bogata dela, ki so raznolika po vsebini in tehniki. Filme, ki so namenjeni gledalcem **od 7. do 10. leta**, so skrbno izbrali Martina Peštaj, medijska psihologinja in urednica oddaj v Otroškem in mladinskem programu Televizije Slovenija, Igor Prassel, direktor Mednarodnega festivala animiranega filma Animateka, ter Andreja Goetz in Jelena Dragutinović, koordinatorici programa in mentorici delavnic Društva za izvajanje filmske vzgoje Slon.

Pedagoško gradivo, ki je pred vami, ponuja bogata izhodišča za samostojno izvedbo pogovora in ustvarjalnih dejavnosti v šoli, na daljavo ali doma. Letos smo gradivo dopolnili z novo rubriko, v kateri izveste več o tehniki animiranja za vsak posamezen film.

Pedagoško gradivo je namenjeno strokovnim delavcem vzgojno-izobraževalnih zavodov in staršem. Veseli bomo vaših odzivov in poročil o uporabi gradiva ter fotografij in posnetkov otroške ustvarjalnosti, pošljete jih lahko na petra.gajzler@animateka.si.

Več o festivalu Animateka: www.animateka.si

Več o Društvu Slon: <http://www.drustvoslon.si/sl/>

Pedagoško gradivo Slonov tekmovalni program III

Besedila: Andreja Goetz, Petra Gajžler

Oblikovanje: Andreja Goetz

Uredila: Petra Gajžler

Slikovno gradivo: Društvo za oživiljanje zgodbe 2 koluta

V digitalni obliki izdalo: Društvo za oživiljanje zgodbe 2 koluta v sodelovanju z Društvom Slon, 2020

Betonska džungla

Betonová džungle

Marie Urbánková, Češka, 2019, 7'30'', brez dialogov



Kratki animirani film o otroški domišljiji in njeni brezmejnosti. Ko sosed vrta v steno – kako naj si deček razlaga zvok, ki ga ne pozna in ga ne zna nikamor umestiti?

IZHODIŠČA ZA POGOVOR

Kaj pomeni izraz betonska džungla? Katere značilnosti džungle ima lahko tudi mesto? Kaj počne deček v svoji sobi? Kateri zvoki ga zmotijo pri igri in od kod prihajajo? Ali deček prepozna njihov izvor? Kje živite vi in kakšni zvoki vas obdajajo? Kakšen zvok se širi iz vaše sobe? Kdaj in zakaj se dogajanje iz bloka preseli v džunglo? Kaj deček počne v džungli in kaj ali koga sreča med svojo avanturo. Kako se deček vrne v svojo sobo? Kako nam ustvarjalci namignejo, da je bilo dečkovo potepanje po džungli morda resnično? Z učenci spregovorite o filmskih žanrih. Več o vrstah žanrov in njihovih značilnostih najdete v [priročniku Animirajmo!](#) (strani 43–45). V kateri filmski žanr bi lahko uvrstili film?

IDEJE ZA DODATNE DEJAVNOSTI

Preizkusite svoje zmožnosti koncentracije ob različnih oblikah hrupa. Izberite osebo in ji naložite neko opravilo, ki zahteva večjo miselno koncentracijo (branje in razumevanje kratkega besedila, računanje, reševanje uganke ...). Medtem drugi okrog nje ustvarjajte različne oblike hrupa. Ni treba pretiravati, lahko se le pogovarjate, šumite z vrečko, tleskate s prsti ... Kako se je izbrana oseba odrezala pri opravilu? Zamenjajte vloge. Ljudje se na hrup odzivamo različno, zato se bodo nekateri pri tej nalogi znašli bolje kot drugi. V kakšnem okolju pa vi najlažje opravljate miselno zahtevnejše naloge? Kaj vas pomirja in povečuje vašo koncentracijo? Kakšno pa je pri vas stanje med poukom? Ste hrupni ali delo poteka v miru in tišini? Koga s hrupom med poukom motimo?

O TEHNIKI ANIMIRANEGA FILMA

Animirani film je ustvarjen v lutkovni tehniki stop animacije. To pomeni, da so morali ustvarjalci fotografirati vsak premik posebej. Lutke so oblikovane iz posebne mase, pod katero se skriva kovinsko ogrodje, ki omogoča premikanje. Oblečene so v majcena oblačila, ki so jih posebej zanje spletli in sešili kostumografi. Scenografija in nekateri predmeti so izdelani iz papirja. Več o tehnikah animiranega filma lahko preberete v [priročniku Animirajmo!](#) (strani 63–71).

Turistična past

Tourist Trap

Vera van Wolferen, Nizozemska, 2020, 2'15'', brez dialogov



Džip išče sanjsko počitniško destinacijo, idiličen otok, ki kar kipi od divjine in čudovitih tropskih ptic. Ko pa prispe na tak otok, ugotovi, da tam ni edini popotnik. Kar se je začelo kot idilična pustolovščina, se hitro sprevrže v pravo turistično past.

IZHODIŠČA ZA POGOVOR

V čem je film podoben prejšnjemu? Kdo so protagonisti filma in katere lastnosti jim lahko pripišemo? Ali gre za običajna vozila ali imajo značaj in čustva kot ljudje? Ali vozila vozijo ljudje ali se vozijo sama? Kam so vsa vozila namenjena in zakaj se po vašem mnenju odpravijo tja? Kaj se na koncu zgodi z otokom in zakaj? Film načinja aktualne ekološke teme, povezane z onesnaževanjem okolja. Z učenci se pogovorite o negativnih vplivih človeka, prevoznih sredstev in množičnega turizma na okolje. Kje pa vi preživljate počitnice in s čim se odpravite na pot? Kako bi lahko še drugače potovali?

IDEJE ZA DODATNE DEJAVNOSTI

V razredu opravite raziskavo o potovalnih navadah svojih družin. Raziščite, kako pogosto potujete na počitnice in katero prevozno sredstvo pri tem uporabljate. Kakšne so vaše vsakodnevne potovalne navade? Kam vse se vsakodnevno odpravite in kako (peš ali s prevoznim sredstvom – katerim)? Kaj ste ugotovili? Rezultate raziskave predstavite na velikem listu papirja, ob katerem se z učenci pogovorite o ugotovitvah. Predlagajte rešitve za izboljšanje potovalnih navad, s katerimi bi manj onesnaževali okolje. Bi imeli vaši predlogi še druge pozitivne učinke poleg varovanja okolja?

O TEHNIKI ANIMIRANJA

Film je ustvarjen v tehniki stop animacije, kar pomeni, da so ustvarjalci za vsak premik posneli eno fotografijo. Like in scenografijo so izdelali iz papirja in postavili v prostor. Nekatere stvari so ploščate, druge pa so izdelane kot 3D makete.

Volkec

Lupin

Hélène Ducrocq, Francija, 2020, 11'10", francoščina, podnapisi, pripovedovanje v slovenščini



Volkec prvič sam odtava iz svojega brloga, medtem ko je njegova mama na lovu. Izgubljen in preplašen se zateče na vrt lovčeve hiše. Tam ga najdejo lovčevi otroci, ki sklenejo, da mu bodo pomagali najti pot domov.

IZHODIŠČA ZA POGOVOR

Zakaj se volkec odpravi iz varnega brloga? Zakaj in pred kom začne bežati? Kaj ga privede v mesto in katere nevarnosti pretijo nanj na poti? Kam se zateče v mestu? Kako za volkca poskrbijo otroci? Pred kom ga skrivajo in zakaj? Zakaj se odločijo, da ga bodo odpeljali nazaj v gozd, in kako se ob tem počutijo? So pri tem uspešni? Ali so otroci po vašem mnenju ravnali pravilno? Je vračanje volkca v gozd enostavno? Zakaj ne? Kako je izkušnja vplivala na lovčeve otroke? Kaj bi vi naredili, če bi v mestu našli divjo žival? Na koga bi se obrnili? Če ste že imeli tako izkušnjo, jo opišite. Kako se divje živali razlikujejo od domačih? Katere domače živali in katero divjo žival ste poleg volka še opazili v filmu? Kako človek vpliva na življenjski prostor divjih živali? Kakšna je vloga lovcev v gozdu? Raziščite jo!

IDEJE ZA DODATNE DEJAVNOSTI

V razredu se lotite kratke raziskovalne naloge in izdelajte plakat o volku. Kako dobro v resnici poznate to žival? Kje boste poiskali informacije o njej? Svoje ugotovitve napišite in narišite na plakat. V pomoč sta vam lahko [Zloženka o volku v Sloveniji](#) (vir: ARSO) in [Kinodvorova knjižica Med volkovi](#) (strani 8–10).

Naštejte različne vrste življenjskih okolij divjih živali. Razdelite se v skupine, vsaka naj izdelata plakat, ki predstavlja en življenjski prostor in živali, ki v njem prebivajo. Ozadje lahko narišete, živali pa izdelate posebej in jih v obliki kolaža naknadno prilepite na sliko.

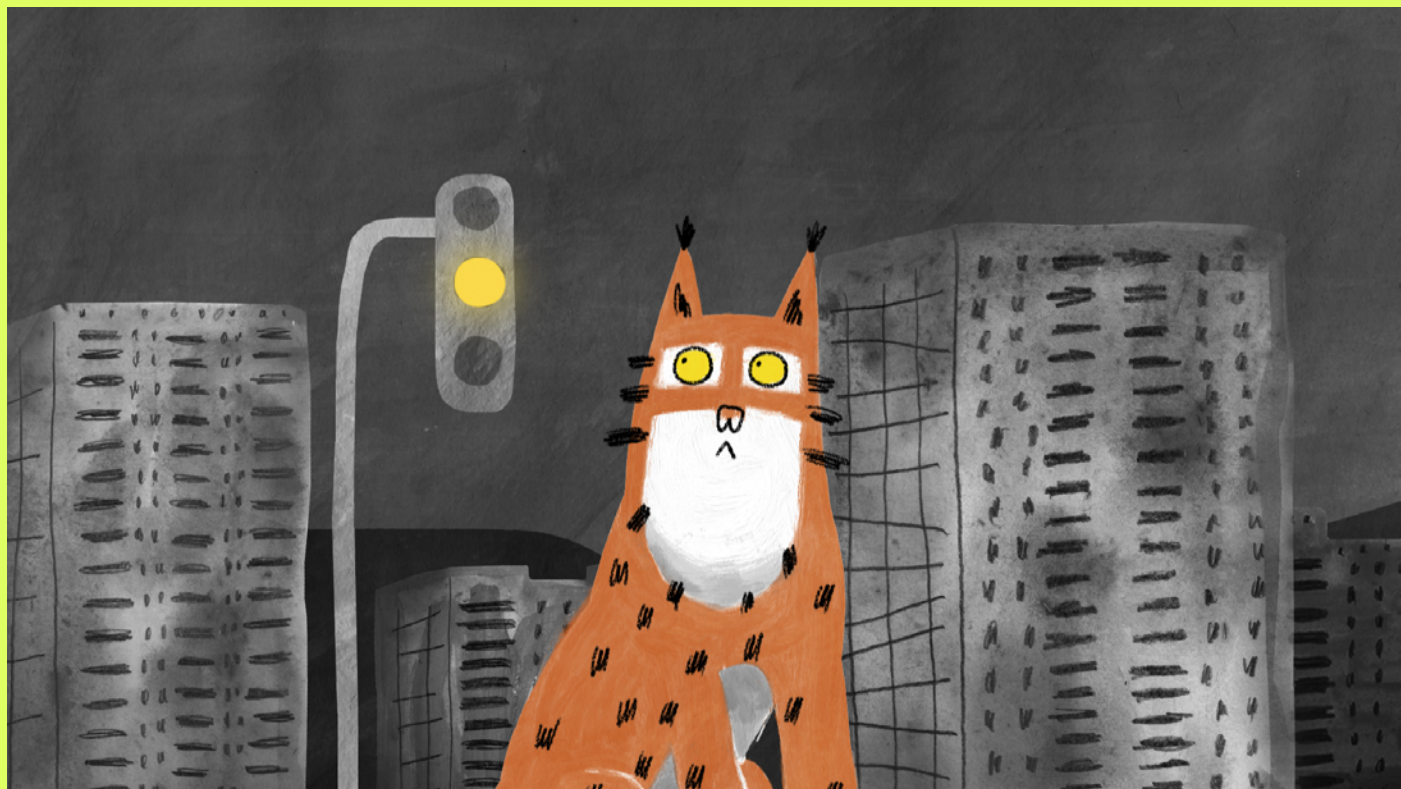
O TEHNIKI ANIMIRANJA

Film je ustvarjen v likovni tehniki izrezanke. Tehnika animiranja je stop animacija, kar pomeni, da so avtorji premaknili in fotografirali vsak delček izrezanke posebej. Njihovih rok se ne vidi, ker so jih med fotografiranjem umaknili. Like in ozadja so izrezali iz različnih kosov bolj ali manj prosojnega papirja. Celotno sceno in ozadje so postavili na steklo in osvetlili s spodnje strani, zaradi česar film rahlo spominja na senčno gledališče. Kamera snema z vrha navzdol.

Ris v mestu

Un lynx dans la ville

Nina Bisyarina, Francija, Švica, 2019, 6'50", brez dialogov



Radovednega risa luči bližnjega mesta premamijo, da zapusti svoj gozd. V mestu se krasno zabava, nato pa sredi parkirišča zaspi. Naslednje jutro domačini presenečeni najdejo to nenavadno žival pod odejo snega.

IZHODIŠČA ZA POGOVOR

Kdo je glavni junak v filmu? Kje živi? Kam se odpravi na potep? Kaj tam počne? Kakšen je ris v primerjavi s stavbami in ljudmi? Kaj mislite, zakaj so ga ustvarjalci animiranega filma narisali večjega od ljudi in stavb ter v barvah? Predstavljajte si, da bi naenkrat v mestu zagledali risa ali kakšno drugo gozdno zver. Kaj mislite, kako bi se odzvala večina ljudi v mestu? Bi se vedli podobno kot prebivalci mesta v filmu? Zakaj da/ne? Kako bi se odzvali vi?

Kje prebivalci mesta zjutraj najdejo risa in kaj storijo, ko ga zagledajo? Zakaj se ris odpravi nazaj v gozd? Risovo igranje po mestu spremlja značilna glasba. Na katerem mestu se ta glasba ponovi in zakaj tam? Kakšno razpoloženje vzbuja? Katera glasbila prepoznate? Opišite glasbo in zvoke, ki spremljajo risovo srečanje z ljudmi? Kakšno vzdušje vzbujajo ta glasba in zvoki in katera glasbila prepoznate v tem delu?

IDEJE ZA DODATNE DEJAVNOSTI

Zamislite si sami sebe kot zelo majhne ali zelo velike. V kakšen prostor bi se postavili? Narišite risbo in povejte, zakaj ste se postavili v ta prostor v pomanjšani ali povečani obliki.

O TEHNIKI ANIMIRANJA

Avtorji so like in ozadja ustvarili v akvarelni tehniki, animirali pa so jih v risani tehniki, pri čemer so za vsak premik narisali novo risbo.

Črni in beli

Black & White

Gerd Gockell, Jesús Pérez, Nemčija, Švica, 2020, 5'30'', brez dialogov



Kratki animirani film o (ne)strpnosti do »drugačnih«. Pregovorno »črno ovco« bo čreda z ustrahovanjem izločila, a samo pogumna izobčenka jih lahko zaščiti pred nevarnostjo.

IZHODIŠČA ZA POGOVOR

Kdo sprva prebiva na belem listu papirja? Kdo ustvari like in kako to naredi? Katera žival straši ovce, ko pade noč? Kdo se belim ovcam pridruži po prvi noči? V čem se razlikuje od drugih ovc? Kako bele ovce sprejmejo novega gosta? Kako se počuti črna ovca, ko jo skupina belih ovc izloči? Kaj se zgodi drugo noč? Koga bele ovce okrivijo za nočni napad in kako ravnajo z osumljencem? Zakaj krivijo črno ovco in kako se ta ob tem počuti? Mislite, da bi ovce ravnale enako, če bi se jim pridružila ovca enake barve? Bele ovce zbrcajo črno ovco z lista, vendar se avtor odloči, da njena vloga v filmu še ni končana. Drugačna zunanost, zaradi katere je črna ovca izločena, se dvakrat izkaže za prednost. Zakaj? Kako črna ovca izkoristi svojo drugačnost in pomaga belim ovcam? Kako se po tem dogodku do nje obnašajo bele ovce? Zakaj so spremenile svoj odnos do črne ovce in kako jo sprejmejo medse?

IDEJE ZA DODATNE DEJAVNOSTI

Film s svojim sporočilom ponuja odlične iztočnice za pogovor o (ne)sprejemanju drugačnosti. Raziščite, kaj pomeni besedna zveza črna ovca! Kako imenujemo tako obliko besedne zveze? Poznate še kakšen primer? Se take fraze vedno nanašajo le na zunanost ali lahko označujejo še druge razlike? Ste že slišali stavek »Vsi drugačni, vsi enakopravni«? Razložite ga. Naštejte skupine ljudi, ki se zaradi svoje drugačnosti borijo za enakopraven položaj v družbi. Kaj pravzaprav pomeni »biti drugačen«? Poznate koga, ki je »drugačen«? Razmislite, v čem je »drugačen« vsakdo od vas. Kako se drugačnost kaže v šoli? Zakaj prihaja do nesprejemanja drugačnosti? Vas je strah »drugačnih« ljudi? Vidite drugačnost kot prednost ali kot nekaj negativnega?

Na risalni list naj vsak učenec s črno-belo risbo, ustvarjeno s tušem, upodobi stavek »Vsi drugačni, vsi enakopravni« ali literarnega ali filmskega junaka, ki je »drugačen«.

O TEHNIKI ANIMIRANJA

Film je ustvarjen v tehniki risane animacije. Avtorji so morali za vsak premik narisati novo risbo in jo fotografirati. Običajno animatorji roke skrbno umikajo, v tem filmu pa se roka pojavi namerno in poskrbi za dodatno presenečenje. Avtorji so pri risanju uporabljali zgolj pero in črnilo.

Jama

Jáma

Markéta Kbatová Smolíková, Češka, Slovaška, 2019, 8'53", brez dialogov



Nenavadna bitja v koloni hodijo po opusteli pokrajini. Vodja izbere primeren kraj in vsa kolonija, ki se sprti množi, začne kopati jamo. Pri tem jih ovirajo številne naravne nesreče, a bitja se vedno poberejo in nadaljujejo delo. Zasmilijo se nam ... vse dokler se ne vrnemo v človeško resničnost.

IZHODIŠČA ZA POGOVOR

Ustvarjalci nam na koncu razkrijejo, kje se zgodba odvija. Kdo so glavni (anti)junaki filma? Kaj ste mislili na začetku filma o tem, kdo so ta nenavadna bitja in kje prebivajo? Kaj počnejo in kako napreduje njihovo delo? Kaj jim delo otežuje? Kaj se na koncu zgodi z njihovim prebivališčem? Kaj mislite, kam se odpravijo? Ste že pred koncem zaslutili, da se zgodba dogaja v ustni votlini, in zakaj? Kako pomembno je umivanje zob in zakaj? Kako pogosto si ščetkate zobe? Kako pogosto umivanje priporočajo zobozdravniki?

DODATNE DEJAVNOSTI

Na spletu ali z uporabo pravega mikroskopa preverite, kako so videti običajne stvari čisto od blizu. V knjižnici si izposodite zabavno knjigo Ne liži te knjige avtorjev Idan Ben-Baraka in Julian Frosta in jo skupaj prelistajte.

O TEHNIKI ANIMIRANJA

Film je pretežno ustvarjen v 3D računalniški tehniki animiranja. Ustvarjalci so like najprej izrisali v računalniškem programu v 3D prostoru in nato določili, kako se bodo premikali. Na koncu so vključili igrani del filma, za katerega so s filmsko kamero posneli dečka in zobozdravnika.