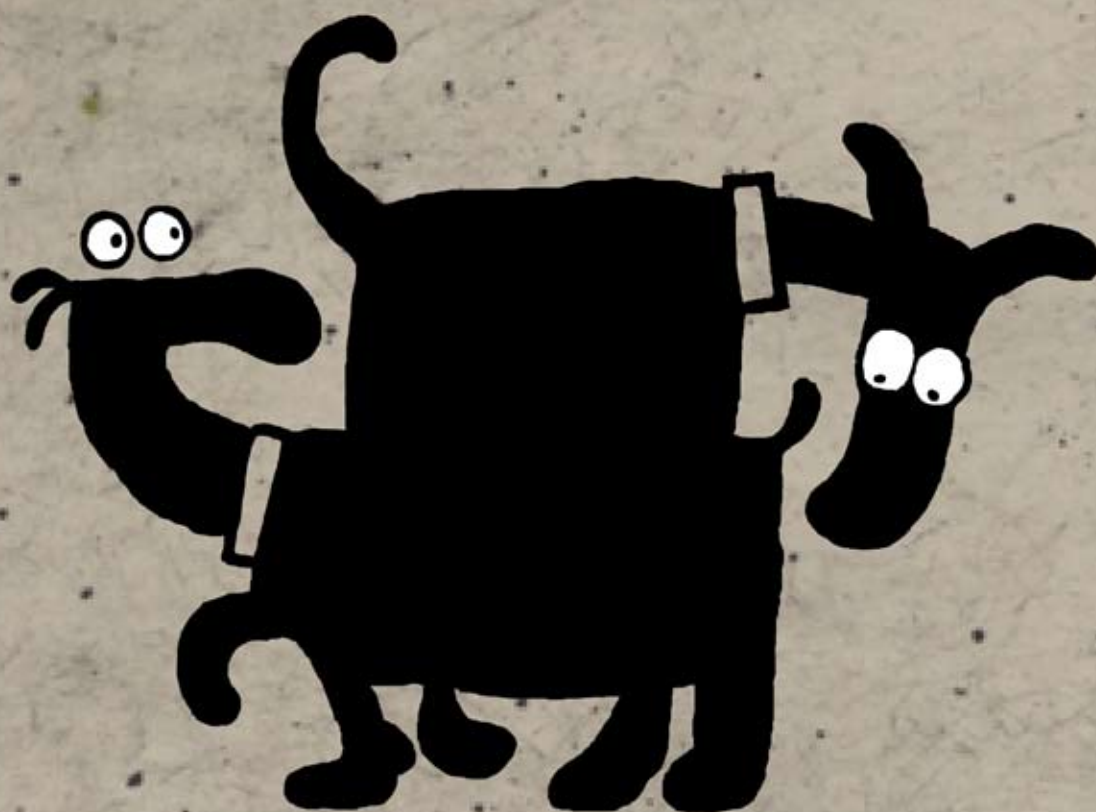




Vzgojno-izobraževalni program
animiranega filma /
Educational Animated
Film Programme



Zbornik Slon 2010

Pedagoško gradivo za učitelje in starše V





Vzgojno-izobraževalni program
animiranega filma /
Educational Animated
Film Programme

KOLOFON

Vzgojno-izobraževalni program animiranega filma Slon

ZBORNİK SLON

Pedagoško gradivo za učitelje in starše V

Izdajatelj Društvo za oživljanje zgodbe 2 koluta, Tugomerjeva 8, 1000 Ljubljana

Za založnika Urška Jež

Urednica Hana Repše

Besedila Sandra Corallo, Matilda Tavelli Cunado, Rok Govednik, Mojca Guštin, Martina Peštaj, Carl R.

Pidhajny, Kristina Preininger, Hana Repše, Tatjana Urbič

Lektura Joža Repar Lakovič, Mojca Hudolin

Fotografije Arhiv Društva za oživljanje zgodbe 2 koluta

Fotografija na naslovnici iz animiranega filma *Pasje ozemlje / Dog-walking ground*, Leonid Shmelkov, Rusija, 2009, School-Studio SHAR

Oblikovanje Domen Rupnik

Ljubljana, 2010



VZGOJNO-IZOBRAŽEVALNI PROGRAM ANIMIRANEGA FILM SLON

DRUŠTVO ZA OŽIVLJANJE ZGODBE 2 KOLUTA
Tugomerjeva 8, 1000 Ljubljana, Slovenija

059 971 747, info@animateka.si, www.slon.animateka.si
Hana Repše, Tatjana Urbič, slon@animateka.si, 051 874 845

Kazalo

Kolofon	2
Beseda urednice	4
Mednarodna otroška kolonija risanega filma v Nišu	5
Mednarodno sodelovanje v prihodnje	5
Festival Vetrnica	6
Festival vseh medijskih in grafičnih programov	6
Otroški in mladinski program Slon 2010	7
Slon: vzgojno-izobraževalni program animiranih filmov za šole in družine	7
Folimage - od začetkov	9
Filmski program Folimage - od začetkov	11
Ob razstavi Folimage - od začetkov	13
Mali svetovi, Špela Čadež	13
Intervju z mlado in perspektivno slovensko ustvarjalko stop-motion animiranih filmov	13
Celovečerni animirani filmi	17
Dogodivščine princa Ahmeda	17
»Škarje delajo filme« Lotte Reiniger, Slika in zvok, pomlad 1936	19
Prerokba žab	22
Prerokba žab: vsebinska izhodišča za pogovore	23
Skrivnost iz Kellsa	23
Otroci se predstavljajo	28
Otroci se predstavljajo I	28
Otroci se predstavljajo II	30
Vsebinska izhodišča kratkih animiranih filmov	32
Slonov tekmovalni program	32
Najboljše iz festivala Cinematou	40
Delavnice ob razstavi in delavnice animiranega filma	43
Slonove delavnice animiranega filma	43
Brezplačne Slonove delavnice na Festivalu Animateka	44
Delavnice ob ogledu razstave Folimage - od začetkov in Mali svetovi, Špela Čadež	44
Slonove delavnice čez leto	45
Dodatek za šole	46
Pomen delavnic animiranega filma	46
Kako poskrbeti za finančno plat delavnic?	47
Pogled v prihodnost programa Slon	47

Beseda urednice

Resnično me veseli, ko spremljam otroke in mlade, kako vsakič z največjim navdušenjem in vedoželjnostjo vstopajo v ustvarjalno polje animiranih filmov. Kot gledalci nas zasipajo s kopico vprašanj o prigo- dah in občutjih glavnih junakov, bizarnosti dogodkov, nenavadnih čudes, o tehniki nastajanja in s tipičnim vprašanjem »kako je to mogoče« ... Kot ustvarjalcem jim predstavlja pozitiven izziv vsak najmanjši premik, končni rezultat pa je neizmerno zadovoljstvo. Ker sta ra- dovednost in zanimanje vsako leto večja, sem tudi sama vedno srečnejša, saj to pomeni, da gre naše delo v pravo smer in da je kritičnih pogledov in ustvarjalnih misli ve- dno več.

Še vedno pa je treba vztrajno slediti zanimanju otrok in jih nenehno spodbujati k izražanju, ustvarjalnosti, kri- tičnemu razmišljanju, sočutju do človeka in narave. Na tej točki se moramo obrniti tudi na odrasle. Da bi naše seme poglajalo prave sadove, moramo vsi slediti otro- škim korakom in vprašanjem. Naše dejavnosti, kot so izbor filmov glede na starostne skupine otrok, pogovori ob projekcijah in izvajanje delavnic animiranega filma po vsej Sloveniji, so velik prispevek. Še vedno pa osta- ja velika odgovornost odraslih spremljevalcev. Samo z vašo pomočjo in individualnim pristopom bodo lahko mladi gledalci razvozlati zapletena vprašanja, ki se pre- pletajo v njihovih glavah.

Zbornik Slon tokrat sestavljajo vsebinska izhodišča za pogovore za posamezne kratke animirane filme, predsta- vitve celovečernih animiranih filmov za otroke, teksti o razstavah zakulisja animiranih filmov, predstavitev kolo- nije animiranega filma v Nišu, ki so se je ponovno udeleži- li naši otroci, ter Slonovi načrti za prihodnost. Nikakor pa ne gre zamuditi vrstic o prihajajočem tekmovalnem pro- gramu animiranih filmov otroške produkcije na Mednaro- dnem festivalu animiranega filma Animateka 2011.

Hana Repše

TATJANA URBIČ

Mednarodna otroška kolonija risanega filma v Nišu

Evropa briše meje in združuje ljudi. Pomembno je tudi, da se povezujemo in tkemo vezi prijateljstva preko navideznih meja, ki še vedno ostajajo. Otrokom želimo pokazati, da različnost narodnosti in njihovih kultur prinaša v evropski prostor bogastvo in je izvrsten razlog za večanje ustvarjalnosti. Prijateljske vezi so pomembne in nas zблиžujejo.

Mednarodna otroška kolonija risanega filma v Nišu je bila letos že četrta zapovrstjo, kamor so nas naši srbski prijatelji povabili že drugo leto zapored. Od 3. do 10. avgusta smo se kolonije udeležili mladi animatorji: **Žan Cesar Zore, Neža Hana Ciuha Šnajder, Klara Franciška Kracina, Leon Modic, Bor Okorn, Gal Tič** in **Izabela Klementina Tomiňsek** v spremstvu Slonove mentorice **Tatjane Urbič** in enega od staršev, **Martina Šnajderja**. Kot gostje pa so bili na kolonijo povabljeni tudi Italijani, Hrvatje, Rusi, Bolgari in Srbi.



Naši gostitelji **Slobodan Milošević, Zoran Stefanović** in **Dejan Babić** so nas razvajali in skrbeli za naše udobje. Poleg ustvarjalnega dela so poskrbeli tudi za obisk kulturnih znamenitosti v okolici Niša in lokalnih prireditev. Delovno druženje čez dan smo ob večerih nadaljevali ob projekcijah in predstavitev del, ki smo jih prinesli s seboj in drug drugemu pokazali, kaj delamo med letom.

Delovni del kolonije je bil organiziran v prostorih Panteleja, kjer smo na svetlobnih animacijskih mizah narisali in pobarvali več kot petsto risb in tako v 30



urah izdelali risani film z naslovom **Smetošast (Garbage monster)**, ki ga bo mogoče videti na festivalu Animateka v programu **Otroci se predstavljajo**. V prihodnje pa bomo animirani film poslali tudi na festivale otroškega filma po svetu.

Gostitelji pa so poskrbeli tudi za raznovrstnost strokovnega programa in povabili strokovnjake s filmskega področja, da so z nami delili svoje dolgoletne izkušnje. Eden gostujočih predavateljev, najzanimivejši za otroke, je bil **Collin Arthur**, dvakratni dobitnik oskarja in strokovnjak na področju posebnih filmskih učinkov. Pokazal je svoja dela in povedal številne zabavne zgodbe, ki so se mu pripetile pri delu. Praktično pa je pokazal, kako se izdelata maska mačke za igralca. Najprej je izdelal odlitek obraza osebe, ki bo nosila masko, nato izdelal samo masko ter na koncu še pobarval in naličil model. Njegovo delo je mogoče videti v številnih filmih, predvsem iz časa pred izdelavo posebnih učinkov v filmih z računalniškimi programi. Če jih naštejemo samo nekaj: *Odiseja 2001, Konan barbar, Vesoljec, Brezkončna zgodba, Zvezdne steze*.

Ostala dva gosta sta bila še **Phillipa Timmins**, predstavnica podjetja VICON, ki izdeluje strojno in programsko opremo za digitalni zajem gibanja (motion capture), in **Zoran Simijanović**, profesor na glasbeni akademiji v Beogradu in skladatelj mnogih skladb iz slavnih jugoslovanskih filmov.

MEDNARODNO SODELOVANJE V PRIHODNJE

Slon že dolgo ni več samo del Festivala Animateka. Delavnice, ki jih pripravljamo skozi celo leto, želimo tudi v Sloveniji razširiti na mednarodno raven. S Srbijo pripravljamo skupni projekt, ki bo združil njihovo kolonijo in našo tedensko produkcijsko delavnico



animiranega filma, ki jo letos že drugič pripravljamo v okviru Mednarodnega festivala animiranega filma Animateka v decembru. Želimo, da nas tudi v Sloveniji obišejo skupine mladih ustvarjalcev, da jim predstavimo našo kulturo in da skupaj ustvarjamo animirane filme.

Izkoristili bomo raznovrstnost Evrope in jo z ustvarjalnostjo zlili v animirane filme. Različnost in drugačnost med evropskimi narodi bomo poudarjali, saj je pestrost vir bogastva, ki nam bo pomagala brisati navidezne meje.

MOJCA GUŠTIN

Festival Vetrnica

FESTIVAL VSEH MEDIJSKIH IN GRAFIČNIH PROGRAMOV

Pod okriljem Skupnosti šol za medijske in grafične komunikacije je v aprilu 2010 Srednja medijska in grafična šola Ljubljana organizirala festival VETRNICIA 2010. Skupnost šol za medijske in grafične komunikacije vključuje vse šole, ki izobražujejo po programu medijskega in grafičnega tehnika in njihovi predstavniki, to je Srednje medijske in grafične šole Ljubljana, Srednje šole za oblikovanje Maribor, Šolskega centra Celje, Ekonomske gimnazije in srednje šole Radovljica, Ekonomske šole Novo mesto ter Zavoda za gluhe in naglušne Ljubljana, so se z velikim številom prijavljenih del odzvali na natečaj za najboljše izdelke, ki je potekal pod okriljem festivala Vetrnica 2010. Slavnostna zaključna podelitev in razglasitev nominirancev je bila 19. aprila 2010 v Kinoteki v Ljubljani.

Izdelki in rešitve v medijski produkciji so naravnani k zaključeni celoti. Zanje je potrebno znanje s širšega področja multimedijev, to je od grafične priprave

raznih publikacij, fotografiranja, oblikovanja spletnih strani in portalov, izdelave animacij (2D in 3D) do avdiovizualne produkcije. Ker se zavedamo, da so vsa ta znanja nujno potrebna za končno izdelavo določenega projekta, izdelka ali rešitve, smo posamezne kategorije v natečaju oblikovali po teh sklopih ter s tem pokrili celoten spekter multimedijskih elementov.

Cilj festivala je bil predstaviti mlade in ustvarjalne mladostnike, ki so se predstavili z izdelki po posameznih kategorijah (likovna, fotografska, animacijska, spletna, video in dela, pripravljena za tisk). Mladi so se lahko izražali po svojih željah in interesih ter z uporabo sodobne tehnologije in ravnanja z njo. Cilj festivala v prihodnje pa je tudi izobraževanje in gostovanje tako domačih kot tudi tujih strokovnjakov z medijskega in grafičnega področja.



Poleg dijakov so sodelovali še njihovi mentorji in učitelji, medtem ko so izdelke ocenili priznani strokovnjaki s posameznih področij. Vsi sodelujoči so prepričani, da kadri, ki se zaposlujejo v medijskih in grafičnih podjetjih, potrebujejo znanje s širšega področja multimedijev in da je ta festival idealna možnost za izmenjavo znanj, idej ter medsebojno primerjavo.

Glede na slogan festivala »Prevetrimo naše zamisli in ideje s pomočjo sodobne tehnologije« smo si za temo natečaja izbrali VETER. Idejno temo so morali dijaki predstaviti z rešitvami v šestih različnih kategorijah. Skupaj je prispelo več kot 160 del, kar je krepko preseglo pričakovanja idejne in organizacijske skupine. Nominirani so bili prvi trije dijaki v vsaki kategoriji. Najboljši izdelki so prejeli simbolično nagrado v obliki kipca. Kipec v obliki helikopterja s svojo vetrnico ustvarja veter in se z njeno pomočjo povzpne v višave.



FOTOGRAFIJA KIPCA HELIKOPTERJA KATEREGA JE DOBIL PRVI V POSAMEZNI KATEGORIJU.

Festival seveda ne bi uspel brez aktivnega sodelovanja strokovne žirije, ki so jo sestavljali predstavniki vsake šole in strokovnjaki iz gospodarstva po posameznih kategorijah.

S festivalom Vetrnica smo želeli spodbuditi ustvarjalnost mladih dijakov ter hkrati srednješolsko izobraževanje dvigniti na višjo raven in jo približati gospodarstvu. Dijakom želimo omogočiti lažji prodor iz šolskih okvirov v gospodarstvo.

S festivalom Vetrnica 2010, ki je potekal v Ljubljani, smo bili zelo zadovoljni, zato že pripravljamo nove izzive za naslednji festival Vetrnica 2011, ki bo v Mariboru. Menimo, da je tovrstno sodelovanje izrednega pomena tako na lokalni kot tudi regionalni ravni. Dolgoročno želimo s festivalom prodreti tudi na mednarodno področje in k sodelovanju povabiti partnerske šole iz sosednjih držav.

Podrobnosti o festivalu in izdelkih dijakov si lahko ogledate na (www.festivalvetrnica.si, www.ssom.si).

*Mojca Guštin,
Vodja festivala VETRNIC 2010
Srednja medijska in grafična šola Ljubljana
mojca.gustin@guest.arnes.si*

HANA REPŠE

Otroški in mladinski program Slon 2010

SLON: VZGOJNO-IZOBRAŽEVALNI PROGRAM ANIMIRANIH FILMOV ZA ŠOLE IN DRUŽINE

Otroški program Slon na 7. Mednarodnem festivalu animiranega filma Animateka znova ponuja bogat izbor najrazličnejših filmov vsega sveta. Peter, Pierre, Mimi, Murphey, Pimpanovci, Bizgeci, Hugo, Sam, psička Lajka, Zverjasec in še veliko drugih bodo tokrat razkrili svoje prvovrstne dogodivščine v desetih animiranih programih za otroke, mlade in vse, ki jih animirani film navdušuje.

Slon se na 7. animatečni ediciji postavlja s štirimi tekmovalnimi programi kratkih animiranih filmov z vsega sveta, ki se predstavljajo predvsem šolskim skupinam pod imenom **Slonov tekmovalni program I-VI**. Vsak program je s skrbno razporejenimi filmi namenjen različnim starostnim stopnjam otrok, saj lahko posamezniku le tako omogočimo karseda polno doživetje in občutenje malih zgodb pisanih podob. Filmski program pa kot vsako leto spremljajo vodeni pogovori in pogovori z avtorji filmov, gosti festivala. Posebno vlogo ima na festivalu tudi petčlanska **otroška žirija**, ki mora izmed vseh prikazanih filmov Slonovega tekmovalnega programa izbrati najboljšega in podeliti **nagrado NLB Vita za otroški program Slon**. Žirijo sestavljajo otroci, stari od 6 do 13 let.

Tekmovalni Slon oz. šolski program spremlja **Družinski Slon**, ki ga letos sestavljajo izbran program najboljših animiranih filmov s **festivala Cinematou** iz Ženeve in tri dolgometražne poslastice. **Dogodivščine princa Ahmeda** nemške režiserke Lotte Reiniger iz leta 1926 nas bo kot festivalski preddogodek očaral z minuciozno izdelanimi senčnimi lutkami in živo glasbeno spremljavo. Nastanek najznamenitejšega iluminiranega rokopisa nam bo razkrival celovečerni risani film **Skrivnost iz Kellsa**, likovno izjemno delo, polno barvitih detajlov. Slonov urnik pa bo zaokrožilo še nepozabno doživetje risane mojstrovine iz studia Folimage, **Prerokba žab**. Ker se Slonov program vsako leto širi, letos razpenja svoja krila otroški produkciji, in sicer z dvema programoma, ki nosita naslov **Otroci**

se predstavljajo I in II.

Stalnica otroškega programa Slon so tudi **delavnice** animiranega filma in optičnih igrač. Odvijale se bodo v Knjižnici Otona Župančiča (Mestna knjižnica Ljubljana) in Kinodvorovi kavarni. Animatečni teden bo polnila še **produksijska delavnica** za otroke od 8. do 15. leta, ki jo bo vodila avtorica in mentorica iz francoskega studia AAA **Rebecca Morse**.

Ker se v poplavi raznovrstne ponudbe animiranega filma vedno bolj postavlja vprašanje kakovosti filmskih del in vpliva avdiovizualnih vsebin na otroka, v sodelovanju z Media desk Slovenija pripravljamo pomembno okroglo mizo z naslovom **Programiranje kvalitetnih animiranih filmov za otroke na filmskih festivalih**. Okroglo mizo bo vodil nizozemski strokovnjak Dick de Jonge.

Vrh letošnjega Slona pa bo predstavitev francoskega

studia **Folimage** s filmskim programom in razstavo.

V prostorih Slovenskega etnografskega muzeja bo med 1. in 21. decembrom 2010 na ogled razstava z naslovom *Folimage - od začetkov*.

Slon in Animateka letos tudi v Mariboru! Slonov program se letos prvič v polni meri seli tudi v Maribor, v kino Udarnik. Poleg v treh dneh zgoščenega celotnega otroškega filmskega programa z dvourno delavnico bo od 14. decembra 2010 do 3. januarja 2011 na ogled tudi razstava animacijskih lutk in scene avtorice Špele Čadež.

Znova je pred nami nepozaben in magičen decembrski teden. Izberite si najboljši sedež, namestite se udobno in prepustite čute užitek. Otroke pa spodbudite, da po ogledu o filmih kaj povedo, narišejo, morda celo napišejo ... naj vam ostanejo skupni trenutki še dolgo v spominu.

URNIK: OTROŠKI IN MLADINSKI PROGRAM SLON NA ANIMATEKI 2010

PROGRAM SLON V KINODVORU, LJUBLJANA

SOBOTA, 4. DECEMBER, PREDFESTIVALSKI DOGODKI

12:00 **Družinski Slon I:** celovečerni animirani film *Dogodivščine princa Ahmeda* z živo glasbeno spremljavo

15:00 **Otroci se predstavljajo I:** izbor animiranih filmov, ki so jih naredili otroci. Vstop je prost.

NEDELJA, 5. DECEMBER, PREDFESTIVALSKI DOGODKI

13:00 **Otroci se predstavljajo II:** izbor animiranih filmov, ki so jih naredili otroci. Vstop je prost.

PONEDELJEK, 6. DECEMBER

10:00 **Družinski Slon II: Prerokba žab,** celovečerni risani film

17:00 Filmski program »Folimage od začetkov«

TOREK, 7. DECEMBER

10:00 **Slonov tekmovalni program I:** Mednarodni tekmovalni program animiranega filma za otroke od 4. do 7. leta

SREDA, 8. DECEMBER

10:00 **Slonov tekmovalni program II:** Mednarodni tekmovalni program animiranega filma za otroke od 7. do 10. leta

ČETRTEK, 9. DECEMBER

10:00 **Slonov tekmovalni program III:** Mednarodni tekmovalni program animiranega filma za otroke od 10. do 14. leta

PETEK, 10. DECEMBER

10:00 **Slonov tekmovalni program IV:** Mednarodni tekmovalni program animiranega filma za mladostnike od 14. leta

12:00 **Okrogla miza** na temo Programiranje kvalitetnih animiranih filmov za otroke, Kinodvor

13:00 **Družinski Slon III:** izbor animiranih filmov s festivala **Cinematou**

SOBOTA, 11. DECEMBER

10:00 **Družinski Slon IV: Skrivnost iz Kellsa,** celovečerni risani film

NEDELJA, 12. DECEMBER

11:00 Ponovitev: *Skrivnost iz Kellsa,* celovečerni risani film

13:00 Ponovitev: *Prerokba žab,* celovečerni risani film

15:00 Ponovitev »Folimage od začetkov«

16:30 Predstavitev del, nastalih na festivalskih delavnicah Slon (Kinodvor – kavarna)

PROGRAM SLON V UDARNIKU, MARIBOR

ČETRTEK, 16. DECEMBER

8:30 **Slonov tekmovalni program I:** Mednarodni tekmovalni program animiranega filma za otroke od 4. do 7. leta

10:00 **Slonov tekmovalni program II:** Mednarodni tekmovalni program animiranega filma za otroke od 7. do 10. leta

16:30 **Otroci se predstavljajo I:** izbor animiranih filmov, ki so jih naredili otroci. Vstop je prost.

18:00 **Družinski Slon IV: Skrivnost iz Kellsa,** celovečerni risani film

20:00 **Družinski Slon I:** celovečerni animirani film *Dogodivščine princa Ahmeda* z živo glasbeno spremljavo

PETEK, 17. DECEMBER

8:30 **Slonov tekmovalni program III:** Mednarodni tekmovalni program animiranega filma za otroke od 10. do 14. leta

10:00 **Slonov tekmovalni program IV:** Mednarodni tekmovalni program animiranega filma za mladostnike od 14. leta

16:30 **Otroci se predstavljajo II:** izbor animiranih filmov, ki so jih naredili otroci. Vstop je prost.

18:00 **Družinski Slon III:** izbor animiranih filmov s festivala **Cinematou**

SOBOTA, 18. DECEMBER

10:00 Ponovitev: **Slonov tekmovalni program IV:** Mednarodni tekmovalni program animiranega filma za mladostnike od 14. leta

11:30 Ponovitev: **Slonov tekmovalni program III:** Mednarodni tekmovalni program animiranega filma za otroke od 10. do 14. leta

13:00 Ponovitev: **Slonov tekmovalni program II:** Mednarodni tekmovalni program animiranega filma za otroke od 7. do 10. leta

14:30 Ponovitev: **Slonov tekmovalni program I:** Mednarodni tekmovalni program animiranega filma za otroke od 4. do 7. leta

18:00 **Najboljše iz Slona I-IV** po izboru občinstva na Animateki v Mariboru
Družinski Slon II: Prerokba žab, celovečerni risani film



Folimage - od začetkov

Prvi odtis

Sredi 70. let je Jacques-Rémy Girerd, takrat še študent na Akademiji za likovne umetnosti v Lyonu, po zaslugi kamere super 8, ki si jo je sposodil pri očetu, odkril film, sličico po sličico. S kamero je posnel kratke sekvence svojih glinenih modelov. Ob študiju je predaval na srednji šoli, leta 1978 pa posnel svoj prvi kratkometražni film 4000 slik zarodkov. Film, ki je imel en sam plan sivo-bele sekvence, je bil posnet v animacijski tehniki, ki so jo v Franciji takrat redko uporabljali: animacija s plastelinom. Po tem filmu, ki je obšel svet, je leta 1979 posnel *D'une Gomma l'autre* in leta 1980 *Rien de spécial*; Centre national du cinéma ga je za slednjega nagradil s svojim priznanjem. Na začetku 80. let je Girerd organiziral izobraževalno dejavnost skupaj s *Fédération des Oeuvres Laïques de la Drôme* (FLO), v okvirih katere je leta 1981 ustanovil oddelek Folimage, ki naj bi se v celoti posvečal animiranim filmom. Podporo je dobil tudi od ministrstva za kulturo. Folimage je začel organizirati poučevanje in delavnice animiranega filma v šolskem okolju. To so bili prvi koraki na tem področju. Zaradi izkušenj z otroki in navdušenja nad animiranim filmom je mladi ustvarjalec posnel *Pouce on tourne* (1984), 13-minutno reportažo o svoji izobraževalni metodi. Istega leta je skupaj z otroki posnel *Le cirque des Trois petits Animaux Tristes*, s katerim se je predstavil v Cannesu.

Čas debelih krav je mimo

S sodelavcema Sergeom Bessetom in Pascalom Le Nôtrom je pedagog-režiser leta 1984 ustanovil družbo Folimage-Valence. Leto pozneje so v mestu Valence uredili 350 m² velik studio v kletnih prostorih nekega družbenega centra. Cilj: produkcija animiranih filmov s plastelinom za televizijo. To je bila televizijska novost, ki pa je kmalu upravičila svoj obstoj.

Še en korak naprej je naredil z režiranjem prve serije za kanal Atenne 2: *Le Cirque Bonheur* (10 x 8 minut) v sodelovanju s prijateljico Annie Fratellini. Projektu se je pridružila tudi *La Maison du Cinéma* v Grenoblu, hiša, ki je skrbela za decentralizacijo kinematografije v departmaju Rhône-Alpes. Leta 1988 je cesarja za najboljši kratkometražni animirani film dobila seri-

ja Mali cirkus vseh barv (*Le Petit Cirque de toutes les Couleurs*). Nagrada je odločilno pripomogla, da se je pustolovščina nadaljevala. Snemanje televizijskih serij je zagotovilo večmesečno delo in pospešilo oblikovanje filmske ekipe, studio pa je dosegel višjo raven profesionalizma. Mesto Valence je Folimageu pomagalo pri nastanitvi v tehnoparku Hautes Faventines, kar je bil odločilen preobrat. Družba Folimage se je začela ukvarjati s produkcijo televizijskih serij in kakovostnih kratkometražnih filmov. Kmalu so jo spoznali večji francoski televizijski kanali, med njimi tudi France 3 in Canal+. Folimage se je tako na francoskem avdiovizualnem področju postopoma uveljavil s produkcijo poučnih otroških serij za televizijo. Jacques-Rémy je animiranemu filmu pot dokončno utrl s serijami *Bonheur de la Vie* (1989–1991), *Mine de Rien* (1992–1993), *Ma Petite Planète Chérie* (1994–1996). Figure iz plastelina, nato iz lateksa, so nastopale v serijah *Mon Âne*, *Hôpital Hilltop* (1998–2002) v režiji Pascala Le Nôtra, ki je zaslužen za prvo veliko evropsko koprodukcijo, in v *Les Tragédies minuscules* Jean-Loupa Feliciolija in Alaina Gagnola. Serije so predvajali po vsem svetu in prejele so veliko nagrad. Studio je tako vse bolj odpiral vrata domišljiji in ustvarjalnosti ter posledično umetniški kakovosti. Zaradi takšne naravnosti, ki se je ohranila vse do danes, je studio prejel veliko nagrado ministrstva za kulturo.

Po sledih kratkometražnih filmov ali s kratkega na krajše

V studiu Folimage so imeli avtorski kratkometražni filmi od nekdanj pomembno mesto. Tu so lahko bodoči talenti do konca izrazili svojo ustvarjalnost. V ospredju je bila čedalje večja želja po razvoju produkcije kratkometražnih filmov. Na začetku je studio podpiral hišne režiserje, kot so denimo Jacques Houdin, Jean-Loup Felicioli, Alain Gagnol, Laurent Po-



uvaret, Sylvie Léonard ... Po padcu berlinskega zidu in zapiranju studiev na Vzhodu pa se je pojavila želja po umetniškem zblizovanju z vzhodnimi sosedi. Ustanovili so "Marathon Est-Ouest des jeunes créateurs en dessins animés" (1991), nekakšno vzhodno-zahodno tekmovanje mladih režiserjev animiranega filma, na katerem so sodelovali mladi kandidati iz Albanije, Avstrije, Belgije, Francije, Velike Britanije, Madžarske, Poljske, Rusije in Češke. Želja po letošnjem tovrstnem ustvarjanju je bila vse večja. Jacques-Rémy je zato ustanovil družbo Résidence d'Artistes, ki vsako leto omogoči sprejem dveh mladih evropskih režiserjev (režiserk) v studio Folimage; nudi jima tehnično, kadrovsko in denarno pomoč, da lahko posnameta prvi kratkometražni film. Do danes je bilo posnetih 14 tovrstnih filmov. Med temi "nomadskimi" režiserji najdemo imena kot na primer Michaël Dudok De Wit (prejel oskarja 2002), Solweig von Kleist, Iouri Tcherenkov, Zoïa Trofimova, Constantin Bronzit, Régina Pessoa ..., ki so pomembno prispevali k slovesu Folimagea. Prav izmenjava izkušenj med mladimi ustvarjalci iz različnih držav, z različnim slogom, in hišnimi ustvarjalci je največji dosežek družbe Résidence.

Obvezni prehod k srednjemetražnemu filmu

Leta 1996 je Folimage produciral predvsem televizijske serije in kratke avtorske kratkometražne filme. V vseh teh letih je ekipa pridobila veliko znanja. Zaradi vse večjih zahtev po snemanju kakovostnih filmov so avtorji začeli ustvarjati prave mojstrovine, tako v studiu za snemanje filmov v treh dimenzijah kot studiu za animirani film. V tem obdobju pa so se razmere na avdiovizualnem področju spremenile. Ustvarjanje klasičnih televizijskih izdelkov je postajalo čedalje dražje. Zato sta Jacques-Rémy Girerd in Patrick Eveno skušala politiko hiše usmeriti proti novim obzorjem. Odprla sta studio za srednjemetražni film. Prelomnico je pomenil 28-minutni poseben televizijski film **Otrok s kraguljčkom** (*L'enfant au Grelot*), božična pravljica, ki jo je posnel Jacques-Rémy. S tem je odprl pot snemanju bolj razdelanih zgodb. K tej novi pustolovščini, ki je odločilno vplivala na razvoj studia, so prispevali vsi sodelavci studia. Film *Otrok s kraguljčkom* so leta 1998 začeli prikazovati v kinematografih. Požrel je veliko navdušenje občinstva. V Franciji si ga je ogledalo približno 400.000 gledalcev in nagrajen je bil z evropskim oskarjem. Začeli so ga predvajati po vsem svetu. Zaradi tega uspeha je Folimage nadaljeval s produkcijo

srednjemetražcev. *Patate et le Jardin Potager*, risanko Benoïta Chieuxa in Damiena Louche-Pelissierja, so posneli leta 1999, kmalu zatem pa še *L'hiver de Léon* Pierre-Luca Granjeona in Pascala Le Nôtra.

Velik skok k dolgometražnemu filmu

Uspeh filma *Otrok s kraguljčkom* je dal režiserju zanos, nujen za doseganje najvišjih kategorij filmskega ustvarjanja. Studio je imel vse, da se je lahko spopadel z novim izzivom: listino kakovosti, samostojno produkcijo, izmenjavo umetnikov znotraj Evrope. Folimage je imel trdne temelje. Vendar pa je prihodnost družbe v negotovih gospodarskih razmerah negotova. Zato je bil začetek snemanja dolgometražnih filmov želja in obenem nujnost.

Pri snemanju dolgometražnega filma **Prerokba žab** (1998) je sodelovalo približno 200 strokovnjakov. Leta 2003 so ga prvič prikazali v kinematografu. Tako v Franciji kot drugod po svetu je film očaral gledalce. Milijon 200.000 gledalcev v Franciji in sedem mednarodnih nagrad. Ta uspeh je za studio pomenil uvažanje nove politike delovanja, a za redno produkcijo dolgometražnih filmov je moral revidirati svoj način delovanja. Na vrhu podjetja se je zgodila sprememba. Ustanovili so dva oddelka. Prvi se je ukvarjal s televizijsko produkcijo, vodil ga je Pascal Le Nôtre, drugi oddelek pa je Jacques-Rémyju Girerdu omogočil, da se je lahko osredotočil na nov tvegan projekt: Folimage-Features oziroma snemanje dolgometražnih filmov. Leta 2008 so posneli več dolgometražcev: *Une Vie de Chat* Alaina Gagnola in Jean-Loupa Feliciolija ter *Tante Hilda contre Attilem*, tretji film iz Jacques-Rémyjevega opusa. Obenem pa je javnosti predstavil težko pričakovani dolgometražni film **Mia in Migo**, ki ga je snemal šest let. Mia in Migo je prišel na platno v času, ko se je studio selil na novo lokacijo v Cartoucherie v Bourg-les-Valence. Prenovljen zgodovinski kraj so posvetili animiranemu filmu. Folimageu so se pridružili l'Ecole de la Poudrière et L'équipée in druga podjetja. Morda se piše nova stran ... A zdaj raje sledimo potem, ki jih je za seboj pustil Migo.

FILMSKI PROGRAM FOLIMAGE - OD ZAČETKOV

Deček s kraguljčkom

Jacques-Rémy Gierard
Francija, 1998, 35 mm, 26'. V francoskem jeziku s slovenskimi podnapisi.



V zasneženem gozdu poštar najde malo siroto, nemočnega zapuščenega dečka po imenu Charlie; pri sebi nima nikogar in ničesar razen kraguljčka, ki ga stiska v ročici. Šest let pozneje Charlie odkrije, da je zelo poseben deček iz zelo posebne družine.

Glasbeno slovo

Laurent Pouvaret
Francija, 1989, 35 mm, 2'20"



Tragična zgodba, ki jo pripovedujejo testenine.

Dogodivščina

Pierre-Luc Granjon
Francija, 2001, 35 mm, 5'30". V francoskem jeziku s slovenskimi in angleškimi podnapisi.

Deček iz velikega gozda z vrha zidu opazuje ljudi na ulici. Ob koncu dneva z nasmehom na obrazu odide domov. Opažanja z vrha zidu razume na povsem svoj način.



Zid

Jean-Loup Felicioli
Francija, 1992, 35 mm, 7'40"



Dva človeka med seboj zgradita zid, da bi tako končala prerekanja. Vsak na svoji strani zidu si uredita življenje po svoje, potem pa se nekoč srečata nekje drugje ...

Menih in riba

Michaël Dudok De Wit
Francija, 1994, 35 mm, 6'30"



Cistercijanski samostan na nedoločljivem kraju zunaj časa. Povsod ena sama spokojnost in pobožnost, v vodnjak na dvorišču se enakomerno steka voda. Potem pa

menih opazi, da iz bližnjega ribnika poskakuje ribica. Odkritje, ki moti njegovo zbranost, ga obsede, zato skuša ribico na vsak način ujeti.

Velika selitev

Iouri Tcherenkov
Francija, 1995, 35 mm, 7'56"



Težave, ki jih doživljajo ptice nedoločljive vrste, ko napoči čas, da se preselijo v tople kraje. Dogodivščine in negotovosti posebnega junaka, ki so hkrati tragične in komične.

Na koncu sveta

Konstantin Bronzit
Francija, 1999, 35 mm, 7'45"



Zgodba o nestabilni hiši. Stoji na vrhu gore in se na nezadovoljstvo stanovalcev ziba z ene strani na drugo.

Premajhen princ

Zoia Trofimova
Francija, 2001, 35 mm, 6'44"



Deček se ves ljubi dan trudi, da bi očistil madeže s sonca, in to zlepa ali zgrda. Končno mu bo uspelo. No, skoraj.

Morski krog

Isabelle Favez
Francija, 2004, 35 mm, 8'



Maček, pirat, zlata ribica in lačni mornarji ... V krogu življenja ima vsak svojo vlogo.

TATJANA URBIČ

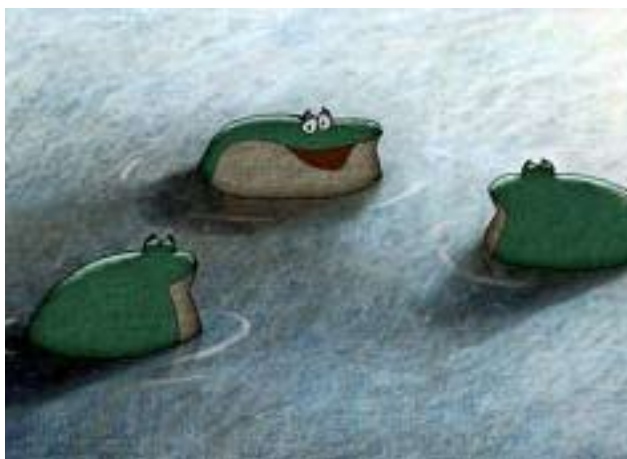
OB RAZSTAVI

FOLIMAGE - OD ZAČETKOV

Večmedijska razstava iz zakulisja animiranega filma, 1.–21. 12., Slovenski etnografski muzej, Ljubljana.

Razstava Folimage - od začetkov ponuja enkratno priložnost vpogleda v zakulisje animiranega filma.

V kinodvorani si lahko ogledate animirane filme na platnu, potem pa se na razstavi seznanite z zakulisjem in s procesi nastajanja teh istih filmov.



Upodobitev in besedilni del razstave je zasnovan tako, da obiskovalca ob ogledu ponese v neko drugo časovno in prostorsko razsežnost, v kateri bo spoznal ozadje čarobnega procesa ustvarjanja animiranega filma in neizmerno ustvarjalno moč njegovih ustvarjalcev. Pomemben je tudi del razstave, kjer je v prostoru postavljen primer klasičnega studia animiranega filma. Tako bodo obiskovalci dobili enkratno možnost vpogleda v tehnološki proces nastajanja animiranega filma skozi vse faze ustvarjanja, od pisanja scenarija do barvanja, od skladanja glasbe do končne montaže, vključno s produkcijo in distribucijo.

Razstava bo na ogled v Slovenskem etnografskem muzeju od 1. do 21. decembra. Za skupine bomo organizirali voden ogled in posebne delavnice animiranega filma. Velikost skupine za delavnico in vodstvo po razstavi Folimage je od 10 do največ 25 otrok. Muzej je odprt o torka do nedelje, od 10. do 18. ure. Rezervacije na slon@animateka.si.

Obisk razstave Folimage - od začetkov

Razstavo si boste lahko ogledali tudi sami. Ob nakupu vstopnice boste prejeli navodila z nasveti o poteku ogleda in kratkimi opisi.

Voden ogled razstave Folimage - od začetkov

Skozi razstavo vas bo popeljal usposobljen vodnik, ki vam bo predstavil vse razstavne elemente. Skupaj si boste ogledali zakulisje animiranih filmov studia Folimage, za dodatne informacije pa vam bo vodnik z veseljem podrobneje razložil vse, kar vas bo še zanimalo. Za šolske skupine bomo pripraviti tudi delovne liste.

Ob razstavi je mogoče rezervirati tudi delavnice optičnih igrač in animiranega filma. Več o delavnicah preberite na strani 43.

ROK GOVEDNIK

Mali svetovi, Spela Čadež

INTERVJU Z MLADO IN PERSPEKTIVNO SLOVENSKO USTVARJALKO STOP-MOTION ANIMIRANIH FILMOV

(Iz Zbornika *Slon* 2009)

Šesti Mednarodni festival animiranega filma Animateka se je v svojih posebnih predstavah tokrat priklonil *stop-motion* animiranemu filmu, kar izkazuje z obširno zgodovinsko retrospektivo. Tako so bili v programu vsi pomembni avtorji te zvrsti animacije, Jiří Trnka, Oskar Fischinger, Norman McLaren, Jan Švankmajer in še mnogi, ki so premikali mejnike ustvarjalnosti v tehniki *stop-motion*. Tukaj pa je prav posebna tudi Slovenija. V filmskem programu festivala sta se tako predstavila dva programa, eden starejših slovenskih *stop-motion* filmov in eden z mlajšimi avtorji tovrstnih animacij pri nas. V tej generaciji je tudi Špela Čadež. Zagotovo ena najbolj obetavnih avtoric, ki pa je v bistvu že presegla prag dokazovanja, saj je s svojimi kratkimi filmi prejela številne mednarodne nagrade. Tako je Animateka za še izrazitejšo predstavitev *stop-motion* animiranega filma 29. novembra v Mednarodnem grafičnem likovnem centru odprla likovno razstavo z naslovom *Mali svetovi*, kjer so predstavljene skice, storyboardi, scenografije, rekviziti in lutke iz Špelinih filmov *Zasukanec*, *Ljubezen je bolezen* in festivalskega napovednika za italijanski festival Far East.

S Špelo Čadež sem se pogovarjal o njenem ustvarjanju, o njeni poti, filmih, razumevanju animirane filmske scene in še marsičem.



1. Kdaj si začutila svoj umetniški talent? Ko si s prsti trepetala od nemirnosti, da bi kaj ustvarila? Kako se je potem to stopnjevalo, da si šla na ALUO, nato v tujino, in se nato znašla v animiranih filmih?

V umetniški talent ne verjamem. Verjamem pa v vztrajnost in pogum. Odločitev za akademijo je bila naključna, sprva sem hotela študirati nekaj iz naravoslovja. Sem pa vedno rada risala in tako mi je sestra nekega dne vlila pogum, da se vpišem na ALUO. Tuji-no sem sprva spoznala prek študijske izmenjave, kjer sem se zaljubila v veliko svobodnejši način študija. Vpisala sem se na akademijo v Kölnu, kjer sem sprva imela namen študirati oblikovanje v medijih. Tam me je po naključju zasukalo stran od računalnika, k lutkovnemu animiranemu filmu.

2. Pridobila si izkušnje z animiranimi filmi doma in v tujini, veliko festivalov si že prepotovala. Kako bi primerjala sam odnos do te posebne zvrsti filma v Sloveniji in v tujini?

V Nemčiji sem končala študij leta 2007, nato posnela prvi neodvisni film v so režiji z Izabelo Plucinsko. Primerjava odnosa do animiranega filma pri nas in v Nemčiji je predvsem v poznavanju medija. V Nemčiji je veliko akademij, na katerih lahko študiraš animirani film. Pri nas se predmet animacija šele vzpostavlja. Sem pa vesela, da imamo festival Animateka, ki bo, upam, naprej seznanjal slovensko občinstvo s tem čarobnim medijem. Želim pa si, da bi se povečala tudi produktivnost animiranih filmov pri nas.

3. V marsikaterih državah so začeli pisati zgodovino animiranega filma s klasičnimi risankami in že sto let nazaj, v Sloveniji pa je začetek animiranega

filma s Sašo Dobrila šele leta 1952, pa je prvi slovenski animirani film lutkovni. Kako to slovensko zgodbo razumeš ti?

Morda zaradi naše majhnosti. Zakaj se pojavijo ravno lutke in ne vpliv zagrebške risane animacije, pa mi je ostala skrivnost.

4. Si se (tudi) zaradi vpliva slovenskega pionirja animiranega filma odločila za ustvarjanje v takšni tehniki, torej z lutkami v stop-motion?

Ne. Z zgodovino slovenskega animiranega filma me je seznanil kasneje Igor Prassel. Pri meni je šlo za naključje in željo po ustvarjanju z materiali.

5. Ker si po izobrazbi oblikovalka vizualnih komunikacij, kot svoje izrazno sredstvo v animiranem filmu pa si izbrala lutke, me zanima, kako se ti je bilo torej spoprijeti z materiali, z ustvarjanjem lutk, njihovega prostora? Kako si se tega lotila?

Nikoli se nisem učila kiparstva, pa si kdaj želim, da bi se ga. Lutke izdelujem iz modelirne mase, žice, lateksa, pene in blaga. Ustvarjati lutke in prostor, v katerem jih oživljam, je lep, a zelo dolgotrajen proces. Čisto vse je treba izdelati in vse je zelo majhno. Sama se nikoli nisem učila tehnologije uporabe materialov, tako je bil vsak film poleg ustvarjanja tudi učni proces. Prav vse ročne spretnosti so mi prav prišle, tudi pletenje in kvačkanje, kar me je naučila babica. V diplomskem filmu sem imela že šiviljo in pomoč pri izdelovanju scenografije, kar pa je bilo včasih tudi težko uskladiti, predvsem glede dimenzij. Tako lutke kot scena pa pod kamero lahko izgledajo popolnoma drugače kot v resnici in jih je bilo treba tudi krepko spreminjati.

6. Do sedaj si ustvarila, posnela, dva samostojna lutkovno animirana filma, to sta *Zasukanec* leta 2004 in *Ljubezen je bolezen* leta 2007, pristala pa si tudi na soustvarjanje filmov *Zgodba o pismu* (*The Story About Letter*) in *Maraton* (*Marathon*). Začniva najprej z vprašanjem, kako ti je bilo sodelovati pri umetniškem izražanju z nekom drugim?

Soustvarjenje je lahko nevarno. Vedno je dobro vedeti, kakšne so želje in pričakovanja drugega. Z Brino Vogelnik Saje sva odlično sodelovali, ona je bila že izurjena animatorica, zame pa so bile to čisto prve stopinje. Pri filmu *Marathon* pa sem imela več težav v komunikaciji z režiserko Izabelo Plucinsko, kar se žal pozna tudi končnemu izdelku.

7. K ustvarjanju filmov *Zasukanec* in *Ljubezen je bolezen* se še vrneva, tukaj pa me še na kratko zanima nekaj. Lotila si se tudi bolj komercialnih projektov, kot recimo priprave uvodnega filma za letošnji festival Far East v Italiji. Je bil to izziv, možnost finančne okrepitev?

Meni se zdi, da je med neodvisnimi projekti vedno dobro narediti kaj komercialnega. To hrani duha. Čeprav je bil festivalski napovednik na koncu daleč od komercialnega projekta. Pustili so mi popolnoma odprte roke, omejena sem bila le na dolžino. Izziv pa je bil v tem, da sem imela le 40 dni za izdelavo 40-sekundnega napovednika.

8. Torej si morala sprejeti kar težke pogoje, če vemo, da je za lutkovno animacijo potrebno res veliko dela. Kakšen imaš pa odnos do filmov velikih produkcij, ki so po večini naravnani po širokem okusu za čim več gledalcev?

Velike produkcije me ne motijo. Zelo pa me moti, če opazim naravnost všečnosti prav vsakomur. V Ameriki je to postala stalnica. Mene to odbija, ker noben film ne more biti všeč vsem, tako izgubi svojo avtonomijo.

9. Koga torej ti vidiš, da rad gleda tvoje filme? Kakšen gledalec, gledalka je to?

Festivalski direktor filmskega festivala »Red Shift Film Festival« iz New Yorka je po ogledu filma *Zasukanec* dejal: »Ta film lahko razumejo ženske na način, kot ga moški nikoli ne bodo mogli.« Ko sama sedim med občinstvom, ki si ogleduje moj film, uživam v rahlih nasmehih sočutja z mojimi lutkami, ki jih berem na njihovem obrazu.

10. Sedaj pa nazaj k tvojim filmom. Ko sem prvič videl tvoj film *Ljubezen je bolezen* na 4. animateki, me je takoj prevzel. Film je estetsko čudovit, a se mi zdi navdušujoče tudi, da si se v njem poigravala s samimi slovenskimi frazami! »počeno srce«, »gledanje v preteklost«, ki si jih spretno, plastično predstavila. Nenazadnje tudi sam naslov vzbuja tak vtis. Kako si se odločila, da boš ustvarila ta film? Kako je potekal proces?

Smešno, mislila sem, da v slovenščini ne deluje. Ideja izvira iz besednih iger, a v nemščini. Gledanje v preteklost ali deklica z narobe obrnjeno glavo, je nemški izraz »Hopfverdrehen« ali prevedeno obrnjena glava. Pri nas rečemo, »nekdo mi je zmešal glavo«. Ideja je prišla iz tega, kako slikovito si opisujemo ljubezenske težave in kako usodno nas prizadenejo ljubezenski odnosi. Velik del scenarija so moje sanje, ostalo sem prepisala s pomočjo Christine Zimmermann. Ona je





vso zgodbo zajela v pravi scenarij. Oblikovanja lutk in scene sem se lotila sama. Pri animaciji pa mi je priskočil na pomoč Matej Lavrenčič, ki je sicer prvič animiral lutke, a sodelovanje z njim je bilo odlično. K sreči sem dobila tudi nekaj finančne podpore od Filmskega sklada iz Nemčije. S tem sem lahko film končala povsem na profesionalni ravni.

11. Kako pa sploh poteka snemanje lutkovnega stop-motion filma? Če vzameva kot primer ravno *Ljubezen je bolezen*. Koliko časa si potrebovala za izdelavo lutk, nato fotografiranje? Povej kaj o tem poteku. Kje si imela največ težav? Se ti je dogodil kakšen zanimiv pripetljaj?

Ker sem imela poleg produkcije filme še ostale študijske obveznosti, sem zanj porabila skoraj dve leti. Od tega sem gotovo eno leto izdelovala lutke in sceno. Neznansko sem se veselila dne, ko bom posnela prve sekunde. Toda pri postavljanju luči mi je glavni lik Marko padel iz odra naravnost na nos in si razbil celotno glavo. Seveda sem imela le eno glavo. Tako sem obupana presedela naslednjih 14 dni v delavnici. Izdelala sem 3 glave, za vsak slučaj. Vse tri so nato preživele snemanje. Snemala sem skoraj 4 mesece. To je najtežji del produkcije lutkovnega animiranega filma, ker si vsak dan zaprt v temen prostor. Z Matejem sva se počutila kot dva izobčenca, glede na to, da je snemanje potekalo ravno med poletjem, ko je Nemčija norela v duhu svetovnega nogometnega prvenstva.

12. Ravno s filmom *Ljubezen je bolezen* si videla kar nekaj festivalov, prejela kar nekaj nagrad. Katere nagrade so bile najodmevnejše in ali se na festivale prijavljaš sama, se pri tem sama angažiraš? Ti je v času, ko si še študirala, nemška akademija pri tem kaj pomagala?

Med najodmevnejšimi nagradami, ki sem jih prejela, sta gotovo Produkcijska nagrada ministrice za kulturo

na Filmfest Dresden v Nemčiji in Nagrada za najboljši študentski film Animadrid. Kar se pa tiče prijav filmov na festivale, pa se prijavljam sama, stroške pošiljanja filmske kopije pa je prevzemala Akademija medijskih umetnosti v Kölnu.

13. Kaj praviš na druge slovenske ustvarjalce animiranih filmov? Kakšna se ti zdijo njihova dela?

Vsakega procesa ustvarjanja animiranega filma v Sloveniji sem zelo vesela. Upam le, da se bo v prihodnosti povečalo zanimanje za ustvarjanje predvsem neodvisnih animiranih filmov. Pri nas smo zelo nagnjeni k pragmatičnosti. Vedno je treba imeti neki razlog, zakaj in za koga ustvarjaš film. Kaj res ni dovolj, da jih delamo zato, da nekaj iskrenega povemo?

14. To se pri filmih vsekakor zelo čuti, se strinjam. Pri pravem izrazu tega, kar želimo doseči, je vedno kdo, ki ga občudujemo. Kdo je to pri tebi?

Veliko jih je, a gotovo je na prvem mestu Yuri Norstein.

15. Sem si kar mislil, ja. Njegovo delo je izjemno. Recimo *Ježek v megli* (Hedgehog in the Fog) ali seveda *Zgodba vseh zgodb* (Tale of Tales). Če se ne motim, si se imela možnost z njim tudi srečati, kaj ne? Kakšen je?

Imela sem ga priložnost srečati že dvakrat. Je še zelo vitalen in zanimiv gospod. A žal ne govori prav nobenega tujega jezika. Dvakrat sem se poskušala pogovarjati z njim s pomočjo prevajalke, kar seveda ni najenostavnejše. A veliko sem odnesla od njegovega predavanja, ki ga je imel na festivalu, ki sem ga obiskala. Narisal pa mi je tudi svojega volkca, ki ga skrbno čuvam.

16. In še čisto za konec končajva pri tebi. Kaj bi rekla, kaj je tisto, po čemer se razlikuješ od ostalih animatorjev?

Nikoli nisem razmišljala o tem. Vsi se od vseh razlikujemo, zato smo zanimivi.

Celovečerni animirani filmi

DOGODIVŠČINE PRINCA AHMEDA

Die Abenteuer des Prinzen Achmed
Nemčija (Weimarska republika) / Germany (Weimar Republic), 1923-1926, 35mm, 66'

Režija / Directed by: Lotte Reiniger

Scenarij / Script: Lotte Reiniger na podlagi zgodbe iz Tisoč in ene noči / Lotte Reiniger based on the Arabian Nights legends

Animacija / Animation: Lotte Reiniger

Likovna podoba / Art design: Lotte Reiniger, Walther Ruttmann, Berthold Bartosch, Walter Türk, Alexander Kardan

Kamera / Photography: Carl Koch

Glasba / Music: Andrej Goričar

Izvirna partitura v izvedbi / Original music score executed by: Andrej Goričar, Oksana Pečeny

Produkcija / Production: Comenius-Film Berlin

Kratka vsebina

Film nas popelje v daljno preteklost na Bližnjem vzhodu, kjer so vladali sultani, kalifi in hudobni vezirji. Zlobni čarovnik ukane princa Ahmeda, da zajezi letečega konja. Tako Ahmed odleti na pot okrog sveta, kjer sreča prelepo vladarico otoka Peri Banu. V trenutku se zaljubi vanjo in jo odpelje z otoka duhov. Zgodba ponuja nešteto čudes, pravljicnih bitij in dvornih dam, čarovnikov in duhov, princev in princes ... ne manjka niti Aladin s svojo magično svetilko. Dogodivščine princa Ahmeda je napet in domišljjski bogat film, v katerem gledalci občasno zadržujejo dih in stiskajo pesti za svoje junake ...

O avtorici

Nemška režiserka **Lotte Reiniger** (1899–1981) je za nemi animirani film, osnovan na zgodbah iz *Tisoč in ene noči*, porabila tri leta. Gre za najstarejši ohranjen animirani celovečerni film (prej je v Argentini dva ustvaril Quirino Cristiani, vendar veljata za izgubljeni), v njem pa je uporabljena tehnika animacije s silhuetami, ki jo je iznašla Lotte Reiniger in temelji na manipulaciji izrezkov iz kartona in tankih plasti svinca pod kamero. Tehnika, ki jo je uporabljala za kamero, je podobna senčnim lutkam Wayang (le da jih je ona animirala sličico za sličico, namesto da bi jih manipulirala v živem dogajanju). Izvirne filmske kopije so bile ročno pobarvane. Zgodba temelji na podrobnostih iz zbirke *Tisoč in ena noč*, posebej na zgodbi *Kraljevič Ahmed in vila Peribanu*, ki je izšla v knjigi *The Blue Fairy Book* Andrewa Langa.



Zaključek

Po skoraj petinosemdesetih letih ta očarljivi film še vedno velja za veliko klasiko animacije, ki je lepa, hipnotična in neverjetno zapeljiva. Projekcijo tega kinematografskega zaklada s čudovito osveženimi barvami bo spremljala živa izvedba sijajne nove partiture izpod peresa Andreja Goričarja. Vznemirljiv, čuten in bleščeč film *Princ Ahmed* bo navdušil tako otroke kot filmoljubce vseh starosti.

Priporočilo: oglejte si tudi lutkovno predstavo Bagdadski tatič v Lutkovnem gledališču Ljubljana (http://www.lgl.si/index.php/predstave/predstava/bagdadski_tatic/) – premiera marca 2011.

Lotte Reiniger, ki se je rodila leta 1899 v berlinskem okrožju Charlottenburg, velja za začetnico animacije s silhuetami. Zahvaljujoč edinstvenemu talentu nam je zapustila znaten opus, ki obsega več kot štirideset



filmov v tej tehniki. Že kot otrok je bila odločena, da bo delala v industriji zabave, vendar je bila njena prva želja postati igralka. Pri rosnih šestnajstih se je srečala s filmskim režiserjem in zvezdnikom Paulom Wege-



nerjem. Študirala je pri slavnem gledališkem režiserju Maxu Reinhardt in že takrat doživela prvo razsvetljenje pri delu s silhuetami. Ko je iz zaodrja opazovala predstave, so jo prevzeli obrisi igralcev v siju reflektorjev. To jo je spodbudilo k izdelovanju silhuetnih portretov in kmalu se je začela resno zanimati za umetnost. Hkrati je pridobivala spretnosti, ki jih ima celo danes malo animatorjev, namreč prefinjenega izražanja emocij s telesnimi gibi. Lotte je v film in filmsko produkcijo vpeljal Paul Wegener. Pomagala mu je pri animiranju, poleg tega je za nekaj njegovih del izdelala naslovne animacije. Navdušen nad njenimi sposobnostmi pri izrezovanju silhuet jo je povabil na *Institut für Kulturforschung*, kjer je začela ustvarjati kratke animirane filme, ki so temeljili na igri senc. Spoznala je Carla Kocha, uglednega umetnostnega zgodovinarja, s katerim je bila pozneje v intimnem razmerju. Carl ji je vseskozi pomagal pri tehničnih vidikih filmskega ustvarjanja, seznanil pa jo je tudi z mnogimi pomembnimi berlinskimi umetniki, na primer Bertoltom Brechtom in Hansom Richterjem. Čeprav Carl in Lotte nista bila Juda, sta bila tesno povezana s politično levico in sta obžalovala vzpon nacizma. Leta 1933 sta takoj poskusila zapustiti Nemčijo, a nista dobila emigracijskih viz. Lotte je leta 1933 v Franciji sodelovala pri Pabstovem filmu, vendar se je morala vrniti v Nemčijo, nato pa je med rednimi "dopusti" v Angliji, Grčiji in drugje, kjer si je iskala zatočišče, dokončala naslednjih šest filmov. Leta 1936 sta se skupaj odločila, da za vselej zapustita Nemčijo, tudi če bi to pomenilo nenehne selitve, kar se je zares zgodilo. Carla je v Parizu zaposlil Jean Renoir, medtem ko je Lotte v Angliji pridobila podporo za filme v tehniki silhuet. Leta 1980 se je ustalila v Dettenhausnu v bližini Tübingena, kjer je leto pozneje tudi umrla.

Andrej Goričar se je rodil leta 1971 v Ljubljani. Med

študijem klavirja na ljubljanski Akademiji za glasbo je prejel študentsko Prešernovo nagrado. Študij je zaključil z izvedbo izvirne različice Gershwinove *Rhapsody in blue* s Simfoniki RTV Slovenija in dirigentom Carlom Davisom.

Od leta 1996 do 2002 je bil ravnatelj Glasbene šole v Zavodu sv. Stanislava, kjer je vodil tudi revijski orkester. Od leta 1996 do 2007 je bil hišni pianist Slovenske kinoteke in je preigral bogat repertoar neme filmske klasičke ter številne retrospektive doma in v tujini. Napisal je tudi orkestrski partituri za nemi filma *Zora* (F. W. Murnau, ZDA, 1924 – gre za prvo orkestrsko partituro za celovečerni nemi film pri nas) in *V kraljestvu Zlatoroga* (J. Ravnik, 1931).

Leta 2002 se je odločil za samostojno kulturno ustvarjanje in se še bolj posvetil skladanju. Komponira in aranžira za zelo različne glasbene sestave in v širokem stilnem loku, od klasične do zabavne in filmske glasbe. Piše tudi glasbo za gledališče.

V letu 2010 je postal zmagovalec Mednarodnega tekmovanja skladateljev »2 Agosto« v Bologni v Italiji, kjer je žirijo vodil italijanski skladatelj Ennio Morricone.

Oksana Pečeny (Kijev, 1983) si je prvo glasbeno znanje pridobila na specialni šoli za nadarjene otroke v rodnem Kijevu ter šolanje nadaljevala na Umetniški gimnaziji v Mariboru v razredu svojega očeta Tarasa Pečenyja, kjer je z odliko diplomirala in maturirala. Študij je nato za 3 semestre nadaljevala v Gradcu, leta 2007 pa z odliko diplomirala na Akademiji za glasbo v Ljubljani v razredu red. prof. Primoža Novšaka. Je večkratna zmagovalka državnih in mednarodnih tekmovanj (Ljubljana, Italija, Nizozemska). Kot solistka je nastopila z vsemi profesionalnimi slovenskimi komornimi in simfoničnimi orkestri, simfoniki iz Zagreba in z Romunskim simfoničnim orkestrom. Leta 2004 je prejela študentsko Prešernovo nagrado za izvedbo violinskega koncerta J. Sibeliusa z orkestrom Slovenske filharmonije. V času študija je 3 leta delovala kot prvi in edini koncertni mojster komornega in simfoničnega orkestra Akademije za glasbo v Ljubljani. Kot koncertni mojster je v letih 2006 in 2008 sodelovala tudi z mednarodnim mladinskim orkestrom Animato, leta 2006 pa z orkestrom Tonhalle Zürich kot drugi koncertni mojster.



**»ŠKARJE DELAJO FILME«
LOTTE REINIGER, SLIKA IN ZVOK,
POMLAD 1936**

Carl R. Pidhajny za Milestone Film in British Film Institute (Izvezeto iz Dogodivščine princa Ahmeda).

»Rojena je bila s čarobnimi rokami.«
(*Jean Renoir o Lotte Reiniger*)

Poskušala bom odgovoriti na vprašanja, ki mi jih ljudje najpogosteje zastavljajo, ko me gledajo pri izdelovanju silhuet. Prvič: Kako za vraga si dobila to idejo? In drugič: Kako se premikajo in zakaj vaših rok ni videti na zaslonu? Odgovor na prvo vprašanje je mogoče najti v kratki in enostavni zgodovini mojega življenja. Nikoli se mi ni zdelo, da je bilo moje rezanje silhuet posebna ideja.

V nadaljevanju boste videli, da sem stvari vedno rada poenostavila. Silhete sem izrezovala takoj, ko sem znala uporabljati škarje. Slikala sem, brala in recitala, vendar te stvari niso bile tako osupljive. Vsakdo je bil začuden nad izrezki, očitno se jim je zdel izdelek nenavaden dosežek. Silhete so bolj cenili, zato sem jih izrezovala za vsako rojstnodnevno zabavo svojih družinskih članov. Ali se je komu zazdelo, kam lahko vodi ta pot? Niti najmanj, vsi so me spodbujali k nadaljevanju.

Zelo sem bila navdušena tudi nad gledališčem in igro, vendar so moje predstave v majhnem stanovanju povzročile več zmede kot drugega, zato so bili vsi olajšani, ko sem za svoje predstave začela uporabljati izrezljane silhete. Tako sem izdelala majhno senčno gledališče, v katerem je igral Shakespeare. In za kratek čas je bil mir ..., a potem je prišel film. Zavračala sem idejo,

da bi morala izbrati in se izučiti za določen poklic, saj sem imela odtlej samo eno željo – delati filme za vsako ceno. To je bil problem, vendar so bile vile usmiljene z mano. V tem času je bil v Berlinu Paul Wegener, veliki igralec in umetnik, ki je ustvaril številne lepe in nenavadne filme. Njegov cilj je bil razviti in usposobiti kamero do te mere, da bo primerna za ustvarjanje animiranih filmov. Za odrom gledališča Reinhardt me je videl, kako izrezujem silhete, kar ga je zanimalo. Moje silhete so mu bile všeč in zdelo se mu je, da imajo redek in poseben občutek za gibanje. Zato me je predstavil skupini mladih umetnikov, ki so vzpostavili nov studio za animacijo. Tam sem prvič fotografirala svoje silhuetne like – in prav tako kot risbe so tudi fotografije primerne za animirani film – in bila sem uspešna v izdelovanju svojih filmov s senčnimi lutkami.

Bilo je leto 1919 in delo je bilo tako zanimivo, da sem od takrat redko naredila še kaj drugega. V tem času sem se tudi poročila z enim od umetnikov in začeli smo delati skupaj, tako kot delamo še zdaj. To je moja zgodba. In odgovor na vprašanje, kako se figure premikajo. Tehnika za to vrsto filma je zelo enostavna. Tako kot pri risnem filmu je pri filmu s senčnimi lutkami treba fotografirati premik za premikom, vendar se namesto risb uporabljajo silhuetne marionete.

Te marionete so izrezane iz črnega kartona in tanke svinčene plošče. Vsak ud je izrezan posebej, v obliko celotne figure pa so sestavljeni s tanko žico in kovinskimi zgibi. Za snemanje je zelo pomembna študija naravnega gibanja, da se male figurice premikajo točno tako kot moški, ženska ali živali. Vendar to ni tehnični problem. Tudi ozadja so izrezana, prav tako kot figure, da deluje celotna slika enotno. Izrezana so iz več plasti prosojnih papirjev. Ko je zgodba napisana, glasba izbrana in zvok v celoti posnet, se začne delo





s slikami. Figure in ozadja so postavljena na stekleno mizo. Močna luč pod njo pripomore k temu, da se žice ne vidijo, figure poudari, ozadje pa spremeni v čarobno pokrajino v skladu z zgodbo. Kamera je vpeta nad mizo in spremlja dogajanje na mizi. S pomočjo posebnega žičnega mehanizma v kameri lahko film premikamo le po eno sličico naprej. Po prvem posnetku figure spremenimo v naslednji položaj in ponovno zagememo sličico s kamero. Delo nadaljujemo v enakem ritmu. Pri tem pa je pomembno vedeti, koliko lahko figure sploh premaknemo, da bo učinek ob predvajanju filma tak kot resničen človeški gib.

Sinhronizacijo med sliko in zvokom dosežemo s skrbnim merjenjem zvočnega zapisa in pripravo zelo natančnega scenarija, kjer je število slikic izračunano po glasbeni predlogi. Ti izračuni so kasneje temelj premikanja figur in snemanja posameznih sličic. Ostaja še veliko stvari, ki bi jih lahko povedala o rabi animacijske govornice in težavah, ki se pri tem pojavljajo, o prihodnosti te filmske zvrsti in o njegovi vrednosti, vendar se mi zdi, da se bom raje usmerila v izdelavo filmov, kolikor se mi jih bo posrečilo narediti. Vsak nov film odpira nove težave in vprašanja, zato lahko samo upam, da bom živela dovolj dolgo, da se bom lahko vsem posvetila toliko, kolikor si zaslužijo.

Lotte Reininger predstavlja Dogodivščine princa Ahmeda

Več stoletij sta princ Ahmed in njegov čarobni konj živela udobno življenje kot priljubljena pravljичna lika iz *Tisoč in ene noči* in s tem je bil več kot zadovoljen. Nekega dne pa je bil vzet iz svojega mirnega okolja. Filmska industrija in ustvarjalci so njega in še veliko drugih likov iz iste zgodbe želeli zaposliti kot like animiranega filma. V ta namen je bilo treba vse like poustvariti, in to bolj temeljito, kot je običajno z živi-

mi akterji, kjer bi bilo dovolj poiskati protagonista, ki kakorkoli ustreza pravljичnemu liku, mu dati vlogo in mu pustiti, da ga izpelje.

To je moral biti film s senčnimi lutkami. S to idejo je bil režiser obseden – v tem primeru jaz sama – zato ne bi mogel biti nič drugega kot film s senčnimi lutkami. To so bili filmi, kjer je animator premikal silhuate, ležeče na stekleni mizi, osvetljene od spodaj in posnete od zgoraj, sličico za sličico, tako da je bilo videti, ko se je film projiciral, kot da so se lutke premikale po svoji lastni volji.

Doslej sem delala predvsem kratke animirane filme, ki so trajali po nekaj minut, vendar bi Dogodivščine princa Ahmeda trajale kar celo uro, zato je bilo treba v ta film nujno vključiti še druge like iz bogate zakladnice *Tisoč in ene noči*, saj so za tako fantastično animacijo še posebej primerni. Podobo princa je bilo treba najti, narisati, izrezati, narediti premičnega in njegove premike posneti sličico za sličico.

Vse to se je dogajalo v Berlinu v letih 1923–1926. Toliko časa je bil potrebnega za izdelavo filma. Zakaj? Ker vsaka sekunda filma zahteva 24 posnetih sličic. Naj si bralec sam izračuna, koliko sličic bi potrebovali za enourni film.

To pa ni edini razlog, da smo za film potrebovali toliko časa. V tem obdobju je bila animacija še v plenicih in *Miki miške* še ni bilo. Sami smo morali eksperimentirati in preizkušati različne novosti, da je zgodba dejansko oživela. In bolj ko je snemanje Princa Ahmeda napredovalo, bolj ambiciozen je postajal. Ampak imel je srečo.

V tridesetih letih 19. Stoletja je v Berlinu živelo precej ustvarjalcev, ki so preizkušali različne metode animiranega filma in Princ Ahmed je privabil k sodelovanju dve pomembni osebi: Walterja Ruttmanna in Bertholda Bartoscha. Mlad berlinski bankir je imel idejo, da bi sponzoriral celovečerni animirani film, to pa je bila takrat prava novost. Preuredil je podstrešje garaže ob svoji hiši v Potsdamu in nam dovolil, da smo eksperimentirali, kolikor nam je srce poželelo.

Poleg mene so bili v skupini še moj mož Carl Koch, Walter Ruttmann, Bertold Bartosch, Alexander Kardan in Walter Turck. Koch je bil producent in je skrbel za



tehnične stvari, jaz sem izrezovala figure in ozadja ter jih animirala, pomagala pa sta mi Alexander Kardan in Walter Turck. Ruttmann je izumljal in ustvarjal čudovita gibanja čarobnih dogodkov, ognja, izbruh vulkanov, bitke dobrega in zlega. Bartosch pa je sestavil in izrezal gibanje valov ob nevihti na morju, danes nekaj vsakdanjega v animaciji, vendar takrat precej novo.

Ker je film nastal v času nemega filma, smo že od začetka sodelovali s skladateljem Wolfgangom Zellerjem. Napisal je glasbo za posebne zvočne učinke, mi pa smo poizkušali animirati v istem ritmu, da bi dosegli sinhronizacijo z orkestrom, ki je kasneje ob predstavi spremljal film.

Ko je bil film končan, si ga nobeno gledališče ni upalo pokazati, ker je bil novost in tega prej še nihče ni naredil. Zato smo prvo predstavo pripravili na lastno pest v gledališču Volksbuhne na severu Berlina. Požela je velik uspeh. To je bilo maja 1926. V juliju se je Princ Ahmed prvič javno predstavil v gledališču Champs Elysee v Parizu z enakim pozitivnim uspehom in šele to je bil povod, da so predstavo začeli od septembra prikazovati tudi v Berlinu.

Negativ filma je bil uničen v bitki za Berlin leta 1945. Vendar je Britanski filmski inštitut na srečo naredil še en negativ, ko je bil film prikazan v Londonu. Ker je bil film nem, je sledilo dolgo zatišje. Ko pa je Freddy Phillis za film pripravil novo glasbeno zasnovo, je od leta 1972 spet zaživel in požel dobršno mero slave, saj je bil to prvi celovečerni animirani film na svetu.

Da bi bilo čim bolj podobno »Ahmedu«, je oživitev filma omogočil sin bankirja, ki je film leta 1923 sponzoriral. Še kot otrok je namreč spremljal njegovo celotno nastajanje. Tako je bilo po skoraj pol stoletja staremu Princu Ahmedu zagotovljena ponovno vstajenje.

Prvi celovečerni animirani film?

Obstaja veliko trditev, da je to prvi celovečerni animirani film. Veliko let je Disney trdil, da je njegova *Sneguljčica in sedem palčkov* prvi, in to se je ponavljalo tudi v knjigah filmske zgodovine. Kakorkoli, film *Dogodivščine princa Ahmeda* sedaj na splošno velja za prvi celovečerni animirani film, vendar so za ta naslov še drugi resni kandidati.

Guinnessova knjiga o filmskih dejstvih in podvigi je kot prvi celovečerni animirani film imenovala film *El Apostol* (Apostol) Quirina Cristianija (1917). Domnevno je bil dolg 60 minut in je temeljil na knjigi Alfreda de Lafarrera, glavni animator pa je bil Diognes Tabora. Šlo naj bi za satiro o argentinskem predsedniku Irigoyenu, posnet naj bi bil v 12 mesecih in vključeval 58.000 risb. Prav tako je v knjigi zapisano, da je prvi »govoreči« film nastal v Argentini. Še ena satira o Irigoyenu je nastala pod peresom Cristianija z naslovom *Peludopolis* (1931, zvok je bil posnet na disk). Na žalost je leta 1969 argentinski kinematografski arhiv pogorel in obe kopiji uničil.

Celoten tekst najdete na: <http://www.milestonefilms.com/pdf/AchmedPK.pdf>

PREROKBA ŽAB

La prophétie des grenouilles
Francija, 2003, 35 mm, barvni, 90'. V francoskem jeziku z angleškimi in slovenskimi podnapisi.

Režija: Jacques-Rémy Girerd
Scenarij: Jacques-Rémy Girerd, Antoine Lanciaux, Iouri Tcherenkov
Likovna podoba: Iouri Tcherenkov, Jean-Loup Féllicioli
Animacija: Zoia Trofimova, Michael Dudok de Witt, Alain Gagnol, Luis Rego, Jacques Higelin, Romain Bouteille
Kamera: Patrick Talleron
Montaža: Hervé Guichard
Glasba: Serge Besset
Zvok: Frédéric Attal
Glasovi: Michel Piccoli (Ferdinand), Laurentine Milebo (Juliette), Coline Girerd (Lili), Kevin Hervé (Tom), Anouk Grimberg (Želva), Annie Girardot (slonica Denise), Michel Galabru (slon Roger), Jacques Higelin (Lev)
Producent: Folimage (Patrick Eveno, Jacques-Rémy Girerd), Studio Canal, France 2 Cinéma, Rhône-Alpes Cinéma



Kratka vsebina

Deček Tom živi na koncu sveta, na udobni kmetiji vrh hriba, v varnem zavetju ljubečih krušnih staršev – umirjenega in modrega nekdanjega mornarja Ferdinanda in temperamentne Afričanke Juliette. Njihova sosedna sta lastnika živalskega vrta in Tom je velik prijatelj z njuno hčerko Lili. Ko se sosedna odpravita na krajše potovanje, zaupata skrb za Lili in živali Tomovi družini. Otroka sta navdušena, starešina žab pa ju kmalu opozori, da se pripravlja velika nevarnost: 40 dni bo nenehno deževalo. Zapiha veter in črni oblaki se zbirajo na obzorju. Začne se neverjetna dogodivščina, polna težkih preizkušenj.

O avtorju

Jacques-Rémy Girerd (rojen leta 1952) je študiral na Šoli za likovno umetnost v Lyonu. V letih od 1978 do 1988 je delal kot profesor na gimnaziji in na šoli za likovno umetnost v Grenoblu. Leta 1984 v mestu Valence z majhno skupino navdušencev ustanovi studio Folimage, ki ga še vedno vodi. Animiranemu prvcu leta 1978, Štiri tisoč slik zarodkov (Quatre mille ima-



ges fœtales), sledi desetletje ustvarjanja kratkih stop-motion animacij, ki ga leta 1989 okrona s filmoma Amerlock in s césarjem nagrajenim Malim cirkusom vseh barv (Le petit cirque de toutes les couleurs). Girerd zrežira vrsto kratkometražnih animiranih filmov s plastelinom ter se uveljavi kot francoski specialist za to tehniko. Ko se leta 1988 rodi njegov prvi otrok, se posveti predvsem režiji risanih filmov za mlade in osnuje več poučnih otroških serij za televizijo: Življenjska sreča (Le bonheur de la vie), Nedolžnega izraza (Mine de rien), Moj ljubi mali planet (Ma petite planète chérie). Leta 1997 podpiše srednjemetražni film Otrok s kraguljčkom (L'enfant au grelot), ki pride v kinodvorane leta 1998 in požanje velik uspeh (330.000 gledalcev). Nato se loti režije prvega celovečerca Prerokba žab (La prophétie des grenouilles), kateremu leta 2008 sledi že drugi, Mia in Migo (Mia et le Migou).

Izjava režiserja

»Nikoli si nismo predstavljali, da bomo tehnično ali umetniško dosegli toliko, kot smo. Tako ambicioznega projekta se v Franciji nihče ni lotil vse od Kralja in Ptiča, ki ga je ustvaril Paul Grimault. Vse smo morali na novo izumiti. Bilo nam je v veliko veselje, čeprav moram priznati, da vse ni potekalo gladko [...]. Zame je bilo najtežje obdržati rdečo nit pripovedi, ohraniti njeno začetno svežino in se držati na varni razdalji, da je film lahko ohranil jasno vizijo.« *Jacques-Rémy Girerd*

Nagrade

Grand Prix Ottawa International Animation Film Festival, 2004; Special Mention Berlin International Film Festival, 2004; Adult's Jury Award Chicago International Children's film Festival 2004.



Kakovostni animirani filmi vsebujejo vrsto elementov, ki otroke pritegnejo: so zabavni, napeti, imajo svoje junake, ki se pogumno zoperstavijo močnejšim, večjim in hudobnim, da rešijo sebe, prijatelje ali ves planet, filmi otrokom ponudijo nepričakovane preobrate, nezgode, ki povzročijo splošni nered, in podobne reči, ki so ključne sestavine otroškega humorja. Z ustrezno dramaturgijo vnašajo v zgodbe napetost, spopade med dobrim in zlom, kar vedno poskrbi za vznemirjenje in napeto pričakovanje. Prerokbe, miti, skrivnosti in velike pustolovščine so v osnovnošolskih letih v središču otrokovega doživljajskega sveta, zato jih bo film Prerokba žab zagotovo pritegnil. Napeta zgodba o dveh prijateljih, ki sta priča nenadni in grozeči vremenski spremembi, ponuja vrsto tem, ki kar kličejo k pogovoru. Pogovarjamo se o pomenu prerokb, razmislimo, če smo tudi mi že slišali za kakšne. Zakaj je prišlo do strašnega dežja? Kakšne vremenske spremembe se pojavljajo pri nas in po svetu? Kaj vpliva na njih? Kako prijateljstvo med Tomom in Lili vpliva na potek zgodbe? Kako pa mi skrbimo za naša prijateljstva? Veliko raznolikih živih bitij na malem prostoru povzroči vrsto težav in zapletov. Zakaj sta tako pomembna strpnost in sprejemanje drugačnosti v svetu, v katerem živimo?

Pedagoško gradivo je pripravil Kinobalon, program filmske vzgoje za otroke in mlade v Kinodvoru. Pri pripravi gradiva sta sodelovala Rok Govednik (Društvo 2 koluta/Mednarodni festival animiranega filma Animateka) in Kristina Preininger (Narodna galerija).

Izvezto iz Pedagoškega gradiva Kinobalon. Celotno pedagoško gradivo. http://www.kinodvor.org/sites/default/files/Skrivnost_iz_Kellsa_pg.pdf

The Secret of Kells

Irška, Francija, Belgija, 2009, 35 mm, barvni, 75'

V angleškem jeziku s slovenskimi podnapisi.

Režija: Tomm Moore

Sorežija: Nora Twomey

Scenarij: Fabrice Ziolkowski

Umetniški direktor: Ross Stuart

Storyboard: Rémi Chayé

Montaža: Fabienne Alvarez-Giro

Direktor glasbe: Bruno Coualis in skupina Kila

Glasovi: Evan McGuire (Brendan), Mick Lally (Aiden), Christen Mooney (Aisling), Brendan Gleeson (Cellach), Liam Hourican (Brat Tang in Leonardo), Paul Tylac (Brat Assoua), Michael M Grath (odrasli Brendan), Paul Young (Brat Square)

Producenti: Didier Brunner, Viviane Venfleteren in Paul Young

Studijski: Cartoon Saloon, Les armatures, Vivi film, France 2 cinéma present

Distributer za Slovenijo: Društvo za oživiljanje zgodbe 2 koluta

Krajša vsebina

Irška v zgodnjem srednjem veku. Dvanajstletni deček Brendan živi v opatiji, ki jo vodi njegov stric Cellach. Ta je dal pred nenehnimi napadi Vikingov zgraditi obzidje. Nekega dne iz daljnih dežel v opatijo pribeži slavni iluminator Aiden, s seboj pa nosi nedokončano knjigo skrivne modrosti. Mladi Brendan kmalu pokaže zanimanje za iluminiranje in Aiden ga kljub negotovanju dečkovega strica vzame za pomočnika. Brendan se mora za dokončanje knjige podati za zidove opatije v začaran gozd, poln mitoloških bitij in skrivnostnih poti. V gozdu ga spremlja maček Pangur Ban, spoznata pa tudi skrivnostno Aisling.

O avtorju

Tomm Moore je soustanovitelj in direktor produkcijske hiše Cartoon Saloon. Odkar jo je leta 1999 ustanovil s Paulom Youngom, je Moore delal skoraj pri vsaki produkciji. Preizkusil se je kot stripovski avtor in ilustrator otroških knjig, kot animator številnih televizijskih serij in animiranih filmov ter kot režiser in oblikovalec oglasov za Cadbury's ter Irish Independent. Po zaključku snemanja svojega prvega celovečernega animiranega filma *Skrivnost iz Kellsa* se je posvetil



ustvarjanju na filmu osnovanega stripovskega albuma in pripravil nov celovečerni projekt *Pesem morja* (Song of the Sea). Tomm Moore je bil v mladosti član skrivne skupine za boj proti kriminalu »Žive sence«, kar se danes odraža v večnem navdušenju nad super junaki, stripi in animiranimi filmi.

Nora Twomey je kreativna direktorica pri Cartoon Saloonu in režiserka filma. Rojena je bila na Irskem. Leto dni je posvetila študiju umetnosti v Corku, nato se je preselila v Dublin, kjer je študirala animacijo na Ballyfermot College. Po diplomi leta 1997 je eno leto delala v industriji, nato je postala ena od ustanovnih članov Cartoon Saloon. Pri njih je režirala tudi tri kratke filme.

O ustvarjanju filma

Tako kot pri igranem filmu, kjer velika ekipa ustvarjalcev omogoči njegov nastanek, je tudi pri animiranih filmih. Gre za izjemno zahteven proces ustvarjanja. Poglejmo si torej na kratko, kako je nastal celovečerni animirani film **Skrivnost iz Kellsa**.

Tomm Moore in Paul Young, ki je bil pri filmu eden od producentov, sta leta 1999 ustanovila produkcijsko hišo Cartoon Saloon. Produkcija filma se je začela leta 2005 in je sčasoma vključevala 200 ljudi v petih državah (da bi zmanjšali stroške, so ustvarjanje animacije razdelili studiem v Franciji, Belgiji, Braziliji in na Madžarskem). Med evropskimi partnerji so bili tudi Didier Brunner, producent filmov **Kirikou** in **Trojčice iz Bellvilla** (nominacija za nagrado oskar iz leta 2004 je bila usodna tudi za uspešno financiranje filma **Skrivnost iz Kellsa**) ter Fabrice Ziolkowski, francoski scenarist.

»Hoteli smo nekaj v galski tradiciji,« pravi Moore. »Vedeli smo tudi, da je številnim ljudem všeč keltski

dizajn. Moč ga je videti v tatujih in irskih pubih – prisoten je vsepovsod.«

Moore je tako najprej videl način ustvarjanja, navdih za zgodbo pa je dobil med raziskovanjem srednjeveške *Knjige iz Kellsa*. Motive je črpal iz irske zgodovine, v film je med drugimi vključil tudi nepoboljšljivo mačko Pangur Bán.

Produkcijska hiša Cartoon Saloon je nastala kot neformalno partnerstvo skupine animatorjev, ki sta jih leta 1999 zbrala Paul Young in Tomm Moore. Od takrat je Cartoon Saloon prejel že številne nagrade za produkcijo na področju animacije in ilustracije. Cartoon Saloon razvija in proizvaja celovečerne filme in televizijske serije, pa tudi nagrajene kratke filme, televizijske oglase, grafične romane in knjige za otroke.

Nagrade in priznanja (izbor)

Odkar je film 30. januarja 2009 (v Franciji) prvič prišel na platna, je prejel številne nagrade in priznanja. Navajamo izbor: nominacija za nagrado oskar za najboljši dolgometražni animirani film 2010; Annecy International Animation Festival 2009: nagrada občinstva; Animafest Zagreb World Animation Festival 2009: posebna omemba žirije; European Film Awards 2010: nominacija za dolgometražni film; nagrada IFTA za najboljši animirani film 2010; nagrada dublinskega kroga filmskih kritikov za najboljši irski film JDIFF 2009; Dublin International Film Festival 2009: nagrada občinstva; Seoul International Comics and Animation Festival 2009: velika nagrada SICAF; Edinburgh International Film Festival 2009: nagrada občinstva.

Izhodišča za pogovor o risanem animiranem filmu

Risani film ali risanka je eden od načinov ustvarjanja animiranega filma. Poznamo še stop-motion animacijo (lutkovni film, izrezljanko – iz kolaža, pikselacijo – animiranje ljudi) in računalniško animacijo.

Za razliko od klasičnega filma pri animiranem kamera ne snema ničesar, kar bi v naravi ali filmskem studiu zares obstajalo (figure in prostori) ali pa so figure in prostori povsem manipulirani. Avtor takega filma je tako več kot režiser, saj mora posredno ali neposredno sestaviti celoten svet filma. Po eni strani tako ne gre za film v klasičnem pomenu, kjer kamera ujame resnična

gibanja v nekem časovnem intervalu; pri animaciji gre za fotografije, ki gibanje zamrznejo, zato mora avtor materiale neprestano premikati in snemati sličico za sličico. S tem ustvari navidezno gibanje neživih reči. Čar tega medija je ravno to, da animira nekaj, kar se samo ne giblje, oz. to prisili v drugačno gibanje. Za vsako sekundo animacije mora avtor fotografirati 24 sličic, kar pomeni 24 različnih izrezljanih, modeliranih, narisanih »kadrov«. Za 1 minuto filma je tako potrebnih 1440 posnetih sličic, za enourni film pa natanko 86.400 sličic. To opravimo s posebno kamero (fotoaparatom) – t. i. »stop kamero«, ki ne snema nepretrgoma, ampak zmore snemati le po eno sličico. Za film **Skrivnost iz Kellsa** je bilo najprej narisanih 108.000 slik, ki so jih nato še fotografirali.

Izhodišča za pogovor o Knjigi iz Kellsa

Knjiga iz Kellsa (*Book of Kells*) tudi med današnjimi poznavalci velja za eno od ohranjenih srednjeveških knjižnih čudes. Zapisi o odličnosti knjige, predvsem zaradi izjemnega slikarskega okrasja, se vrstijo od srednjega veka naprej. Najbolj vznesene srednjeveške primerjave govorijo, da se opazovalcu ob natančnem sledenju neskončnim geometrijskim prepletom in potapljanju v živahno barvno okrasje utrne misel, da gre za angelsko stvaritev, ne pa za delo človeških rok.

Kakorkoli, knjiga še danes buri domišljijo občutljivih bralcev in gledalcev; ne nazadnje je bila vsebinski in oblikovni vir navdiha za ustvarjalce animiranega filma – in še vedno ostaja skrivnostna. Strokovnjaki nimajo enotnega mnenja glede časa in kraja njenega nastanka, niti glede tega, komu je bila namenjena. Zagotovo vemo le, da je nastala na Irskem (ali na območju, ki je bilo povezano z irskimi menihi), za samostanskimi zidovi, v zgodnjem srednjem veku (med poznim 7. in zgodnjim 9. stoletjem), najverjetneje okoli leta 800.

Če se ozremo v zgodovino civilizacije, je prehod od dobe oralne tradicije do dobe, ki dejstva obstoja zapisuje, eden ključnih evolucijsko-antropoloških premikov. Knjiga, ki manifestira znanje in stanje duha določenega prostora in časa, lahko predstavlja enega najbolj indikativnih predmetov takšnega razvoja. Če je bila knjiga v grško-rimskem antičnem svetu "prevozno sredstvo" za mnoga najrazličnejša besedila, se s krščanstvom daleč najbolj uveljavi eno – evangelij, zapisan na štiri načine, ki so med seboj komplementarni ter opisujejo Kristusovo življenje in učenje. Posledič-



no je tudi knjiga, ki vsebuje evangelije (t. i. evangeliar), pridobila neprecenljivo vrednost. Lahko si predstavljamo, da je bil evangeliar v osnovnem naboru knjig, potrebnih za vzpostavitev bogoslužja sleherne (zgodnje) krščanske cerkve.

Izdelava rokopisa

Knjiga iz Kellsa je rokopis, kar pomeni, da je bila napisana in okrašena ročno. Menihi so si orodja in materiale za nastanek rokopisa pripravili sami. Kodeks (drugo ime za srednjeveško knjigo) je zapisan na telečjem pergamentu. Pergament je očiščena, razmaščena, zglajena in na zraku posušena (vpeta v posebne okvirje) živalska koža (navadno ovčja, kozja ali telečja; čeprav je možno pergament pripraviti iz kože kateregakoli sesalca). Pergament velja za zelo obstojno pisno podlago. Na pergamentni foliji so lahko pisali na obeh straneh (imenujemo ju recto, tj. prednja stran folija oz. desna v odprti srednjeveški knjigi, in verso – hrbtna stran folija oz. leva v odprti knjigi). Za ta rokopis so porabili okrog 185 telečjih kož.

Pisali so s priostrenimi labodjimi, krokarjevimi (ali manj kakovostnimi gosjimi) peresi, za tintnik pa je navadno služil kar odrezan kravji rog. Menihi so si sami pripravili tudi tinte in barve (različne pigmente – barvno osnovo so dobili s trenjem in mletjem mineralov ali stiskanjem organskih snovi; temu so dodali še vezivo – npr. jajčni beljak). Črno tinto so pridobili iz stisnjenih hrastovih šišek ali saj, rjavo pa iz mešanice drevesne smole in vode. V *Knjigi iz Kellsa* prevladuje pet barv: rdeča, rumena, zelena, modra in škrlatna. Nekateri pigmenti so bili težko dosegljivi (npr. moder, ki so ga pridobivali iz poldragega kamna lapis lazuli). V srednjem veku se je vrednost tega kamna merila v zlatu, saj so ga preprodajalci dobavljali iz oddaljenih afganistanskih rudnikov), drugi pigmenti pa so bili

zelo strupeni (npr. svetlo rumen orpiment – arsenikov sulfid, ki je dajal sijoče zlat vtis).

V številkah o Knjigi iz Kellsa in srednjeveških kodeksih

- Za pergamentne folije *Knjige iz Kellsa* so uporabili približno 185 telečjih kož.
- V *Knjigi iz Kellsa* lahko preštujemo več kot 2000 okrašenih inicial.
- Nekatero iniciale v *Knjigi iz Kellsa* se razprostrejo čez vso stran, velikokrat pa se sestavijo v monograme ali zlepijo v sklop črk.
- V *Knjigi iz Kellsa* sta več kot 400-krat zapisani zlepljeni iniciali et, pa vendar niti dvakrat nista popolnoma enako okrašeni.
- Do danes se je ohranilo približno 150 iluminiranih insularnih rokopisov, ki so večinoma nastali v 7. in 8. stoletju.
- Danes je po ocenah ohranjenih približno 1.000.000 srednjeveških rokopisov v latinični pisavi.
- Približno 100.000 ohranjenih rokopisov ima vsaj eno okrašeno iniciale.
- Približno 1000 še ohranjenih rokopisov vsebuje bogato slikarsko okrasje.
- V srednjem veku je bilo ustvarjenih predvidoma 20.000.000 rokopisnih kodeksov.
- V Narodni in univerzitetni knjižnici v Ljubljani je v celoti ali vsaj delno (fragmenti) ohranjenih okrog 100 srednjeveških rokopisov.

Skrivnost iz Kellsa je film, ki se pogloblja v nastanek *Knjige iz Kellsa*. Z uporabo vizualnega jezika opisuje knjigo, hkrati pa se posveti tudi zgodbi o njenem nastanku. Režiser Moore je spretno vnesel prav vse pomembne segmente v zgodovini te knjige – od njenega nastanka na otoku Iona in podatka, da je imela nekoč pozlačene platnice, do posebne umetnosti uporabe barvil za slikanje in načina poslikave. Vse to je spretno povezal s keltsko mitologijo, za kar je poskrbel Fabrice Ziolkowski, ki je Moorove ideje zapisal v scenarij.

Izhodišča za pogovor o keltski zgodovini

Da bi bolje razumeli film, je dobro na kratko pregledati tudi keltsko zgodovino ter njen vpliv na irsko tradicijo in kulturo. Keltska kultura izvira iz osrednje Evrope, nekje s področja današnje južne Nemčije. O Keltih se govori od druge polovice 1. tisočletja pr. n. št. Znani so bili kot odlični kovinarji, graditelji cest in izdelovalci vozov ter kot napredni poljedelci in živinorejci. Okoli



leta 290 pr. n. št. so celo oropali Rim, v najboljših časih pa se je njihovo ozemlje širilo od Britanskega otočja pa vse do Turčije. Ker pa Kelti nikoli niso bili posebej povezani in so bili tudi med seboj precej različni, so ob širjenju Rimskega imperija in vpadu germanskih ljudstev še toliko hitreje izgubili stik s tem ozemljem. Kot skupnost so se ohranili le v Galiciji (današnji Franciji), v Britaniji (zlasti v Walesu) in na Irskem. Vsi so razvili svoje posebnosti: za Galce je znano, da svoje mitologije niso zapisovali in da so bili pod vplivom drugih kultur (npr. grško-rimske kulture z Rimskim imperijem); podobno je bilo z britanskimi Kelti. Irska pa ni bila nikoli pod Rimljani, zato je svojo celovitost ohranila vse do prevzema krščanstva v 5. st. n. št. Tako so se pričevanja o mitologiji poganskih Keltov najbolje ohranila ravno tam.

Za Kelte je bilo znano, da so bili zelo religiozni, da so verjeli v posmrtno življenje, da so imeli veliko ženskih boginj in da so že poznali koncept troedinega boga, ki ga je prevzelo tudi krščanstvo. V irski mitologiji lahko srečamo bogove, kot so In Dagda, »oče vsega«, Brigit, »vzvišena« in varuhinja živine, Goibniu, bog kovaštva, Lug, bog čarovništva, trgovanja in vseh obrti, ter Morrigan, boginja vojne. Zgodbe o bitkah in podvigih bogov in božanstev so se med Irci ohranile v še posebej velikem številu. Irska je znana po mnogih zapisanih zgodbah, ki so se sprva prenašale z ustnim izročilom. Imenujemo jih sage. Gre za dolge pripovedi, v katerih so bogove, ki so jih nekoč ljudje častili, zamenjali junaki z nadnaravnimi sposobnostmi, ki se bojujejo v psevdozgodovinskih dogodkih na resničnih zemljepisno določenih krajih. Takšnih sag, ki jim lahko pripišemo mitološkost, se je ohranilo osem, med njimi je najpomembnejša zgodba *Bitka pri Moyturi* (v njej se spopadejo ljudstvo boginje morja Danu, Tuatha De Danann, in Fomoiri, mogočne povodne pošasti).

V filmu **Skrivnost iz Kellsa** se prepleta poganska irska mitologija (Crom Cruach kot staroirski bog plodovitosti s krutim čaščenjem in lik Aisling, varuhinja gozda) z že spreobrnjeno in krščansko Irsko, ki jo predstavlja opatija Kells. Vpleteni so tudi Vikingi, ki v deželo vdirajo s severa. Slednji pomenijo grožnjo fizičnega napada, odnos med pogansko in krščansko Irsko pa se bije na ravni Brendanovega obiskovanja gozda.

Umestitev filma v učne načrte osnovnih in srednjih šol

Film je bogato gradivo izhodišč za pogovor. V osnovni šoli se lahko pri likovni vzgoji pogovarjamo o nastanku risanelega animiranega filma in se dotaknemo še animiranega filma širše, lahko pa tudi rišemo inicialke in se ob tem učimo o iluminiranju. Pri zgodovini se lahko z učenci pogovarjamo o življenju v zgodnjem srednjem veku in o keltski kulturi ter jo primerjamo z vikinško. Pri predmetu slovenski jezik lahko pišemo doživljajski spis o doživljanju filma in življenja v času zgodnjega srednjega veka. Pri etiki in družbi lahko izpostavimo teme prijateljstva, različnih avtoritet, žrtvovanja in odnosa do kulture, kulturnih dobrin.

Za srednje šole film ponuja bolj poglobljene pogovore, zelo primeren je predvsem za pouk zgodovine. Z učenci se lahko pogovarjamo o zgodnjem krščanstvu, pokristjanjevanju in primerjavi načina severnih držav s srednjeevropskimi; pogledamo lahko še z druge strani – Vikinge in njihov odnos do krščanstva ter kaj so prispevali h keltski in severnoevropski kulturi. Ker je film želel predstaviti keltsko tradicijo Irske, je zagotovo zanimiv tudi za iskanje keltskih in irskih elementov; predstavimo lahko poseljevanje Keltov po Evropi in kje so nazadnje obstali kot skupine. Pri predmetu zgodovina lahko obširneje razpredemo pogovor tudi o delovanju samostanov, opatij in skriptorijev, kjer so prepisovali rokopise. Pri pouku umetnostne vzgoje so nam lahko v pomoč izhodišča za pogovor, ki jih v nadaljevanju izpostavljamo ob obravnavi *Knjige iz Kellsa*. Predmet likovne vzgoje lahko obogatimo s pregledom pomembnih rokopisov, iluminacij, in si pogledamo zgodovinski pregled kaligrafije. Seveda se lahko pri likovni vzgoji učimo tudi o animiranem filmu in znotraj tega o risanki kot njegovi pod-veji. Za sociologijo je zanimiv predmet zgodnjih verovanj in religije v odnosu do kultur ter konflikti, ki ob tem nastajajo, zanimiva pa je tudi tema mistifikacije določenih tem in dejanj; pogovorimo se lahko tudi o odnosu »mi« in



»oni« ter o strahu, ki med skupinama plamti. Pri predmetu filozofija se lahko pogovarjamo o zgodnjih teoloških filozofih in vzpostavljanju odnosa do sveta prek sakralne avtoritete. Film odlikuje tudi odlična glasba. Ob tem se lahko razvije pogovor o irski tradicionalni glasbi, pa tudi sodobnejši, ki vsebuje elemente tradicionalne glasbe. V srednji šoli lahko pouk slovenščine povežemo tudi z angleščino in primerjamo prevod pesmi Pangur Bán s sodobno različico izvirnika v angleščini. Poglejmo, kako je prevajalec, Miha Avanzo, uspel v duhoviti prepesnitvi ohraniti ton pesmi in njena glavna sporočila. In za konec, film je lahko koristna popestritev pri pouku kemije: raziščite lastnosti naravnih barvil; nekaj smernic o barvilih, uporabljenih v *Knjigi iz Kellsa*, boste našli tudi v tem gradivu.

Zaključek

V osnovi je zgodba filma **Skrivnost iz Kellsa** preprosta pripoved s pravljničnimi elementi, za izraz katere je avtor uporabil medij risanke, zato bi lahko rekli, da je to delo za najmlajše. Po drugi strani je film izrazito večplasten. Z mnogimi temami, ki smo jih le delno razprli tudi v pričujočem gradivu, je avtor ustvaril kompleksen film z izjemno močno vizualno podobo, ki krasi in širi sporočilnost ter spretno izpeljuje univerzalne vrednote onstran religijskih praks. Zato lah-





ko za **Skrivnost iz Kellsa** rečemo, da je usmerjena na mnogo širšo ciljno skupino, kot se sprva zdi.

Avtor se je uspel izogniti pastem eksplozije vsestranskih užitkov – ki je tako značilna za velik del sodobne filmske produkcije –, hromečim plastem stranskih likov, mašilnih prizorov, glasbenih točk, poenostavljene dramaturgiji dobrega in zla, poudarjanju zunanjih učinkov in zanemarjanju notranjega doživljanja. Namesto tega je Tomm Moore dovršeno risano animacijo uspešno povezal s keltsko kulturo in z veličastnim delom v *Knjigi iz Kellsa*. Brendanove dogodivščine je dodatno navdahnil z irsko folkloro, k čemur z glasbeno podlago dobro pripomorejo skupina Kila in skladatelj Bruno Coualis. Uporabil je tudi slavne keltske vozlanke, ki jih spretno vpleta v ves film. Vitice, ki se v knjigi prepletajo z ene strani v drugo, so v filmu nakazane kot spretno prehajanje iz kadra v kader oz. izrisovanje in migetanje elementov ornamentike.

Mooru je uspelo povezati velik spekter idej in prikazati »irskost«, a kaj bi filmu vendarle lahko očitali. Abstraktna je povezava vrednot knjige z bojem za njen obstanek; ob tem se morda vprašamo, zakaj se je vredno toliko boriti ravno za to knjigo, celo žrtvovati življenje, a pri tem se ustavimo verjetno zgolj odrasli. Otroci ob filmu prejmejo čudovito vizualno izkušnjo, osvežitev od računalniške zlošččnosti in površinsko sti, a zato bodo morda pogrešali ravno konkretne junake in zlikovce, eksplicitne podvige, jasne namene in trden zaključek. Tukaj pa smo jim v oporo mi, odrasli, da jim pojasnimo videne vsebine in se o njih pogovarjamo. Glavno temo filma je mogoče določiti kot upanje in vero v boljši svet, ustvarjanje iz notranjih vzgibov, premagovanje samega sebe in uresničevanje lastnih sanj.

Otroci se predstavljajo

Otroci se predstavljajo je program kratkih animiranih filmov, ki so jih naredili otroci bodisi na delavnica animiranega filma, v šoli ali doma. Letos predstavljamo otroško produkcijo že drugo leto. Ker je vsako leto več zanimanja in več kakovostnih izdelkov otrok, bomo prihodnje leto pripravili tekmovalni program animiranega filma, ki so ga naredili otroci in mladi do 18. leta.

OTROCI SE PREDSTAVLJAJO I

Pločevinko v Medvodah



Brina Knific, Gaber Kajič, Jerca Knific, Eva Brecej, Anja Kajič, Selma Rovčanin (7–10 let)
Mentorji: Andreja Eržen, Maša Mikuš, Jaka Kramberger, Peter Gaber (MCM Jedro)
Slovenija, 2010, 48''

Kashimir United



Štaš Sotlar, Maja Bensa, Andrea Volk, Lenart Černilogar, Blaž Bačar, Aleš Gibičar
Mentorja: Kolja Saksida, Miha Erman (ZVIKKS)
Slovenija, 2010, 2'11''

Mali pok in veliki zaplet



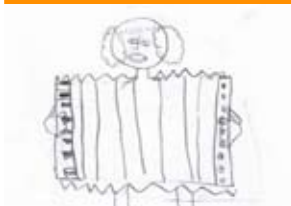
Neža Cjuha, Izabela Tominšek, Klara Kracina, Bor Okorn, Gal Tič, Leon Modic
Mentor: Kolja Saksida (ZVIKKS)
Slovenija, 2010, 1'24''

Smetošast



Žan C. Zore, Neža H. Ciuha Šnajder, Klara F. Kracina, Gal Tič, Bor Okorn, Leon Modic, Izabela K. Tominšek (10–12 let)
Mentorica: Tatjana Urbič (Slon na 4. Mednarodni koloniji risane filma za otroke v Nišu)
Slovenija, Srbija, 2010, 3'15''

Korina Lara gre na morje



Korina Lara Janež (6 let)
Mentor: Vladimir Stanič (Centar Animiranog Filma, Čačak)
Slovenija, Srbija, 2010, 4'17''

Čirule čarule



Neva Vrba
Mentorica: Tatjana Urbič (DRFK – Premakni!)
Slovenija, 2010, 1'20''

Polnočno kikirikanje



Jelena Stanković, Danica Stanković,
Anđela Živanović, Marijana Veličković,
Anastasija Popović, Tanja Stepanović,
Stefan Komatina (14–17 let)
Mentor: Zoran Stefanović in Slobodan
Milošević (SCF98)
Srbija, 2010, 2'58''

Honti in Ponti



Luka Ferk, Luka Plos, Vid Lobnik (10 let)
Mentor: Marko Šebrek (DRFK – Premakni!)
Slovenija, 2010, 1'10''

Zajec, ki je nehal teči



Skupinska animacija, otroci iz osnovne
šole Quinchosos, Abrantes
Mentor: Rodolfo Pimenta, (Colectivo
Fotograma 24)
Portugalska, 2010, 6'45''

Ukradeni traktor



Nikola Krstanović, Rok Bratkovič (12 let)
Mentor: Dejan Paska (DRFK – Premakni!)
Slovenija, 2010, 2'

Po plimi



Skupinska animacija, otroci iz Albuferie
Mentor: Rodolfo Pimenta, (Colectivo
Fotograma 24)
Portugalska, 2010, 5'45''

WC pošast



Pia Golob (9 let) in Beti Trstenjak (8 let)
Mentorica: Tatjana Urbič (DRFK – Premakni!)
Slovenija, 2010, 2'

Praktični pouk skoraj brez napak



Prvi letnik poklicne šole ENILV, La Roche
sur Foron, (15–16 let)
Mentorji: Rebecca Morse, David
Wegmann (AAA)
Francija, 2010, 2'25''

Govoreči vrtovi



Michela Donini, Roberto Paganelli (stari
12 in 13 let)
Mentor: Andrea Martignoni (OTTOmani
laboratori)
Italija, 2010, 4'12''

Zamaški



Ljudje z ulice (AAA)
Francija, 2010, 57''

Wake up



Chi Keung Wong
Mentor: S.T.F.A. Yung Yau College (Ka
Chun CHAN)
Kitajska, 2010, 2'

Predstavitev AAA



Mentorji: Alexis De Jesus Costa, Nicolas
Bougere, Vivien François (AAA)
Francija, 2010, 1'03''

Pozitiv in negativ



Siu Lung Chan (16 let)
Mentor: S.T.F.A. Yung Yau College (Ka
Chun CHAN)
Kitajska, 2010, 2'32''

Annecy



50 let festivala animiranega filma Anne-
cy, v nakupovalnem centru Courier,
MFR, Maturitetni razred urejanja zelenih
površin (Bonne)
Mentorji: Cecile Gonard, Marechal
Elodie, David wegmann (AAA)
Francija, 2010, 2'21''

Him-ham



Valentin Hattu
Mentor: Rebecca Morse (AAA)
Francija, 2009, 1'

Poznan



Mentorji: Cecile gonard, Marie-zoé
Legendre, Kasia Pasczynska (AAA)
Poljska, 2009, 45''

Tobogan za princeso



IME "Les papillon blancs"
Mentorica: Cécile Gonard (AAA)
Francija, 2010, 1'12''

Obrni glavo



Mentorji: Sylvie Blanchard Collard,
Cécile Gonard, Laetitia Louis (AAA)
Poljska, 2009, 1'06''

OTROCI SE PREDSTAVLJAJO II

Animirane frekvence #1



Michela Donini, Roberto Paganelli
(12-13 let)
Mentor: Andrea Martignoni (OTTOmani
laboratori)
Italija, 2009, 9'20''

Odhod



Ka Wing Chung (16 let)
Mentor: S.T.F.A. Yung Yau College (Ka
Chun CHAN)
Kitajska, 2010, 3'02''

Prihodnost polarnega medveda



Lap Shun Chan (15 let)
Mentor: S.T.F.A. Yung Yau College (Ka
Chun CHAN)
Kitajska, 2010, 37''

Vetrič



Filip Bihar
Mentorica: Mojca Guštin (Srednja grafič-
na in medijska šola Ljubljana)
Slovenija, 2010, 3'14''

Ni nam vseeno



Simon Pocrnjč
Mentorica: Lada Bele Tominc (Srednja
šola za oblikovanje Maribor)
Slovenija, 2010, 30''

Ples v vetru



Sandra Urankar
Mentorica: Mojca Guštin (Srednja grafič-
na in medijska šola Ljubljana)
Slovenija, 2010, 2'33''

Z roko v roki



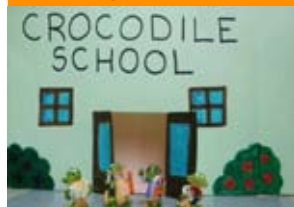
Matic Makuc
Mentor: Bojan Mord (Zavod za gluhe in
naglušne Ljubljana)
Slovenija, 2010, 1'27''

Čista energija



Luka Fajfar
Mentor: Dejan Paska (Srednja šola za oblikovanje Maribor)
Slovenija, 2010, 1'28"

Krokodilja šola



Anja Zakošek, Anja Mihelčič, Barbara Merela
Mentorica: Inge Ivartnik (OŠ Jurija Vege Moravče)
Slovenija, 2010, 1'22"

Prižgimo luč z vetrom



Anže Štajnrajh
Mentorica: Mojca Guštin (Srednja grafična in medijska šola Ljubljana)
Slovenija, 2010, 45"

Žaba: Nekaj tednov v nekaj sekundah



Teja Filipič, Rožana Švara
Mentorica: Tanja Samec (OŠ Komen)
Slovenija, 2010, 45"

Črv Branko in vetrovni dan



Andreja Peljhan
Mentorica: Mojca Guštin (Srednja grafična in medijska šola Ljubljana)
Slovenija, 2010, 1'02"

Zofko in Zofka



Laura Blakaj, Shkurta Blakaj, Matic Zrimšek, Nik Knaus Vovko, Jon Marjanovič, Denis Černe Bertič, Ana Zrimšek, Anja Puhar (stari od 9 do 16 let)
Mentorici: Andreja Goetz, Zarja Menart (Slon)
Slovenija, 2010, 2'26"

Avionček



Bobnar
Srednja ekonomska šola Novo Mesto
Slovenija, 2010, 1'02"

Kako raste risanka



Marcel, Rok, Kris, Simon, Eva M., Tadej, Lucija, Maks, Maruša, Vid, Ajda, Dominik, Korina Lara, Eva Š., Jin, Leon (6–12 let)
Mentorici: Andreja Goetz, Zarja Menart (Slon)
Slovenija, 2010, 4'55"

Poljub



Tina Krašovic, Domen Pele, Sandra Janša, Eva Homar, Kristjan Jemec K., Gašper Roje (13–14 let)
Mentorici: Maja Škorjanc, Tatjana Urbič (OŠ Dob, Slon)
Slovenija, 2010, 1'38"

Najboljše iz projekta Kulturstik



Šole, starost otrok: OŠ Brežice, OŠ Črnomrelj, OŠ Kostanjevica na Krki, OŠ Raka, OŠ Maribor (12–15 let)
Mentorji: Tatjana Urbič, Hana Repše, Andreja Goetz, Zarja Menart, Nina Kojc (Slon)
Slovenija, 2010, 4'15"

Nerodni kavboj Toni



Nika Malečkar, Jaka Ribič, Iva Š. Slosar, Danijela Ujčič
Mentor: OŠ A. Znidaršiča Ilirska Bistrica
Slovenija, 2010, 49"

Medved Brundo



Gal, Leon, Luna, Jan, Tilen, Rožle, Melita, Dijana (6–18 let)
mentorice: Delphine Hermans, Louis-Marie Colon, Andreja Goetz (Camera-Etc, Animateka)
Slovenija, 3'56"

Supermeny



Patrik Kogoj, Denjanit Shala, Amel Buljabašič, Aleks Vlah (13 in 14 let)
Mentorja: Katarina Klebencett, Vasja Nanut (OŠ dr. Bebler – Primož Hrvatini)
Slovenija, 2010, 1'32"

Zmešnjava na cesti



Andreja Bajzek, Katja Lazarevič, Klara Knuplež, Nina Bajzek, Nina Bačani, Thomas Polc
Zvok: Neža Ciuha Šnajder
Mentorica: Tatjana Urbič (Slon, Paletka 2010)
Slovenija, 1'18"

Vsebinska izhodišča kratkih animiranih filmov

MARTINA PEŠTAJ

SLONOV TEKMOVALNI PROGRAM

Slonov tekmovalni program I

Pierre in špinačni zmaj

Helene Tragesser (Helene Tragesser / University of Art Kassel)
Nemčija, 2010, digiBeta, 4'



Pierre ne mara špinače, a jo danes spet dobi na krožnik. Potem pa se v njej nekaj začne sumljivo premikati ... zelen, jezen špinačni zmaj! Pierre se v svoji domišljiji spremeni v pogumnega viteza, toda če hoče premagati zmaja, bo moral izvesti poseben trik.

Špinača, ta večni problem otrok! Zeleni kupček sredi krožnika se upira tudi Pierru. Zdi se mu kot ogromen zmaj, ki ga bo pravkar pohrustal. To je primer za hrabrega viteza, ki ukroti zmaja in ugotovi, da je špinača slastna. Kaj pa mi radi jemo? In česa ne? Pogovarjajmo se o naših prehranjevalnih navadah. Sestavimo svoje sanjske jedilnike in preglejmo, kaj je na njih. Je na njih dovolj zdrave prehrane? Postanimo tudi mi hrabri vitezi in poskusimo hrano, ki nam ni najbolj pri srcu.

Murphyjeve hlačke

Todd Hemker (Yellowshed)
ZDA, 2009, digiBeta, 2'17''

Otroški spomin na fanta, ki je sam s sabo nadvse zadovoljen.



Kakšna zagata: deček skoči v bazen in pri tem mu uidejo kopalke! Da je problem še večji, jih ptica odnese s sabo v višave. Poskusimo se vživeti vanj: kako se počuti? Kako bi se počutili mi, če bi v bazenu ostali brez kopalke? Se nam je že kdaj zgodilo kaj podobnega? Pogovarjajmo se o naših izkušnjah, potem pa sprostimo domišljijo: kako se je nadaljevala zgodba? Izmislimo si veliko različnih zabavnih koncev filma.

Deželica Pimpan: Tri ribe

Polona Sepe (Casablanca Film Production)
Slovenija, 2010, Beta SP, 5'



V Železobetonu se marsikaj spreminja na bolje. Novi Župan Urban je pravo nasprotje starega. Zavzema se za čist zrak in zdravo življenje. Železobetonci na mestu, kjer je bila prej garaža, uredijo ribnik z živahnimi ribicami. Žal pa vrabec Drobtinko prileti v Pimpan s slabo novico. Ribnik je onesnažen. Pimpanovci bi radi pomagali ...

Vpliv prijaznih Pimpanovcev se širi tudi v Železobeton. Dober dokaz je ribnik s tremi zlatimi ribicami. Kakšne pa so te ribice? In kaj se zgodi z ribnikom? Kako se zaplet reši? Pogovarjajmo se o onesnaženosti okolja. Poznamo tudi mi kakšne ekološke katastrofe? Kaj lahko naredimo mi, da ohranimo naravo zeleno in čisto? Kako pa nesreča vpliva na tri ribice, kaj se zgodi z njimi? Mislite, da bodo zdaj znale bolj ceniti to, da živijo v čisti vodi?

Ribarjenje na ledu

Atle S. Blakseth (Spooking the Horses)
Norveška, 2009, digiBeta, 6'



Lovljenje rib na Južnem tečaju zna biti izziv. Nekateri imajo pri tem več sreče kot drugi. Tistim z manj sreče bi zelo prav prišel drugačen pristop.

Preživetje na širnih ledenih prostranstvih je za naše junake zahtevna reč. Lakoto bi si radi potešili z ribami, pa lovljenje sploh ni preprosto. Kdo vse lovi ribe na južnem tečaju? In kako se vede pingvin, ki ima največ sreče z ulovom? Kakšno rešitev izberejo naši junaki? Bi se mi spomnili kakšne drugačne rešitve? Pogovarjajmo se o življenju v večnem ledu in snegu, poiščimo slike, oglejmo si posnetke.

Kolesa, obliži in lizike

Maria Medel (ESDIP Escuela De Arte)
Španija, 2010, 35 mm, 7'50''



Hugo se veselo igra s svojim triciklom, dokler ne spozna Carol. Od takrat naprej hoče nanjo na vsak način narediti vtis.

Mali Hugo bi rad na vsak način očaral lepo Carol. Tr-

masto se uči voziti kolo in ga kmalu odlično obvlada. Smo se tudi mi kdaj naučili kakšne nove spretnosti, da bi z njo koga presenetili? Kako smo se počutili, ko nam je uspelo? Pogovarjajmo se o prijateljstvu. Kako si izbiramo prijatelje, kaj skupaj počnemo? Je bil Hugo vesel deklice, ki mu je na koncu podarila rdečo liziko?

Precizni Peter

Martin Schmidt (University of Art Kassel)
Nemčija, 2010, 35 mm, 5'35''



Peter se tega dne veseli že vse od rojstva svojega potomca! Malček bo končno spoznal vse razsežnosti družinskega obredja. Riba je nared, vrt pripravljen in sonce sije, kot je bilo v načrtu. Velika slavnostna večerja se lahko prične!

Kakšen red pri družinskem kosilu! In kdo je tisti, ki vnaša nered? Kako se odzove oče in kako mama in brat? Kakšni pa so naši družinski obredi, kako potekajo pri nas doma zajtrki, kosila, večerje? Igrajmo se igro vlog: postavimo mizo in določimo, kdo bo koga igral, potem pa odigrajmo kosilo po naših zamislih.

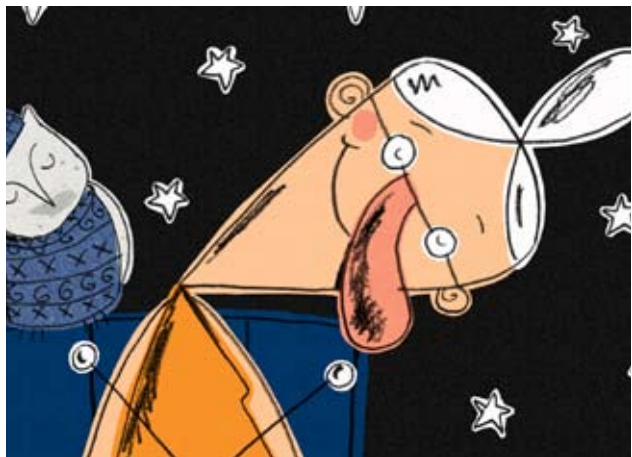
Pletene noči

Gil Alkabetz (Sweet Home Studio)
Nemčija, 2009, Beta SP, 6'25''

Podjetna babica bi rada luni spletla pulover, vendar pozabi upoštevati upadanje in debeljenje svoje »stranke«. Vsemu razočaranju navkljub ji navsezadnje pletilsko strast uspe preusmeriti. Film je tretja epizoda v seriji animiranih filmov za otroke, ki obravnavajo temo časa. Ta se ukvarja z meseci.

Babičin namen, da obleče luno, je zagotovo zelo prija-

Slonov tekmovalni program II



zen. Toda zakaj je tako težko obleči luno? Kaj se dogaja z njo v filmu? In kaj se dogaja z njo v resnici? Zakaj jo včasih vidimo kot velik svetel krog in včasih le kot krhelj? Pogovarjajmo se o luni in njenih menah, o mlaju in ščipu. Poiščimo podatke o luni in zgodbe, v katerih nastopa. Zakaj je luna za nas tako pomembna?

Peščančki: Tralala hopsasa

Ralf Kukula (Balance films)
Nemčija, 2009, digiBeta, 4'44"



Kaj se dogaja v peskovniku, ko otroci odidejo domov? Mislite, da nič? Motite se! Takrat se George in Agatha zbudita in se podata nočnim dogodivščinam naproti.

Pesek je živahen material, v naši domišljiji pa zlahka tudi oživi. Nočne prigode dveh peščenih možičkov so odlična spodbuda za ustvarjanje s peskom. Njune živahne dogodivščine pa burijo domišljijo: kaj nastane, če združiš slona in ptico ali pa slona in zajca? Sestavljajmo zabavne kombinacije in se pogovarjajmo o tem, kaj se mi radi igramo v peskovniku.

Mimijina pomlad

Pierre-Luc Granjon (Folimage/Subsequence/NFB)
Francija, Kanada, 2009, 35 mm, 28'



Na vrhuncu pomladnega praznovanja se v prestolnici Baltazarjevega kraljestva začne širiti bolezen napihnjenege trebuha. Princesa Mimi podvomi, da ima pripovedovalec Bonifacio zares dobre namene, zato pokliče na pomoč prijatelja, medveda Leona. Mlada dvojica preuči makiavelistične načrte kvazi zdravnika in ga prelisiči.

Klasična pravljica ima vse, kar potrebuje, da otroke pritegne: pogumne junake, zvitega hudobca, polno napetih trenutkov. Poskusimo obnoviti zgodbo: bodimo pozorni, kaj si je vsak izmed nas zapomnil, kaj je nanj naredilo največji vtis. Opišimo glavne like zgodbe: kateri so nam všeč in kateri ne. Naredimo si pomladno praznovanje in zaigramo prizor iz filma.

Pajek Praško

Ivana Guljašević (Školska knjiga)
Hrvaška, 2009, digiBeta, 3'24"



Za dom je najprimernejši prazen, miren in varen kraj. Pajek Praško ga najde v Tinovi šolski torbi. Drugi pajki so nevoščljivi, babica pa ga posvari, da ta kraj morda vendarle ni tako dober. In na prvi šolski dan Tinova mama njegov dom postavi na glavo. Tin v torbo zloži knjige in Praško v smrtni nevarnosti zbeži pod posteljo.

Prikupni Praško najde svoj dom v šolski torbi. Ko se jeseni začne šola, pa mora zbežati. Vendar se z veseljem spominja svojega starega doma. Kako je v filmu prikazan pajek? Kaj pa o pajkih vemo mi? Kakšen je naš odnos do njih? Se jih bojimo? Pogovarjajmo se o teh nenavadnih živalih. Več bomo vedeli o njih, manj se jih bomo bali.

Princesi

Maria Stepanova (School-Studio SHAR)
Rusija, 2009, Beta SP, 8'52"



Zgodba filma temelji na angleški pravljici Kat-Nutcracker. Govori o tem, kako ti pogum in iznajdljivost pomagata doseči življenjske cilje in v različnih situacijah končati kot zmagovalec. Ljubezen premaga zlo in prebudi pristna čustva.

Dve princesi sta sestri, ki sta različni kot noč in dan. Opišimo eno in drugo, v čem se razlikujeta in v čem sta si podobni? Kateri pa smo bolj podobni mi? Pogovarjajmo se o tem, kako pomembno je, da smo si različni, da pa držimo skupaj, kadar je to potrebno. Sestrsko ljubezen in pogum premagata hudobno čarovnico. Kako pa se zgodba nadaljuje po koncu filma? Izmislimo si različne konce in si jih pripovedujmo.

Sprehod po zasneženi trati

Makiko Sukikara (sukimaki animation)
Japonska, 2010, digiBeta, 6'15"



Neko zimsko noč travo nežno prekrije zimska odeja. Iz zimskega spanca se prebudi mali polh. Prvič vidi sneg in v njem najde stopinje, ki so večje od njegovih. S pomočjo teh stopinj spozna še nevideni svet.

Zgodba je nežna in počasna, prav takšna, kot je zimska pokrajina. Mali polh se odloči hoditi za sledjo, ki jo najde v snegu. Vleče ga radovednost, saj ne ve, kam vodijo sledi. Smo tudi mi že kdaj opazili v snegu živalske sledi? Jih prepoznamo, vemo, kateri živali pripadajo? Poiščimo slike različnih živalskih sledi in se odpravimo v zimski gozd. Morda bomo tudi mi koga srečali.

Izgubljena kozmonavtka

Marija Milanović Lazarevski (Media Global Agency)
Srbija, 2009, Beta SP, 7'38"



Pseudodokumentarna pripoved o prvem živem bitju v vesolju – psički Lajki. Zanj so slišali tako rekoč vsi, zelo redki pa vedo, kaj se je z njo v resnici zgodilo.

Poznamo Lajko, smo že slišali zanjo? Bila je prvi pes, ki je poletel v vesolje. Smo se kdaj vprašali, kaj se je z njo zgodilo? Ustvarjalci tega filma so se poigrali z

dejstvu in domišljijo. Pogovarjajmo se o njenem poletu v vesolje, preberimo uradne podatke, ogledajmo si slike. Potem pa pustimo domišljiji prosto pot in si sami zamislimo, kaj se je zgodilo z Lajko potem, ko jo je raketa ponesla v vesolje.

Zadeni kot Teve!

Daniel Faigle (Freilandfilm)
Nemčija, 2010, digiBeta, 5'15"



Teve je strasten nogometni navijač. Vedno, ko igra njegovo moštvo, je zraven, ampak žal samo doma pred televizijskim ekranom. To kmalu postane dolgočasno. Skrajni čas je, da gre Teve v akcijo.

Šport na televiziji ali televizija med športniki? Nogometno razpoložena televizija kar vabi k pogovorom o večni dilemi: ali se otroci resnično manj gibljejo zaradi televizije? Pogovarjajmo se o naših gledalnih navadah: kdaj, koliko in kaj gledamo na televiziji? Kaj še počnemo v svojem prostem času? Poiščimo oddaje, ki spodbujajo lastno aktivnost, raziskovanje, gibanje. Nam je lahko televizija tudi navdih za naše akcije?

Slonov tekmovalni program III

Zverjasec

Jakob Schuh, Max Lang (Magic Light Pictures/Orange Eyes/Studio Soi)
Velika Britanija, 2009, digiBeta, 26'54"

Film *Zverjasec*, ki temelji na otroški slikanici avtorice Julie Donaldson in ilustratorja Axla Schefflerja, pripoveduje čarobno zgodbo o miši, ki po gozdu išče orešek. Ker med sprehodom srečuje napadalce, ki jo hočejo pojesti, mora biti pogumna miš zelo domiselna, da preživi. Vsem razglasi, da je dogovorjena s strašno pošastjo, z zverjascem.

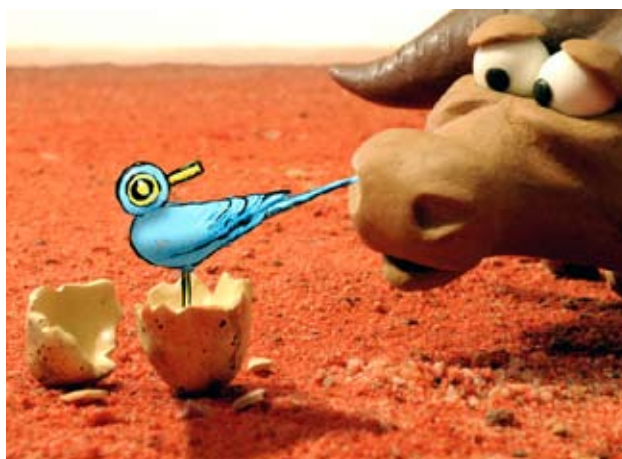


© Orange Eyes Limited 2009.

Zgodbica o pogumni mali miški, ki ukani ves gozd in na koncu še silnega zverjasca, je zabavna in napeta zgodba, hkrati pa sporoča otrokom, da ni nujno, da si velik in močan, da »preživiš v velikem gozdu«. Pogovarjajmo se o zgodbi. Kaj nam je bilo najbolj všeč, ob katerem prizoru smo se najbolj nasmejali? Smo tudi mi že kdaj ukani večjega in močnejšega? Pripovedujmo si svoje zgodbe. Poiščimo slikanico *Zverjasec* in jo preberimo – mojstrski prevod rim zagotovo ne bo zabaval le majhnih otrok.

Ključvač

Erik van Schaaik (The Drawing Room)
Nizozemska, 2010, Beta SP, 2'55"



Sredi puste pokrajine se iz jajca izvali ptič. Pred žgocimi tlemi se zateče na hrbet vola, ki se je prav tako ravno skotil. Vol tako spozna tovor, ki ga bo na sebi prenašal do konca življenja: ptiča. Kljuvajočo nadlogo, ki se je ne bo lahko znebiti. Ptič je srečen. Ima vola, svoj svet, in vse je v najlepšem redu. Z volom sodita skupaj.

Nenavadno prijateljstvo med volom in ptico nas vabi, da sami razmišljamo o pomenu prijateljstva. Kakšne prijatelje izbiramo, kaj z njimi počnemo? Kako vzdr-

žujemo odnose? Kako izbiramo med prijatelji tiste, ki jim največ zaupamo? In kako varne so tuje skrivnosti pri nas? Pripovedujmo si zgodbe o dogodivščinah s prijatelji: sproščene in zabavne, pa tudi resne in pomembne.

Pasje ozemlje

Leonid Shmelkov (School-Studio SHAR)
Rusija, 2009, Beta SP, 7'56"



Štorija o prav posebnih prebivalcih poti, kjer se sprehajajo psi.

Tema, ki so si jo izbrali ustvarjalci filma, je zagotovo nenavadna, a zabavna. Kakci označujejo poti, po katerih se gibljejo ljudje, psi, ptice. Pogovarjajmo se o naših hišnih ljubljenceh in skrbi zanje. Se vedemo odgovorno in pozorno do njih? Kako pa se obnašamo zunaj, na sprehodu? Počistimo za njimi? Zakaj so kakci med nami pogosto tema, o kateri se nam je neprijetno in nerodno pogovarjati?

Mobile

Verena Fels (Filmakademie Baden-Württemberg)
Nemčija, 2010, digiBeta, 6'25"

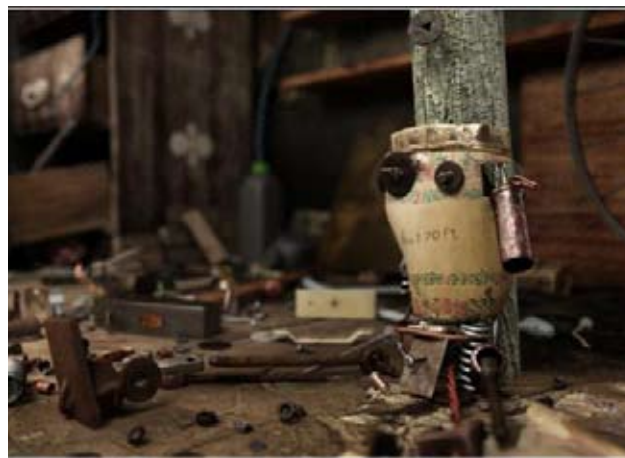


Na robu družbe je krava jeziček na tehtnici usode, kar sproži nezanemarljive posledice.

Zabaven in preprost film je čudovita slika različnih značajev in posledic njihovega vedenja. Opišimo posamezne like, njihove lastnosti in vedenje. Kako so se odnosi med njimi kazali v njihovem nihanju na vrveh. Kako bi opisali zadnji kader, ko se mobile spet umiri, živali pa so razporejene drugače kot na začetku? Poskusimo sami izdelati preprosti mobile.

Cena 2,70 forinta

Roland Ballai Tóth (Kecskemétfilm Ltd.)
Madžarska, 2009, Beta SP, 6'30"



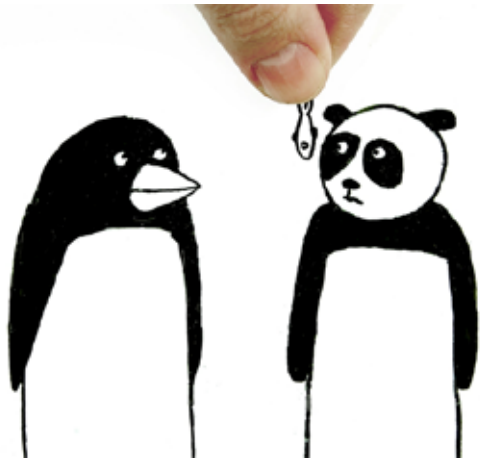
Predmetom se življenje nikoli ne konča, niti ko odsluženi končajo v babičini razmetani lopi.

Stara šara v babičini shrambi postane radoveden robot. Dajmo prosto pot domišljiji in v mislih pobrskajmo po omarah, predalih, delavnicah, skladiščih. Kaj vse bi lahko oživel? Kaj bi lahko nastalo iz predmetov, ki so na videz neuporabni in brez vrednosti? Kakšno pa je naše mnenje o robotih, sodobnih strojih, ki nadomeščajo delo človeških rok? Pogovarjajmo se o tehnološkem napredku in o tem, kako si predstavljamo prihodnost na tem področju.

Lumo

Antje Heyn (Antje Heyn)
Nemčija, 2009, digiBeta, 7'30"

LUMO je film o interakciji – med risarjem in risbo, med dvema likoma ter med mislecom in mislimi. Tri prizore povezuje krog (molekula, atom, celica); ta ponazarja neuničljivo, spremenljivo energijo, ki tvori vse, kar je. LUMO je ime markerja, s katerim je narejena animaci-

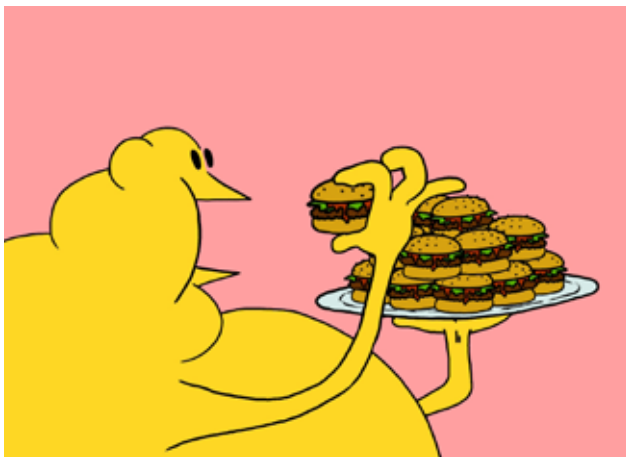


ja, in poimenovanje energetskega stanja molekule.

Film brez zgodbe ima v svojem bistvu odlično zgodbo: vse prehaja, vse se spreminja, iz nečesa zlahka nastane nekaj drugega. Prvi del filma je dobro izhodišče za pogovor o tem, kako nas lasje in pokrivala zaznamujejo. Naredimo si različne pričeske, pokrijmo se z različnimi pokrivali – skladno s tem se spreminja tudi izraz na obrazu. Na osnovi drugega dela razmišljajmo o animaciji, s katero čisto vse zlahka spremeni svojo obliko.

Bizgeci: Kako postati tepih

Grega Mastnak (Casablanca Film Production)
Slovenija, 2009, Beta SP, 1'22"



Poučen film na temo prekomerne telesne teže. Carpets&Burgers d.o.o.!!

Bizgeci, svojevrstna in svojeglava bitja, prenašajo poučna sporočila na najbolj nenavadne načine. Tako kot v tem filmu, kjer nas skušajo opozoriti na pomen zdrave prehrane. Pogovarjajmo se o naših prehranjevalnih navadah. Kaj je v njih dobrega in kaj slabega? Kaj bi si želeli spremeniti? Kako bi pa izgledal naš popoln prehranjevalni dan, kaj bi bilo na jedilniku?

Slonov tekmovalni program IV

Legenda o Gebu in Nut

Laura Ratta (University of the West of England Bristol)
Velika Britanija, 2009, digiBeta, 5'01"



Pravljica črpa snov iz egipčanske mitologije. Pripoveduje ljubezensko zgodbo boga zemlje Geba in boginje neba Nut. Njuna ljubezen je strastna in nedolžna, vendar je med njima prepreka, na katero nimata vpliva. V božji palači vlada nepojasnjena skrivnost.

Čudovita animacija nas ponese v egipčanski mit in pred nami oživijo bogovi in boginje, ki ustvarjajo življenje. Poznamo egipčansko mitologijo? Poiščimo še druge zgodbe in sestavimo seznam njihovih bogov. Katere mitologije še poznamo? Raziščimo tiste, ki so zanimive za nas, morda grško, nordijsko, irsko. Kakšna pa je slovenska mitologija? Poiščimo naše najbolj znane mite in legende.

Esterhazy

Izabela Plucinska (ClayTraces/Donten & Lacroix Films)
Nemčija, Poljska, 2009, 35 mm, 25'



Glavni junak je mlad in drobižast zajec Esterhazy iz dunajske dinastije Esterhazy, ki ga pošljejo v Berlin, da bi si tam našel veliko, zdravo in krepko zajkljo. Po dolgotrajnem iskanju najde zajčji raj, ki je zares obstajal med vzhodnim in zahodnim delom berlinskega zidu. Esterhazy se namerava preseliti tja s svojo Mimi, toda piše se leto 1989.

Skozi osebno pripoved zajca Esterhazyja, ki želi v Berlinu najti nevesto, spremljamo dogodke pred in ob padcu berlinskega zidu. Poznamo ta del zgodovine? Kako je zid nastal in kako so ga zrušili? Poiščimo nepredstavljljive, skoraj neverjetne zgodbe o ljudeh, ki so živeli v istem mestu, vendar, ločeni z zidom, povsem različno življenje. Oglejmo si kakšen film s to tematiko. Pogovarjajmo se o pomenu svobode, prostega pretoka informacij in življenjskih dobrin.

Kuščar

John Skibinski (Creative Animation)
Avstralija, 2009, digiBeta, 2'36''



Iz preprostih poskusov avstralskega kuščarja ovratničarja, da bi prišel do hrane, se rodita huda dilema in boj za preživetje.

Ni lahko biti kuščar v avstralskih prostranstvih, kjer se je treba za hrano potruditi in pogosto tudi boriti. Kakšen pa je boj za preživetje živali še na drugih koncih sveta? S kakšnimi težavami se srečujejo živalski prebivalci afriških step, tropskih gozdov, večnega leda in snega? Kakšen je zakon preživetja? Kaj pa ljudje, kaj mi počnemo v boju za preživetje?

Ko zaspim

Kristina Dufková (FAMU/Evolution Films)
Češka, 2009, 35 mm, 18'40''

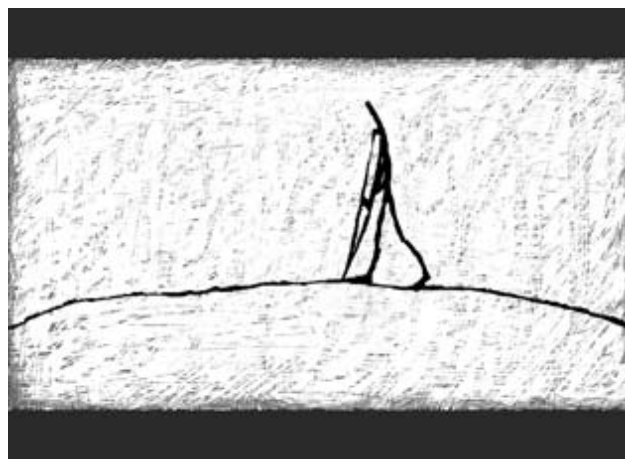


Deklica Miroslava po naključju zaspi na grobu. Ko se zbudi, se znajde v svetu mrtvih. Kako bo prišla nazaj k staršem v svet živih? Film mehiškega scenarista in češkega animatorja se sicer ukvarja z vprašanjem smrti, kljub temu pa gre za prisrčen izdelek s srečnim koncem.

Smrt je spremljevalka našega življenja, pa vendar je še vedno tema, o kateri se težko pogovarjamo. Film predstavi svoj nenavaden pogled na posmrtno življenje. V kaj pa verjamemo mi? Kako si predstavljamo življenje po smrti? Kako različne religije pojmujejo smrt in kako se od umrlih poslavljajo v različnih kulturah? Nam zavedanje o umrljivosti daje dovolj moči, da živimo polno življenje v vsakem trenutku?

Ljudje

Mashaallah Mohammadi (Iranian young cinema society)
Iran, 2009, Beta SP, 3'10''



Možički, narisani v nekaj preprostih potezah, so metafore za skrbno izpopolnjene zamisli.

Precej abstrakten film o ločevanju in zblíževanju, danju in jemanju je prisposoda za medčloveške odnose. Kako smo razumeli film, kako posamezne prizore? Izmenjajmo si svoje poglede in zamisli? Kakšno vlogo

igra v filmu glasba? Kako bi pa mi s preprostimi, abstraktnimi potezami narisali ljudi? In kakšno je naše mnenje o medosebnih odnosih, bližnjih in globalnih?

Please, Call Back Later

Yulia Ruditskaya (Yulia Ruditskaya/SICAF)
Belorusija, Koreja, 2010, Beta SP, 5'15"

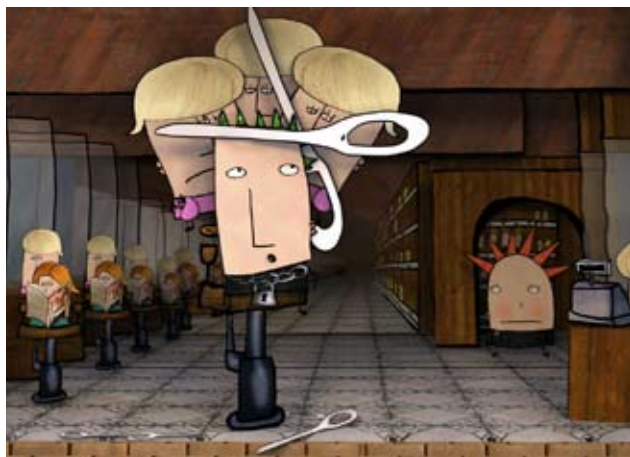


Dekle iz rutine vsakdana pobegne v sanjsko mesto svoje domišljije, Seul.

Vsakodnevni ritem, obremenjen z zasedenimi ali nedosegljivimi telefonskimi zvezami, nas vse kdaj pripravi do tega, da pobegnemo v sanje. Kje bi bili, če bi bila omejitvev nebo in kaj bi počeli? Kateri so naši sanjski kraji in zakaj smo si izbrali prav te? Dekle v filmu je v sanjah obiskala Seul, in ko se je zbudila, se je odločila: sledila bo svojim sanjam! Imamo tudi mi dovolj poguma, da sledimo svojim sanjam?

Guri Gursjen & Gursjan Gru

Eirik Aure, Johanne Anda (Torden film AS)
Norveška, 2009, 35 mm, 9'40"



Guri in Gursjan sta osamljeni pankrokerski duši v velikem mestu. Na vso moč se trudita biti uporniška, vendar v svetu, ki teži k temu, da bi bili vsi enaki, to ni preprosto. Lepo bi bilo, če bi se vsaj srečala in pregnala osamljenost. Ampak kako?

Ni lahko biti drugačen v množici podobnih ljudi. To izkušnjo ima večina mladostnikov, ki s preizkušanjem različnih slogov išče tistega, ki bi jim najbolj ustrezal in jim tako pomagal oblikovati njihovo identiteto. Pogovarjamo se o preizkušanju drugačnega, da bi našli pot k samemu sebi. Zakaj si izbiramo oblačila, ki izstopajo, zakaj se vedemo drugače, kot od nas pričakujejo? Kako se ob tem počutimo? Smo zadovoljni v svoji »koži«?

MATILDA TAVELLI CUNADO, TATJANA URBIČ

NAJBOLJŠE IZ FESTIVALA CINEMATOU

Cinématou je festival, ki gledalcem vseh starosti predstavlja izbor najboljših švicarskih in mednarodnih animiranih filmov ter spodbuja zanimanje za umetniške filme, ki redko zaidejo v komercialne kinematografe. Program je prilagojen vsem gledalcem, kratki filmi pa so v sklope zbrani glede na tematiko in starostno skupino. Festival ponuja tri tekmovalne programe: filme mednarodnih, mladih in švicarskih avtorjev. Poleg tega Cinématou nudi tudi vrsto netekmovalnih programov: eksperimentalni izbor Labo, dokumentarni program, izbor glasbenih videov, program Najboljše iz Annecyja in izbor Univerze za uporabne znanosti in umetnost iz Lucerna. Cinématou sodeluje z več švicarskimi univerzami, med drugim z ženevsko Univerzo za likovno umetnost in oblikovanje, katere študenti vsako leto ustvarijo festivalski oglas in tako v praksi preskusijo umetnost animacije.

Poleg tega se vsako leto s posebnim programom predstavi država, ki jo izberejo na osnovi visoke kakovosti njene produkcije. Festival ponuja še delavnice slikovne in filmske produkcije ter priložnost srečanj z ustvarjalci filmov in drugih animiranih oblik za otroke in mlade.

ZMEŠNJAVA

Mirai Mizue (CALF)
aponska, 2010, 2'44"



Na zaslonu sta zvok in slika zastala. Začne se igra, ki se kmalu sprevrže v barvito zmešnjavo. Liki v animiranem filmu spominjajo na organizme, ki živijo v morju. Njihovo povezanost lahko čutimo v igri in plesu kaosa. Poskusite posamezne like povezati z njihovimi različicami iz resničnega morskega življenja. Na katero žival vas spominjajo? Bodite ustvarjalni in še sami narišite svojo domišljjsko stilizirano žival.

SIGNALIS

Adrian Flückiger (HGK Luzern)
Švica, 2008, BetaSP, 4'51"



Na zaslonu sta zvok in slika zastala. Začne se igra, ki se kmalu sprevrže v barvito zmešnjavo. Liki v animiranem filmu spominjajo na organizme, ki živijo v morju. Njihovo povezanost lahko čutimo v igri in plesu kaosa. Poskusite posamezne like povezati z njihovimi različicami iz resničnega morskega življenja. Na katero žival vas spominjajo? Bodite ustvarjalni in še sami narišite svojo domišljjsko stilizirano žival.

GONDOLA

Claudius Gentinetta, Frank Braun (gentinettafilm)
Švica, 2006, BetaSP, 7'00"



Starec se odpravi na potovanje z gondolo. Vsakokrat ko kihne, del njegovega skromnega prevoznega sredstva razpade. Za rešitev poskrbi z lepilnim trakom, s katerim zlepi skupaj vse, kar razpada. Njegovo kihanje je vse močnejše, zato okrog njega vse razpada. Lepilni trak ne zadostuje niti, ko si zalepi svoj nos in usta. Za zaplet pa poskrbijo še narava, saj začne deževati. Na koncu pa gondola obstane v zraku zaradi snega. Zakaj sploh ljudje kihamo? Pogovarjajte se o zanimivih pripetljajih, ki so se pripetili otrokom, ko so kihnili. Narišite prigodo iz svojih izkušenj.

SLUŽBA

Santiago "Bou" Grasso (Opusbou)
Argentina, 2008, BetaSP, 6'19"



Zgodba prikazuje vsakdanjik moškega. Zjutraj vstane, zajtrkuje, potem pa se odpravi v službo. V njegovem stanovanju lahko vidimo druge ljudi v službi, zaposlene kot predmete. Moški svetilka, ženska obešalnik, ljudje kot stol in miza in podobno. Na poti v službo ga taksist nese na svojem hrbtu. Ko pa ta moški prispe v svojo službo, se uleže na tla pred vrata, saj je njego-

vo delovno mesto predpražnik. Pogovorite s z otroki, zakaj odrasli hodimo v službo. Katera delovna mesta iz resničnega življenja poznajo? Kje so zaposleni njihovi starši in kakšno delo opravljajo? Kakšen poklic si bodo izbrali, ko odrastejo? Zmislite si svoja nemogoča delovna mesta in jih tudi narišite. Pogovorite se, zakaj ta delovna mesta niso resnična in katere predmete imamo v resnici namesto njih.

WESTERN ŠPAGETI

PES (eatPES)
ZDA/USA, 2008, BetaSP, 2'00"



Inovativen način priprave testenin ... Ustvarjalnost ne pozna meja in animirani filmi so najboljši dokaz za to, ta pa še posebej. Kaj se je dogajalo v filmu? Kaj so bile v resnici kuharske sestavine? Katere predmete ste prepoznali, poskusite se jih spomniti čim več. Smo dobili navdih za lastno ustvarjanje? Poskusimo na podoben način »kuhati« tudi mi. Ozrmo se naokoli in poiščimo »sestavine«. Kaj vse lahko postane duhovit material za v lonec?

PIKA IN ČRTICA

Jesus Perez (Elisabeth Hüttermann)
Švica, 2007, BetaSP, 6'



Narisani deček na papirju oživi. Njegov ustvarjalec se z njim igra in mu pomaga pri njegovih prvih korakih. Kmalu pa se mora deček soočiti s krutim dejstvom, da ni več sam ... Pojavi se dekle in začne se boj za njune pravice. Njunorožje je radirka. Ustvarjalec ju nekaj časa rešuje in nariše nazaj, kar zbršeta, a na koncu obupa. Narišite svojega junaka in si predstavljajte, da na vašem listu oživi. Kaj počne? Je prijazen ali zloben? Zakaj se sploh prepiramo? Kaj je lahko povod za nesporazum? Kako ga lahko rešimo, preden prepir postane nevaren? Kaj vse lahko dosežemo, če si med seboj pomagamo?

VESELA RAČKA

Gili Dolev (ink.digital)
Velika Britanija, 2008, BetaSP, 8'45"



V knjigi skokici je deček na potepu. Sreča račko, ki se vede kot človekov najboljši prijatelj pes, saj odvrženo palico ulovi in mu jo prinese nazaj. Vendar želi deček na vse mogoče načine račko pregnati stran od sebe in noče, da mu sledi. Vseeno mu sledi domov ter se tako znajde v kuhinji račje restavracije. Zakaj deček noče biti njen prijatelj, kljub temu da ga račka reši izpod mlinskega kolesa,? Zakaj je do račke tako neumljen? Povprašajte otroke, če so se že kdaj tako vedli do svojih prijateljev in zakaj? Kakšna je usoda račke na koncu zgodbe? Ali imajo otroci doma kako knjigo skokico? Kakšna je zgodba v njihovi knjigi?

ZGODAJ ALI POZNO

Jadwiga Kowalska (HGK Luzern)
Švica, 2008, BetaSP, 5'00"

Veverica in netopir, oba doma na istem drevesu, vendar vsak s svojim življenjskim ritmom – veveričini so dnevi, netopirjeve noči. Nekega dne (oz. neke noči) ju naključje združi in za vedno poveže. Preprosta, a



domiselna zgodba ponuja razmišljanje o drugačnosti, ki lahko na videz ločuje, ko pogledamo bolje, pa nas združi in prinaša veselje. Kakšne so razlike med nami? In v čem smo si podobni? Kaj zmoremo sami? In kdaj si želimo družbo?

URA PLAVANJA

Danny De Vent (Lumiere/Euroanima)
Belgija, 2008, BetaSP, 10'00"

Štiriletni deček je na prvi uri plavanja prestrašen, zato zbeži stran od svoje skupine, vendar po nesreči pade v vodo. Po drzni in nevarni poti iz globokega bazena premaga svoj strah, plavanje in pršenje z vodo postane zabavna dogodivščina. Kakšno je bilo za otroke prvo srečanje z vodo? Jih je bilo strah ali so se zabavali? Kaj vse se lahko nevarnega pripeti na bazenu? Kako se moramo vesti, da ne ogrožamo drugih? Naštejte vse pripomočke, ki jih pri plavanju in igranju v vodi lahko uporabljamo.

PERUTNIČKE

Pauline Kortmann (HFF Konrad Wolf Potsdam)
Nemčija, 2009, BetaSP, 5'45"



V času, ko je bil divji zahod še divji, po sovražni zemlji potujeta kavbojsko dekle in volkodlak. Pot jima prekrži kokoš. Dekle hoče iz nje pripraviti slasten obed, volkodlak pa postane njen prijatelj. Ob prepiru pozabita na nevarnost okrog sebe, dokler se ne zazdi, da je že prepozno. Kakšna je usoda kokoši? Je dobra le za slasten obed ali je lahko naša prijateljica? Narišite vse tri glavne junake zgodbe in jih pobarvajte. Izmiselite si novega junaka, ga narišite in ugotovite, ali bo ta junak njihov novi prijatelj ali bo pristal v loncu.

TATJANA URBIČ

Delavnice ob razstavi in delavnice animiranega filma

SLONOVE DELAVNICE ANIMIRANEGA FILMA

Delavnice animiranega filma so po štirih letih delovanja programa Slon postale poznane mladim in tudi starejšim po celi Sloveniji. Najraje nas povabijo v šole in v vrtce, kjer otrokom predstavimo čarobnost animiranega filma. Vsak ve, kakšen je film na filmskem platnu v kinodvorani ali na televiziji, malokdo pa se zaveda, koliko trdega dela je potrebno za kratko zabavo, ki jo filmi ponujajo. Čas, potreben za izdelavo celovečernega filma, se nemalokrat raztegne čez dve leti. Obsedite na stolu v kinodvorani naslednjič, ko boste šli pogledat kakšen animirani film in preštejete, koliko ljudi je prispevalo svoj delež k dobri uri zabave.

Na naših delavnicah, ki najpogosteje trajajo pet šolskih ur, nam zagotovo ne bo uspelo izdelati celovečernega filma, največkrat bo štel le kako minuto, sem ter tja se zgodi, da nam uspe spraviti skupaj do dve minuti, a to je resnično redkost. Bistvo in smisel naših delavnic je otrokom predstaviti tehnike in ustvarjalni proces animiranega filma, vzpodbujati njihovo ustvarjalnost, v zvezi s pogovori ob gledanju filmov pa vzbuditi kritično mišljenje, da ne sprejmejo kar vsega, kar jim današnji mediji skušajo prodati. Iz televizije in kinodvoran so se vsebine razširile na splet, mobilne telefone in igralne konzole, ki so danes tako zelo dostopne vsakemu otroku.

BREZPLAČNE SLONOVE DELAVNICE NA FESTIVALU ANIMATEKA

Da pa otroci niso samo gledalci, poskrbimo s Slonovi-mi delavnicami mi. Kot vsako leto tudi letos pripravljamo kar nekaj brezplačnih delavnic, kjer otroci tako v dveurnih delavnicah vsaj za pokušino spoznajo ustvarjalni proces animiranega filma, v tedenski delavnici pa z mentorji iz tujine resneje zagrabijo za delo in proces spoznajo podrobneje, kar pokažejo tudi v končnem izdelku, ki je kratek animirani film. Na lanskoletni produkcijski delavnici je nastal Medved Brundo, ki je bil predvajan že na štirinajstih festivalih otroškega filma po celem svetu, na Festivalu VAFI v Varaždinu pa je prejel drugo nagrado festivala. Odločeni smo, da Brundov uspeh letos ponovimo in izboljšamo.

Ker letos Animateka širi svoj program tudi v štajersko prestolnico, bodo brezplačne animatečne delavnice tako na dveh lokacijah, v **Ljubljani in v Mariboru**. Vzgojno-izobraževalni program animiranega filma Slon v sklopu Mednarodnega festivala animiranega filma tako pripravlja naslednje brezplačne delavnice animiranega filma:

Produkcijška delavnica animiranega filma

6.–10. december, vsak dan 16.00–19.00, razen v sredo od 17.30–20.00, za otroke od 8. do 15. leta.
Mediateka knjižnice Otona Župančiča, Ljubljana.

Za manjšo skupino otrok bo v času festivala Animateka brezplačna delavnica v Mediateki Knjižnice Otona Župančiča. Na delavnici se bodo udeleženci spoznali s celotnim procesom nastajanja animiranega filma – od ideje, scenarija do končnega filma. Letošnja delavnica bo v kolaž tehniki, vodila pa jo bo avtorica in mentorica iz francoskega studia AAA Rebecca Morse ob pomoči asistentk: slonove mentorice Zarje Menart in irske ustvarjalke Leigh San Juan.

Tri dveurne delavnice animiranega filma

- **11. december, 12.00–14.00, 4+, Knjižnica Otona Župančiča, Ljubljana,**
- **12. december, 11.00–13.00, 4+, Kavarna Kinodvora, Ljubljana,**
- **18. december, 16.00–18.00, 4+, Naskov dvorec, Maribor.**

Na festivalu Animateka letos ponovno pripravljamo kratke brezplačne delavnice animiranega filma za otroke od četrtega leta dalje. Izkušeni Slonovi mentorji bodo udeležence popeljali v čarobni svet animacije. Otroke bomo na delavnici po starosti razporedili v več skupin, da bodo lahko vsi užili izkušnjo izdelave animiranega filma svojim letom primerno. Izvajali bomo delavnice v različnih tehnikah: kolaž, plastelin, razni predmeti, pikselacija ipd. Najmlajši pa se bodo spoznali z optičnimi igrači, kjer bodo tudi sami izdelali taumatrop in folioskop, ki ga bodo lahko odnesli domov. Ostali rezultati delavnic bodo objavljeni na naši spletni strani v rubriki Galerija/Rezultati delavnic 2010, rezultate delavnic v Ljubljani pa bo si bomo ogledali na platnu v Kavarni Kinodvor v nedeljo, 12. decembra ob 16.30.

Vse festivalske delavnice animiranega filma so brezplačne, vendar je število mest omejeno, zato so potrebne predhodne prijave na slon@animateka.si. Vabljeni mladi animatorji!

DELAVNICE OB OGLEDU RAZSTAVE FOLIMAGE - OD ZAČETKOV IN MALI SVETovi, ŠPELA ČADEŽ

V Ljubljani letos gostimo razstavo svetovno znanega studia Folimage - od 1. do 21. decembra v Slovenskem etnografskem muzeju, v Mariboru v Naskovem dvorcu pa med 14. decembrom 2010 in 3. januarjem 2011 razstavo slovenske avtorice Špele Čadež, Mali svetovi. Ob obeh razstavah pa po posebni znižani ceni za najavljene skupine ponujamo tudi tematsko obarvane delavnice animiranega filma. V Ljubljani bodo obarvane s filmi iz studia Folimage, v Mariboru pa s filmi Špele Čadež. Vsebinsko in zahtevnostno bodo delavnice primerno prilagojene starosti obiskovalcev.

Na **delavnici optičnih igrač** se bodo obiskovalci spoznali z nastankom animiranega filma in izdelali dve optični igrači – taumatrop in folioskop. Z mentorjem se bodo lahko podrobneje pogovorili o vsem, kar jih zanima o nastanku animiranega filma. Delavnica traja eno šolsko uro in je primerna predvsem za predšolske otroke in otroke iz prve triade osnovne šole.

Kratka delavnica animiranega filma traja dve šolski uri in je primerna za učence od 3. razreda osnovne šole dalje, srednješolce, učitelje ter druge zainteresira-

ne. Udeleženci se bodo spoznali z nastankom animiranega filma, izdelali dve optični igrači – taumatrop in folioskop, imeli bodo možnost poizkusiti tudi tehniko stop-motion animacije, kjer se bodo na kratko seznanili s programsko opremo, ki je za izdelavo animiranega filma potrebna. Ob pomoči mentorja bodo s predmeti in iz plastelina izdelali kratko animacijo. Podrobneje pa se bodo lahko pogovorili o vsem, kar jih zanima o izdelavi animiranega filma.

Daljša delavnica animiranega filma traja pet šolskih ur in je primerna za učence od 3. razreda osnovne šole dalje, srednješolce, učitelje ter druge zainteresirane. V kratkem uvodnem predavanju bomo udeležencem predstavili osnovne pojme v animaciji, kako nastane animirani film, kaj potrebujejo za izdelavo filma in jih seznanili s samim procesom nastajanja. Zatem se bomo v manjših skupinah (4–6 udeležencev) skupaj lotili preoblikovanja ideje v scenarij. Nadaljnje si bomo razdelili delo ter izdelali like in sceno, potem pa se bomo lotili animiranja in snemanja. Končni izdelek bo kratek animirani film. Udeleženci se bodo tako spoznali s tehnikami animacije, procesom ustvarjanja animiranega filma, računalniškimi programi za snemanje in montažo slike ter zvoka.

Velikost skupine je omejena na najmanj 10 in največ 25 udeležencev. Cene delavnic si oglejte v ceniku na slonovi spletni strani. Rezervacije in dodatne informacije na slon@animateka.si.

SLONOVE DELAVNICE ČEZ LETO

Slon med letom ne počiva. Če želite pripraviti delavnice animiranega filma, se bomo vašemu povabilu z veseljem odzvali in prišli, kamor nas boste povabili. V naši ponudbi imamo nekaj splošnih delavnic za običajne skupine, ki pa jih po predhodnem dogovoru prilagodimo vašim željam. Skupine so lahko večje ali manjše in vsebina prilagojena vašim željam.

Delavnica optičnih igrač, 90 min, 3+

Kaj: Z otroki spoznamo, kako nastane animirani film in izdelamo optične igrače.

Za koga: Primerna je predvsem za predšolske otroke in otroke iz prve triade osnovne šole.

Cilji: Otroci spoznajo osnove animiranja in optičnih igrač, ki jih tudi izdelajo. Delavnice so prilagojene starostni stopnji otrok.



Kako vidimo animirani film, 90 min, 3+

Kaj: Na delavnici podrobneje spoznamo junake gledanih animacij. Seznanimo se z njihovimi dobrimi in slabimi lastnostmi, njihovimi prijatelji, sorodniki, se o njih pogovarjamo in jih poskušamo narisati ali naslikati. Za koga: Primerna je predvsem za predšolske otroke in otroke iz prve triade osnovne šole.

Cilji: Otroci se poglobijo v zgodbo filma in like, izrazijo mnenje o njem, dogodke iz filma primerjajo z vsakdanjim življenjem ter poustvarjajo.

Delavnica animiranega filma, 5 ur, 8+

Kaj: Izdelamo scenarij, like in scenografijo ter posnamemo kratek animirani film.

Za koga: Primerna je za učence od 3. razreda osnovne šole, srednješolce, učitelje ter druge zainteresirane.

Cilji: Udeleženci se spoznajo z animacijskimi tehnikami, procesi ustvarjanja animiranega filma, računalniškimi programi za snemanje in montažo slike in zvoka. Naučijo se tudi skupinskega dela.

Produksijska delavnica animiranega filma, 20 ur, 9+

Kaj: Izdelamo scenarij, like, scenografijo in zvok. Sledita snemanje in montaža animiranega filma.

Za koga: Primerna je za vse, ki se želijo z animiranim filmom seznaniti podrobneje. Predznanje osnov animiranega filma je zaželeno, ni pa nujno.

Cilji: Naučimo se procesa ustvarjanja animiranega filma, uporabe računalniških programov za snemanje in montažo slike in zvoka.

Cene delavnic si oglejte v ceniku na slonovi spletni strani. Rezervacije in dodatne informacije: slon@animateka.si.



TATJANA URBIČ

Dodatek za šole

POMEN DELAVNIC ANIMIRANEGA FILMA

V okviru šolskih dejavnosti so delavnice animiranega filma idealne za medpredmetno povezovanje. Animirani film je že na prvi pogled sestavljen z več področij: likovnega, literarnega in glasbenega dela. Vendar pa to še zdaleč niso vsa področja, ki jih vključuje.

Likovni oziroma vizualni del predstavlja izbiro različnih tehnik, ki jih pri animaciji lahko uporabimo. Dejansko lahko uporabimo prav vse vsebine in znanja, ki jih pri predmetih likovne vzgoje in likovnega snovanja učenci spoznajo: od risanja, slikanja, grafike, kolaža do tridimenzionalnih tehnik kiparskega ustvarjanja iz različnih materialov. Po drugi strani pa lahko uporabimo tudi kakršnekoli predmete, ki ležijo pozabljeni v kakšnem kotu učilnice. Pri svoji animaciji se lahko odločite za eno tehniko in jo uporabljate ves čas. Lahko pa z eno začnete in vmes eksperimentalno preidete na drugo tehniko. Čar animacije je ravno v tem, da lahko počnete vse.

Glasbeni oziroma zvočni del animiranega filma zajema poleg glasbe tudi dialoge in razne zvočne učinke (šumi, piski ipd.). Ker je animirani film, ki je popolnoma brez zvoka, nekako dolgočasen, je pomembno, da izkoristite tudi znanje, pridobljeno pri pouku glasbe in izdelate svojo glasbeno podlago z različnimi glasbili.

Ker pa animirani film brez zgodbe, ali vsaj nekega nauka, nima prave vrednosti, je pomembno, da del vašega truda namenite tudi oblikovanju scenarija. Za razvoj ideje v zanimivo zgodbo boste tako lahko uporabili še

en del znanja, pridobljenega iz rednega šolskega programa. Da bo imela vaša pripoved rep in glavo, vam bo gotovo prišlo prav znanje, ki ste ga pridobili z veliko branja in tudi pisanja.

To so glavna tri področja, ki so pri animiranem filmu vidna že na prvi pogled. Če pa hočete izdelati svoj film, boste potrebovali še veliko drugih znanj. Za uporabo strojne in programske opreme bo prav prišlo znanje iz računalništva in multimedije. Za prepričljivo oblikovane junake svoje zgodbe boste gotovo uporabili znanje biologije, da pa se bodo ti junaki gibali, boste morali poznati fizikalne zakone narave in vsaj malo matematike. In še bi lahko naštevali ... Kot vidite, je animirani film res idealen za združevanje znanj in medpredmetno povezovanje v šoli.

Z našimi delavnicami animiranega filma pri udeležencih vzpodbujamo ustvarjalnost in ustvarjalno iskanje novih rešitev, hkrati pa delo ponuja možnost krepitve komunikacijskih sposobnosti in dela v skupini.

Ker ponujamo kar nekaj različnih delavnic, se je mogoče težko odločiti, katera je prava. Kratke delavnice animiranega filma, kot je na primer delavnica optičnih igrač, služi za pokušnjo in prvo spoznavanje s čarobnostjo animiranega filma. Primerna je za začetnike in mlajše, da se spoznajo z osnovami animacije. Peturna delavnica ponuja že tisto pravo izkušnjo animiranega filma, kjer udeleženci spoznajo celoten proces, končni izdelek pa je kratek animirani film. Žal pet ur ni dovolj za kakovostni izdelek, delavnica je zgolj orodje za pridobitev znanja.

Tisto pravo izkušnjo z animiranim filmom predstavlja produkcijska delavnica, ki obsega najmanj 20 ur. V tem časovnem okviru lahko vsakemu področju namenimo dovolj časa, da nastane uspešen končni izdelek – eno do dve minuti dolg animirani film. Zakaj je končni izdelek pomemben? Vsekakor je pravo zadovoljstvo, ko si avtorji svoje delo ogledajo in se navdušujejo nad junaki, ki so v filmu čarobno oživel. Korak naprej je, ko dežujejo vzdihni navdušenja in pohvale, ko ga vidijo njihovi starši, prijatelji in sorodniki. Objava na spletnem portalu je še korak naprej, ko število ogledov filma narašča in si avtorji med komentarji lahko preberejo mnenja drugih.

Če je izdelek zares dober, ga pošljemo na festivale



otroškega filma po celem svetu. Posebna potrditev avtorjem je nagrada na festivalu. Želimo, da so otroci za svoje delo nagrajeni, da jim je sodelovanje s svojim izdelkom na festivalih vzpodbuda za resnejše delo.

Na letošnjem festivalu Animateka že drugo leto zapored v programu Otroci se predstavljajo predstavljamo mlade animatorje. Ker je zanimanje za otroške animirane filme vsako leto večje, smo se odločili, da naslednje leto tudi na Festivalu Animateka pripravimo tekmovalni program otroških animiranih filmov.

Spremljajte našo spletno stran (slon.animateka.si), kjer bo razpisan natečaj za otroški film.

KAKO POSKRBE TI ZA FINANČNO PLAT DELAVNIC?

Ker so finančna sredstva večni problem, smo se v Društvu za oživljanje zgodbe 2 koluta odločili, da pripravimo svetovalni program za pridobivanje sredstev za izvedbo delavnic animiranega filma. Sami prijavljamo projekte za različne lokalne, nacionalne in mednarodne razpise. To nam omogoča, da lahko pripravimo delavnice po ugodnejših in dostopnejših cenah. Ker pa na razpisih pridobljena sredstva ne zadoščajo za izpeljavo celotnega projekta, morajo udeleženci oziroma naročnik del stroškov kriti sami. Na tem mestu bi vam radi svetovali tudi na finančnem področju izpeljave projekta.

Občinski javni razpisi

Vsaka občina v Sloveniji ima predviden letni proračun in del tega proračuna je namenjen tudi financiranju kulturnih projektov. Takšni razpisi so javno objavljeni in se navadno glasijo: »Javni razpis za sofinanciranje kulturnih programov in kulturnih projektov v občini X

za leto XXXX«. Spremljajte objave občinskih razpisov v začetku in prvi polovici koledarskega leta.

Javni sklad za kulturne dejavnosti (JSKD)

Javni sklad za kulturne dejavnosti je ustanova, ki finančno pomaga pri izvajanju ljubiteljskih kulturnih dejavnosti. Če se odločite pripraviti projekt, ki je zunaj rednih šolskih dejavnosti, je tudi ta razpis primeren za vaš projekt. JSKD ima lokalne pisarne po celi Sloveniji, razpise pa navadno objavlja v začetku koledarskega leta.

Sponzorstvo

Še en način pridobivanja sredstev pa je sponzorstvo. Mogoče imate v svoji lokalni skupnosti uspešno podjetje, ki je pripravljeno finančno pomagati. Naša izkušnja s podjetji je, da bi bili pripravljene financirati kak projekt, vendar samo v njihovi lokalni skupnosti. Splača se poizkusiti tudi na tem področju.

Če se boste odločili za izpeljavo projekta delavnice animiranega filma, vam bomo z veseljem pomagali pri pripravi razpisne dokumentacije in izvedbi projekta. Za pomoč smo vam na voljo na slon@animateka.si.

POGLED V PRIHODNOST PROGRAMA SLON

Tekmovalni program animiranih filmov otroške produkcije na Mednarodnem festivalu animiranega filma Animateka 2011

Animateka 2010 že drugo leto zapored predstavlja program Otroci se predstavljajo, ki je letos zaradi velikega števila prispelih filmov predstavljen kar v dveh terminih predfestivalskih projekcij: Otroci se predstavljajo I in Otroci se predstavljajo II. Veliko zanimanje nas je spodbudilo k pripravi tekmovalnega programa za naslednjo izdajo festivala. S programom želimo spodbuditi mlade k resnejšemu ustvarjanju animiranih filmov, k spoznavanju s soavtorji in navezovanju stikov.

Spremljajte našo spletno stran (slon.animateka.si), kjer bo v začetku naslednjega koledarskega leta (predvidoma v začetku marca) objavljen natečaj za Tekmovalni program animiranega filma otroške produkcije.

Natečaj za flip book

V drugi polovici januarja bomo razpisali natečaj za izdelavo flip booka. Razpisni pogoji z navodili bodo objavljeni na Slonovi spletni strani. Natečaj bo namenjen

mladim in bo trajal do konca šolskega leta. Strokovna komisija bo izbrala najboljšega, ki ga bomo natisnili in predstavili na Animateki 2011, kamor bo povabljen tudi nagrajeni avtor.

Mednarodni simpozij o vzgoji in izobraževanju

V dogovarjanju s festivali otroškega animiranega filma pripravljamo simpozij na področju filmske vzgoje. Povabili bomo evropske strokovnjake in pedagoge, ki bodo predstavili prakso v svojih državah. Simpozij bodo spremljale tudi delavnice.

Mednarodni festival animiranega filma Animateka 2011

Vabimo vas, da si v šolskem letu 2010/2011 v letni plan vključite tudi obisk festivala Animateka 2011, ki bo poleg projekcij kratkih animiranih filmov evropske produkcije v tekmovalnem programu Slon predstavljal tudi avtorske animirane filme svetovne produkcije. V spremljevalnem programu bomo ponovno pripravili razstavo in delavnice animiranega filma. Spodbujajte učence in jim z delavnicami omogočite, da s svojim filmom sodelujejo v tekmovalnem programu animiranih filmov otroške produkcije. Pripeljite jih na festival, da bodo svoje delo videli na velikem platnu in tako nagradite njihovo delo in uspeh.

Izobraževanje za učitelje

V marcu in aprilu bomo v sklopu izobraževanj Zavoda Republike Slovenije za šolstvo izvedli delavnico animiranega filma za učitelje. Dodatne informacije in prijavnica na Slonovi spletni strani (slon.animateka.si/delavnice-animacije/) ali pa na spletni strani Zavoda RS za šolstvo (www.zrss.si).

Kulturni bazar 2011

Tudi letos bomo svoje dejavnosti predstavili na Kulturnem Bazarju 15. marca v Cankarjevem domu, kjer nas lahko obiščete in spoznate naš celotni program. Na voljo vam bomo za dodatne informacije in osebno se bomo lahko dogovorili o sodelovanju.

**Spremljajte nas na:
www.slon.animateka.si.**





DRUŠTVO ZA OŽIVLJANJE ZGODBE 2 KOLUTA
Tugomerjeva 8, 1000 Ljubljana, Slovenija
Vzgojno-izobraževalni program animiranega filma Slon
www.slon.animateka.si, www.animateka.si
Hana Repše, Tatjana Urbič, slon@animateka.si, 051 874 845