

Kolodvorska 13  
1000 Ljubljana  
Slovenija  
T: +386 1 239 22 13  
F: +386 1 239 22 16  
E: info@kinodvor.org  
www.kinodvor.org

**Kinodvor.**  
Mestni kino.

## Program slovenskih kratkih animiranih filmov 4+, 9+ in 14+

*pedagoško gradivo*

**avtor** Rok Govednik



**kazalo**

<b>uvodna beseda.....</b>	<b>3</b>
<b>zgodovina slovenskega animiranega filma.....</b>	<b>4</b>
<b>program za najmlajše 4+ .....</b>	<b>7</b>
Zimska zgodba.....	7
Cekin.....	8
Medved Bojan – Gasilec.....	9
Hribci – Trofeja .....	10
Deželica Pimpan.....	12
Mulc – Frača .....	13
<b>program za učence 9+.....</b>	<b>15</b>
Zaspane.....	15
Puščica.....	16
Hribci – Trofeja .....	17
Bizgeci – Češnje.....	19
Dvorišče.....	20
Čikorja an' kafe.....	21
<b>program za dijake 14+ .....</b>	<b>23</b>
Manevri .....	23
Vsiljivec .....	24
Poljubi mehka me radirka.....	26
Dušan.....	27
Perkmandeljč .....	28
Ljubezen je bolezen.....	29
Dvorišče.....	31

## uvodna beseda

Program predstavlja delni pregled animiranega filma za otroke in mlade pri nas. Kljub poznejšemu začetku ustvarjanja animiranega filma na Slovenskem, so nekateri avtorji za seboj pustili osupljiv opus del in mnogi ga ustvarjajo tudi danes. Predstavljamo sedemnajst kratkih animiranih filmov štirinajstih avtorjev. V izbor filmov smo želeli zajeti čim več avtorjev, ki so ustvarjali ali še ustvarjajo na tem področju, ter vključiti različna obdobja, avtorske poetike in tehnike, v katerih so animirani filmi nastajali (od risanke, lutkovnega animiranega filma pa do računalniške animacije).

Filmi so razvrščeni v tri skupine: filmi, ki so primerni za najmlajše otroke v vrtcih in prvi triadi osnovne šole (4+), program za učence druge ali tretje triade osnovne šole (9+) ter program za zadnjo triado učencev in za dijake srednjih šol (14+). Po dogovoru je mogoče izbor prilagoditi tudi vašim posebnim željam in potrebam. Ob ogledu filmov priporočamo tudi pogovor z avtorji, saj velja izkoristiti redko priložnost, da učenci iz prve roke spoznajo proces nastajanja filma na splošno in animiranega filma posebej.

Pedagoško gradivo lahko berete ločeno po sklopih, glede na ciljno skupino otrok, ki ji bo program namenjen. Na začetku gradiva pa smo naredili krajši skupni zgodovinski prerez animiranega filma pri nas, v katerem predstavljamo, kako in kdaj so animacije delali nekoč in kaj se z animiranim filmom dogaja danes. Vsi trije programi slovenskih kratkih animiranih filmov ponujajo vpogled v animacijo 'nekoč in danes', predvsem pa spodbujajo pogovore o filmih, ki smo jih morda gledali že mi, a se z nami ni o njih nihče pogovarjal, kar je škoda, saj ponujajo veliko koristnih tem. To napako lahko za nove rodove popravimo in se s pogovori pripravimo na novejšje animirane filme, ki nas že obdajajo, pa tudi tiste, ki bodo še prišli.

Animirani film na splošno je predstavljen tudi v knjižici v zbirki Kinobalon, št. 3, *Animirani film*. V njej najdete zanimive podatke o animaciji, tehnikah animacije in zgodovini animiranega filma, otrokom pa skozi igro predstavi tudi optične igrače in nastanek preprostih animacij. Učenci jo bodo prejeli na projekcijah, poiščete pa jo lahko tudi v PDF različici na spletni strani [www.kinodvor.org](http://www.kinodvor.org) (Kinobalon).

Področje animiranega filma oz. filmske vzgoje, povezane z animiranim filmom, prek delavnic in vodenih pogovorov pri nas uspešno pokriva tudi Vzgojno-izobraževalni program Slon (tudi v sklopu mednarodnega festivala animiranega filma Animateka). Več informacij o njihovih programih in delavnicah najdete na spletni strani [www.slon.animateka.si](http://www.slon.animateka.si).

## zgodovina slovenskega animiranega filma

Začeti zgodbo slovenskega animiranega filma pomeni začeti pri lutkovnem animiranem filmu in ne pri risanem, kakor so ustvarjalci po večini začeli spoznavati tehniko »oživljanja neživega« drugod. Vzroka za to sta lahko vsaj dva: časovna zapoznelost srečanja z animiranim filmom in osebni angažma enega umetnika, danes začetnika slovenskega animiranega filma. Prvi vzrok pojasnjuje resonanca kulturnih in družbenih dogodkov in dejstvo, da v predvojnem obdobju Slovenci nismo imeli organizirane niti splošne filmske proizvodnje. Drugi vzrok pa vodi v osebno zgodbo Saša Dobrila, ki se je v Pragi navdušil nad lutkovnim animiranim filmom. Ob vrnitvi domov se je močno zavzel in za svoj film vse razen glasbe pripravil sam. Tako pri nastanku prvega animiranega filma lahko govorimo tudi o močnem vplivu češke lutkovne animacije.

Ob začetkih slovenske animacije ne smemo spregledati pionirskega poskusa Ivana Marinčka, ki je leta 1934 s tehniko neposrednega risanja na celuloidni filmski trak ustvaril dvanajstsekundno animacijo. Kopija se žal ni ohranila, zato o zgodovinski relevantnosti izdelka težko govorimo. Film Ivana Marinčka je bil leta 1999 rekonstruiran z risarskim delom Dušana Povha, z montažo Borka Radeščka in dobrim spominom Ivana Marinčka ml. Na splošno so filmski ustvarjalci v predvojnem obdobju dovolj uspešno postavljali temelje filmske proizvodnje in se seznanjali z novim medijem, na področju animiranega filma pa se v tem obdobju pojavijo le posamezni poskusi animacije filmskih napisov Emona filma. Z razmahom organizirane filmske produkcije po letu 1945 so bili dani osnovni pogoji za rojstvo animiranega filma tudi pri nas. Kot prva se je pojavila prav najzahtevnejša oblika animiranega filma – lutkovna.

Tako je **prvi slovenski (lutkovni) animirani film nastal leta 1951**, ko se je nadarjeni ilustrator, avtor stripov in scenograf Saša Dobrila vrnil iz Prage, kjer je študiral lutkovni animirani film pri svetovnem mojstru te tehnike Jiřiju Trnki. Ob vrnitvi je najprej napisal scenarij po knjižni predlogi bratov Grimm in ustvaril lutkovni animirani film **7 na en mah**, ki ga beležimo tudi kot prvi slovenski animirani film sploh. Dobrila je film ustvaril v zaledju Triglav filma, ki je bil ustanovljen kmalu po koncu vojne, leta 1946. Prvi slovenski animirani film, ki je dolg deset minut, je premiero doživel 5. novembra leta 1952. Film **7 na en mah** je prvič ustvarila tudi v celoti slovenska ekipa ustvarjalcev.

Ker je bil odziv na film pozitiven, je Triglav film ustanovil lutkovni oddelek, ki ga je vodil pesnik Janez Menart. Tu so ob Sašu Dobrilo kot režiserji ustvarjali tudi Dušan Hrovatin, Dušan Povh, Črt Škodlar, Mile de Gleria, Zvone Sintič in drugi soustvarjalci, ki so zasnovali slovensko pot v animirani film. Razvoj lutkovnega animiranega filma v takratnih programih Triglav filma postane celo prioriteten, zato je v slabem desetletju nastalo izjemno veliko kakovostnih lutkovnih filmov, več kot kadar koli pozneje: Saša Dobrila **Vitez in koš** (1952) in **Najlepši cvet** (1957), Črt Škodlar **Čigavo je pismo** (1958) in

**Zaspane** (1959), Zvone Sintič **Vasovalec** (1959), Mile de Gleria **Banka** (1960), Dušan Povh **Intermezzo** (1960) in **Cekin** (1962), Janez Menart **Poroka** (1962), Dušan Hrovatin **Kitarist** (1964).

Začetnikom (lutkovnega) animiranega filma se je pridružilo veliko novih ustvarjalcev, med njimi kot scenarista Tone Pavček (**Čigavo je pismo**, režija Črt Škodlar, 1958) in Žarko Petan, kot snemalec Ivan Marinček ml. in mnogi drugi. Najmanjša in najbolj stalna je bila ekipa animatorjev lutk, torej teh, ki so lutke za vsak gib premikali – Črt Škodlar, Breda in Dušan Hrovatin. Izpostaviti moramo predvsem delo Dušana Hrovatina, ki ga kot animatorja srečujemo pri vseh lutkovnih animiranih filmih, razen pri filmih, ki jih je ustvaril Saša Dobrila, saj je slednji animiral sam. Hrovatin je v posameznem filmu pogosto animiral vse nastopajoče lutke, kar je bilo mojstrsko izvedeno. Tako je v domačem animiranem filmu ustvaril opus, ki je po kakovosti izjemen celo v svetovni filmski produkciji.

Kljub zelo hitremu vzponu, dobri začetni organiziranosti, pestrosti avtorjev in zavirljivim uspehom pa je bil oddelek za lutkovni film ukinjen; kmalu nato, leta 1966, je propadel tudi Triglav film.

Nam najbližji studio animiranega filma, Zagreb film, je nastal leta 1953 in imel že ob ustanovitvi močno in vztrajno ekipo. Zagrebška šola risane animiranega filma sodi poleg češke in ruske tradicije lutkovnega animiranega filma med šole z najdaljšo zgodovino in je najpomembnejša za razvoj risane animiranega filma v naši regiji.

**Risani animirani film** pri nas pa je bil že v svojem začetku slabo organiziran, lotevalo se ga je le malo avtorjev. Redna proizvodnja praktično nikoli ni stekla. Miki Muster, avtor že takrat zelo popularnih slikanic in stripov, je to delo povsem naravno nadaljeval tudi na področju risane animiranega filma. Leta 1956 ustanovljeni produkcijski studio Viba film je podprl Mustrovo ustvarjanje, a je neurejena produkcija omogočila zgolj tri filme: **Puščica** (1958), **Kurir Nejček** (1961) in **Zimska zgodba** (1962); slednji je njegov zadnji film, ki je nastal v redni filmski produkciji pri nas. Kmalu je odšel v Nemčijo.

Tudi povezave s tujimi avtorji znamenite šole zagrebškega filma, kot sta Zdenko Gašparović in Branko Ranitović (**Manevri** 1967, serija **Medved Bojan** 1982–1999), niso uspeli uravnovežiti redne proizvodnje risanih animiranih filmov v Sloveniji. Njuno sodelovanje v slovenskih produkcijah in uspehi skupnega dela (seriji **Medved Bojan** in **Mišek na Marsu**) niso spodbudili nastanka novih slovenskih risank.

Avtorska produkcija risane animiranega filma pa se je začela uspešneje razvijati na področju amaterskega in celo otroškega filma. Glavni mentor pri spodbujanju mladih k

samostojnemu ustvarjanju animiranih filmov je bil Koni Steinbacher. Pomemben je zagotovo že njegov zgodnejši animirani film **Figov list** (1971) – prvi slovenski animirani glasbeni spot za takrat zelo popularno skupino Faraoni –, kjer se je igral z mnogimi materiali in v spot vključil celo golo animirano žensko telo. Kakor **Močvirje** (1976) tudi film **Risani 'A'** (1981) izkazuje njegovo zrelo in zahtevno delo, kjer Steinbacher izkazuje veščine v več tehnikah animacije. Risanemu filmu je ostal zvest vse do danes in ustvaril pomemben avtorski opus. Z vplivnejšim avtorskim opusom se lahko pohvalijo še nekateri avtorji: Bojan Jurc (**Jutri bo novo leto**, 1982), Marjan Manček, ki je od leta 1982 zvest risanemu stilu animacije, Mitja Manček, Zvonko Čoh in Milan Erič.

Predvsem je treba pri risanem animiranem filmu izpostaviti pomemben mejnik, ki sta ga postavila Zvonko Čoh in Milan Erič, ko sta leta 1998 ustvarila **prvi slovenski celovečerni (risani) animirani film Socializacija bika?**

Bolj kot risani film se je pri nas razvijala lutkovna animacija, v sodobnosti pa tudi računalniška kratka animacija. V močno, mlajšo generacijo ustvarjalcev animiranih filmov spadajo avtorji: Špela Čadež, Kolja Saksida, Matej Lavrenčič, Miha Knific in Boris Dolenc ... Čadeževa in Saksida sta zvesta lutkovni animaciji, Dolenc bolj računalniški, medtem ko sta Lavrenčič in Knific dejavna tudi v drugih medijih. V risanem filmu se je s serijo **Bizgeci** (2003) po mnogih TV festivalih predstavil Grega Mastnak, za najmlajše pa je risano serijo **Deželica Pimpan** (2009) ustvarila Polona Sepe.

Na področju **računalniške animacije** je prelomnico začrtal Dušan Kastelic, ki je s **Perkmandeljcem** (2003) postavil visoke mejnike računalniške animacije, prav tako pa tudi z naslednjim filmom **Čikorja an' kafe** (2008), za katerega je prejel tudi mnogo mednarodnih nagrad. Računalniško ustvarjena je tudi **Palčica** (2009) Borisa Dolenca.

Strnjen pregled aktualne slovenske produkcije animiranega filma omogoča **Mednarodni festival animiranega filma Animateka** ([www.animateka.si](http://www.animateka.si)), ki se odvija vsako leto v decembru. Razveseljujoče je, da je na tem festivalu vse več tudi del slovenskih avtorjev, od začetnih poskusov do izpopolnjenih in resnih del. Tako se morda ni bati, da Slovenija tudi v prihodnje ne bi imela kakovostnih animiranih filmov, le še finančno jih je treba podpreti, da jih ne bomo videvali zgolj na filmskih festivalih.

**program za najmlajše 4+**

**Zimska zgodba**

Miki Muster, 1962, 35 mm, risani film, barvni, 8 min



**režija, risba, animacija, scenografija** Miki Muster

**scenarij** Smiljan Rozman

**fotografija** Ivan Marinček

**montaža** Ivo Lehpamer

**produkcija** Viba film

Vravec išče zabavo. V okolici najde snežaka, s katerim se postopoma spoprijateljita in se skupaj zabavata. Izza vogala pa že preži maček, ki bi rad snedel malega vrabca, a snežak tega ne bo dovolil. S skupnimi močmi bosta mačka odvrnila od vrabčjega kosila.

**Miki Muster** (1925, Murska Sobota)

Končal je študij kiparstva na Likovni akademiji v Ljubljani. Že v otroštvu se je navduševal nad stripi in risanimi filmi. Ustvaril je stripovske junake Zvitorepca, Trdonjo in Lakotnika, ob katerih so rasle generacije otrok. Stripovske serije *Dogodivščine Zvitorepca*, *Trdonje in Lakotnika* je v letih med 1952 in 1973 objavljala v Slovenskem poročevalcu, kjer je bil zaposlen kot novinar ilustrator. Ustvaril je tri risane filme: **Puščica** (1958), **Kurir Nejček** (1961) in **Zimska zgodba** (1962) ter okoli 380 risanih reklamnih oglasov (Zajček Cik-cak, Čunga-Lunga, Visoki C, Viki krema, Jelovica, Pips idr.). V letih od 1973 do 1990 je živel v Münchnu (ZRN), kjer je med drugim skoraj petnajst let animiral like argentinskega karikaturista Guillerma Mordille.

**teme za pogovor in nadaljnje delo**

V risanki nastopajo trije junaki, kateri so to? Ali so vam bili všeč in zakaj?

Kako se pa vi igrate, ko zapade sneg?

Kako se naredi snežaka? Kaj vse potrebujemo, da ga naredimo?

Ali poznate še kakšno risanko, kjer se liki lovijo in po večini ne ujamejo?

Narišite snežno past pred lačnim mačkom.

Risanka lepo prikazuje odnos prijateljstva. Kaj pomeni, da si z nekom prijatelj? Kako vi to komu pokažete? Kako pa se obnaša maček? Je nesramen?

Spomnite se še kakšne risanke. Katera vam je najljubša?

Ali poznate ustvarjalca te risanke, Mikija Mustra? Poiščite čim več njegovih slikanic in stripov.

### **Cekin**

Dušan Povh, 1962, lutkovni animirani film, črno-beli, 11 min



**režija in montaža** Dušan Povh  
**scenarij** Sava Jankovič, Oskar Sudoli  
**animator lutk** Dušan Hrovatin  
**direktorica fotografije** Veka Kokalj  
**scenograf** Smiljan Rozman  
**produkcija** Triglav film

Mali Tin rad bere kriminalke in tudi sam si zaželi avanture. Čez glavo si povezne krinko, vzame kovček s potrebnim orodjem in se nameni do banke, da bi jo oropal.

Lutkovni animirani film krasi animacija lutk, ki jo je opravil Dušan Hrovatin, poleg tega je tudi sama zgodba spretno oblikovana in napeta kot prava kriminalka.

**Dušan Povh** (1921, Novo mesto – 2000, Ljubljana)

Filmski režiser, scenarist, montažer in soustanovitelj Viba filma. Ustvaril (večinoma po lastnih scenarijih) in posnel je več kot dva ducata kratkih, dokumentarnih, igranih, reklamnih, lutkovnih in športnih filmov, kot direktor filma in montažer pa je sodeloval še pri celi vrsti celovečernih filmov. Njegove filme so videli na festivalih v Oberhausnu, Beogradu, Moskvi, Leipzigu, Cortini D'Ampezzo. Na 7. festivalu jugoslovanskega



dokumentarnega in kratkega filma leta 1960 v Beogradu je prejel prvo nagrado za režijo filma **Trije spomeniki**, leta 1976 pa na 23. izdaji tega festivala prvo nagrado za režijo filma **Kamnik in njegova industrija**. Je dobitnik Bloudkove in Badjurove nagrade ter nagrade Prešernovega sklada.

### **teme za pogovor in nadaljnje delo**

Fantek Tin rad prebira kriminalke. Kaj so kriminalke? Kdo v njih nastopa?

Tim se odloči, da bo oropal banko, ker bi bil tudi sam rad podoben junakom v knjigah, ki jih bere. Ste si tudi vi kdaj želeli, da bi bili junaki? Kateri oz. kakšni junaki bi bili? Če bi imeli posebno moč, kaj bi z njo počeli? Bi pomagali ljudem? Kakšno, mislite, je življenje, če si junak?

Lutkovni film **Cekin** je le v dveh barvah – črni in beli. Ali vam je to všeč? Zakaj je film samo v teh barvah, torej brez rdeče, modre, rumene, oranžne ...?

Lik Tin je lutka, ki so jo med snemanjem filma premikali, tako da je videti, kot bi se premikala sama. Enako se igramo tudi mi s svojimi igračami. Katero imate najrajši vi in zakaj?

Tin je oropal banko za en cekin, a se je na koncu odločil, da ga bo vrnil. Kaj bi vi naredili, če bi dobili en kovanec, en evro?

Zakaj je Tin uničil vse strešnike na strehi? Kaj je počel?

Ste opazili, kakšna je bila glasba v filmu? Vas je bilo kdaj strah?

### **Medved Bojan – Gasilec**

Branko Ranitović, 1982, risani film, barvni, 5 min



**režija, scenarij, scenografija** Branko Ranitović

**glavni risar** Zdenko Gašparović

**glavni animator** Zdenko Gašparović

**direktor fotografije** Franjo Malogorski

**montaža** Dušan Povh

**produkcija** Viba film

V tej seriji si slikar Bojan naslika najprej drevo in nato hruške. Hruške morajo dozoreti in sonce jih greje. A kmalu se zamenjajo letni časi in pride zima. Pozimi pa je hladno. Bojan zakuri ogenj in pripeti se nesreča.

**Branko Ranitović** (1925, Zagreb – 2010, Rovinj)

Hrvaški režiser, scenarist in scenograf dokumentarnih in animiranih filmov. Kariero je začel kot režiser izobraževalnih filmov. Med dokumentarnimi filmi izstopajo **Kamera 300** (1958), **Pogreb Štefa Halačeka** (1960), **Plameni cvijet** (1962). Leta 1960 se je pridružil zagrebški šoli animiranega filma in ustvarjal risane animirane filme v Zagreb filmu. Za slovenski Viba film je režiral kratke risane filme **Artist** (1964), **Manevri** (1967), **1+1=3** (1967, z Z. Gašparovičem), **Kovček** (1968, z Z. Grgićem), **Pygmalion** (1971) in druge.

### **teme za pogovor in nadaljnje delo**

Ali poznate slikarja Bojana? Risanka je del serije, v kateri so mnoge podobne risanke. Se spomnite kakega drugega dela? Kaj je Bojan počel v risankah, ki se jih spomnite?

Kaj Bojan naredi na začetku? Zakaj najprej zmeša barve? Katere lončke barv prinese s seboj? Tudi sami preizkusite, kako dobimo različne barve: zeleno, rjavo in oranžno? Vzemite tri vodene (ali tempera) barve: rumeno, rdečo in modro. Poskušajte sami zmešati barve in narisati sliko.

Če bi tako kot Bojan lahko naslikali, kar koli bi želeli imeti, kaj bi naslikali in s katerimi barvami? Pripovedujte.

Zakaj se je zanetil ogenj? Kaj je Bojan naredil? Je bilo to prav? Ali bi sploh smel prižigati ogenj na prostem? Kako se je na koncu znebil ognja?

Na kaj moramo še paziti v naravi? Napišimo pravila, kako se obnašati v naravi in kako je treba ravnati z naravo: drevesi, rožami, živalmi.

### **Hribci – Trofeja**

Marjan Manček, 1993, risani film, barvni, 5 min



**režija, scenarij, scenografija, glavni risar, glavni animator** Marjan Manček  
**direktor fotografije** Bojan Jurc  
**montaža** Janez Bricelj  
**produkcija** Marjan Manček in DZS

Hribci so oče Dajnomir, mama Miliboža in sin Milimir, ki živijo za hribom, v koči sredi jezera. Z njimi živi tudi bela putka. Nekega dne pa s strehe pade vrana; Hribci jo negujejo ter kmalu udomačijo. To pa nikakor ni všeč putki, zato želi znova pritegniti pozornost svojih Hribcev. Razočarana se na koncu odloči družino zapustiti.

*Hribci* so najprej nastajali kot stripi, ki so izhajali v mladinskih revijah, leta 1993 pa jih je Manček uporabil za risani film. Nastali so trije risani filmi: **Trofeja**, **Zajtrk** in **Prava pot**.

### **Marjan Manček** (1948, Novo mesto)

Diplomiral je na Filozofski fakulteti v Ljubljani iz angleščine in zgodovine. Med študijem se je preživljal z risanjem karikatur za domače in tuje časopise in revije. Ustvarja knjižne ilustracije in ilustracije za mladinske revije, stripe, avtorske slikanice, likovne zasnove za lutkovne predstave in animirane filme. Med najbolj znanimi so ilustracije za knjige *Pedenjped*, *Zlata ribica*, *Kraljična na zrnu graha*, *Hribci*, *Cufek* in *Modri medvedek*. Ilustriral je okrog 190 knjig, od tega 30 avtorskih slikanic, in pripravil devet avtorskih animiranih filmov. Z ženo in sodelavko Marto živita in ustvarjata v Selščku pri Cerknici. Sin Mitja se prav tako uspešno ukvarja z animiranim filmom.

### **teme za pogovor in nadaljnje delo**

Poiščite slikanice, ki jih je ilustriral Marjan Manček, veliko jih je.

Marjan Manček je narisal tudi Modrega medvedka, ki ga srečujete v revijah Ciciban in Cicido. Ga poznate?

Hribci so prav posebna družina. Ste že slišali kaj o njih? Komu so podobni?

Hribci živijo sredi jezera. Kako živijo, kakšne navade imajo?

Katera jezera poznamo v Sloveniji? Ali ima katero od njih otok?

Poleg očeta, mame in sina sta del družine tudi vrana in kokoš. Kako pripovedovalec (Jurij Souček) še drugače imenuje kokoš? Zakaj 'putka' ne mara vrane? Putkino doživljanje vrane primerjajmo z doživljanjem starejšega otroka v družini, ko dobi mlajšega brata ali sestro.

Če bi imeli svojo putko, kaj bi se z njo igrali?

Manček **Hribce** rad zaključuje s stavki, v katerih se igra z ljudskimi pregovori. Kako bi spremenili sledeča Mančkova stavka, da bi dobili pravilne pregovore: »Kdor visoko leta, ostane lačen.« in »Ljubo doma, kdor putko in vrano ima.« Kaj ti pregovori pomenijo?

## **Deželica Pimpan**

Polona Sepe, 2009, risani film, barvni, 5 min



**režija** Polna Sepe

**scenarij** Polona Sepe, Peter Povh, Metka Dedakovič

**zasnova likov** Nina Rupel

**glavna animatorica** Tina Avšič

**glasba** Igor Godina, Laren Polič

**pripovedovalec** Pavle Ravnohrib

**produkcija** Casablanca

V deželici Pimpan živijo majhni možički, ki so tesno povezani z naravo. Narava je njihov dom, zato jo varujejo. Poleg njih živijo Železobetonce – ljudje, ki so si zgradili stavbe. Med Pimpanovci in Železobetonce se redno netijo nesoglasja. V tokratni epizodi deželico Pimpan ponovno ogrozijo Železobetonce, saj kljub svojemu novemu Pimpanu – parku, spet želijo Deželico Pimpan, kjer ponoči svetijo kresnice. Mala deklica Pim in njen prijatelj Pan se morata nečesa domisliti, da bi Železobetonce odvrnila od svoje deželice.

**Polona Sepe** (1957, Ljubljana)

Diplomirala je na AGRFT. Med študijem filmske režije je pisala scenarije za svoje filme. Leta 1982 je dobila študentsko Prešernovo nagrado za film **V spomin**, za svojo diplomsko posebno priznanje Metoda Badjura za najbolj celovitega filmskega avtorja – študenta. Po študiju je svoje delo nadaljevala kot asistentka režije pri filmih **Iskanja**, **Nasvidenje v naslednji vojni**, **Prestop** in **Rdeči boogie**. Trenutno deluje kot scenaristka in režiserka kratkih in celovečernih filmov ter igranih televizijskih serij. Njen kratki animirani film **Prdci** (2006) je prejel nagrado za najboljšo animacijo na Festivalu Slovenskega Filma 2007.

### **teme za pogovor in nadaljnje delo**

Pimpanovci zelo skrbijo za svoj dom, ki je kar narava. Kako pa vi skrbite za naravo? Zakaj so se Železobetonce ponovno vrnili v Deželico Pimpan, če pa so si naredili svoj Novi Pimpan – park?

Železobetonce so svoj novi Pimpan hitro nasmetili, zato jim park ni bil več všeč. Kaj vse je treba narediti, da je narava negovana in park urejen?

Pimpanovci so prav posebni možički. Poleg tega, da so precej manjši od Železobetoncev, se od njih razlikujejo še po čem?

Poglejmo barve: Pimpanovci so pisani, Železobetonce pa so sivi. Zakaj mislite, da so Železobetonce sivi?

Pimpanovci imajo še eno prav posebno lastnost. Tako so majhni, da Železobetonce lahko zlezejo v ušesa. Zakaj Pimpanovci to s pridom izkoriščajo?

Pim in Pan sta lahko brat in sestra ali prijatelja. Ali se razumeta? Kako se vi razumete z dekletji/fanti?

### **Mulc – Frača**

Kolja Saksida, 2009, lutkovni animirani film, barvni, 10 min



**režija in scenarij** Kolja Saksida  
**scenarij** Nana Milčinski, Kolja Saksida  
**animacija** Elmer Kaan, Fabrice Pieton  
**glasba** Borja Močnik, Miha Šajina  
**poje** Neca Falk  
**produkcija** A Atalanta  
**koprodukcija** ZVVIKS  
**sofinancer** Filmski Sklad RS in Viba film

Mulc se odloči, da si bo naredil fračo. Kaj vse potrebuje za to? Z Mačkom se odpravita po knjigo z navodili, ki jo ima Mulc v deblu drevesa. Navodila zanimajo tudi gospodično Krt.

**Mulc – Frača** je prvi del serije, ki jo želi ustvariti Kolja Saksida. K sodelovanju je povabil tudi Neco Falk, ki odpoje uvodni glasbeni komad.

### **Kolja Saksida** (1981, Kranj)

V filmskem svetu je dejaven kot režiser, animator, filmski igralec in producent. Z Markom A. Kovačičem je soustvaril tri kratke animirane filme o civilizaciji **Plastos**. Najbolj odmevna je bila animirana serija **Koyaa**, ki je bila predvajana v oddaji TLP na slovenski nacionalni

televiziji v sezoni 2005, izšla pa je tudi na DVD-ju Slon. Saksida se izpopolnjuje tudi v tujini, kot rezidenčni umetnik je bil povabljen na CEC Arts Link – (New York), Open Workshop (Danska) in Berlinale Talent Campus (Nemčija in Sarajevo).

**teme za pogovor in nadaljnje delo**

Mulc je lahko vsakdo od vas. Ste kdaj naredil kaj podobnega? Morda fračo?  
Pri čem vse Mulcu pomaga Maček? Kako naredimo fračo? Ali je frača lahko nevarna?  
Kaj želi Krtica? Zakaj opazuje Mulca? Katera frača se vam zdi boljša, Mulčeva ali od Krtičina? Zakaj?

-----  
Po ogledu filmov priporočamo tudi **pogovor z avtorji**: Koljo Saksida, Marjanom Mančkom, Polono Sepe. Pogovori z ustvarjalci so močno in živo doživetje, ki otrokom in učencem omogoča, da neposredno, iz prve roke, spoznajo proces nastajanja filmov in poglobijo vpogled v filmsko umetnost, motivirajo pa jih tudi za lastno ustvarjalnost.

Z otroki lahko poskušate narediti tudi **optične igrače**. Navodila in primere boste našli v knjižici *Animirani film* v zbirki Kinobalon, ki jo bodo otroci prejeli na projekciji. Z učenci prve triade lahko poskusite narediti tudi **risani ali lutkovni animirani film**.

Delavnice optičnih igrač za najmlajše in delavnice animiranega filma izvaja tudi **Društvo za oživiljenje zgodbe 2 koluta**. Več o delavnicah in podatke za stike lahko najdete na spletni strani Slona, vzgojno-izobraževalnega oddelka društva, [www.slon.animateka.si](http://www.slon.animateka.si).

## program za učence 9+

### Zaspane

Črt Škodlar, 1959, lutkovni animirani film, črno-beli, 8 min



**režija, scenarij** Črt Škodlar

**animacija lutk** Dušan Hrovatin, Črt Škodlar, Breda Hrovatin Vinter

**montaža** Ivo Lehpamer

**scenografija** Niko Matul

**direktor fotografije** Marijan Pfajfer

**produkcija** Triglav film

Mihcu se ne da v šolo, zato še kar spi v postelji. Najprej ga želi zbuditi sestra z budilko, nato mama z radiom, dedek z gramofonom ... Potem pridejo gasilci, vojaki, godba na pihala. Nikomur ne uspe. Kaj ga na koncu le zdrami, da kar steče zdoma? In to še v pižami!

**Zaspane** je eden od tipičnih dinamičnih lutkovnih filmov, ki jih je animiral Dušan Hrovatin (tukaj s Črtom Škodlarjem in soprogo Bredo), kjer je hkrati animiranih več elementov in lutk. Dogajanje in zaplet filma nadvse spominjata na komedijo francoskega 'žandarja' Louisa De Funèsa, ki je bila tisti čas zelo popularna.

### Črt Škodlar (1934, Smlednik)

Podpisali bi ga lahko pod 'humoristika, klavir, zgodnja leta televizije in skeči'. Za lutke se je navdušil že pri štirinajstih, ko je redno zahajal v Mestno lutkovno gledališče Ljubljana, kjer je delala njegova mama. V svet lutk in režije sta ga popeljala Saša Dobrila in Boštjan Hladnik. Proslavil se kot režiser lutkovnih animiranih filmov **Rondo**, **Čigavo je pismo**, **Zaspane**, **Anno 3003** in tudi z eksperimentalnima animiranima filmoma **Jutro, jezero in večer v Annecyju** ter **Sintetična komika**. Posnel je tudi kratki igrani film **Če bo deklica** in TV-igro **Stroj 70**. Skladal je glasbo za otroško TV-nadaljevanko **40 zelenih slonov** in bil animator lutk v celovečernem lutkovnem filmu **Zvezdica zaspanka**, ki je prvi slovenski in

prvi jugoslovanski celovečerni lutkovni film (NE lutkovni animirani film!). Je tudi Ježkov nagrajenec leta 2003.

### **teme za pogovor in nadaljnje delo**

Jutranji zapleti malega Mihca so komični. Se vam zdijo smešni? Se tudi vi kdaj počutite tako?

Se spomnite, kdo vse je poskušal prebuditi Mihca? Kaj pa vas zjutraj najlaže prebudi?

Lutkovni animirani film je posnet le v dveh barvah – črni in beli. Kako se vam to zdi? In zakaj je tako? Kako vemo, da je film 'star', da je že dolgo od tega, ko je bil posnet?

Izdelajte svojo lutko, dajte ji ime in lastnosti. Kakšna bi bila?

### **Puščica**

Miki Muster, 1960, risani film, barvni, 7 min



**režija, scenografija, glavni risar, glavni animator** Miki Muster

**scenarij** Jože Javoršek

**direktor fotografije** Janez Mally

**montaža** Darinka Peršin Andromako

**produkcija** Viba film

Deček za odlično spričevalo od očeta dobi lok in puščice. Tako rad bi streljal z njimi, a nikjer mu to ni dovoljeno. Na koncu na skrivaj le izstreli eno puščico, ki pristane na prav posebnem mestu.

**Miki Muster** (1925, Murska Sobota)

Končal je študij kiparstva na Likovni akademiji v Ljubljani. Že v otroštvu se je navduševal nad stripi in risanimi filmi. Ustvaril je stripovske junake Zvitorepca, Trdonjo in Lakotnika, ob katerih so rasle generacije otrok. Stripovske serije *Dogodivščine Zvitorepca*, *Trdonje in Lakotnika* je v letih med 1952 in 1973 objavljval v Slovenskem poročevalcu, kjer je bil



zaposlen kot novinar ilustrator. Ustvaril je tri risane filme: **Puščica** (1958), **Kurir Nejček** (1961) in **Zimska zgodba** (1962) ter okoli 380 risanih reklamnih oglasov (Zajček Cik-cak, Čunga-Lunga, Visoki C, Viki krema, Jelovica, Pips idr.) Od leta 1973 do 1990 je živel v Münchnu (ZRN), kjer je med drugim skoraj petnajst let animiral like argentinskega karikaturista Guillerma Mordille.

### **teme za pogovor in nadaljnje delo**

Deček je dobil za primerno končno spričevalo lok in puščice. Ali tudi vi dobite kaj posebnega, če imate lepe ocene? Je sploh treba kaj prejeti?

Dečka je na vsakem koraku, ko je želel izstreliti puščico, ustavil policist oz. redar. Zakaj ga je ustavljaj? Se vam to zdi prav?

Na koncu deček le izstreli eno puščico, ki ne konča, kjer je mislil, da bo. Kam pa se zapiči? Zakaj je deček na koncu dobil kovanec?

Mikija Mustra prav gotovo že poznate. Najdite čim več slikanic in stripov, ki jih je narisal. Za domačo nalogo vprašajte tudi starše, ali se spomnijo, katere reklamne oglase je narisal Miki Muster. Kaj je reklamni oglas?

Miki Muster je tudi avtor stripov. Narišite enostaven strip tudi sami. Za to potrebujete najprej zanimivo zgodbo, nato si skicirate like in se potem lotite risanja stripovskih sličic. Otroke razdelite v skupine, ena skupina naj razišče čim več o stripu, druga o slikanicah, naslednja o animiranem filmu.

### **Hribci – Trofeja**

Marjan Manček, 1993, risani film, barvni, 5 min



**režija, scenarij, scenografija, glavni risar, glavni animator** Marjan Manček  
**direktor fotografije** Bojan Jurc  
**montaža** Janez Bricelj  
**produkcija** Marjan Manček in DZS

Hribci so oče Dajnomir, mama Miliboža in sin Milimir, ki živijo za hribom, v koči sredi jezera. Z njimi živi tudi bela putka. Nekega dne pa s strehe pade vrana; Hribci jo negujejo in kmalu udomačijo. To pa nikakor ni vseč putki, zato želi znova pritegniti pozornost svojih Hribcev. Razočarana se na koncu odloči družino zapustiti.

*Hribci* so najprej nastajali kot stripi, ki so izhajali v mladinskih revijah, leta 1993 pa jih je Manček uporabil za risani film. Nastali so trije risani filmi: **Trofeja**, **Zajtrk** in **Prava pot**.

### **Marjan Manček** (1948, Novo mesto)

Diplomiral je na Filozofski fakulteti v Ljubljani iz angleščine in zgodovine. Med študijem se je preživiljal z risanjem karikatur za domače in tuje časopise ter revije. Ustvarja knjižne ilustracije in ilustracije za mladinske revije, stripe, avtorske slikanice, likovne zasnove za lutkovne predstave in animirane filme. Med najbolj znanimi so ilustracije za knjige *Pedenjped*, *Zlata ribica*, *Kraljična na zrnu graha*, *Hribci*, *Cufek* in *Modri medvedek*. Ilustriral je okrog 190 knjig, od tega 30 avtorskih slikanic, in pripravil devet avtorskih animiranih filmov. Z ženo in sodelavko Marto živita in ustvarjata v Selščku pri Cerknici. Sin Mitja se prav tako uspešno ukvarja z animiranim filmom.

### **teme za pogovor in nadaljnje delo**

Hribci so prav posebna družina. Ste že slišali kaj o njih? Komu so podobni?

Hribci živijo sredi jezera. Kako živijo, kakšne navade imajo?

Katera jezera poznamo v Sloveniji? Ali ima katero od njih otok?

Poleg očeta, mame in sina sta del družine tudi vrana in kokoš. Kako pripovedovalec (Jurij Souček) še drugače imenuje kokoš? Zakaj 'putka' ne mara vrane? Putkino doživljanje vrane je namreč primerljivo z doživljanjem starejšega otroka v družini, ko dobi mlajšega brata ali sestro.

Manček **Hribce** rad zaključuje s stavki, v katerih se igra z ljudskimi pregovori. Kako bi spremenili sledeča Mančkova stavka, da bi dobili pravilne pregovore: »Kdor visoko leta, ostane lačen.« in »Ljubo doma, kdor putko in vrano ima.« Kaj ti pregovori pomenijo?

Marjan Manček se v **Hribcih** poigrava tudi z ljudskim izročilom in navadami. Po čem lahko to prepoznamo v filmu? Kaj je ljudsko izročilo?

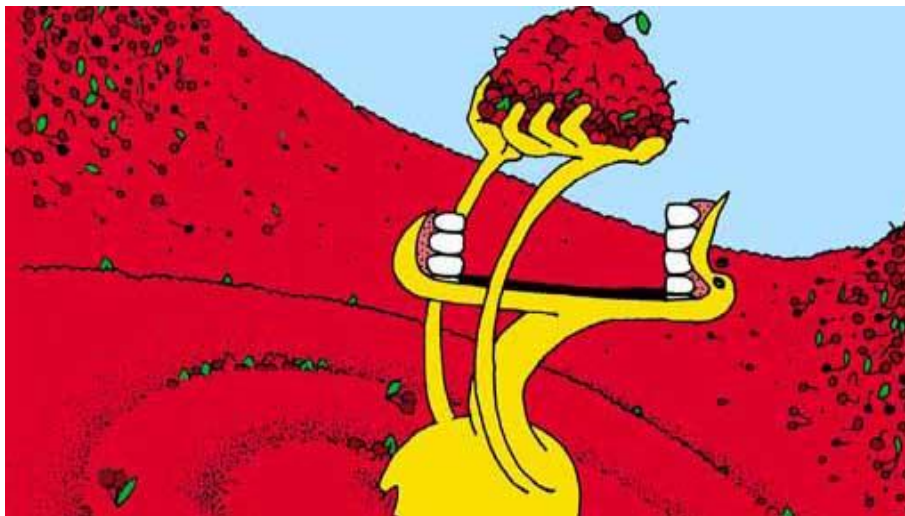
V filmu je značilna tudi ljudska glasba. Katere inštrumente prepoznamo?

Najdite čim več knjig, ki jih je ilustriral Marjan Manček.

Avtor je narisal tudi veliko slikanic. Kaj mislite, kakšna je razlika med pobarvanko, slikanico in stripom? Katero delo vsebuje najmanj besedila?

## **Bizgeci – Češnje**

Grega Mastnak, 2003, risani film, barvni, 5 min



**režija, scenarij, glavni animator, glavni risar** Grega Mastnak

**montaža** Igor Pediček

**produkcija** Casablanca

**koprodukcijska hiša** TV Slovenija, Planet 9 – Ljubljana, Bad Movies – Grčija

Bizgeci so pernata bitja, ki živijo na področju suhe stepe. Udomačene imajo mačko, psa in človeka. A to ni tako pomembno, saj imajo vedno veliko opravkov. Tokrat s češnjami, ki so na visokem drevesu, previsoko, da bi jih lahko dosegli. Jim bo uspelo dobiti vsaj eno češnjo?

Bizgeci so najprej nastali kot serija štirih risank, naslednje leto pa jim je avtor dodal še nove, tematske enominutne epizode.

**Grega Mastnak** (1969, Ljubljana)

Študiral je slikarstvo na ljubljanski Akademiji za likovno umetnost, v času študija je prejel študentsko Prešernovo nagrado za umetniške dosežke na področju slikarstva.

Izpopolnjeval se je na oddelku za animirani film praške filmske akademije (FAMU). Poleg slikarstva se ukvarja s stripom (izdal je mladinski strip album *Lov za izgubljenimi rolerji*), ilustracijo in animiranim filmom. Posnel je že več animiranih filmov, kot so **Skrivnost starega klobuka**, **AAAAAA**, **Boštjanček sanjari**, **Evforija**, in animirane komentarje za nadaljevanko **Peta hiša na levi**.

### **teme za pogovor in nadaljnje delo**

Bizgeci oz. Koki, Bigo in Figo, kakor je junakom ime, imajo vedno polno dela, in ker hitijo, se pripetijo marsikateri smešni dogodki. Tem smešnim pripetljajem pravimo »situacijska komika« (komika položaja). Zakaj mislite, da je tako? Se je vam kdaj pripetilo kaj nerodnega? Ste bili kdaj pri čem še posebej spretni?

Risanka je dinamična, polna dogajanja. Poznate še kakšne podobne risanke, ki ste jih že gledali?

Bizgeci si neskončno želijo češenj. Ste si vi kdaj zelo želeli nekaj nedosegljivega in ste si morali izmisliti kaj posebno zvitega, da ste to dobili?

Koki, Bigo in Figor so prijatelji in nabiranje češenj vzamejo kot skupni podvig. Kaj ste nazadnje počeli skupaj s prijatelji? Za prijateljstvo je lep pregovor: »Pravega prijatelja spoznaš v nesreči.« Kaj pregovor pomeni?

### **Dvorišče**

Nejc Saje, 2007, lutkovni animirani film, barvni, 24 min



**režija, direktor fotografije, animator** Nejc Saje

**scenarij** Miha Knific, Nejc Saje

**glavni animator** Luka Rus

**montaža** Blaž Čadež

**oblikovalec zvoka** Sašo Kalan

**produkcija** Strup produkcija

Aco in Aki živita v bloku, pred katerim je igrišče za košarko. Vsak dan mečeta na koš, no, predvsem Aki, saj Aco pogosto zgreši prav vse, kar je možno. Tako žoga pristaja na vrtu mrkega soseda Lazarja, ki nekega dne žogo zapleni. Če hočeta žogo nazaj, bo potreben načrt in pomagati bodo morali prav vsi otroci iz soseske.

**Nejc Saje** (1976, Ljubljana)

Končal je Srednjo šolo za oblikovanje in fotografijo v Ljubljani (smer fotografija). Po zaključku je skupaj z mladimi soustvarjalci ustanovil multimedialno umetniško skupino Strup, v okviru katere se vse od takrat eksperimentalno in profesionalno ukvarja s fotografijo, animacijo, filmom, videom in gledališčem. Glavno področje njegove umetniške ustvarjalnosti je vseskozi fotografija, zlasti portretna in filmska, v zadnjem času pa je

dejaven tudi kot video ustvarjalec, animator in direktor fotografije pri projektih najrazličnejšega profila (videospoti, dokumentarni filmi, kratki igrani film, animirani filmi, gledališke predstave).

### **teme za pogovor in nadaljnje delo**

Film je bil narejen, da bi bil blizu mladim. V čem vse se vidi ta 'mladinski' značaj?

So vam všeč lutke in njihove osebne lastnosti? Kateri lik vam je bil najbližje?

Kakšna se vam je zdela zgodba filma?

Nekateri od vas prav gotovo živite v blokovskem naselju. Kako je urejeno igrišče, kjer se lahko igrate? Ali najdete podobnosti s filmskim Dvoriščem?

Velikokrat se znajdemo v težavah, ki jih je treba rešiti. Kako se moramo lotiti težav?

Katere športe imate najrajši in zakaj?

Nejc Saje je k sodelovanju v animiranem filmu pritegnil znana imena, kot so Klemen Klemen, Magnifico, Neca Falk, Radko Polič – Rac, Hana W. Slak, Ana Dolinar idr. Ali jih poznate? Se spomnite, kateremu liku so posodili glas?

### **Čikorja an' kafe**

Dušan Kastelic, 2008, računalniška animacija, barvni, 8 min



**režija, scenarij, direktor fotografije, animacija, scenografija, montaža** Dušan Kastelic  
**avtor literarne predloge** Iztok Mlakar

**glasba** Iztok Mlakar

**oblikovalec zvoka** Mateja Starič

**produkcija** Bugbrain, Inštitut za animacijo

Animacija je narejena po predlogi pesmi Iztoka Mlakarja in govori o *noni* in *nonu*, ki sta imela prav poseben zakon. Preprosta zgodba o tem, kako tistim, ki jih imamo radi, tega ne znamo pokazati, dokler ni prepozno.

Film je 'odpet' v primorskem (goriškem) narečju, v katerem Mlakar prepeva svoje šansone. Kastelic je za film prejel že veliko mednarodnih nagrad.

**Dušan Kastelic** (1964, Trbovlje)

Je ilustrator in risar stripov, največ je objavljajal v Mladini. Za to delo je med drugim prejel Grumovo priznanje ter nagrado zlata ptica. Trenutno se posveča ustvarjanju računalniških iger in animiranih filmov. Za film **Animatorjeva avtobiografija** je na Festivalu slovenskega animiranega filma v Izoli 2004 prejel nagrado za najboljši scenarij in vizualno podobo. Dela tudi kot svobodni grafični oblikovalec.

**teme za pogovor in nadaljnje delo**

Film je v primorskem narečju. Ste razumeli pesem in zgodbo? Kaj je čikorja? Je mogoče razumeti film tudi iz gibanja likov?

Slovenija je zelo zanimiva tudi po mnogih narečjih. Katera poznate?

**Čikorja an' kafe** želi prikazati tradicijo naših starih staršev. S čim je v filmu ustvaril nostalgичno vzdušje?

Film lepo prikazuje življenje ljudi v preteklosti in kasneje prikaže odnos med različno starimi člani družine. Zakaj so se vnuki nasmihali babici? Kako se vi razumete s svojimi starimi starši?

Film je narejen računalniško. Poznate še kakšen računalniško izdelan animirani film? Kakšne so razlike med tem filmom in drugimi računalniškimi filmi, ki ste jih videli?

-----  
Po ogledu filmov priporočamo tudi **pogovor z avtorji**: Gregom Mastnakom, Nejcem Sajetom, Dušanom Kastelicem ali Marjanom Mančkom. Pogovori z ustvarjalci so močno in živo doživetje, ki učencem omogoča, da neposredno, iz prve roke, spoznajo proces nastajanja filmov in poglobijo vpogled v filmsko umetnost, motivirajo pa jih tudi za lastno ustvarjalnost.

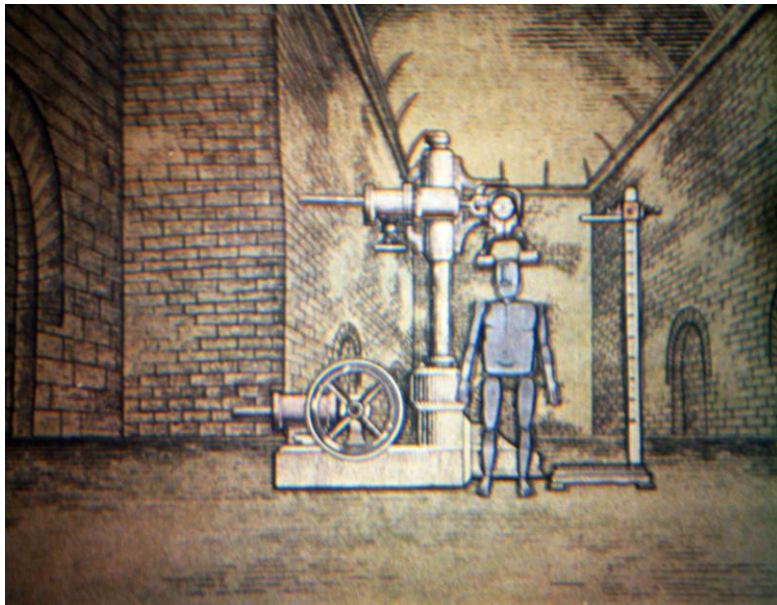
Z učenci lahko poskušate narediti tudi **risani ali stop-motion animirani film**.

Delavnice risane in stop-motion animiranega filma izvaja tudi **Društvo za oživiljenje zgodbe 2 koluta**. Več o delavnicah in podatke za stike lahko najdete na spletni strani Slona, vzgojno-izobraževalnega oddelka društva, [www.slon.animateka.si](http://www.slon.animateka.si).

## program za dijake 14+

### Manevri

Branko Ranitović, 1967, risani film, barvni, 10 min



**režija** Branko Ranitović  
**scenarij** Božidar Viočić  
**glavni animator** Zdenko Gašparović  
**glavni risar, scenografija** Pavao Štalter  
**direktor fotografije** Janez Mally  
**montaža** France Lampret  
**produkcija** Viba film, Altantic Film – Zürich

Ustvarjanje človeka po kalupu. Sposobnosti, ki jih človek razvija v mladosti, sistem pozneje krati in tako jih človek nikoli ne more razviti, lastne volje ni. Film simbolično in kritično prikazuje stanje ujetosti, nemoči zoper politične in družbene silnice, ki so usmerjene proti osebnim ciljem in idejam.

Ranitović je avtor, ki je sicer ustvaril risano serijo Medved Bojan, znano tudi kot »slikar Bojan«.

### **Branko Ranitović** (1925, Zagreb – 2010, Rovinj)

Hrvaški režiser, scenarist in scenograf dokumentarnih in animiranih filmov. Kariero je začel kot režiser izobraževalnih filmov. Med dokumentarnimi filmi izstopajo **Kamera 300** (1958), **Pogreb Štefa Halačeka** (1960), **Plameni cvijet** (1962). Leta 1960 se je pridružil zagrebški šoli animiranega filma in ustvarjal risane animirane filme v Zagreb filmu. Za slovenski Viba film je režiral kratke risane filme **Artist** (1964), **Manevri** (1967), **1+1=3** (1967, z Z. Gašparovićem), **Kovček** (1968, z Z. Grgićem), **Pygmalion** (1971) in druge.

### **teme za pogovor in nadaljnje delo**

Gre za lep primer angažiranega avtorskega prispevka v animiranem filmu. Kaj pomeni, da je film 'angažiran'?

Ranitović je v Sloveniji ustvaril nekaj filmskih del, večino časa pa je ustvarjal v Zagreb filmu. Poiščite še druge avtorje, ki so ustvarjali animirane filme v tem studiu. Zakaj, mislite, da nekatera dela Branka Ranitovića kljub hrvaškemu poreklu uvrščamo med slovenske filme?

Veliko filmov, ki so jih ustvarili v Zagreb filmu, je družbeno in politično kritičnih. Zakaj, menite, da so kljub politično občutljivemu času in ureditvi (povojno obdobje) avtorji predvsem risanih filmov lahko precej neovirano ustvarjali svoje filme?

Film lahko predstavlja ujetost človeka znotraj sistema, ki mu določa način in pot življenja. Kako se v filmu izraža ta ujetost? Kaj o tem menite vi?

Močan vpliv v filmu ima glasba (ki jo je pripravil Branimir Sakač). Kakšna se vam zdi vloga glasbe v tem filmu? Kakšno vzdušje ustvarja?

Film lahko vidimo tudi kot nekakšno gledališko predstavo, ki je narisana. Vse dogajanje je osredotočeno na enem prostoru, kjer se izmenjujejo stroj, stvarjenje človeka in njegovo razvijanje, rast ... Kakšen je torej »oder«, kjer nastopa človek, stroj, ki ga hrani, oz. če vprašamo drugače: kam je človek v filmu postavljen, v kakšno okolje?

Zakaj je avtor izbral naslov filma **(Mali in veliki) Manevri**? Kaj vam pomeni naslov?

Katere risanke, ki so jih ustvarili v Zagreb filmu, poznate? Za pomoč povprašajte svoje starše. Pobrskajte po internetu, kakšna je zgodovina Zagreb filma?

Si predstavljate, kako nastane risani animirani film? Najdite na internetu informacije o nastajanju risanega filma pri kreativni hiši Walt Disney iz ZDA. Kako se ta proces razlikuje od nastajanja avtorskih filmov, kakršen je **Manevri**?

### **Vsiljivec**

Koni Steinbacher, 1982, risani film, barvni, 5 min





**režija, glavni animator** Koni Steinbacher  
**scenarij** Marjan Tomšič  
**scenografija** Janez Matešič  
**direktorica fotografije** Veka Kokalj  
**glavni risar** Janez Matešič, Koni Steinbacher  
**montaža** Darinka Peršin Andromako  
**produkcija** Viba film

Človek X se ukvarja z gradnjo. Kmalu se pojavi neki Y, ki mu želi pomagati. Gradbenik odkloni pomoč, toda Y vztraja. Skrivoma mu pomaga in pri tem ruši gradnjo, dokler ne pokoplje tudi samega stvarnika. Po opravljenem poslu gre naprej ...

**Koni Steinbacher** (1940, Zgornje Prebukovje)

Kot likovni pedagog je delal na osnovi šoli v Izoli (od 1964) in v likovno vzgojo začel vnašati osnove filmske teorije in animacije. Njegovi učenci so posneli okoli sto nekajminutnih igranih in animiranih filmov ter v takratni SFRJ opozorili nase. Leta 1970 je začel v tandemu z Janezom Marinškom snemati kratke filme. Leto pozneje, 1971, sta posnela prvi slovenski animirani videospot za pesem **Figov list** skupine Faraoni. Za opus animiranih filmov sta leta 1977 prejela nagrado Prešernovega sklada. V letih 1976–1986 je samostojno realiziral več filmov, v tandemu z Marinškom pa je v letih 1987–1989 nastala še animirana nadaljevanka **Kače**. Med letoma 1993 in 1997 je samostojno realiziral pet epizod animirano-igrane nadaljevanke **Briši-piši** (Cansel- pencil) za mladinski program TV Slovenija. Po letu 1999 realiziral vrsto filmov in za svoje delo prejel več kot petnajst pomembnih priznanj in nagrad. V letu 2010 je prejel tudi najvišje slovensko priznanje na področju filma – Badjurovo nagrado za življenjsko delo.

**teme za pogovor in nadaljnje delo**

Še en film 'angažirane narave'. Če ga primerjamo s prejšnjim – **Manevri** Branka Ranitovića –, v čem je bistvena razlika? Glede česa sta si podobna?

Film kritizira tudi medčloveške odnose – kako se to v filmu izraža?

Katere likovne tehnike je avtor uporabil v tem filmu? Kaj lahko povemo o prostoru tega animiranega filma?

Ali sta lahko gradnja in trud na eni strani in podiranje nekoga na drugi strani prispodoba ali metafora česa? Na kaj se torej zgodba nanaša?

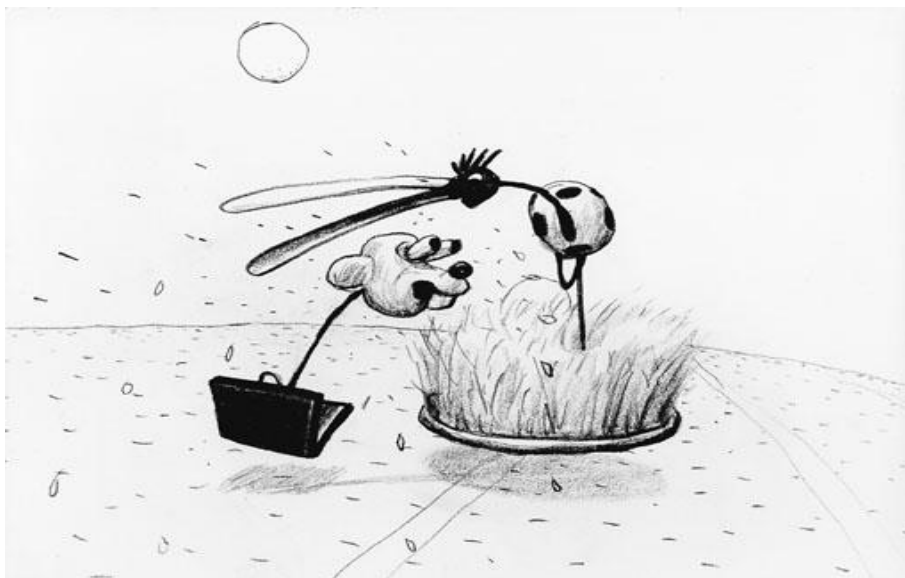
Glasba ima tukaj drugačno naravo, a vseeno veliko sporoči. Primerjajte jo z glasbo

**Manevrov.**

**Manevri** in **Vsiljivec** sta različna risana filma. Po čem se razlikujeta npr. od kratkih (sicer računalniško narejenih) animiranih filmov produkcijske hiše Pixar?

**Poljubi mehka me radirka**

Zvonko Čoh, 1984, risani film, črno-beli, 5 min



**režija, scenarij, scenografija, glavni risar, glavni animator** Zvonko Čoh

**direktor fotografije** Bojan Jurc

**montaža** Janez Bricelj

**produkcija** Viba film

Razna bitja, mešanice strojev, rastlin in predmetov, tekmujejo v teku in na koncu nastopijo v glasbeno-artistični točki.

Gre za likovno preigravanje na polju animiranega filma, kjer je črta kot osnovni likovni element prepeljana v prav tako dinamično zgodbo o uporabi same filmske govornice.

**Zvonko Čoh** (1956, Celje)

Zaključil je Akademijo za likovno umetnost v Ljubljani (smer slikarstvo). Pri filmskih animiranih podvigih največ sodeluje z Milanom Eričem, s katerim sta leta 1998 ustvarila prvi slovenski celovečerni (risani) animirani film **Socializacija bika?**. Sodeluje tudi z več slovenskimi založbami, založniki in revijami. Sprva je začel ilustrirati za mladinsko periodiko, tudi za revijo Mladina. Za Založbo Mladinska knjiga je doslej izdelal opremo ali ilustracije za okoli 50 knjig, redno pa že vrsto let sodeluje tudi z revijama MKZ Cicido in Ciciban. Kljub nekaj risanim filmom je zvest predvsem mladinski ilustraciji. Je dobitnik Levstikove nagrade (1998 in 1999) in najvišje nagrade na področju ilustracije pri nas, nagrade Hinka Smrekarja (2003) za ilustriranje Vandotovega *Kekca*.

**teme za pogovor in nadaljnje delo**

Risani film je ustvarjen na prvi pogled preprosto, saj avtor uporablja svinčnik kot svoje izrazno orodje. Kako to vpliva na končni videz filma?

Dinamika filma je ustvarjena prek točke, črte, lika in telesa. Kako je avtor še razvil dinamičnost filma?

Sama zgodba, bi lahko rekli, je povsem nebistvena, a če jo v skupku celotne dinamike vendarle povežemo, deluje 'nadrealno'. Kaj ta pojem pomeni in kako se to izraža? Ali nadrealnost znamo vključiti v filmsko kulturo in s katerimi avtorji bi jo lahko povezali? Priporočamo ogled prve slovenske celovečerne risanke **Socializacija bika?**, ki jo je soustvaril Zvonko Čoh. Bi lahko primerjali celovečerni in kratki Čohov film? V čem sta si podobna in v čem različna?

Čoh je tudi avtor ilustracij za številne knjige. Najdite naslove knjig, ki jih je ilustriral. Kakšne se vam zdijo njegove ilustracije? Kakšni so liki? Poskusite opisati, kaj jim je skupno.

### **Dušan**

Matej Lavrenčič, 2002, računalniška animacija, barvna, 7 min



**režija, scenarij, animacija** Matej Lavrenčič

Glavni junak Dušan sanja, da je superheroj, potem pa se prebudi in ugotovi, da je zamudil na delo. Klasična zgodba o superheroju in njegovih podvigih s poenostavljeno animacijo, stilizirano ter minimalistično grafiko. Prek zvoka lahko prepoznamo razne računalniške programe in igrice.

### **Matej Lavrenčič** (1980, Ljubljana)

Akademski slikar, ki se ukvarja s stripom, ilustracijo in animacijo. Večino svojih stripov je objavil v reviji Stripburger, v zbirki Republika strip (Forum Ljubljana) pa je leta 2005 izšel njegov stripovski album *Male črne skrbi*. Za svoj prvi animirani film **Dušan** (2002) je na drugem Bienalu slovenske animacije v Izoli prejel priznanje za najboljši debitantski film. Na milanskem filmskem festivalu leta 2007 sta s soustvarjalcem Romanom Ražmanom za animacijo **Patty, kratki film v perverzih** prejela nagrado za najboljši animirani film.

### **teme za pogovor in nadaljnje delo**

Računalniški animirani filmi so povsem drugačni od risanih. Primerjajte katerega od prvih treh filmov s tem.

Računalniško animacijo uporabljajo za posebne efekte v igranih filmih, kjer tropsko neurje, tornado ali požar lahko zamenja umetna slika tropskega neurja, tornada ali požara. Kako razumeš računalniško animacijo – kot dodatni učinek pri (igranem) filmu ali kot samostojno in zaključeno umetniško celoto?

Film **Dušan** vzbuja spomin na stare računalniške igrice. Primerjajte jih z današnjimi, v katerih je animacija precej bolj dodelana in podrobna. Kaj vam na splošno največ pomeni pri računalniški igrici: da je ta zabavna, napeta, težka ali vizualno zanimiva? Katere igrice imajo danes najbolj izpopolnjeno vizualno plat?

Raziščite zgodovino razvoja računalnika in računalniških iger.

### **Perkmandelj**

Dušan Kastelic, 2003, računalniški animirani film, barvni, 3 min



**režija, scenarij, animacija** Dušan Kastelic  
**glasba** Orleki  
**produkcija** Bugbrain

Nekoč so imeli rudarji delo, zdaj, ko so rudnike zaprli, so izgubili naporno službo. Z njimi je delo izgubil tudi rudarski škrat. V tej težki situaciji se vede kot številni brezposelni rudarji – ne ve, kaj bi sam s seboj, pije velike količine piva in ves čas gleda TV.

**Perkmandelj** je videospot za istoimensko pesem slovenske polka-punk glasbene skupine Orleki, ki prihaja iz istega kraja kakor Kastelic.

### **Dušan Kastelic** (1964, Trbovlje)

Je ilustrator in risar stripov, največ je objavljajal v Mladini. Za to delo je med drugim prejel Grumovo priznanje ter nagrado zlata ptica. Trenutno se posveča ustvarjanju računalniških iger in animiranih filmov. Za film **Animatorjeva avtobiografija** je na Festivalu slovenskega animiranega filma v Izoli 2004 prejel nagrado za najboljši scenarij in vizualno podobo. Njegovo zadnje delo, tenkočutna računalniška animacija istoimenske

pesmi Iztoka Mlakarja, **Čikorja an' kafe**, je prejelo veliko mednarodnih nagrad. Dela tudi kot svobodni grafični oblikovalec.

### **teme za pogovor in nadaljnje delo**

Kakor **Dušan** je tudi ta **Perkmandelj** računalniški animirani film. V čem se razlikujeta? Kastelic je eden prvih, ki so se pri nas lotili računalniške tehnike animiranega filma. Po eni strani gre podobno kot pri Čohovi **Poljubi mehka me radirka** za preigravanje zmogljivosti, spretnosti v izbrani tehniki. Razlike so vsekakor očitne. V čem pa se filma še razlikujeta, če primerjate njune ciljno skupino in namen?

Glasbena skupina Orleki je precej prepoznavna po svojem polka-punk stilu glasbe. Kaj meniš, je delo videospotov na način animiranega filma prihodnost animiranega filma? Kaj tebi pomeni 'avtorski film'?

Danes je veliko videospotov narejenih na računalniški način. Poznate kakega? Kakšni videospoti so vam ljubši, računalniško animirani ali igrani?

Primerjajte tri vrste animiranega filma: risani, stop-motion in računalniški animirani film. Kakšne so razlike in kaj ključnega jim je skupno?

### **Ljubezen je bolezen**

Špela Čadež, 2007, lutkovni animirani film, barvni, 8 min



**režija, scenografija, direktor fotografije** Špela Čadež

**scenarij** Špela Čadež, Christina Zimmermann

**animator** Špela Čadež, Matej Lavrenčič, Oliver Throm

**kostumografija** Juliane Maier

**montaža** Eli Cortinas Hidalgo

**oblikovalec zvoka** Johanna Herr

**produkcija** Academy of Media Arts Cologne

On ima »počeno srce«, njej pa je nekdo »zmešal glavo« ... Zato gresta k zdravniku, kjer se srečata. Ju bo kaj ozdravilo? Zgodba o srčnih bolečinah, ki jih povzroča ljubezen, in o rešitvi zanje.

**Špela Čadež** (1977, Ljubljana)

Špela Čadež je študirala na Akademiji za likovno umetnost v Ljubljani, na oddelku vizualnih komunikacij. Po diplomi je nadaljevala s študijem na Akademiji medijskih umetnosti v Kölnu, kjer se je usmerila v animirani film. V času študija je posnela filma **Zasukanec** (2004) in **Ljubezen je bolezen** (2007), ki je tudi njeno diplomsko delo. Za oba je prejela že veliko mednarodnih nagrad. Danes razstavlja lutke in scenografijo z zaključenih animiranih filmov in ustvarja na novem animiranem projektu.

**teme za pogovor in nadaljnje delo**

Lutkovni animirani film od vseh vrst animiranega filma najbolj temelji na delu z različnimi predmeti in materiali. Če pri risanem animiranem filmu uporabljamo različna risalna oz. slikarska orodja (svinčnik, pero, čopič) in barve, katere vse materiale lahko uporabimo za stop-motion animirani film? Pobrskajte po spletu. Več o stop-motion animiranem filmu lahko preberete tudi v *Zborniku Slon 2009* ali v pedagoškem gradivu ob filmu **Panika na vasi**.

Vsi smo kdaj »bolehal« zaradi ljubezni. Kakšna se vam zdi prispodoba, ki jo je Čadeževa uporabila v tem filmu za srčne težave?

Lutkovne filme lahko gledamo skorajda kot igrane filme, saj so nam liki-lutke lahko nadvse podobni. Kakšne se vam zdijo lutke? Opišite jih, iz česa so narejene?

Kaj veste o samem nastajanju stop-motion animiranega filma? Si lahko predstavljate, kako je Čadeževa ustvarjala film **Ljubezen je bolezen**?

Špela Čadež prisega na ustvarjanje v majhnih produkcijah, kjer v procesu nastajanja ni veliko ljudi, niti niso v ospredju interesi občinstva in kapitala, temveč avtorska ideja in težnja k njeni realizaciji. Kaj mislite o tem vi?

Dušan Kastelic je ustvaril film **Čikorja an' kafe** v računalniški tehniki. Primerjate ga s filmom **Ljubezen je bolezen** Špele Čadež. Kateri film deluje bolj prepričljivo v svoji tehniki? Kako je z občutjem materialov in prostora v obeh filmih?

## **Dvorišče**

Nejc Saje, 2007, lutkovni animirani film, barvni , 24 min



**režija, direktor fotografije, animator** Nejc Saje

**scenarij** Miha Knific, Nejc Saje

**glavni animator** Luka Rus

**montaža** Blaž Čadež

**oblikovalec zvoka** Sašo Kalan

**produkcija** Strup produkcija

Aco in Aki živita v bloku, pred katerim je igrišče za košarko. Vsak dan mečeta na koš, no, predvsem Aki, saj Aco pogosto zgreši prav vse, kar je možno. Tako žoga pristaja na vrtu mrkega soseda Lazarja, ki nekega dne žogo zapleni. Za rešitev žoge bo potreben načrt in pomagati bodo morali prav vsi otroci iz soseske.

Nejc Saje je k sodelovanju pritegnil znana imena, kot so Klemen Klemen, Magnifico, Neca Falk, Radko Polič – Rac, Hana W. Slak, Ana Dolinar idr.

**Nejc Saje** (1976, Ljubljana)

Obiskoval je Srednjo šolo za oblikovanje in fotografijo v Ljubljani (smer: fotografija) in jo leta 1997 tudi uspešno končal. Naslednje leto je skupaj z mladimi soustvarjalci ustanovil multimedialno umetniško skupino Strup, v okviru katere se vse od takrat eksperimentalno in profesionalno ukvarja s fotografijo, animacijo, filmom, videom, gledališčem ter vsemi križanci prej naštetega. Glavno področje njegove umetniške ustvarjalnosti je vseskozi fotografija, zlasti portretna in filmska, v zadnjem času pa je dejaven tudi kot video ustvarjalec, animator in direktor fotografije pri projektih najrazličnejšega profila (videospoti, dokumentarni filmi, kratki igrani film, animirani filmi, gledališke predstave).

### **teme za pogovor in nadaljnje delo**

Film je bil narejen, da bi bil blizu mladim. V čem vse se vidi ta 'mladinski' značaj?  
So vam všeč lutke in na splošno film? Ocenite zgodbo, videz lutk, filmskega okolja, glasbo itn.

Nejc Saje je pri tem animiranem filmu lutkam dal glas, besede, medtem ko Čadeževa tega v svojih filmih ne dela. Kaj pomeni govor v mediju animacije na splošno? Ali lahko lutka vse izrazi neverbalno?

Če je **Dvorišče** film, ki se je uspešno dotaknil sosedske in mladinske kulture in bi bil zato lahko všeč najstnikom in mladini, za katero ciljno skupino bi bil animirani film **Ljubezen je bolezen**?

Nejc Saje je k sodelovanju v animiranem filmu pritegnil znana imena, kot so Klemen Klemen, Magnifico, Neca Falk, Radko Polič – Rac, Hana W. Slak, Ana Dolinar idr. Ali jih poznate? Se spomnite, kateremu liku so posodili glas?

Marsikdo še vedno meni, da je animirani film primeren predvsem za otroke. Kaj menite o tem vi?

-----  
Po ogledu filmov priporočamo tudi **pogovor z avtorji**: Špelo Čadež, Dušanom Kastelicem, Nejcem Sajetom, Matejem Lavrenčičem. Pogovori z ustvarjalci so močno in živo doživetje, ki učencem in dijakom omogoča, da neposredno, iz prve roke, spoznajo proces nastajanja filmov in poglobijo vpogled v filmsko umetnost, motivirajo pa jih tudi za lastno ustvarjalnost.

Z učenci in dijaki lahko poskusite narediti tudi **risani ali stop-motion animirani film**. Krajše ali daljše, produkcijske, delavnice risane in stop-motion animiranega filma izvaja tudi **Društvo za oživljenje zgodbe 2 koluta**. Več o delavnicah in podatke za stike lahko najdete na spletni strani Slona, vzgojno-izobraževalnega oddelka društva, [www.slon.animateka.si](http://www.slon.animateka.si).