



Magične živali

Program kratkih animiranih filmov za otroke

4+

Kazalo

Mišja hiša	3
Vsebina	3
Izhodišča za pogovor	3
Ideje za dodatne dejavnosti	4
O avtorju	4
O tehniki animiranja	5
Spacapufi: Žiže	6
Vsebina	6
Izhodišča za pogovor	6
Ideje za dodatne dejavnosti	7
O avtorju	7
O tehniki animiranja	8
Pikapolonica hoče odrasti	9
Vsebina	9
Izhodišča za pogovor	9
Ideje za dodatne dejavnosti	10
O avtorju	10
O tehniki animiranja	10

Pedagoško gradivo je namenjeno strokovnim delavcem vzgojno-izobraževalnih zavodov in staršem. Veseli bomo vaših odzivov in poročil o uporabi gradiva ter fotografij, zapisov in posnetkov o otroških odzivih in ustvarjalnosti. Pošljete jih lahko na solski@kinodvor.org.

Kolofon | **Magične živali** • Gradivo za učitelje in starše • *Besedila*: Sara Šabec, *dodatna gradiva, uporabljena pri pripravi*: pedagoško gradivo Slonov tekmovalni program 1, pedagoško gradivo Spacapufi, gradiva posameznih filmov • *Uredila*: Barbara Kelbl • *Jezikovni pregled*: Mojca Hudolin • *Slikovno gradivo*: avtorji filmov, arhiv Kinodvora in arhiv Društva slovenskega animiranega filma • *Izdal v elektronski obliki*: Javni zavod Kinodvor, 2022, *zanj*: Metka Dariš.



Mišja hiša

Timon Leder, Slovenija, 2022, 8'30", brez dialogov
 produkcija: Invida, soproducenti Zavod DAGIBA, Jaka produkcija

Vsebina Dve miški iščeta hrano v stari planinski koči. Plašni sta in previdni, saj se okoli smuka črna mačka. V veliki leseni sobi odkrijeta velik kolut sira, ki je ravno padel s police. Večja in močnejša miš si hitro pribori pot do notranjosti sira. Glodanje slastnega sira jo vso prevzame in iz njega si kmalu zgradi zlato palačo. Z vsakim grižljajem postaja obilnejša. Medtem suhljata miška zunaj strada. Toda sir je zdaj že tako obglodan, da se naenkrat sesede vase in več ne skriva miške. Mačka izkoristi priložnost in plane na zdaj debelo in počasno miš. Ker ta ne more pobegniti skozi ozko špranjo na steni, zbere pogum in se zoperstavi mački. Prav ta pogum pa miškama ponovno odpre pot k dobremu prijateljstvu.

Izhodišča za pogovor

Prijateljstvo

V življenju vsi potrebujemo prijatelje, saj lahko z njimi delimo pomembne in vsakdanje stvari, si pomagamo, se podpiramo in skupaj doživljamo svet. Spomnite se prvega prizora v filmu, ko miški zavohata sir – kakšen odnos sta imeli? Sta bili prijateljici? Po čem to sklepate?

Požrešnost

Kaj se je zgodilo, ko je miška pristala v notranjosti koluta? Spomnite se prizora in ga opišite. Kaj vse je počela? Se je njen odnos do druge miške spremenil? Menite, da je resnično potrebovala toliko hrane? Kako je to vplivalo na drugo miško? Kaj pomeni beseda »požrešnost«? Smo vsi kdaj požrešni?

Mačka

Ko v prostor pride mačka, se odnos med miškama spremeni. V času, ko se borita za preživetje, znova postaneta zaveznici in prijateljici. Zakaj ravno takrat? Pomislite na trenutek, ko ste bili vi sami pred kako preizkušnjo ali vas

je bilo strah. Ste takrat potegnili skupaj s prijatelji ali sošolci in si pomagali? Zakaj?

Pogum

Kdaj v filmu večji mišek prvič pokaže svoj pogum? Kaj naredi, ko mačka ujame suhljato miško? Ne pokaže le poguma, ampak se tudi odreče koščku sira, da bi pomagal prijateljici. Suhljata miška lahko zbeži skozi špranjo, debela miška pa ne. Mislite, da bi se opogumila in zoperstavila mački, če ne bi bila prisiljena v to? Se je tudi vam že kdaj zgodilo, da ste morali pokazati pogum, čeprav vas je bilo hip pred tem strah?

Vsi za enega, eden za vse

Gotovo ste že večkrat slišali stavek: »Vsi za enega, eden za vse.« Kaj si predstavljate, ko to slišite? Se je tudi vam kdaj zgodilo kaj podobnega? Opišite, kdaj in kako.

Kaj so vrednote? Opišemo jih lahko kot nekaj, čemur priznavamo veliko vrednost, pomen, nekaj, čemur dajemo prednost. Naše vrednote vplivajo na naša dejanja. Katere vrednote se skrivajo za stavkom Vsi za enega, eden za vse? Bi lahko govorili o solidarnosti? Enakosti? Spomnite se naših mišk. Pomislite na njune vrednote. So se skozi film spreminjale?

Ideje za dodatne dejavnosti

Jaz in drugi

Ste bili tudi vi kdaj v dilemi, ali bi poskrbeli samo zase ali pomagali drugemu? Vzemite list papirja in zapišite zgodbe. Po tem se dogovorite za klepet še s starimi starši. Naj vam kako osebno zgodbo povedo še oni. Preberite vse te različne zgodbe v razredu. Pogovorite se o različnih situacijah, v katerih so se zgodile. Se vaše zgodbe razlikujejo od zgodb vaših starih staršev? Ali obdobje, v katerem živimo, vpliva na to, s čim se soočamo?

Vrednote

Usedite se v krog. Na sredo položite velik list. Pogovorite se o vrednotah. Katere so za vas pomembne? Zapišite jih. Za katere bi želeli, da so prisotne v vašem sobivanju v razredu? Za vsako vrednoto poiščite »zagovornika«. Zagovornik naj bo vse leto zadolžen, da skrbi za to vrednoto. Ko se mu zdi, da je ogrožena ali bo prekršena, naj na to opozori in pomaga pri iskanju rešitve.

Delavnica Pokukajmo v mišjo hišo

Vas zanima, kako nastanejo risanke? Animator Timon Leder vas lahko obišče na šoli ali v bližnjem kinu ter predstavi, kako so oživele njegove miške od prvih skic do končnih podob. Pokazal bo, kako enostavne risbice na papirju pretvoriti v gibajoče se animirane junake, kako jih pobarvati, uglasbiti in postaviti v akvarelna ozadja barvite gorske sirarne. Najbolj pogumni pa boste lahko tudi čisto sami poskusili, kaj pomeni biti pravi filmski animator. [Več o delavnici.](#)

O avtorju

Timon Leder, slovenski avtor, ki že od otroštva svoj čas in energijo posveča animaciji. Po končanem študiju na Akademiji za likovno umetnost in oblikovanje v Ljubljani se je izobraževal v Franciji (ESAG Penninghen, Pariz, in la Poudriere, šola za režiserje animiranega filma, Valence). Do danes je ustvaril že devet avtorskih študentskih animiranih filmov ter kot ilustrator in animator sodeloval pri številnih projektih.

Z otroki si lahko ogledamo tudi avtorjev prejšnji film: kratki animirani film **Podlasica** (2016). V čem sta si filma podobna in v čem različna?

**O tehniki animiranja**

Film je ustvarjen v tehniki risane animacije. Pri njej je za vsak najmanjši premik treba narisati novo sličico: za vsako sekundo filma je to praviloma 24 sličic (oziroma 12 različnih sličic, saj vsako enkrat ponovijo). Ustvarjalec je risbe risal na roko, vendar pa že v računalniškem okolju. Pri likovni zasnovi je sodeloval z ilustratorko Tanjo Komadino. Ustvarila sta zanimiv vizualni slog, v katerem je poudarjena črna risba, ki uokvirja lik, ter intenzivne akvarelne barve in tuši, ki like in ozadje zapolnjujejo. Posebnost akvarela je, da se barvne nianse in osvetlitev iz sličice v sličico rahlo spreminjajo, tako da slika deluje zelo živo.

;DSAF**Kinodvor.**
Mestni kino.



Spacapufi: Žiže

Jaka Ivanc, Slovenija, 2021, 11'09", brez dialogov
 produkcija: Strup produkcija, soproducenti: NuFrame, URGH!, RTV Slovenija, Sonolab

Vsebina V čarobno pisani goščavi se domišljajska bitja spacapufi nažirajo s slastnimi žižami. Z vsako žižo med njimi naraščata tudi veselje in razigranost. Vse dokler nekega dne z grozo ne ugotovijo, da so vsa drevesa obrali do konca. Odpravijo se iskat nove sadeže. Pot jih vodi skozi temačni gozd, v katerem srečajo strašljivega Pajka, s katerim se spoprijateljijo. Pajek jim pomaga do bujnega žižjega vrta. Njegov lastnik je stari Puf, ki pa ima žiže ograjene in ni navdušen nad spacapufi. Sprva se jezi zaradi njihove požrešnosti, a se kmalu omehča in jih pouči o največjih skrivnostih žižereje. Pri vrtnarjenju je zelo v pomoč Pajek, ki s svojimi številnimi nogami v zemljo dela luknje. S skupnimi močmi in znanjem jim uspe, da zasadijo nova drevesa in ohranijo žiže.

Izhodišča za pogovor

Spacapufi

Opišite spacapufe. Kakšni so videti? Kaj počnejo? So vam bili všeč? Kako se počutijo, kadar zaužijejo žiže, in kako, ko jih zmanjka? Zakaj se odpravijo v temačen gozd in koga tam srečajo? Opišite njihovo srečanje s Pajkom. Zakaj mislite, da so se ustrašili pajka? Kam jih pajek odpelje?

Stari Puf

Pomislite na osebo v filmu, ki je nasprotje nasmejanih in vase prepričanih spacapufov. Kako se imenuje? Kje jo srečajo? Kaj počne? Puf se je od pokvarjenega sveta osamil v gozdu, kjer goji žiže. Družbo mu dela le pes. Zakaj Puf čuti zamero do spacapufov?

Drevesa z žižami

Kakšen odnos do narave imajo spacapufi na začetku filma? Kaj pa do žiž in dreves? Jim je mar zanje? V katerem trenutku se to spremeni? Kaj se zgodi

v trenutku, ko mislijo, da žiž ni več? Jih je strah – česa? Kdo v filmu pa ima spoštljiv odnos do narave?

Ko spacapufi do konca objejo drevo, se to sesede. Dreves je vse manj in spacapufi se bojijo, da bodo ostali brez hrane. Šele Puf jim zaupa skrivnost, kako jih saditi. Nihče namreč več ne sadi novih dreves. Zemlja je trda in težko je skopati luknjo.

Sodelovanje

Kaj vse se spacapufi naučijo od Pufa? Kdo jim še pomaga pri delu na vrtu? Kakšen odnos ima Puf do Pajka in zakaj se to spremeni? So na koncu filma imeli nova drevesa? Kaj jim je še uspelo? Ali menite, da bi brez skupne moči in znanja uspeli?

Spoštovanje in ohranjanje narave

Ali se tudi nam dogaja kaj podobnega kot spacapufom? Letos je bilo poletje še posebno vroče in veliko zelenjave, žit in sadja smo izgubili. Ali ima kdo od vas doma vrt? Katera je vaša najljubša hrana? Kaj pa najljubša zelenjava ali sadež? Ali se vam zdi pomembno, da sami vzgajamo zelenjavo? Pomislite, kaj lahko še sami naredimo, da ohranjamo naravo in planet ter skrbimo za našo prehrano.

Ideje za dodatne dejavnosti

Spacapufščina

Imejte uro spacapufščine. Se spomnite, kako so se spacapufi med seboj sporazumevali? Katere jezike prepoznate v njihovi spacapufščini? Pozabavajte se z jezikom in si izmislite nove besede. Naredite slovensko-spacapufski slovar osnovnih izrazov. Znete v spacapufščini tudi zapeti? Ob tem se lahko igrate igro s ploskanjem, ki so se jo igrali otroci nekoč in ob tem peli nerazumljive besede. *Andl d lejbi andl d si bum bum bum...* Tako nekako je šla ena od teh pesmic. Morda se je kdo od vzgojiteljev ali vzgojiteljic še spomni. Poznate še kake take izmišljene jezike, na primer *papajščino*?

Zeliščni vrt

Preizkusite se v samooskrbi in v šoli ustvarite lasten zeliščni vrt. Gredico obdajte z opeko, nato na dno razporedite seno, nadenj zemljo in potem spet seno. Semena lahko posadite vsa naenkrat ali pa jih sadite zaporedno, postopoma. Lahko poskusite vrt narediti tudi v razredu. Z enako tehniko, le da gredico naredite v kartonasti škatli, ki jo v notranjosti oblečete z vrečko za smeti.

O avtorju

Jaka Ivanc (1975) je diplomiral iz gledališke in radijske režije na Akademiji za gledališče, radio, film in televizijo v Ljubljani. Največ dela kot režiser v gledališčih, kjer veliko pozornosti posveča režiji lutkovnih predstav ter predstav za otroke in mladino. Ukvarja se tudi z video produkcijo, dramaturgijo, scenografijo, podvodnim snemanjem in režijo dogodkov. **Spacapufi** so njegov prvi film.



O tehniki animiranja Animirani film je nastal z mešanjem stop animacije in 3D računalniške animacije. To pomeni, da je bila večina ozadij postavljena v studiu, vsi liki, predmeti in nekaj dodatnih ozadij pa so bili narisani in zmodelirani v računalniškem 3D prostoru, nato pa animirani s posebnimi računalniškimi programi. Prvi korak je bil, da so ustvarjalci določili, kako bodo videti liki in kakšno bo ozadje. V naslednji fazi so začeli v studiu postavljati različna prizorišča, na katerih se film dogaja. Oblikovali so scenografijo in vanjo postavili majhne lutke, spacapufe in njihove prijatelje. Te lutke so nato služile kot model za oblikovanje likov v računalniškem okolju. Sledila je 3D računalniška animacija, s katero so film končali.



Pikapolonica hoče odrasti

Miha Knific, Slovenija, 2012, 12', v slovenščini
 produkcija: Shakemoon, soproducent: Start Film produkcija

Vsebina Pristrčna zgodba o mali pikapolonici, ki se odloči odrasti, in o njenem iskanju odgovora na vprašanje, kako naj to sploh stori. Mala pikapolonica zapusti varno zavetje domačega travnika in se odpravi v neznano, kjer sreča množico žuželk, ki ji vsaka po svoje razlagajo svet. Že na začetku svoje poti opazi pisano družino koloradskih hroščev, ki živijo v veri, da morajo pojesti čim več krompirja, drugače jih bodo čuvaji za kazen poškrpili s strupi. Nato utrujena zatava na drevesni list v gozdu, a jo prežene majhen, tečen klopič, ki ga je zamenjala za dojenčka. Pot ji prekriža tudi veseli, obilni majski hrošč, ki jo podučí, da je niso prestrašili vesoljci, temveč kresničke. Te z lučkami skrbijo, da se cvetlice ponoči zaprejo. Pikapolonica skozi srečanja z žuželkami odkriva zapleteni in njej nerazumljivi svet odraslih, vse dokler ji kotaleči se kamen, za katerim se pravzaprav skriva govnač, ne razkrije skrivnosti o sreči.

Izhodišča za pogovor

Pot v neznano terja pogum

Raziskovanje nečesa novega zna biti naporno in terja veliko poguma, a je lahko tudi izjemno razburljiva in zanimiva pustolovščina. Pikapolonica zna že skoraj vse črke, preštovati zna tudi regratove cvetove, le regratove lučke ji povzročajo težave. A vse, kar si želi, je, da bi lahko odrasla. Kaj vse je za to naredila? Kako se je počutila, ko je poletela čez živo mejo, za katero naj bi bil konec sveta? Bi jo opisali kot pogumno? Spomnite se trenutkov v filmu, ko ji je bilo težko. Se spomnite kdaj? Je obupala ali nadaljevala pot? Kaj jo je gnalo naprej? Ali se vam zdi radovednost pomembna? Zakaj? Ali je pikapolonica vedela, kaj jo čaka v prihodnosti? Kako se počutimo, ko se podamo v neznano? Je tudi odraščanje pot v neznano?

Ko mi gre na otročje, sem najbolj srečen

V zadnjem prizoru filma pikapolonica – misleč, da se pogovarja s kamnom – od govnača izve skrivnost o sreči. »*Ko mi gre na otročje, sem najbolj srečen,*«

reče. Kaj vam pomeni ta stavek? Kako bi ga razložili? Kaj pomeni, da ti gre na otročje? Ali je to povezano s tem, da je govnač odrasel? V katerih trenutkih ste srečni vi? Kaj pa vaši starši? Kaj pomeni, da moramo srečo sami ustvariti? Pikapolonica svojo pustolovščino zaključi, ko izve skrivnost o sreči. Zakaj se je odločila, da se vrne nazaj domov?

Spoznajmo različne živalske vrste

Pikapolonica na svoji poti spozna različne živali, ki živijo svoje vsakdanje življenje. Poskusite se spomniti, katere vse je spoznala. Že skoraj prepričana, da je srečala odrasle pikapolonice, razočarano ugotovi, da to niso pikapolonice. Katere živali so bile v resnici? Kaj so počeli koloradski hrošči? Kje v naravi jih najdemo? Zakaj jih kmetje ne marajo? S čim pikapolonici grozi klop? Kakšen odnos imamo do klopov ljudje? Je majski hrošč drugačen od koloradskega? Sta si v čem podobna? Neko jutro pikapolonica opazi kotaleči se kamen. Nekaj časa hodi vzporedno z njim, nato se opogumi, postavi predenj in ga ogovori. Katera žival se je skrivala za kamnom? Opišite govnače, kje jih srečamo, kaj počnejo in kako živijo.

Ideje za dodatne dejavnosti

Odraščanje

Pogovorite se o odraščanju. Vsak naj si vzame nekaj minut in na list papirja zapiše misli o odraščanju. Kaj mu pomeni odraščanje? Si želi odrasti ali bi raje ostal otrok? Zakaj? Kaj pomeni biti srečen? Si lahko srečen samo kot otrok, kot je dejal kamen? Ali so tudi odrasli srečni? Ali pojem sreče različni ljudje razumemo drugače?

Posnamete lahko tudi film o odraščanju. Zabeležite s kamero vaša razmišljanja. Dokumentarni filmi nam dajejo občutek, da naša življenja lahko ubežijo času. Ko je film narejen, ga pokažite svojim staršem. Film pa shranite in ga ponovno pogledajte čez nekaj let. Ali so se v tem času vaši pogledi kaj spremenili?

Žuželke

Odpravite se na sprehod na bližnji travnik ali v gozd. Poiščite čim več različnih žuželk. Vsaka skupinica naj si izbere eno vrsto žuželk in jo dobro opazuje. Kaj vse ste opazili? Vaše novo vedenje o žuželkah lahko dopolnite še s knjigami o žuželkah, ki jih najdete v knjižnici.

O avtorju

Miha Knific je po izobrazbi kipar. Po zaključenem študiju na likovni akademiji v Ljubljani je študij nadaljeval in zaključil na univerzi Kungliga Konsthögskolan (Royal Institute of Art) v Stockholmu na Švedskem. Film **Noč** (Let me sleep) je njegov prvi režiserski prvenec, ki je nastal leta 2007. Režiral pa je tudi številne kratke in animirane filme. V svojih filmih raziskuje skrajna stanja, kjer ga zanima predvsem svoboda, ki jo ta eksistenčna stanja ustvarijo. Stanja, ki posameznika spremenijo, njegov odnos do sveta ter svet sam po sebi.

O tehniki animiranja

Film je nastal s tehniko stop animacije. Ta pokaže nežive predmete v gibanju. Pikapolonica in vse živali, ki jih srečujemo, so lutke, ki so jih ustvarjalci naredili iz posebne lahko gnetljive, a trdne mase. Nato so v studiu zgradili tudi vsa prizorišča, kjer se zgodba dogaja. Predmete so nato za vsak posnetek posebej premaknili v želeni položaj in jih fotografirali. Ob neprekinjenem predvajanju zaporedja fotografij se nato ustvari iluzija gibanja.