

Panika na vasi 8+ in dijaki

pedagoško gradivo

avtor Igor Prassel



kazalo

o filmu	2
filmografski podatki	2
vsebina (sinopsis)	2
besede avtorjev	4
kritike filma	5
izhodišča za pogovor o filmu	8
stop-motion animirani film	8
humor v filmu	10
umestitev filma v učne načrte	12
vir	13

o filmu

filmografski podatki

naslov **Panika na vasi**

izvirni naslov **Panique au Village**

države produkcije Belgija, Luksemburg, Francija

leto produkcije 2009

tehnični podatki 35 mm, barvni, 75 min

jezik francoski s slovenskimi podnapisi

žanr nadrealistični animirani pustolovski celovečerni film

režija Stéphane Aubier, Vincent Patar

scenarij Stéphane Aubier, Vincent Patar, Vincent Tavier, Guillaume Malandrin

glavni animator Steven De Beul

montaža Anne-Laure Guégan

fotografija Jan Vandenbussche

glasba Dionysos, French Cowboy

zvok Fred Piet, Valène Leroy

producenti Phillipe Kaufman in Vincent Tavier (La Parti Production)

igrajo (glasovi) Stéphane Aubier (Kavboj), Vincent Patar (Konj), Bruce Ellison (Indijanec), Jeanne Balibar (gospa Longrée), Véronique Dumont (Janine), Frédéric Jannin (Policaj), Bouli Lanners (Poštar, Simon, Krava), Benoît Poelvoorde (Steven)

distribucija v Sloveniji Demiurg

vsebina (sinopsis)

Tudi plastične igračke, kot so Kavboj, Indijanec in Konj, imajo svoje težave. Vse se začne zelo nedolžno. Kavboj in Indijanec želita Konja presenetiti z rojstnodnevnim darilom, a se njun načrt grdo ponesreči in namesto tega porušita hišo, v kateri skupaj živijo. Ko se lotijo obnove, se stvari še dodatno zapletejo, saj čudna podmorska bitja kradejo na novo postavljene zidove. Trojci ne preostane drugega, kot da se odpravi na nadrealistično pustolovščino v središče Zemlje, skozi zamrznjeno tundro in vzporedni svet, ki ga naseljujejo sleparska mutantska bitja s koničastimi glavami. Bo Konj z učiteljico glasbe gospo Longrée, v katero je nesmrtno zaljubljen, in v svetu, ki mu narekuje ritem panika, sploh kdaj užil miren trenutek v dvoje?

festivali, nagrade (izbor)

Cannes 2009, Karlovi Vari 2009, Sarajevo 2009, Toronto 2009, Animafest Zagreb 2009, Annecy 2009, Ljubljanski mednarodni filmski festival 2009; nagrada občinstva na festivalu fantastičnega filma v Austinu 2009; nagrada za najboljši animirani celovečerec na festivalu v Sitgesu 2009; nominacija za nagrado cezar 2010 v kategoriji najboljši tuji film.

o avtorjih

Stéphane Aubier in **Vincent Patar** sta se spoznala leta 1986, ko sta oba študirala na belgijski akademiji vizualnih umetnosti La Cambre (leta 1991 sta oba diplomirala z odliko); drug v drugem sta nemudoma prepoznala sorodno kreativno dušo. Na akademiji sta leta 1988 skupaj naredila kratkometražni risani animirani film **Pic Pic André Shoow**, v katerem kot glavna lika nastopata čarobni pujs Pic Pic in hudobni konj André. Film je bil izbran v tekmovalni program enega najpomembnejših mednarodnih festivalov animiranega filma v francoskem Annecyju in prejel tudi nagrado za najboljši študentski film na festivalu Anima v Bruslju. Na krilih mednarodnega uspeha sta dokončala še dva filma iz serije **Pic Pic André**. Z delom na tej seriji sta do podtankosti izpilila svoj absurdni humor, ki temelji na situacijski komediji (pujs najbolj uživa, ko ga razkosajo v šunko in znova sestavijo, konj pa najraje posedu ob ledeno mrzlem pivu). Želja po eksperimentiranju z novimi tehnikami animacije ju je vodila od risanega filma k stop-motion tehniki animacije.

Iz diplomskega filma Stéphan Aubierja **Panika na vasi** sta razvila pilotsko epizodo **Kolač (Le Gâteau)**, v kateri sta animirala majhne plastične igračke v absurdnih dogodivščinah na ozadju izrezkov iz papirja in kartona. Epizoda je bila zelo uspešna na festivalih (med drugim je dobila veliko nagrado v kategoriji televizijskih serij na festivalu v Annecyju) in kmalu jima je televizijska hiša Canal+ naročila izdelavo serije (20 epizod po pet minut). Leta 2003 so tako Kavboj, Indijanec in Konj preplavili televizijske ekrane naročnikov v Franciji in Belgiji ter ustvarili pravo evforijo med ljubitelji absurdnega humorja, nadrealizma in pozabljenih igračk iz otroštva. Kulturni status serije je kmalu segel izven frankofonskih meja in leta 2005 so smešne glasove likov v angleščino dublirali v svetovno znanem angleškem studiu Aardman Animation.

Svetovni uspeh je Aubierju in Patarju prinesel tudi nove naloge. Od leta 2003 redno objavljata stripovsko serijo *Pic Pic et André* pri belgijski reviji *Téléoustique* (serijo je odkupila tudi francoska revija *L'Express*). Med letoma 2004 in 2006 sta po naročilu ustvarjala animirane videospote za uspešne belgijske glasbenike, med letoma 2007 in 2009 pa režirala pet animiranih reklam v stilu **Panike na vasi** za angleško znamko mleka.

Leta 2007 sta se odločila, da bosta razvila scenarij za prvi celovečerni animirani film – **Panika na vasi**. Film je čez slabi dve leti doživel svetovno premiero na filmskem festivalu v Cannesu. To pa še ni vse, ob filmu sta pri priznani francoski stripovski založbi *Dupuis* izdala tudi prvi stripovski album iz serije *Panika na vasi* s podnaslovom *Kraja traktorja (Panique au Village: Le vol du tracteur)*, pri specializirani založbi knjig za otroke *Hélium* pa je izšla knjiga, ki temelji na likih in filozofiji filma **Panika na vasi**.

Avtorja trenutno delata na novem celovečernem animiranem filmu. V sodelovanju z nadarjenim francoskim avtorjem animiranih filmov Benjaminom Rennerjem pripravljata filmsko adaptacijo (v tehniki *flash* računalniške animacije) knjige za otroke *Ernest et Célestine* slavne belgijske pisateljice in ilustratorke Gabrielle Vincent. V Sloveniji je knjiga izšla pri založbi Epta z naslovom *Lovro in Matej*.

filmografija

Pic Pic André Show (1988), **Saint-Nicolas chez les Baltus** (1991), **Panique au Village** (1991), **Le Voleur de Cirque** (1993), **Pic Pic André Shoow - the first** (1995), **Coccinelle** (1999), **La Rupture** (2000), **Panique au village: Le gâteau** (2000), **Panique au village** –

serija (2001-2003 – 20 x 5 min.), **How about that** (2004), **Si on marchait jusqu'à demain** (2005), **Cravendale** (2007), **Panika na vasi** (2009)

besede avtorjev

»Idejo za like sva dobila, ko sva ob nedeljah obiskovala razne boljše sejme in garažne razprodaje. Ker so danes popularni dinosavri in figurice likov iz japonskih risank, so otroci povsem izgubili zanimanje za starejše plastične igračke, kakršne so na primer figurice kavbojev, Indijancev ali živali s kmetije. Zato sva se odločila rešiti vse te uboge sirote – in bilo jih je res ogromno.« - Vincent Patar

»Za protislovje med velikostjo likov in predmetov okoli njih sta dva razloga. Prvič, zdelo se nam je smešno! In drugič, želeli smo biti čim bolj spontani, ne da bi preveč pozornosti posvečali perspektivi in proporcem. To nam je bolj zanimivo kot upoštevanje pravil, ki določajo poustvarjanje strogega vtisa resničnosti.« - Stéphane Aubier

»Pred kratkim sem si znova ogledal najzgodnejše epizode televizijske serije **Leteči cirkus Monty Pythona**. Ti fantje so bili neverjetno inovativni. Njihove ideje so bile v osnovi izjemno preproste, vendar zato nič manj briljantne. Obožujem atmosfero, ki prežema njihove skeče. Vendar naj obenem takoj pripomnim, da sama o **Monty Pythonu** nisva nikoli razmišljala kot o neposrednem vplivu na najino delo. Primerjali so naju že tudi z Jacquesom Tatijem ali Busterjem Keatonom. Vendar zahtevava pravico do svojega, povsem edinstvenega pristopa, v katerem ima vse izključno samosvojo logiko in kjer so psihološke motivacije likov kar najbolj nepredvidljive, osebne in odtrgane.« - Stéphane Aubier

»Ko Vincent Patar gleda film Johna Wayna, ne gleda Johna Wayna, pač pa gleda njegovega konja.« - Stéphane Aubier



kritike filma

»O **Paniki na vasi** je težko povedati kaj drugega kot to, da gre za absolutno briljanten film. /.../ Šale v filmu se z rafalno hitrostjo vrstijo druga za drugo. /.../ Še boljša pa je domišljena vizualna plat filma, ki gledalca znova in znova osuplja. Avtorja sta razrešila tudi običajen problem celovečernih animacij, tako da sta ustvarila noro količino nepretrgane akcije in nenehnih menjav fascinantnih okolij. Čeprav sicer morda ne marate animacije, je ta film vseeno vreden vašega ogleda.« - Peter Brunette, *The Hollywood Reporter*

»**Panika na vasi** ima z animiranimi filmi, kot je denimo popularna Pixarjeva trilogija **Svet igrač**, skupno le to, da glavne vloge zasedajo otroške igrače. Vse drugo je svet zase: animacija je groba in namerno štorasta (kljub temu pa dovolj ekspresivna in na nek čudaški način smešno očarljiva), zgodba popolnoma kaotična, dialogi pa preveč odrasli za otroško občinstvo in preveč trapasti za odraslo občinstvo. Komu so torej namenjeni?« - Špela Barlič, *Pogledi*

»Saj veste, kako se otroci igrajo z majhnimi plastičnimi figuricami, ki imajo na noge prilepljene majhne podstavke, da lahko stojijo pokonci? In kako so te figurice najrazličnejših velikosti, v različnih razmerjih? In kako jih otroci premikajo naokrog, jim dajejo smešne glasove in si zanje izmišljajo pustolovščine? In kako se v teh pustolovščinah lahko zgodi dobesedno karkoli? Potem si lahko predstavljate simpatično odtrgan šarm, kakršen prežema **Paniko na vasi**.« - Roger Ebert, *Chicago Sun-Times*

»S specifičnim smislom za humor se **Panika na vasi** zlahka kosa z drugimi belgijskimi filmskimi prispevki k blaznosti, denimo kulturnim hitom **Zgodilo se je čisto blizu vas (C'est arrivé près de chez vous, 1992, Belvaux, Bonzel & Poelvoorde)**. Čeprav imata Aubier in Patar razvit samosvoj slog, njuno delo pogosto primerjajo z Monty Pythoni. Na glavo postavljena vzročno-posledična asociativna veriga je morda edino, kar v spomin prikliče to serijo, za razliko od političnega sporočila montypythonovcev, tudi tistega med vrsticami, pa animirani film ne vsebuje ambicij po subverziji določenega televizijskega ali filmskega žanra. Vsaka komedija še ne igra na karto dialektičnega humorja in tudi Butalci ne živijo v sleherni vasi. Torej, samo brez panike v vasi deliričnega humorja.« - Dare Pejić, *Ekran*



o ustvarjanju filma

Avtorski projekt neločljivega belgijskega ustvarjalnega dvojca, ki sta za potrebe celovečernega filma v svojem studiu na obrobju Bruslja in pri koproducentih v Luksemburgu kar **260 dni** animirala več kot **1500 plastičnih igračk**, se ponaša z značilnim, lahko prepoznavnim pristopom, kakršnega sta zmožna samo Aubier in Patar. Celovečerni film korenini v istoimenski belgijski kultni televizijski seriji (20 epizod po pet minut), ki sta jo avtorja s sedmimi sodelavci ustvarila v štirinajstih mesecih med letoma 2001 in 2002. Vincent Tavier, ki je pod okriljem belgijske produkcijske hiše *La Parti Production* uspešno pripeljal h koncu izdelavo serije, je v avtorja verjel tudi, ko sta prišla k njemu z zamisljivo za celovečerni film. Za zahteven proces zbiranja finančnih sredstev – na koncu je bil proračun celovečernega filma težak kar 3,5 milijonov evrov – je bilo treba najprej pripraviti scenarij. Aubier in Patar, ki tega nista bila večča, zgodbe nista napisala, ampak ves projekt predstavila v obliki zgodborisa (ang. *storyboard*), v besede pa so ga spremenili s pomočjo nadarjenega francoskega scenarista in režiserja Guillaumea Malandrina. Celoten proces priprave scenarija je trajal skoraj dve leti.

Spomladi 2007 se je prvič zbrala celotna ekipa, ki je bila pripravljena posvetiti vso svojo kreativno energijo in čas izdelavi celovečernega filma. Večina dvajsetih sodelavcev je bila že angažirana pri izdelavi televizijske serije, tako da je bila ekipa uigrana. Do septembra, ko naj bi začeli snemati prve kadre (na koncu so posneli 915 kadrov, ki so jih sestavili iz 144.000 digitalno posnetih fotografij), so delali predvsem oblikovalci scenografije, izdelovalci plastičnih in umetno smolnatih figuric, koloristi, dekoraterji in rekviziterji. V tem času sta Aubier in Patar v sodelovanju z **montažerko** filma trdo delala na izdelavi animatika. **Animatik** je snemalna knjiga, ki poteka v času. Vse skice iz snemalne knjige v pravilnem zaporedju fotografiramo, skeniramo ali posnamemo in prenesemo v računalnik. Tu vsaki statični skici določimo dolžino trajanja. Pri tem skušamo predvideti, koliko časa bo vsak prizor trajal. V prizorih, kjer poteka dialog, tega tudi posnamemo in dodamo sličicam. Dialog je najbolj realna ocena, koliko časa bo neki prizor trajal. Nato si v obliki videofilma animatik pogledamo in si ob tem skušamo predstavljati dogajanje. Ob gledanju poskušamo oceniti, ali je trajanje posameznega prizora ravno prav dolgo. Če smo s trajanjem posameznih prizorov in ritmom dogajanja zadovoljni, lahko izračunamo, koliko sličic bo za animirani film treba narisati/posneti. Dobro in realno izdelan animatik je zelo koristen pripomoček pri izdelavi produkcijskega in terminskega plana. Iz njega lahko določimo točno količino dela in s tem tudi finančne okvire produkcije. Preden so se oktobra 2007 zares lotili animiranja, so ustvarili kar šest verzij zgodborisa in tri verzije animatika!

Produkcija je ves čas potekala kar na treh scenografskih lokacijah hkrati (na dveh so animirali, tretjo pa so pripravljali za začetek animiranja). Zaradi dolgotrajnega pripravljalnega procesa so se morali pri animaciji Kavboja, Indijanca, Konja in ostale družine zateči k mali prevari, ki je človeško oko med ogledom filma na velikem platnu ne opazi. Tako so namesto s 24 sličicami na sekundo junake posneli z 12 premiki na sekundo. Proces animiranja je bil dolgotrajen in težaven, saj so se ustvarjalci odločili, da bodo poskušali ohraniti surov videz s čim manj dodajanja posebnih efektov v post-produkciji. Najtežji del je predstavljalo snemanje zadnjega dela filma, ki se dogaja v podvodnem svetu. 6. junija 2008 je bila panika premagana, posneli so zadnji kader filma. Vendar to še zdaleč ni pomenilo, da je bil proces produkcije filma pri koncu.

Sledila sta pomembna procesa ustvarjanja zvokov in postprodukcije. Pri stop-motion tehniki je treba večkrat obdelati še posamezne slike in retuširati pripomočke. Z raznimi žicami in

podobnim materialom si pomagamo takrat, ko nekega lika ali predmeta ne moremo pritrditi na podlago. To se največkrat zgodi pri letenju, ko mora biti predmet v zraku. V postprodukciji te pomožne elemente digitalno odstranijo, popravijo kontrast in barvni obseg, dodajo uvodno in zaključno špico. Ker v **Paniki na vasi** obrazne mimike junakov ni bilo treba prilagoditi besedam, ki jih izgovarjajo, zvočnega zapisa dialogov ni bilo treba posneti pred animiranjem. Zato pa sta imela veliko dela montažer zvoka (odgovoren za natančno sinhroniziranje zvočnega zapisa s sliko) in predvsem oblikovalec zvočnih učinkov; slednji je poleg obeh režiserjev in njihovih prijateljev, ki so posodili glasove glavnim likom, najbolj odgovoren za uspešno zvočno podobo filma. Glasba je praktično nepogrešljiva spremljevalka animiranih filmov. S svojo dinamiko, tempom in vzdušjem previdno sledi premikom in dogajanju v animaciji. Glasba je ena najpomembnejših sopotnic čustvenega dogajanja v animaciji. Z njo lahko podkrepimo čustvo, ki ga želimo izraziti. V **Paniki na vasi** je izbor glasbe zelo eklektičen in v skladu s nadrealistično filozofijo filma. Na tej stopnji so že vsi nestrpno čakali, da si bodo lahko film ogledali v kinu. Vendar je zares velika težava nastopila, ko sta se režiserja z montažerko filma, s katero sta delala vse od začetka produkcije, morala odločati, katere dele že posnetega filma bodo morali tik pred zdajci zavreči, da bo končni izdelek tekel bolj gladko in bo bolj jasen. Po nekajmesečnem težavnem pogajanju med montažerko, režiserjema in producentoma so uspeli doseči pravo ravnotežje in film je bil pripravljen za gala premiero na festivalu v Cannesu.



izhodišča za pogovor o filmu

stop-motion animirani film

Izraz **stop-motion** se nanaša na širok spekter animacijskih tehnik, ki vključujejo manipulacijo objektov od posamezne sličice k sličici. Za vsak naslednji posnetek kamere se predmet rahlo, skoraj neopazno premakne, predvajanje zaporedja sličic v kontinuirani sekvenci pa nato ustvari iluzijo gibanja. Od prvih filmskih korakov dalje ta najbolj praktična in fizična tehnika ustvarja morda najčarobnejše in najbolj magične filme, kar jih poznamo. Vdihniti življenje neživim objektom je prav posebna čarovnija.

Stop-motion animirani film ima dolgo zgodovino. Najstarejša je tehnika animacije objektov, nato pa so se vzporedno razvijale še tehnike animacije z glino, piksilacije, lutkovne in *time-lapse* animacije ali snemanja v časovnih intervalih. **Animacija gline** je ena mnogih oblik stop-motion animacije. Vsak animirani kos, pa naj gre za postavlo ali ozadje, lahko preoblikujemo, saj je izdelan iz gnetljive snovi, ponavadi plastelina. Glinene figurice v stop-motion animaciji pogosto uporabljajo, saj je z njimi enostavno upravljati, v zadnjih letih pa so glino povečini zamenjali liki iz silikonske gume in smolnati odlitki. **Animacija objektov** je tista vrsta stop-motion animacije, ki vključuje animirano gibanje kateregakoli nerisanega predmeta, na primer igrač, kock, lutk ipd. Predmetov torej, ki niso tako dovzetni za manipulacijo, kot sta glina in vosek, hkrati pa niso oblikovani kot prepričljiv in prepoznaven posnetek človeškega ali živalskega lika. Animacija objektov se razlikuje od **animacije modelov in lutk**, saj slednji obliki stop-motion animacije ponavadi uporabljata prepoznavne like namesto objektov, kot so nepremični vojački ali gradbene igrače, na primer kocke. Pri tradicionalni **lutkovni stop-motion animaciji** so lutke narejene iz premičnih delov, ki jih med posameznimi posnetki, sličicami, premaknemo. Pri tako imenovani **puppetoon animaciji** pa so lutke rigidne in statične figure, ponavadi vsako uporabimo v enem posameznem posnetku, v naslednjem pa jo zamenja druga, na las podobna, a rahlo spremenjena lutka. Glede na rabo animacijske tehnike tudi film **Panika na vasi** uvrščamo v kategorijo t. i. *puppetoon* animacije.

Prvi primer uporabe stop-motion tehnike lahko pripišemo Američanoma Albertu E. Smithu in Jamesu Stuartu Blacktonu ter njunemu filmu **The Humpty Dumpty Circus** (1898), v katerem igračke uprizorijo pravi cirkus z živalmi in akrobati vred. Blackton je z uporabo stop-motion trikov prav tako spreminjal skice v predmete v filmu **Enchanted Drawings** (1900). Francoski mojster filmskih trikov Georges Méliès je že leta 1896 uporabljal stop-motion tehniko za ustvarjanje gibljivih črk filmskih mednapisov, nato pa jo je, tako v spretnosti kot umetniškem izrazu, do popolnosti izpilil pri filmu **Potovanje na luno (Le Voyage dans la lune, 1902)**. **Zakleti hotel (The Haunted Hotel, 1907)** Jamesa Stuarta Blacktona je bil prvi stop-motion animirani film, ki je doživel tudi uspešno kinematografsko kariero. Njegov s kredo risani film **Smešni izrazi zabavnih obrazov (Humorous Phases of Funny Faces, 1906)** je neke vrste tranzicijski film, saj prikazuje načine, na katere lahko stop-motion animacija podkrepi in izboljša t. i. *lighting sketch* tehniko osvetljenih skic. Španec Segundo de Chomón je že leta 1905 s podobno tehniko ustvaril svoj **Električni hotel (El Hotel eléctrico)**, a je ta šele leta 1908 doživel premiero v pariških kinematografih, kjer je animirani film postal priljubljena forma. Celo »klasični« francoski animator Emil Cole je navdušil občinstvo s svojo mojstrovino v tehniki animacije objektov **Zvesto pohištvo (Le Mobilier fidèle, 1910)**. Anglež Arthur Melbourne Cooper je leta 1908 ustvaril uspešen film **Sanje o deželi igrač (Dreams of Toyland)**, v katerem čudovito animirane lutke in igrače odigrajo svoje vloge po principu tehnike snemanja posameznih sličic. Zgodba

Cooperjevega tako imenovanega »*stop-and-start filma*«, kot mu je sam pravil, se odvija v sanjah malega dečka, kar je jesen namig na stripovsko klasiko **Mali Nemo v deželi sanj** (**Little Nemo in Slumberland**) Windsorja McCaya. Že leta 1899 je Cooper posnel film, ki danes velja za najzgodnejši ohranjen stop-motion reklamni oglas, **Vžigalice: Poziv** (**Matches: An Appeal**), za katerega je iz vžigalic ustvaril majhne lutke. Pionir tehnike *puppetoon* je bil George Pal, ki je s svojo legendarno serijo **Puppetoons** postal ljubljenelec mnogih generacij. S filmom po naročilu **Velika Philipsova revija** (**La Grande Revue Philips**, 1938) je Pal s pomočjo arhaične animacijske tehnike zamenjave lutk, ki je pomenila rezljanje tisočernih posameznih lutk, dosegel čudovit rezultat.



humor v filmu

Filmski krožek neprofitnega utopičnega kina Retrovizor v sodelovanju z Delavsko-punkersko univerzo je v šolskem letu 2007/8 posvetil prvi semester detajlni analizi filmske komedije. Na začetku so navedli zanimivo definicijo obravnavanega pojma: *Kot pravi staro reklo, zadostuje za komedijo zgolj čas – tisto trajanje, v katerem se tragedija izmuzne svojim določilom in se prične smejati svetu, svojemu gledalcu in sama sebi. Prav to počelo komedije se nemara do popolnosti izpolni s komedijo v filmski podobi, kjer je mogoče komični učinek tempirati z absolutno in predvidljivo učinkovitostjo. Komedija torej v filmu najde enega svojih idealnih habitusov, kjer se lahko razraste v številne smeri, zlasti potem, ko film dobi tudi glas. A za popularnim in nedolžnim značajem povprečne filmske komedije se tu in tam skriva tudi prevratniški duh: “dobra”, polnokrvna komedija spodkopava simbolno ureditev družbenega ter celo lastno, filmsko govorico, a gre redko tudi “do konca” – navadno se skupaj z gledalcev zaveda začasnosti svojih meja ter sprevrženih zakonov. V redkih primerih, ko ekscesno vztraja pri redukciji celote vidnega v zgolj sredstvo lastne produkcije komičnih učinkov, filmska komedija preneha biti smešna: namesto tega postane izhodišče za materialistično kritiko družbenih odnosov.*

Gledališki in filmski režiser Vinko Möderndorfer opisuje situacijsko komedijo v gledališču (podobno velja tudi za žanr filmske komedije) s temi besedami: *Situacijska komedija ima povsem svoje dramaturške zakonitosti. Izhaja iz tradicije comedie dell'arte in, zanimivo, nekateri dramaturški postopki, predvsem v zvezi s komičnimi zamenjavami, ki so za situacijsko komedijo bistvenega pomena, se v vseh stoletjih gledališča niso spremenili. Dobili so morda bolj urbano obliko, a v resnici so principi usodne pomote isti, kot jih poznajo antična komedija, italijanska komedija, Molière, Goldoni, Feydeau ali pa kakšen današnji uspešen pisec sodobnih bulvarskih komedij. Čeprav se mora situacijska komedija ravnati po zelo natančni, skoraj matematični logiki dramaturgije (ki jo sama izpostavi), v njej nekako ni prostora za satirične trenutke (to seveda ni absolutno pravilo), v njej ni prostora za psihologijo, kot je to morda mogoče v drugačnih komedijah, je pa znotraj situacijske komedijske strukture vedno dovolj prostora za razčiščevanje odnosov med ljudmi. Predvsem med spoloma.*

Ko govorimo o komediji, govorimo hkrati tudi o situacijski komediji. Kar pomeni, da sta *situacija* oz. humor, ki nastane zaradi situacije, vtkana v samo bistvo komedije. Situacijska komedija je tista, ki svoj humor gradi na situaciji, kar pomeni: na fizični prisotnosti oseb v istem času in prostoru, ki po logiki dogajanja ne bi smele biti tam. To pa sproži plaz dogodkov, zamenjav, nesporazumov, ki zavrtijo komedijsko kolesje z največjo hitrostjo. Situacijsko komedijo sicer obvladuje *dramaturgija situacij*, iz situacij vse izhaja in vse se vanje vrača, vendar ima dobra situacijska komedija v sebi še druge plasti komike.

Situacijska komika pa ima seveda več *oblik*, in sicer: *grobi, skoraj vulgarni gagi* (brcanje, pretepanje, glasno brisanje nosu, preklinjanje, klofutanje nedolžnih, obmetavanje z domačimi živalmi, polivanje z vodo, prehranjevanje z ogromnimi količinami (in proporci) hrane, metanje ob zid in padanje na tla, telefonski klici v najbolj neobičajnih trenutkih, običajne zamenjave, pomote, trkanje na napačna vrata in podobno.

Drugi element komičnosti, ki ga vsebuje skoraj vsaka dobra situacijska komika, pa so raznovrstni scenografski mehanizmi in domislice. Vrtljiva postelja, tajni prehodi, čudežni

zemljevid vrat, tajni laboratorij/ubijalski stroj v obliki gigantskega pingvina, ki ga na koncu uniči mamut, različni "stroji" za pomoč pri delu doma in na kmetiji, policijski inštrumenti kontrole ...

Tretja vrsta komike, ki je še najmanj direktno smeh vzbujajoča, je situacijska izpeljava čisto človeških, lahko bi rekli *psiholoških posebnosti* posameznih oseb (kričanje, pijanost, lahkoživost, razni "tiki", kot na primer govorne posebnosti, skrite želje junakov, ki nenadoma "bruhnejo" na dan, pozabljenost, delovna fanatičnost, neobvladovanje jezika pri junakih, ki so tujci v deželi ...). Pri **Paniki na vasi** je v ospredje postavljena komika, v kateri nastopajo poosebljene živali s človeškimi lastnostmi. Čeprav ne gre za tipično basen (ne vsebuje tipičnega moralnega nauka), v njih opazimo dvoplastnost dogajanja, ki se odvija v enem samem svetu. Irealno raven vzpostavljajo poosebljene živali, ki pa so postavljene v realni svet (sodobno okolje). Ena najbolj komičnih situacij se dogaja v glasbeni šoli, kjer živali pridno vadijo igranje na različne inštrumente, ter disko zabava, na kateri živali (domače in podvodne) ter ljudje skupaj praznujejo Konjev rojstni dan in obenem srečen konec filma.

Vsi elementi situacijske komedije pa se med seboj prepletajo in dopolnjujejo, tvorijo mrežo situacij, prav posebno dramaturgijo, ki se "finalizira" šele takrat, ko režiser vse zastavljene situacije do konca preplete, zaplete in konča v na videz srečnem koncu, ki je pomirjen in neproblematičen, kot da se vmes ni nič zgodilo.

Paniko na vasi poleg situacijske komike preveva nevsakdanja mešanica bizarnih šal, absurdnega humorja in manične energije. Eden izmed filmskih kritikov je film označil kot „galsko verzijo **Monty Pythona**“, čeprav sta avtorja na to izjavila, da zavračata vsakršno neposredno primerjavo z ostalimi komiki. Vseeno pa je v Aubierjevem in Patarjevem humorističnem stilu zaznati vpliv britanske skupine. Graham Chapman, John Cleese, Terry Gilliam, Eric Idle, Terry Jones in Michael Palin (znani tudi kot *The Pythons*), so svoj pohod začeli leta 1969 s prvo epizodo satirične in nadrealistične komedije **Leteči cirkus Monty Pythona** (*Monty Python's Flying Circus*), ki je bila predvajana na angleški javni televiziji BBC. Sledilo je petinštirideset nadaljevanj v štirih serijah, delovanje skupine pa je preraslo ekrane in se razširilo na ustvarjanje odrskih predstav, celovečernih filmov, muzikala, glasbenih albumov in knjig. Skupina je postavila na glavo dotlej veljavna 'pravila' pisanja televizijskih skečev in prepletla eno prigodo v drugo, skeče pa zaključevala praktično sredi dogajanja.

V drugi polovici filma se ponuja tudi primerjava z znanstvenofantastičnim romanom Julesa Verna *Potovanje v sredino Zemlje* (*Voyage au centre de la Terre*, 1864). Francoski pisatelj Jules Verne (1828–1905) je začetnik romantične zvrsti znanstvene fantastike. Vernovo *Potovanje v sredino Zemlje* pripoveduje zgodbo o profesorju Lidenbrochu in njegovem nečaku Alexu, ki najdeta kos pergamenta, popisan s tajnimi znaki. Pri poskusu dešifriranja sporočila se morata podati na eno najbolj čudovitih znanstvenih ekspedicij – v samo središče planeta Zemlja. Osnova za roman je teorija votle Zemlje, ki pa ni znanstveno priznana. Povezava med Vernovim romanom in **Paniko na vasi** pa je najbolj očitna pri prikazu bajeslovne starodavne civilizacije in otoka **Atlantide**. Aubier in Patar sta v svojem namišljenem svetu ustvarila **Atlante**, humanoidne mutante in vešče tatove; ti živijo v paralelnem podvodnem univerzumu, ki ga z "realnim" svetom povezuje ribnik na sosedovi kmetiji. Ta bajeslovna bitja na neki način predstavljajo varuhe templja, freudovskega nezavednega **Panike na vasi**.

umestitev filma v učne načrte

Film je zaradi obravnave tem medčloveških odnosov v vaški skupnosti, mikro- in makrookolja, konfliktnih situacij, boja proti nepravilnosti ... primeren za razpravo pri predmetih **družba**, **spoznavanje okolja** ter **državljska vzgoja in etika**. Pri pouku **likovne** in **glasbene vzgoje** priporočamo izvedbo delavnice animiranega filma, prek katere učenci spoznajo tudi osnove prostorskega oblikovanja, zvočnega in filmskega izražanja. Pri likovni vzgoji lahko na osnovi filma naredimo tudi strip. Na šolah, kjer izvajajo izbirni predmet **vzgoja za medije**, toplo priporočamo delavnico uporabe mobilnega telefona za snemanje animiranega stop-motion filma.

Zaradi prikaza vsakodnevnih aktivnosti preprostih plastičnih likov in njihovega humorističnega pogleda na življenje ter oblikovanja pozitivnega odnosa do živih bitij in narave kot celote je **Paniko na vasi** mogoče uporabiti tudi kot uvod v pisanje prostih spisov pri pouku **slovenskega jezika**.

V srednji šoli razpravo priporočamo pri pouku **psihologije**, **sociologije**, **okoljske vzgoje** in **francoščine** kot tujega jezika (kjer ga izvajajo) ter pri obveznih izbirnih **kulturnoumetniških vsebinah** na splošnih gimnazijah. Ker je film dobil tudi svojo stripovsko interpretacijo, priporočamo njegovo obravnavo pri pouku **likovne vzgoje** na umetniških gimnazijah (kako narediti animirani film, kako iz filma narediti strip, analiza podajanja iste zgodbe skozi različne likovne medije, scenografija v animiranem filmu). Pri slovenskem jeziku priporočamo analitičen ogled filma in kot dodatno aktivnost za učence pisanje filmske kritike.



vir

Mateja Starič, Živa Moškrič: *Izdelava animiranega filma v razredu. Pedagoško gradivo za učitelje in starše*. Vzgojno-izobraževalni program animiranega filma Slon. Ljubljana, 2007
http://slon.animateka.si/Pages/slone.animateka.si/userfiles/files/Pedagosko_gradivo_Slon_2007.pdf

<http://slon.animateka.si>.

Igor Prassel: *Stop-motion retrospektiva*. V katalogu Mednarodni festival animiranega filma Animateka 2009.

Vinko Möderndorfer: *Spustite me pod kovter gospa Situacijska komedija*. V: Gledališki list SLG Celje, Letnik 61, sezona 2005/6, številka 4.

Vinko Möderndorfer: *Šah mat ali Šola moralne prenove za može in žene*. V Gledališki list SLG Celje, Letnik 62, sezona 2006/7, številka 3.

Kristin Thompson in David Bordwell: *Svetovna zgodovina filma*. Ljubljana, 2009.

<http://www.retrovizor.si/filmski-krozek>

www.picpicandre.be

www.atom.com/channel/channel_town_called_panic

www.atowncalledpanic.tv

www.paniqueauvillage.com