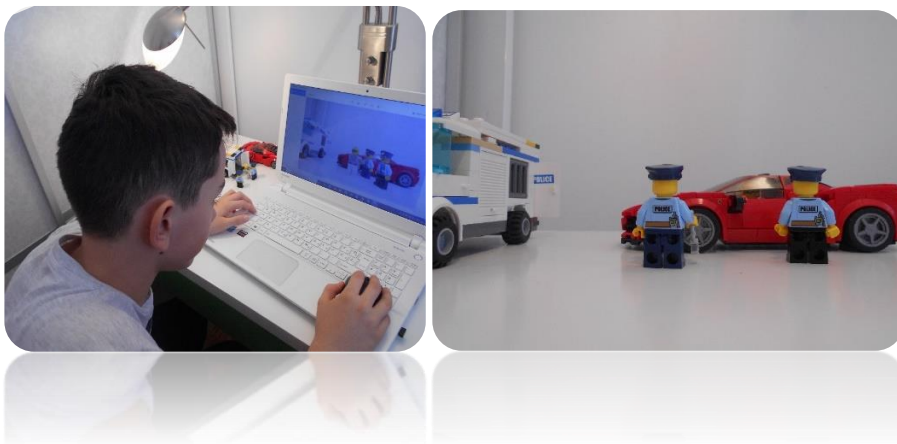


OŠ Prule  
Prule 13  
1000 Ljubljana

## RAZISKOVALNA NALOGA

# BREZMEJNA DOMIŠLJIJA ALI SVET ANIMIRANEGA FILMA

## SOCIOLOGIJA



Avtor: Filip Demšar, 7. b

Mentorica: Tea Trušnovec

Marec, 2021

***"Vse naše sanje se lahko uresničijo,  
če le imamo pogum,  
da jih udejanjimo."***

**(Walt Disney)**

## Kazalo vsebine

<b>1. UVOD</b> .....	6
<b>2. TEORETIČNI DEL</b> .....	7
2.1. ANIMIRANI FILM .....	7
2.2. RISANKA.....	7
2.3 ANIMACIJA .....	8
2.4. ZGODOVINA ANIMIRANEGA FILMA.....	9
2.5 ANIMIRANI FILM V SLOVENIJI .....	10
2.6 POSTOPEK IZDELAVE ANIMACIJE .....	12
2.7 MIKI MUSTER .....	12
2.8 WALT DISNEY – PIONIR CELOVEČERNIH ANIMIRANIH FILMOV.....	14
2.9 TEHNIKE ANIMIRANEGA FILMA.....	16
2.9.1. Stop animacija.....	16
2.9.2 Tehnika kolažiranja ali izrezanka.....	16
2.10 Lutkovni animirani film .....	17
2.10.1 Pikslacija, .....	17
2.10.2 Plastelin-animacija.....	17
2.10.3 Sekvenčno snemanje .....	17
2.10.4 Risana animacija .....	17
2.10.5 Računalniška 2D in 3D animacija.....	17
2.11 KAKO NASTANE ANIMIRANI FILM? .....	18
Za izdelavo animiranega filma moramo imeti:.....	18
2.12 PONUDBA OTROŠKIH PROGRAMOV NA SLOVENSKEM TRGU.....	19
2.13 SEZNAM OTROŠKIH IN MLADINSKIH ODDAJ.....	19
2.14 NICKELODEON.....	21
2.15 MEDIJSKA VZGOJA .....	21
<b>3. RAZISKOVALNI DEL</b> .....	24
3.1 Formulacija hipotez in metod dela.....	24
3.2 Anketni vprašalnik.....	25
3.2.1 Rezultati ankete – analiza anketnega vprašalnika za 7. razred OŠ Prule, Ljubljana .....	28
3.3 INTERVJU S KOLJO SAKSIDA.....	39
3.4 USTVARJANJE LASTNEGA ANIMIRANEGA FILMA.....	42
<b>4. ZAKLJUČEK</b> .....	45
<b>5. ZAHVALA</b> .....	47
<b>6. VIRI IN LITERATURA</b> .....	48

## Kazalo fotografij:

Slika 1: Charle-Emile Reynad.....	7
Slika 2: Prakinoskop.....	8
Slika 3: Walt Disney.....	8
Slika 4: Prvi nastop Miki Miške v Steamboat Willie.....	8
Slika 5: Camera obscura.....	9
Slika 6: Laterna magica.....	10
Slika 7: Socializacija bika.....	11
Slika 8: Medved Bojan.....	11
Slika 9: Miki Muster.....	13
Slika 10: Eden od Mistrovih animiranih filmov (Puščica).....	14
Slika 11: Walt Disney.....	15
Slika 12: Disneyland.....	15
Slika 12: Animacija silhuet.....	16
Slika 14: Gromka hiša.....	19
Slika 15: Bacek Jon.....	20
Slika 16: Nickelodeon.....	20
Slika 17: Priprava ene od različic ankete.....	25
Slika 18: Kader iz mojega animiranega filma.....	43
Slika 19: Še en kader.....	43
Slika 20: Med snemanjem.....	44
Slika 21: Ogled fotografij.....	44
Slika 22: Pisanje zaključnih misli, priprava na predstavitev (Vir: lastni.).....	46

## Kazalo grafikonov:

Grafikon 1: Porazdelitev spolov.....	28
Grafikon 2: Starost.....	29
Grafikon 3: Kaj je animirani film?.....	30
Grafikon 4: Kaj je risanka?.....	31
Grafikon 5: Animirani film.....	32
Grafikon 6: Tehnika kolažiranja.....	33
Grafikon 7: Računalniška animacija.....	34
Grafikon 8: Koliko časa si namenil/a gledanju animiranih filmov?.....	35
Grafikon 9: Poznavanje animiranih filmov.....	36
Grafikon 11: Najljubši animirani film.....	37
Grafikon 12: Zakaj ti je ostal v spominu?.....	38

## 1. UVOD

Sem Filip Demšar, učenec sedmega razreda Osnovne šole Prule. Ko smo se med poukom slovenščine pogovarjali o animiranih filmih, sem nenadoma pomislil, da pravzaprav skoraj nič ne vem o nastanku animiranega filma, njegovi zgodovini... Nato pa so se mi začela porajati nova vprašanja, kako nastane animirani film, koliko različnih animiranih je predvajanih na televiziji, koliko otroških programov sploh lahko spremljamo v Sloveniji, katere risanke učenci najraje gledajo ... Po pouku tistega dne sem odšel v šolsko knjižnico, ki je zelo dobro založena, vendar nisem našel veliko primerne literature in to me je spodbudilo k raziskovanju. Doma sem nato pobrskal po spletu in našel podatke o tem kaj je animirani film, o njegovi zgodovini ...

Ko sem brskal po spletu, sem naletel na odličen priročnik *Animirajmo*, v katerem piše o tehnikah animiranega filma, njegovi zgodovini... Od tam sem črpal različne informacije, ugotovitve, podatke... Priročnik mi je pomagal tudi pri razumevanju različnih pojmov.

Zanimala me je tudi zgodovina animiranega filma, zato sem se poglobil v razvoj animiranega filma skozi zgodovino. Zanimalo me je, kdaj se je animacija sploh pojavila, kaj pomeni, ali obstaja dan animiranega filma ...

Velik poudarek pri raziskovanju pa je bil na pridobivanju znanja o animiranemu filmu, saj sem na podlagi ankete ugotovil, da veliko učencev ne loči med pojmom animirani film in risanka.

Animirani film je film, v katerem predmeti, ki so v resničnem življenju negibni, oživijo. Ko se v pogovoru omeni animirani film, večina ljudi pomisli na risanke. To nam pove, da je to področje še precej slabo poznano. Večina animiranih filmov, ki se predvajajo na televiziji, je namenjenih otrokom, saj je vsebina prilagojena otrokom in je zato odraslim nezanimiva. Seveda obstajajo animirani filmi tudi za odrasle z zahtevnejšo vsebino.

V okviru raziskovalne naloge sem izvedel in se naučil marsikaj. Sedaj vem, kaj je animirani film in kaj risanka ter kakšna je razlika med tema dvema pojmomoma. Poleg tega sedaj vem, da obstaja več različnih animacijskih tehnik.

V okviru raziskovalne naloge sem izvedel tudi intervju s priznanim animatorjem Koljo Saksida. V zanimivem intervjuju mi je povedal veliko stvari, ki jih še nisem vedel. Povedal je o snemanju serije Koyaa in o tem, na kakšnih projektih dela sedaj. Dejal je še, da je prav Koyaa projekt, na katerega je najbolj ponosen.

**Ključne besede:** animirani film, risanka, medijska vzgoja, anketa, izdelava animiranega filma

## 2. TEORETIČNI DEL

### 2.1. ANIMIRANI FILM

Ko omenimo animirani film, ljudje rečejo: „Ah, risanke. Prestar sem zanje.“ Vendar je ta predstava pogosto napačna in zmotna. Animirani film je film, v katerem predmeti, ki so v resničnem življenju negibni, oživijo. V nadaljevanju bodo predstavljene nekatere tehnike, na podlagi katerih nastanejo različne vrste animiranih filmov.

### 2.2. RISANKA

Risanka je le ena od najbolj razširjenih tehnik animiranega filma.

Risanka ni enako kot animirani film. Risanka je namreč tehnika animiranega filma. Pri tej tehniki se nariše eno po eno slikico posebej in na vsaki slikici se lik za milimeter premakne. Te slikice se nato premika hitro in oči se prevrta, tako da je videti kot posnetek. Risanka je torej ena od tehnik animiranega filma in ne sopomenka pojma animirani film.

Kot zanimivost lahko navedem, da je izraz risanka vpeljala RTV Slovenija z oddajo, v kateri predvajajo animirane filme. Še ena zanimivost pa je, zakaj praznujemo dan animiranega filma 28. 10. Prav na ta dan leta 1892 je Charle-Emile Reynaud prvič predstavil javnosti napravo, ki je do takrat še niso poznali – prakinoskop. Animirani film, ki ga je predvajal, je bil sestavljen iz 500 sličic in sličice je Charle premikal z ročko. (Povzeto po Goetz idr., 2016)



Slika 1: Charle-Emile Reynaud (Vir: [\)](https://www.google.com/search?q=charles-%C3%A9mile+reynaud&tbm=isch&source=iu&ictx=1&fir=NqP3gGR1CTytaM%252C8cqzIqW49_oRHM%252C%252Fm%252F0224tq&vet=1&usg=AI4_-kTFrUbiomkVxYeBrUujdx2NmL0T2A&sa=X&ved=2ahUKEwixuKPAvYXvAhXNwosKHwLHDUIQ_B16BAgmeEAE&cshid=1614271388688099#imgrc=NqP3gGR1CTytaM.)



Slika 2: Prakinoskop (Vir:

[https://www.google.com/search?q=prakinoskop&sa=X&bih=657&biw=1366&hl=en&tbm=isch&source=iu&ictx=1&fir=y\\_fQkR--6XXsrM%252CoU7A11CVk2GjLM%252C\\_&vet=1&usg=A14\\_-kS15kYBeFsij4DwwmxJ4tyfvVtxww&ved=2ahUKEwjHubL9vIXvAhXJllsKHcJjBUUQ9QF6BAgCEAE#imgrc=y\\_fQkR--6XXsrM.](https://www.google.com/search?q=prakinoskop&sa=X&bih=657&biw=1366&hl=en&tbm=isch&source=iu&ictx=1&fir=y_fQkR--6XXsrM%252CoU7A11CVk2GjLM%252C_&vet=1&usg=A14_-kS15kYBeFsij4DwwmxJ4tyfvVtxww&ved=2ahUKEwjHubL9vIXvAhXJllsKHcJjBUUQ9QF6BAgCEAE#imgrc=y_fQkR--6XXsrM.))

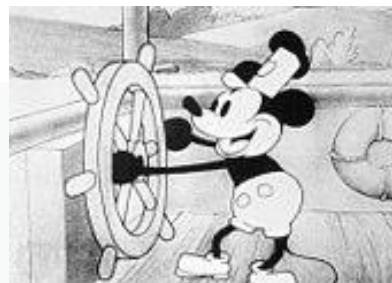
## 2.3 ANIMACIJA

Animacija pomeni oživljati, dajati dušo. Anima po latinsko pomeni duša, zato animacija pomeni oživljati dušo. Pri tem gre za skupek treh področij, ki se prepletajo vsebinsko, vizualno in zvokovno ter nakazujejo pogled režiserja na svet. Postopek izdelave animacije je čisto drugačen od filma, kljub temu da je treba pri obeh obdelovati, montirati in predvajati. Beseda animacija je nadpomenka animiranega filma in obsega čisto vse vrste likov. Kot izraz pa se animacijo uporablja predvsem pri reklamah, računalniški animaciji in animaciji v sodobni likovni umetnosti. (Repše, Peštaj, 2012).

Najbolj znan animator 20. stoletja je Walt Disney.



Slika 3: Walt Disney, maj 1946 (Vir: [https://en.wikipedia.org/wiki/Walt\\_Disney.](https://en.wikipedia.org/wiki/Walt_Disney.))



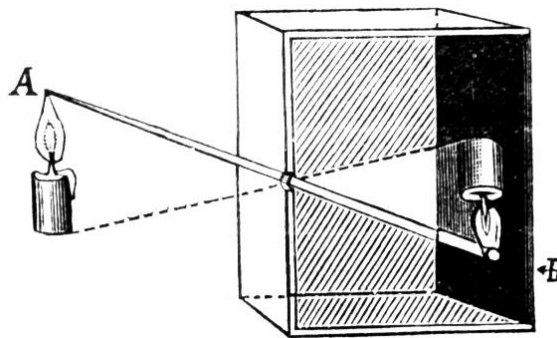
Slika 4: Prvi nastop [Mickeyja Mousea](#) v [Steamboat Willie](#) (1928)  
(Vir: [https://en.wikipedia.org/wiki/Walt\\_Disney.](https://en.wikipedia.org/wiki/Walt_Disney.))



## 2.4. ZGODOVINA ANIMIRANEGA FILMA

Zgodovina animiranega filma sega v čas starih Grkov. Okrog leta 60 pr. n. št. so stari Grki uprizarjali senčne igre. Zelo znan grški filozof Platon je napisal, da so Grki uprizarjali nekakšen ples senc, ki jih je metal ogenj. Mnogi zgodovinarji imajo to za začetek zgodovine animiranega filma. V srednjem veku so v Aziji animirane filme predvajali tako, da so skozi zaslon, ki je bil prosojen, uprizorili njihove pripovedi z lutkami, ki so bile narejene iz usnja. (Novak, 2016)

Battista della Porta je leta 1558 sestavil napravo, ki jo je sicer prvi sestavil že Leonardo da Vinci, *camero obscuro*, kar po slovensko pomeni mračna komora. Te mračne komore so bile na začetku take, da niso prepuščale svetlobe, kasneje pa so se razvile. Nizozemcu Christiaan Huygensu je leta 1659 uspelo nekaj, kar se je do takrat zdelo nemogoče. Mračno komoro je izboljšal tako, da so podobe, predvajane z njo, postale jasne. Naslednjih 250 let so znanstveniki poskušali, da bi podobe, ki so bile v *cameri obscuri*, lahko natisnili za vedno. To so poskušali doseči tako, da so se poigrali s kemikalijami, ki so bile občutljive na svetlobo.



Slika 5: Camera obscura (Vir:

[https://www.google.com/search?q=camera+obscura&sxsrf=ALeKk025RIUKMQunQaaLd5M0dBequwgkLQ:1614092599291&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ved=2ahUKEwiXnY\\_Ao4DvAhW0losKHQkqBt8Q\\_AUoAXoECBcQAw&biw=1517&bih=730#imgsrc=-MLoDGd6PyJJIM.](https://www.google.com/search?q=camera+obscura&sxsrf=ALeKk025RIUKMQunQaaLd5M0dBequwgkLQ:1614092599291&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ved=2ahUKEwiXnY_Ao4DvAhW0losKHQkqBt8Q_AUoAXoECBcQAw&biw=1517&bih=730#imgsrc=-MLoDGd6PyJJIM.))

Najbolj priljubljena svetlobna predstava v srednjem veku je bila laterna magica ali po naše čarobna svetilka. Izumil jo je že zgoraj omenjeni znanstvenik iz Nizozemske Christiaan Huygens. Laterna magica je bila v zgodovini animiranega filma zelo pomembna, ker je predhodnica filmske kamere in projektorja. Začetki laterne magice segajo v 8. stoletje, ko so kitajski znanstveniki ugotovili, da se svetloba, ki pride čez luknjico, obrne na glavo na steni. Najslavnejši uporabnik laterne magice je bil Etienne Gaspard Robert. Njegovo predstavo Phantasmagorio štejemo za eno prvih grozljivk.



Slika 6: Prakinoskop (Vir:

[https://www.google.com/search?q=prakinoskop&sa=X&bih=657&biw=1366&hl=en&tbm=isch&source=iu&ictx=1&fir=y\\_fQkR--6XXsrM%252CoU7A11CVk2GjLM%252C\\_&vet=1&usg=AI4\\_-kS15kYBeFsj4DwwmxJ4tyfvVtxww&ved=2ahUKEwjHubL9vIXvAhXJllsKHcJjBUUQ9QF6BAgCEAE#imgrc=y\\_fQkR--6XXsrM.](https://www.google.com/search?q=prakinoskop&sa=X&bih=657&biw=1366&hl=en&tbm=isch&source=iu&ictx=1&fir=y_fQkR--6XXsrM%252CoU7A11CVk2GjLM%252C_&vet=1&usg=AI4_-kS15kYBeFsj4DwwmxJ4tyfvVtxww&ved=2ahUKEwjHubL9vIXvAhXJllsKHcJjBUUQ9QF6BAgCEAE#imgrc=y_fQkR--6XXsrM.))

Nato so leta 1892 izumili prakinoskop, ki je bil predhodnik projektorja. Ta se je počasi razvil v projektor. Kmalu so začeli predvajati neme animirane filme, Walt Disney pa je postavil še en mejnik v razvoju animiranih filmov: dodal jim je zvok. (Povzeto po Novak, 2016)

## 2.5 ANIMIRANI FILM V SLOVENIJI

Slovensko zgodovino animiranega filma je leta 1952 začel pisati Saša Dobrila (8. 7. 1922–10. 6. 1997), ko je po pravljici bratov Grimm naredil animirani film Sedem na en mah. Dobrila je do leta 1960 posnel kar 13 lutkovnih animiranih filmov. Ta podatek je za mnoge ljudi presenetljiv, saj mislijo, da je slovenska zakladnica animiranih filmov s tistega časa zelo majhna. Kolja Saksida, eden izmed vidnih predstavnikov animiranega filma na Slovenskem, je v oddaji Časovna kapsula (2014) glede slovenskih animiranih filmov izpostavil celovečerni animirani film Socializacija bika, ki je edini celovečerni animirani film pri nas. Posnet je bil leta 1998 v režiji Milana Eriča in Zvonka Čoha. Dolg je uro in 18 minut. Saksida je izpostavil več animatorjev iz Slovenije, ki so bili vidni v zadnjih 20. letih. To so: Grega Mastnak, Dušan Kastelica in Špela Čadež. Seveda pa je tudi Kolja pomembno vplival na razvoj slovenskega animiranega filma. (Povzeto po oddaji Časovna kapsula: Animiran film, 2014)



Slika 7: Socializacija bika (Vir:

[https://www.google.com/search?q=socializacija+bika&tbm=isch&ved=2ahUKEwjY3MbGvYXvAhUO0-AKHTD5DmEQ2-cCegQIABAA&oq=socializacija+&gs\\_lcp=CgNpbWcQARgAMgQIABAEKgYIABAFEB4yBggAEAUQHjIECAAQGDIIECAAQGDIECAAQGDIECAAQGDIECAAQGDIECAAQGDIGCAAQChAYOgiIADoECAAQQ1C89QFYwqcCYMixAmgBcAB4AIABjgGIAAdoNkgEEMC4xNZgBAKABAaoBC2d3cy13aXotaW1nwAEB&scient=img&ei=ntM3YNiVMI6mgwew8rulBg#imgcr=jDQOK4CkZJNnKM](https://www.google.com/search?q=socializacija+bika&tbm=isch&ved=2ahUKEwjY3MbGvYXvAhUO0-AKHTD5DmEQ2-cCegQIABAA&oq=socializacija+&gs_lcp=CgNpbWcQARgAMgQIABAEKgYIABAFEB4yBggAEAUQHjIECAAQGDIIECAAQGDIECAAQGDIECAAQGDIECAAQGDIECAAQGDIGCAAQChAYOgiIADoECAAQQ1C89QFYwqcCYMixAmgBcAB4AIABjgGIAAdoNkgEEMC4xNZgBAKABAaoBC2d3cy13aXotaW1nwAEB&scient=img&ei=ntM3YNiVMI6mgwew8rulBg#imgcr=jDQOK4CkZJNnKM))

Tudi Špela Čadež je leta 2014 v oddaji Časovna kapsula izpostavi animirani celovečerni film Socializacija bika in pravi, da ji je animirani film v vzor. Pravi, da je ponosna, da sta Čoh in Erič naredila celovečerni animirani film, kljub temu, da sprva ni bilo mišljeno, da bo sploh kje predvajan.

Vendar ti animatorji še zdaleč niso edini. Znani so še Miki Muster, Marjan Manček, Črt Kodlar in Dušan Polh. Saksida pravi, da danes ni več tako odmevnega animiranega filma, kot je bil Bojan. Bojan je bil slovenski animirani film, ki je nastajal od leta 1985 do 1999. Glavna ustvarjalca sta bila Branko Ranitovč in Pavao Štalter.



Slika 8: Medved Bojan (Vir:

[https://www.google.com/search?q=medved+bojan&tbm=isch&ved=2ahUKEwicnJnavYXvAhULyBQKHGdwoQ2-cCegQIABAA&oq=medved+b&gs\\_lcp=CgNpbWcQARgDMgIIADICCAAYAggAMgIIADICCAAYAggAMgIIADICCAAYAggAMgIIAD](https://www.google.com/search?q=medved+bojan&tbm=isch&ved=2ahUKEwicnJnavYXvAhULyBQKHGdwoQ2-cCegQIABAA&oq=medved+b&gs_lcp=CgNpbWcQARgDMgIIADICCAAYAggAMgIIADICCAAYAggAMgIIADICCAAYAggAMgIIAD)

[oECAAAQQ1DUtgZYxNUGYNTtBmgAcAB4AIAB4gGIAbclkgEFMC42LjKYAQCGAQGqAQtd3Mtd2I6LWltZ8ABAQ&sclient=img&ei=x9M3YNycPluQU-iNvVA#imgrc=Y7br9mq8wlsM.](https://www.flickr.com/photos/animiranefilm/13244444442/)

Špela Čadež pravi, da je najtežje pri animiranem filmu vztrajati pri izdelavi in vložiti toliko časa v njegov nastanek. Pravi, da se ji zdi da je najtežje gnati izdelavo naprej. Kolja Saksida pa pravi, da je najtežje pripraviti predprodukcijo oziroma pripraviti vse za izdelavo animiranega filma. Pravi, da ne smeš reševati težav na snemanju, ampak moraš biti nanje že vnaprej pripravljen. Kolja Saksida pove, da moraš najprej videti, če ti je ideja všeč, katere materiale potrebuješ ... in potem lahko začneš slikati in ustvarjati. Špela Čadež je mnenja, da se splača ustvarjati in vztrajati pri animiranem filmu, če je ta animirani film potem predvajan na festivalih. (Povzeto po oddaji Časovna kapsula: Animiran film, 2014)

## 2.6 POSTOPEK IZDELAVE ANIMACIJE

Osnova za animacijo je zgodba. Vedeti moramo, kaj želimo narediti. Tako kot pri filmu ali videoposnetku moramo imeti zgodbo, razčlenjeno v manjše dele, sekvence, dinamično kadrirane, ki v zaporedju jasno prinašajo našo misel. Prostor risanke je prostor naše domišljije. Zato se v risankah lahko dogajajo najbolj neverjetne stvari (roke rastejo, telesa razpadajo..). V risanki lahko animiramo pravzaprav vse, kar je okoli nas, zato je nabor materialov in izraznih sredstev izjemno velik. (Kocijan idr., 2015)

Peštaj (2015) meni, čeprav je največkrat poudarek na vsebini, zgodbi animiranih filmov, je pomembno, da usmerimo pozornost otrok tudi na filmski jezik, filmska izrazna sredstva. Filmski jezik predstavljajo vsa orodja, ki jih ustvarjalci uporabijo, da nam pripovedujejo zgodbo. Kakšna je slika: močna, barvita, nežna, svetlih barv, morda celo črno-bela? Se ustavlja na podrobnostih ali je bolj površna, od daleč? Pa ritem, teče hitro ali počasi? Kakšen je zvok: je v filmu samo glasba in če je, kakšna je ta glasba, kako nam pripoveduje zgodbo, kako pomaga ilustrirati počutje junakov? Morda pa je govor: je samo pripoved ali so dialogi? Kako je način govora oblikoval junake, kako so govorili veliki in kako majhni? Kakšno tehniko animacije so izbrali umetniki? In zakaj so se odločili zanjo? Kako je vplivala na zgodbo? Kaj vse je tudi sicer mogoče v animiranem filmu, kaj vse lahko animiramo? Katera tehnika nam je bila najbolj všeč in zakaj prav ta? (Peštaj, 2015)

## 2.7 MIKI MUSTER

Miki Muster je znan avtor stripov in slikanic. Medtem ko je bil že znan kot avtor stripov, je začel delati tudi kot animator. Takrat so bile v Sloveniji razmere na področju animiranega filma res neurejene in tako je Muster naredil samo tri animirane filme. To so bili: Puščica (1958), Kurir Nejček (1961) in Zimska zgodba (1962).



Slika 9: Miki Muster: Dobitnik Prešernove nagrade za življenjske dosežke, Cankarjev dom, 7. februar 2015 (Vir: <https://www.muster.si/en/miki-muster/>.)

Takrat ko je Miki Muster začel risati kot ilustrator, je bil na področju animiranega filma znan le Walt Disney. Pojasnil je, da ko si je nekega dne sam ogledal risani animirani film, se je vse spremenilo. Dejal je: „Mislim, da je bilo to leta 1938, ko še nisem imel niti 13 let. V Ljubljani so igrali animirani celovečerni film Sneguljčica in sedem palčkov. Bil sem zastrupljen. Lahko sem sanjal le o tem, kako lahko ustvarjam tudi animirane filme. Vsak list papirja, vse obrobe šolskih zvezkov so bili narisani s palčki.“

Takrat je začel delati tako kot Disney in kmalu je njegov slog povsem posnemal. Vendar ni želel posnemati Disneyja. Povedal je: „Čarobnost Disneyjevih likov je v tem, da niso ljudje. Predmete in živali bi počlovečil in jim dal privlačno obliko. Zato so bolj priljubljene kot realistične človeške figure, kljub temu da so risane. Živalim je dal človeško osebnost, za vsako osebo bi našel žival, ki predstavlja njegov značaj. Človek se lažje identificira z živaljo. To vemo že iz otroških let.“ (Povzeto po spletni strani Miki Muster)



Slika 10: Eden od Mustrovih animiranih filmov (Puščica) (Vir: <https://www.muster.si/en/miki-muster/>.)

## 2.8 WALT DISNEY – PIONIR CELOVEČERNIH ANIMIRANIH FILMOV

Disney se je rodil 5. 12. 1901 v Chicagu v ZDA. Disney je že v mladih letih začel risati. Ko je hodil v osnovno šolo, je rad obiskoval različne risarske delavnice in krožke. Ko je imel 18 let, se je zaposlil kot ilustrator. Ko je imel okoli dvajset let, se je z bratom Royem Disneyjem preselil v Kalifornijo in tam sta ustanovila studio bratov Disney. Kmalu je začel delati za Charlesa Mitzua in skupaj s prijateljem Ubom Iwerksom je naredil risani animirani film Oswald, srečni zajec. Animirani film je uspel in Walt ter Iwerks sta pričakovala večjo plačo. A namesto da bi dobila večjo plačo, so ju odpustili z besedami: „Če vama kaj ni všeč, pojdita!“ In sta šla. Leta 1928 je v sodelovanju z Iwerksom Disney ustvaril lik, ki so ga kmalu poznali po vsem svetu, Mickey Mouse ali po slovensko Miki Miška. Po mnenju zaposlenih v Disneyju je bil Walt tisti, ki je Mikiju dal dušo, Iwerks pa tisti, ki ga je ustvaril. Kmalu so našli distributerje, vendar sta bila brata Disney mnenja, da ne dobita dovolj denarja za risanke. Distributerji so bili mnenja, da jima že tako preveč plačujejo in so se umaknili. Hkrati so Uba Iwerksa "ukradli" distributerji in so ga najeli za lastne namene. Bili so mnenja, da Walt brez Uba ne bo mogel delati, vendar so se krepko ušteli. Leta 1933 je Disney produciral kratki animirani film Trije prašički in ta mu je prinesel oskarja.

Nato pa je sledil uspeh Disneyjevih animiranih filmih in izdelava prvega celovečernega animiranega filma v zgodovini. Sneguljčico in sedem palčkov so začeli izdelovati leta 1934 in jo ustvarjali štiri leta. Čisto vsi strokovnjaki, animatorji in gledalci so bili prepričani, da bo to konec Disneyjevega podjetja. Vendar je Disney trmasto vztrajal in trud se mu je poplačal. Za izdelavo tega animiranega filma so porabili kar 3 milijone USD, zaslužil pa je 6,5 milijona USD in s tem je animirani film Sneguljčica in sedem palčkov postal animirani film z največjim zaslužkom do takrat. Tudi za Sneguljčico je prejel enega velikega oskarja in 7 malih; za vsakega palčka enega.



Slika 11: Walt Disney (Vir:

Kmalu za tem je sledila druga svetovna vojna in takrat je Disney doživel manjši zaton. Marca 1952 je prejel dovoljenje za gradnjo tematskega parka. Park je bil dokončan leta 1955. Leta 1966 je Disney umrl zaradi raka na pljučih.

Skupno je posnel 81 celovečernih animiranih filmov, več kot 40 različnih animiranih serij in več kot 1000 kratkih animiranih filmov. Disney je pionir celovečernih animiranih filmov in ko je ustvaril Sneguljčico, je začel na novo pisati zgodovino animiranega filma na svetu. Je eden najuspešnejših in najplodnejših animatorjev vseh časov. Za svoje animirane filme je bil skupno 59-krat nominiran za oskarja, prejel ga je 22-krat. Bil je tudi trikrat nominiran za nagrado zlati globus, vendar ni osvojil nobene. Na pločniku slavnih je dobil dve zvezdi; eno za animirane filme in drugo za televizijsko delo. Miki Miška je svojo zvezdo dobil leta 1978. Skupno ima več kot 100 nagrad za svoje animirane filme, njegov muzej je prejel prek 950 priznanj. Disneyjeva zapuščina bo večna in prav tako Walt. (povzeto po Wikipediji)



Slika 12: Disneyland (Vir:

## 2.9 TEHNIKE ANIMIRANEGA FILMA

Najbolj razširjena animacijska tehnika v Evropi je risana animacija oziroma risanka. Veliko ljudi misli, da so vsi animirani filmi risanke in da gre za sopomenki. To je napačno, saj je risanka samo ena od tehnik animiranega filma, in sicer taka, ki je narisana. Poznamo veliko vrst animiranih filmov:

### 2.9.1. Stop animacija

Pri stop-animaciji se premika predmete in se vsak premik fotografira. Najbolj znana avtorja, ki v Sloveniji ustvarjata v stop animaciji, sta Špela Čadež in Kolja Saksida. Poznamo več vrst stop animacije:

#### 1. Animacija predmetov:

pri tej vrsti stop animacije gre za to, da ustvarjalec oživi nežive predmete npr. posoda, kocke, uporabni predmeti... Predeti, ki se jih običajno uporablja niso gnetljivi.

#### 2. Animacija silhuet ali senc:

je animacijska tehnika, pri kateri like, ki so običajno izrezani iz kartona, papirja, lepenke ali drugih materialov, osvetlimo s smeri nasproti kamere.



Slika 13: Animacija silhuet (Vir:

### 2.9.2 Tehnika kolažiranja ali izrezanka

To je tehnika, pri kateri lik izrežemo iz različnih materialov in ga nato oživimo s snemanjem sličico za sličico. Sklepi lika se lahko premikajo oziroma so gibljivi.



## 2.10 Lutkovni animirani film

Ta vrsta animiranega filma sloni na navideznem oživljanju lutk (npr. Koyaa) in podobnih 3D predmetov. Včasih je ta tehnika prevladovala v animiranih filmih za otroke, sedaj pa ni več veliko v uporabi, ker so tovrstne filmske tehnike nadomeščene z računalniško animacijo. Najbolj znan otroški animiran film, narejen v tej animaciji, je Pat in Mat. Poznamo več vrst lutkovnih animiranih filmov.

### 2.10.1 Pikslacija,

pri kateri se nastopajoči minimalno premakne in nato se premik fotografira. Na nekakšen način postane živa lutka. Pikslacijo se uporablja predvsem pri filmih, v katerih nastopajo ljudje in lutke, tako da ko pogledaš fotografije v hitrem predvajanju, je videti, kot bi bile tudi lutke žive.

### 2.10.2 Plastelin-animacija

je podobna stop-animaciji, le da imamo namesto lutk iz plastike lutke iz gnetljivih materialov. Tako se lik veliko lažje premika in spreminja svojo pozicijo.

### 2.10.3 Sekvenčno snemanje

je snemanje, pri katerem posnamemo en prizor na uro/dan. To snemanje je namenjeno snemanju stvari, ki se premikajo res počasi npr. oblakom. Lahko pa posnamemo tudi prizor na ulici. Bistvo tega snemanja je, da se predvaja veliko hitreje kot v naravi.

### 2.10.4 Risana animacija

je animacija, pri kateri se prizor riše slikico za slikico in nato narisane sličice hitro predvaja. Ta animacija je prva animacija v zgodovini in zato tudi prelomna. Veliko animiranih filmov še vedno predvajajo v tej animaciji. Začetnik celovečernih risanih animiranih filmov je Walt Disney.

### 2.10.5 Računalniška 2D in 3D animacija

Računalniška 2D animacija je podobna risani animaciji, le da jo rišejo na računalnik. Računalniška 3D animacija pa je podobna kot 2D, razlika je v tem, da lik animiramo na računalnik in pri tem računalniško delamo scenografijo oziroma ozadje. (Povzeto po Goetz, idr., 2016)

## 2.11 KAKO NASTANE ANIMIRANI FILM?

Za začetek se moramo spomniti, o čem bo animirani film govoril, kaj bo sporočal. Zamislimo si zgodbo, like, scenografijo itd. in si vse skupaj skiciramo. Ko nastane skica, napišemo scenarij.

### **Za izdelavo animiranega filma moramo imeti:**

- material, iz katerega bo animirani film nastal (npr. lutke, lego kocke, papir ...),
- fotoaparati, s katerimi posnamemo fotografije,
- mikrofoni, ki ga potrebujemo za snemanje zvoka,
- računalnik, na katerem fotografije obdelamo, animiranemu filmu dodamo zvok ... in
- luči, ki jih potrebujemo za to, da dobimo primerno svetlobo.

Sedaj pa vse pripravimo na snemanje.

- a) Postavimo scenografijo. Postavimo npr. drevesa, luči... kar pač imamo v scenografiji. Dodamo še kakšne majhne dodatke, saj prav ti izboljšajo animirani film.
- b) Postavimo luči oziroma uredimo primerno svetlobo. Svetloba mora biti ves čas snemanja enaka, zato je potrebno preizkusiti, če je svetloba v redu. Če ni, jo je potrebno popraviti, saj to med snemanjem ni mogoče.
- c) Postavimo fotoaparati. Fotoaparati postavimo na mesto, iz katerega se bo dobro videlo dogodek. Če je več različnih dogajalnih mest, posnamemo najprej tistega, v katerem se zgodba začne. Če se zgodba tam tudi konča, posnamemo tudi konec, saj bi s premikanjem fotoaparata pokvarili kader.
- d) Zdaj je vse pripravljeno na snemanje.
- e) Ko so fotografije posnete, jih naložimo na računalnik v program, v katerem se bodo sličice hitro premikale. Ko se slike naložijo, jih obdelamo. Dodamo kakšen učinek na primer strelo oziroma učinek glede na scenarij ali pa izbrišemo roke, če se jih vidi na fotografijah. Nato si ogledamo, kako je vse skupaj videti, če se hitro predvaja. Nato po želji dodamo zvok. Še enkrat preverimo in popravimo zadnje malenkosti. Zatem je animirani film ustvarjen. (Povzeto po Goetz, itd.; 2016)



Mila, Ernest in Celestinca, Bacek Jon, Govoreči Tom, Nejko, Lučka-Pitypang, Muk, Oblakov Kruhek in Slastni prigrizki. Med oddaje za starejše spadajo Male sive celice, Infodrom, Osvežilna fronta in Španski učitelj.



Slika 15: Bacek Jon (Eden najbolj gledanih animiranih filmov po svetu. Ta animirani film je narejen v stop-animaciji.) (Vir:

Na POP TV predvajajo risanke predvsem za otroke prvih 4. razredov osnovne šole. Te so: Robocar Poli, Robovlaki, Pj Maks – Pižamarji, Govoreči Tom in prijatelji, ki je predvajan tudi na Televiziji Slovenija. Med te risanke sodijo tudi Spin Fighters vrtavke, Florini zmajčki, Wissper šepetalka živalim, Maša in medved, Mala miška Mia, Moj mali poni, Ruby Mavrica, Viking Viki, Pirati iz soseščine, Maggie in Bianca in Luna Petunija ter film Alvin in veverički 3.

Na Minimaxu je program namenjen predvsem učencem prve triade in učencem 4. in 5. razreda. Risanke na Minimaxu so: Maša in medved, Govoreči Tom in prijatelji, Moj mali poni. Te risanke so predvajane tudi na POP TV. Kar se tiče ostalih risank, so tu predvajane tudi Sedem palčkov in jaz, Waffle, čudežni kuža, Mali šef – spet v akciji, Pettson in Findus, Svobodni Spirit, Lego prijateljice, Lego prijateljice: Dekleta na Misiji, Lassie in prijatelji, Doma: Pustolovščine s Tipom in Ohom, Berry Bess – Čebelji klan, Divja brata Kratt, Radovedni George, Barbie: Dogodivščine v sanjski hiši, H2O: Pustolovščine pod vodo in Lovci na trole: Soočenje z Angorjem.

Na OTO, ki ga ima v lasti POP TV, so na sporedu naslednje risanke: Zebra Zigbi, Mini Govoreči Tom in prijatelji, Maša in medved, Divja brata Kratt, Robojajčki, Wissper šepetalka živalim, Male opice Mončiči, Dojenčki in čarobne solzice, Moj mali poni, Tri mucke, Robovlaki, Luna Petunija, Mila in divje živali, Mala miška Mia, Miracoulus: Čarobni dragulji, Grozni Gašper, Govoreči Tom in prijatelji, Zak nevihta, Yu-Gi-Oh! Arc-V, Spin Fighters vrtavke in Power Rangers.

## 2.14 NICKELODEON

Nickelodeon je eden najbolj priljubljenih otroških programov za otroke. Program se je prvič pojavil že leta 1977, ko je predvajal oddajo Pinwheel. Leta 1979 je začel oddajati kot kabelski tv. Iz leta v leto je postajal bolj priljubljen. Od septembra 2018 je kanal na voljo približno 87,167 milijona gospodinjstvom v ZDA. Skozi svojo zgodovino je Nickelodeon razvijal programe in platformo ter dodajal nove programe. Sestrskih kanalov je bilo skozi 53-letno zgodovino res veliko, vendar so nekatere ukinili oziroma spremenili ime in jih posodobili.

Opisal bom dva televizijska kanala, ki sta dostopna v Sloveniji:

1. **Nicktoons**, ki predvaja izključno risanke za malo starejše, v jutranjih urah pa tudi risanke za najmlajše. Začel je oddajati leta 2002 kot Nicktoons TV, leta 2003 se je preimenoval v Nicktoons, leta 2005 v Nicktoons Network in leta 2009 v prvotno ime.

2. **Nick Jr.** je televizijski program za najmlajše otroke. Njegova ciljna publika so otroci od 2. do 7. leta. Predvaja izključno risanke za najmlajše. Predvajati se je začel leta 1988, ko je bil še istoimenski programski blok. Kot televizijska mreža je začel oddajati 28. septembra 2009.



Slika 16: Logotip Nickelodeona, enega najbolj znanih televizijskih programov na

Svetu (Vir: ([\)](https://www.google.com/search?q=nickelodeon&tbm=isch&ved=2ahUKEwjCgpGV6oLvAhUOD-wKHTIhCLoQ2-cCegQIABAA&oq=nickelodeon&gs_lcp=CgNpbWcQAzICCAAyAggAMgIIADICCAAyAggAMgIIADICCAyAggAMgIIADICCAA6BQgAELEDOggIABCxAXCDAVDO7RNYv4IUyLuFFGgAcAB4AIABqAOIAZkRkgEJMC42LjMuMS4xmAEAoAEBqgELZ3dzLXdp ei1pbWfAAQE&sclient=img&ei=v282YIKnII6esAeywqDQCw#imgrc=3k5zx2nXD5fKyM.)

## 2.15 MEDIJSKA VZGOJA

Leta 1986 je Miroslav Vrabec v svoji knjigi *Moj otrok in film* napisal: "*Starši imajo torej tele naloge, ki jih morajo uresničiti pri filmski vzgoji:*

- *otrokom morajo pomagati pri doseganju filmske kulture,*
- *z otroki morajo razčleniti, tj. obravnavati gledane filme,*
- *izbirati in svojim otrokom priporočati filme za ogled,*
- *skrbeti morajo o času in številu obiskov kina,*
- *vedeti morajo o družbi s katero otrok zahaja v kino,*
- *odvrčati morajo morebitni negativni vpliv filma in škodljiva filmska nagnjenja."*

To pomeni, da so že pred več kot petdesetimi leti vedeli, kaj je filmska vzgoja.

Medijska pismenost zajema možnost dostopa, analize, ocene in proizvodnje medijskih sporočil v najrazličnejših oblikah.

Medijska vzgoja torej vključuje: pisanje, branje, čečkanje, risanje, ocenjevanje ... medijskih vsebin.

Medijska pismenost zajema dve ravni: reflektivno in produktivno. Reflektivna spodbuja razmišljanje in kritičnost do medijskih vsebin. Produktivna pa nas uči brati in pisati medijski jezik, tako da sami ustvarjamo, fotografiramo, rišemo, izdelujemo plakate ... Medijska vzgoja torej spodbuja tudi etično komuniciranje, komuniciranje z drugimi.

Otroci v medijih navadno najdejo tudi svoje idole. To je dobro za njihov razvoj, saj se tako oblikuje njihova osebnost, ker želijo vedeti več o idolu in ga posnemati. Vendar starše skrbi, kakšne idole si mladi izberejo, saj ni nujno, da so ti idoli najbolj prijazni oziroma da so po srcu dobri.

**Nasilje v medijih** že dolgo časa vznemirja starše in pedagoge. Ni vseeno, kakšne slike si zapomnimo, ko jih vidimo, še posebej če je to pred spanjem. To ne velja samo za otroke temveč tudi za starše in odrasle. Če na primer otrok izhaja iz problematične družine, bo nek prizor z nasiljem nanj močnejše vplival kot na otroka, ki izhaja iz družine, kjer se vsi dobro počutijo, si zaupajo itd. in prizor tako nanj ne bo vplival. (Novak, 2013)

### **Pozitivni vplivi animiranih filmov na otroke**

Animirani filmi imajo lahko na otroke pozitiven in negativen vpliv. Živimo v svetu, v katerem je zelo pomembna medijska vzgoja. Mediji so v današnjem času postali neizogiben del vsakega dneva, zato je bilo treba poiskati pozitivne učinke na gledanje televizije. Eden od pozitivnih učinkov je, da z gledanjem širimo svoje znanje, sploh če imajo animirani filmi podnapise in so v angleščini. Ko izbiramo animirani film, je pomembno, da izberemo takega, ki je primeren otrokovi starosti. Animirani filmi so eden najboljših primerov vizualnega učenja, saj jih je kar nekaj poučnih. Gledanje otroke uči tudi razlikovati med resničnim in namišljenim življenjem. Animirani filmi otroke učijo tudi o zgodovini.

### **Negativni vplivi**

Kot negativni vpliv lahko nedvomno omenim poslabšanje vida in sluha. Če predolgo gledamo v ekran, se vid začne slabšati in postanemo lahko slabovidni. Podobno je s sluhom. Če damo glasbo preveč naglas in to počnemo redno, se bo bobnič začel uničevati. Poleg tega lahko postanemo zasvojeni z animiranimi filmi in to lahko vodi do zgoraj naštetih slabosti. Ena največjih slabosti je nedvomno zgledovanje po junakih iz animiranih filmov. Na prvi pogled s tem ni nič narobe, vendar vsi liki niso pozitivno naravnani. Tako bi se otrok lahko zgledoval po kakšnem superjunaku, ki pa rad pretepa svoje sovražnike in otrok ga bo začel posnemati. Potem se skrega z bratom

in namesto, da bi konflikt reševal z besedami, začne pretepati brata. Takšnih stvari se otroci potem težko odvadijo. Ko odrastejo, pozabijo, kakšen je bil njihov junak, in mislijo, da je jim bil v vzor. Tega junaka nato pokažejo svojim otrokom in krog se ponovi, kljub temu da to ni bil namen starša in ustvarjalcev animiranega filma. (Povše, 2017)

### 3. RAZISKOVALNI DEL

#### 3.1 Formulacija hipotez in metod dela

Z mentorico sva oblikovala naslov in predpostavila **hipoteze oz. trditve**.

METODE, s katerimi smo raziskovali, analizirali in razreševali načrtane hipoteze, so:

- Metoda dela s tekstom (literatura, internet).
- Metoda grafičnih del – anketni vprašalnik: analiza anketnega vprašalnika.
- Praktična izvedba vaj: izdelava lastnega animiranega filma.
- Statistična metoda (izdelava grafikonov).
- Intervju z gospodom Koljo Saksido.

#### Z raziskovalno nalogo sem želel ugotoviti:

##### 1. Hipoteza

Menim, da učenci poznajo pojem animirani film, vedo kaj je risanka, kako se jo izdelava in kaj je stop animacija.

##### 2. Hipoteza

Predvidevam, da učenci ne poznajo pojma tehnika kolažiranja, zato predvidevam, da mislijo, da to pomeni, da je risanka narejena iz kolaž papirja. Prav tako mislim, da ne poznajo pojma računalniška animacija.

##### 3. Hipoteza

Menim, da ko so bili učenci mlajši so gledanju televizije namenili več kot dve in manj kot tri. Po mojem mišljenju tako učenci poznajo Gasilca Sama, Barbie in mogoče Koyoo, nekateri pa Popaja.

##### 4. Hipoteza

Predvidevam, da bodo med učenci odgovori različni, saj je v novejšem času veliko več različnih risank kot v času otroštva njihovih staršev, ko jih je bilo le kakšnih dvajset. To ni primerljivo z današnjimi več kot 1000, ki jih lahko gledaš v Sloveniji. Animirane filme pa si bodo po mojem mnenju zapomnili v glavnem zaradi glavnega junaka in teme animiranega filma.



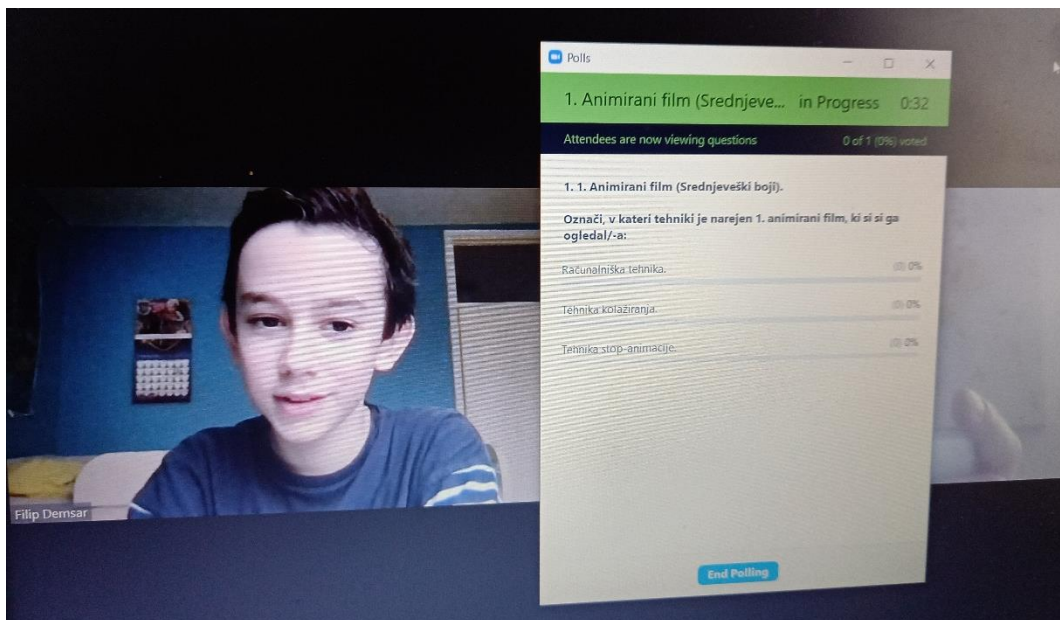
**Pri raziskovanju sem izhajal iz sledečih raziskovalnih vprašanj, problemov:**

- dobimo informacije, ali anketiranci poznajo razliko med vrstami risank.
- Ugotovimo, ali poznajo pojem animiran film.
- Ugotovimo, koliko časa dnevno učenci sedmega razreda namenijo/so namenili gledanju risank.
- Ugotovimo, katere risanke poznajo (izmed naštetih).
- Ugotovimo, katera je/je bila njihova najljubša risanka in zakaj jim je ostala v spominu (glasba, glavni junak, barve, zgodba, dogajanje ...).

### 3.2 Anketni vprašalnik

#### *Brezmejna domišljija ali svet animiranega filma*

V nadaljevanju je predstavljena anketa, ki je bila anonimna in so jo reševali učenci 7. razredov OŠ Prule. Po anketi so predstavljeni rezultati.



Slika 17: Priprava ene od različic ankete (Vir: lastni.)

### 1. Kaj je animiran film?

- a) Film, ki ga posname igralska ekipa na terenu (kot npr. Mamma mia, Hitri in Drzni...).
- b) Dolga risanka, ki je sestavljena iz velikega števila slik.
- c) Film, ki je narejen slikica, po slikica oz. film pri katerem se premika delček za delčkom in se vsak premik fotografira.
- d) Navadna kratka risanka.

### 2. Kaj je risanka?

- a) Oddaja na televiziji za otroke.
- b) Nekakšen film za otroke, ki je narisana slikica po slikica. (npr. Smrkci...).
- c) Stop-animacija.
- d) Risba, ki je namenjena otrokom.

### 3. Kaj je stop-animacija?

- a) Animacija lutk in predmetov risanka, ki jo slikamo slikico za slikico in nato fotografije predvajamo.
- b) Posebna likovna tehnika, ki jo obvladajo le režiserji.
- c) Film, ki je posnet na način tehnike kot dokumentarni film.
- d) 2D filmska animacija.

### 4. Kaj je tehnika kolažiranja?

- a) Tehnika, pri kateri se premikajo predmeti, ki so izrezani iz različnih materialov.
- b) Tehnika, pri kateri se uporablja kolaž papir.
- c) Črno-bela risanka.
- d) Barvna risanka iz papirja.

**5. Kaj je računalniška animacija?**

- a) Računalniška igrica, pri kateri se moraš pogasiti požar.
- b) Podobno kot risanka le, da sličice rišeš na računalnik.
- c) Risanka, pri kateri sprogramiraš, da se liki premikajo.
- d) Navadna risanka, ki jo gledaš po računalniku.

**6. ZA UČENCE 7. RAZREDA (če ne spadaš v to skupino, označi odgovor s /):**  
Koliko časa dnevno si namenil/a gledanju animiranih filmov?

- a) Manj kot dve uri.
- b) Več kot tri ure.
- c) Več kot dve uri.
- d) /

**7. ZA STARŠE UČENCEV 7. RAZREDA (če ne spadaš v to skupino, označi odgovor s /):** Koliko časa dnevno ste namenili gledanju animiranih filmov?

- a) Manj kot dve uri.
- b) Več kot tri ure.
- c) Več kot dve uri.
- d) /

**8. Katerega izmed naštetih animiranih filmov poznaš (označi):**

- a) Koyaa.
- b) Popaj.
- c) Gasilec Samo.
- d) Barbie.

9. Najljubši animirani film (iz otroštva):

---

10. Zakaj ti je ostal v spominu:

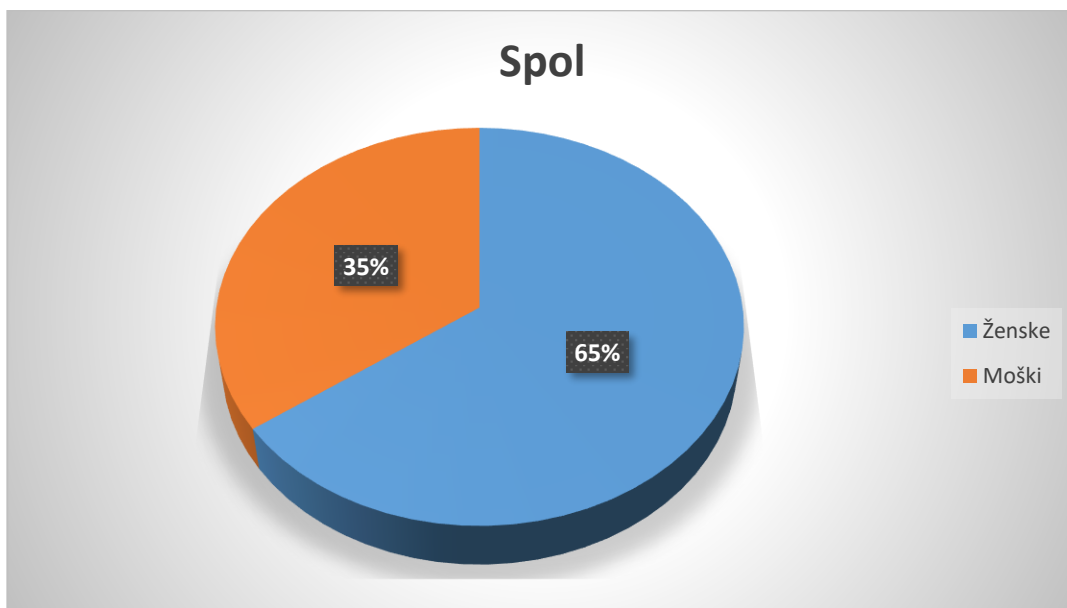
- a) Glavni junak.
- b) Uvodna špica
- c) Tema risanke
- d) Glasba-zvok
- e) Barve
- f) Drugo: \_\_\_\_\_

*Hvala za sodelovanje. Filip Demšar, 7.b*

### 3.2.1 Rezultati ankete – analiza anketnega vprašalnika za 7. razred OŠ Prule, Ljubljana

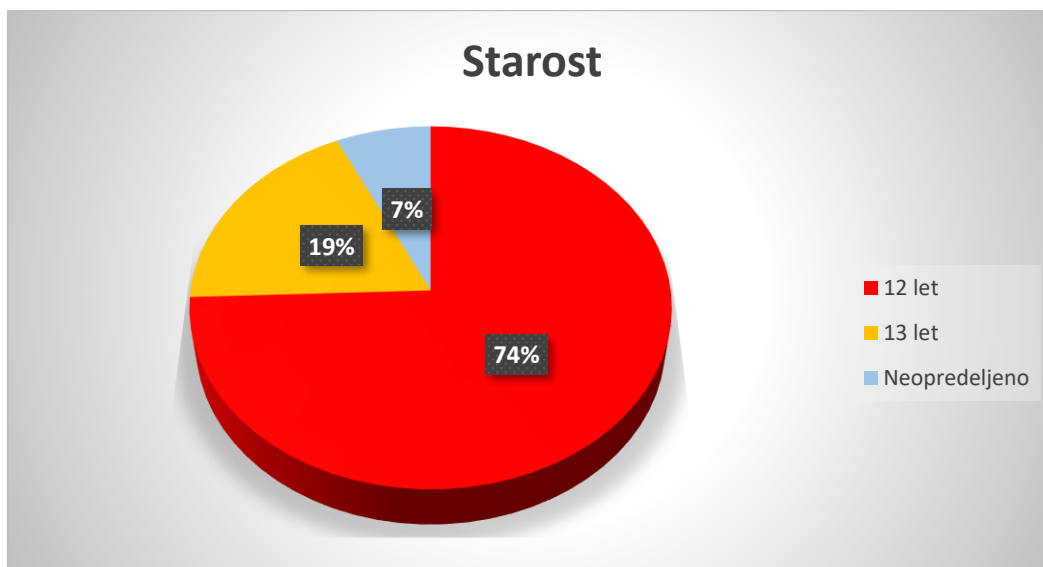
V anketo je bilo vključenih 43 učencev OŠ Prule. Od tega je bilo 15 fantov in 28 deklet.

1. Spol M: 49 %, Ž: 48 %.



## Grafikon 10: Porazdelitev spolov

### 2. Starost



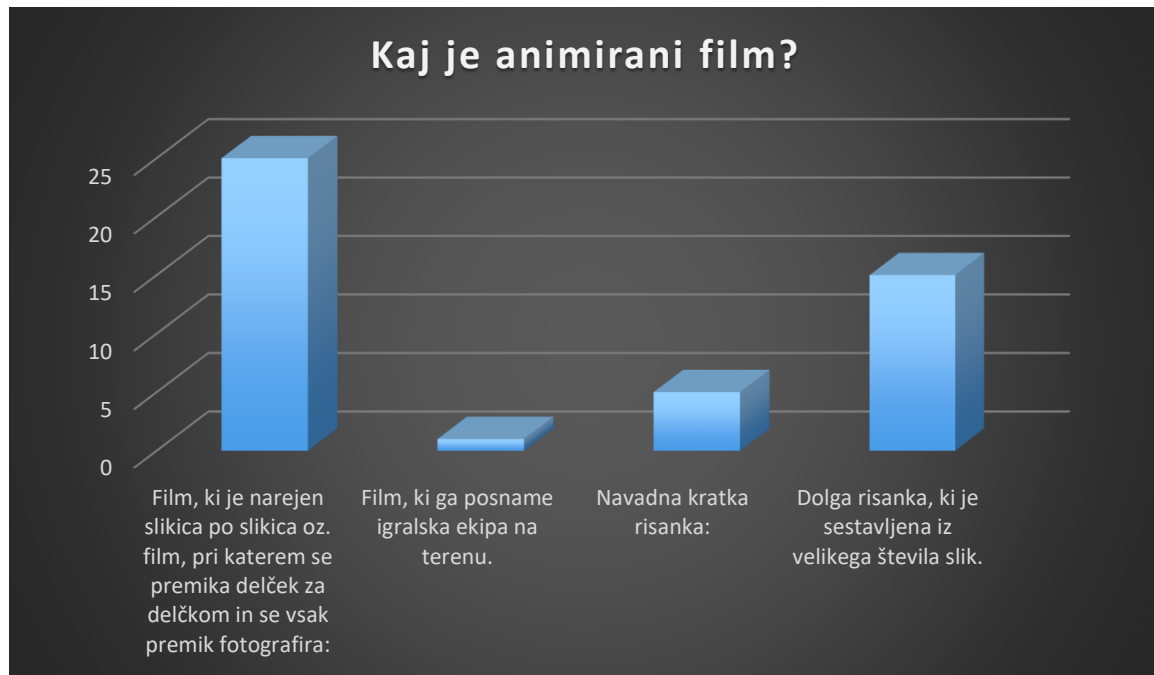
Grafikon 11: Starost

**UGOTOVITVE:** Med učenci je bilo 74 % takih, ki so stari 12 let, 19 % takih, ki so stari 13 let ter 7 % takih, ki svoje starosti niso opredelili.

3. VPRAŠANJE: Oddaje za otroke, ki jih gledaš po televiziji, so v bistvu animirani filmi. Kaj je animirani film?

ODGOVORI:

- Film, ki je narejen slikica po slikica oz. film, pri katerem se premika delček za delčkom in se vsak premik fotografira: 58 %.
- Film, ki ga posname igralska ekipa na terenu (kot npr. Mamma mia, Hitri in Drzni ...): 2 %.
- Navadna kratka risanka: 5 %.
- Dolga risanka, ki je sestavljena iz velikega števila slik: 35 %.



Grafikon 12: Kaj je animirani film?

**UGOTOVITVE:** 58 % anketiranih učencev ve, da je animirani film film, pri katerem se fotografira slikico za slikico in se nato fotografije predvaja. 42 % anketirancev pa meni, da je to igrani film oziroma film, ki je sestavljen iz velikega števila slik ali pa navadna kratka risanka.

#### 4. VPRAŠANJE: Kaj je risanka?

##### ODGOVORI:

- Oddaja na televiziji za otroke: 20 %.
- Oddaja na televiziji za otroke, kjer se nariše sliko po sliko in nato te slike predvaja zelo hitro: 70 %.
- Stop-animacija: 5 %.
- Risba, namenjena otrokom: 5 %.



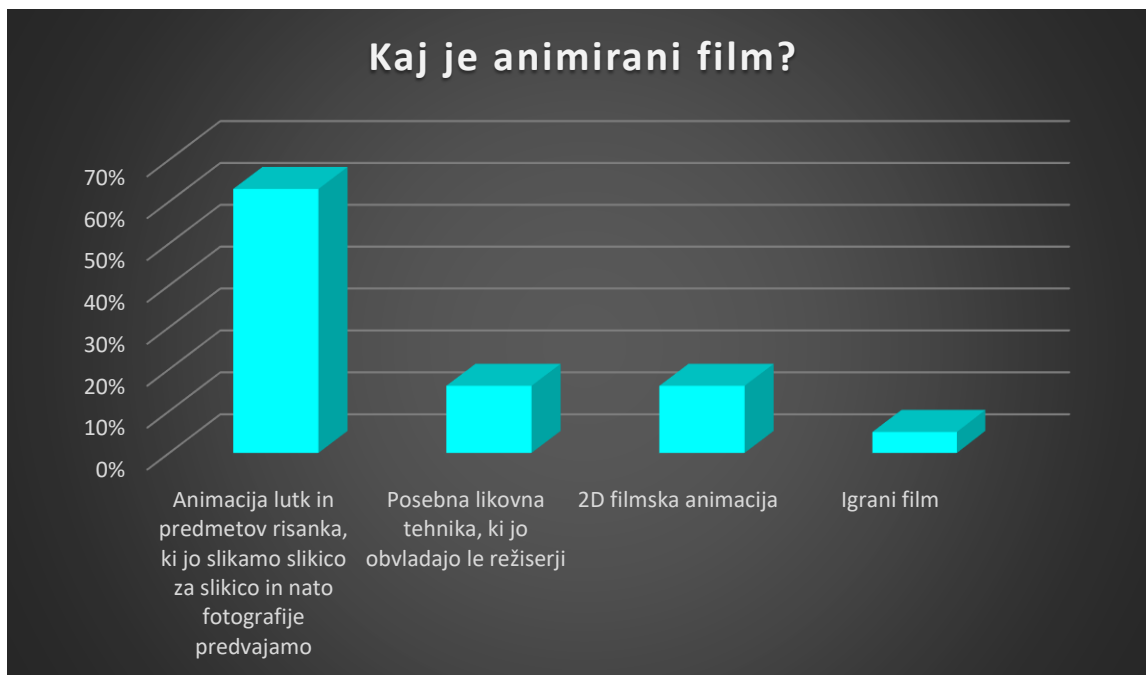
Grafikon 13: Kaj je risanka?

**UGOTOVITVE:** Predvideval sem, da približno polovica učencev ve, kaj je risanka. Izkazalo se je, da sem se zmotil, saj skoraj tri četrtine anketirancev (70 %) ve, kaj je risanka. 20% jih meni, da je to oddaja na televiziji za otroke, 5 % pa, da je to risba, namenjena otrokom oziroma stop-animacija.

#### 5. VPRAŠANJE: Kaj je stop-animacija?

#### ODGOVORI:

- Animacija lutk in predmetov risanka, ki jo slikamo slikico za slikico in nato fotografije predvajamo: 63 %.
- Posebna likovna tehnika, ki jo obvladajo le režiserji: 16 %.
- 2D filmska animacija: 16 %.
- Igrani film: 5 %.



Grafikon 14: Animirani film

**UGOTOVITVE:** Presenetilo me je, da kar 70% anketiranih ve, kaj je stop-animacija. Predvidevam, da so odgovor poiskali na spletu ali pa so izbrali tistega, za katerega so bili prepričani, da je pravilni.

#### 6. VPRAŠANJE: Kaj je tehnika kolažiranja?

##### ODGOVORI:

- Tehnika, pri kateri se premikajo predmeti, ki so izrezani iz različnih materialov: 54 %.
- Barvna risanka iz papirja: 18 %.
- Črno-bela risanka: 28 %.
- Tehnika, pri kateri se uporablja kolaž papir: 0 %





Grafikon 15: Tehnika kolažiranja

**UGOTOVITVE:** Presenetil me je visok delež anketirancev, ki so odgovorili, da je tehnika kolažiranja animacija predmetov, izrezanih iz različnih materialov. Pričakoval sem, da bo več učencev mislilo, da je tehnika kolažiranja tehnika, pri kateri se uporablja kolaž papir.

7. VPRAŠANJE: V današnjem svetu in trenutni situaciji je vse več dela na računalnikih. Pri animiranih filmih pa se računalniška animacija izpopolnjuje. Kaj je računalniška animacija?

ODGOVORI:

- Računalniška igrice, pri kateri se moraš pogasiti požar: 7 %.
- Podobno kot risanka, le da sličice rišeš na računalnik: 37 %.
- Risanka, pri kateri sprogramiraš, da se liki premikajo: 56 %.
- Navadna risanka, ki jo gledaš po računalniku: 0 %.



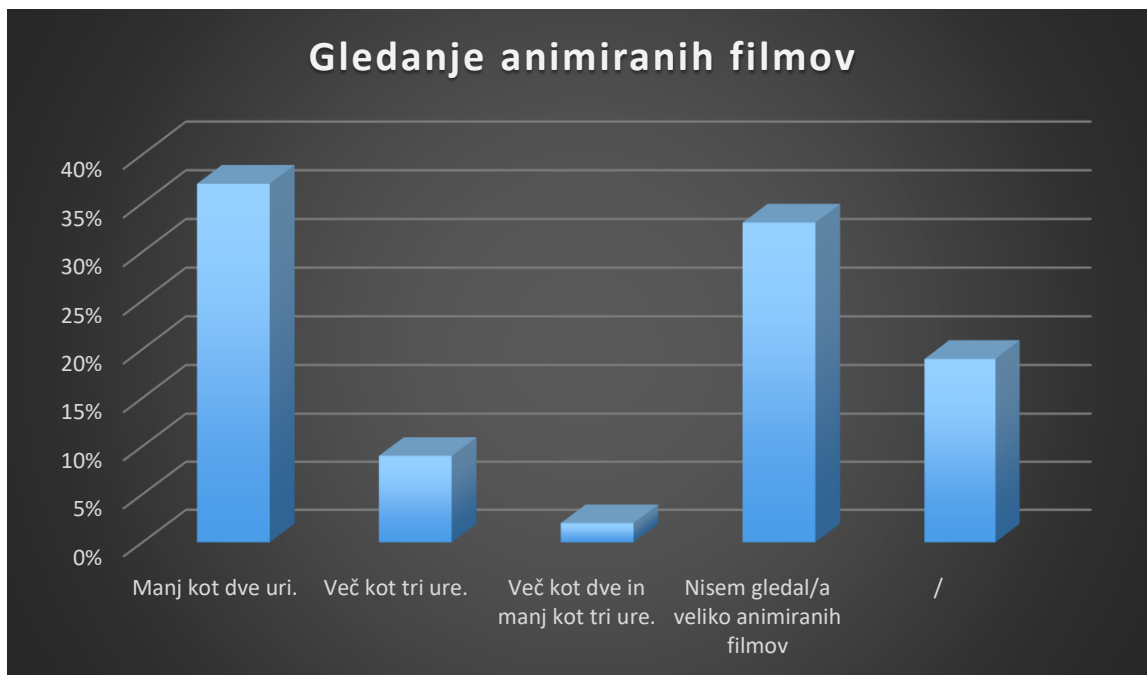
Grafikon 16: Računalniška animacija

**UGOTOVITVE:** Tukaj sem pravilno predvideval, da učenci ne vedo, kaj je računalniška animacija. Mislijo namreč, da pri računalniški animaciji like programiraš, kar bi lahko bilo res, glede na to, da se imenuje računalniška animacija, vendar to vseeno ni pravilen odgovor.

8. VPRAŠANJE: ZA UČENCE 7. RAZREDA: Koliko časa dnevno si namenil/a gledanju animiranih filmov?

ODGOVORI:

- Manj kot dve uri: 37 %.
- Več kot tri ure: 9 %.
- Več kot dve uri in manj kot tri ure: 2 %.
- Nisem gledal veliko animiranih filmov: 33 %.
- /: 19 %.

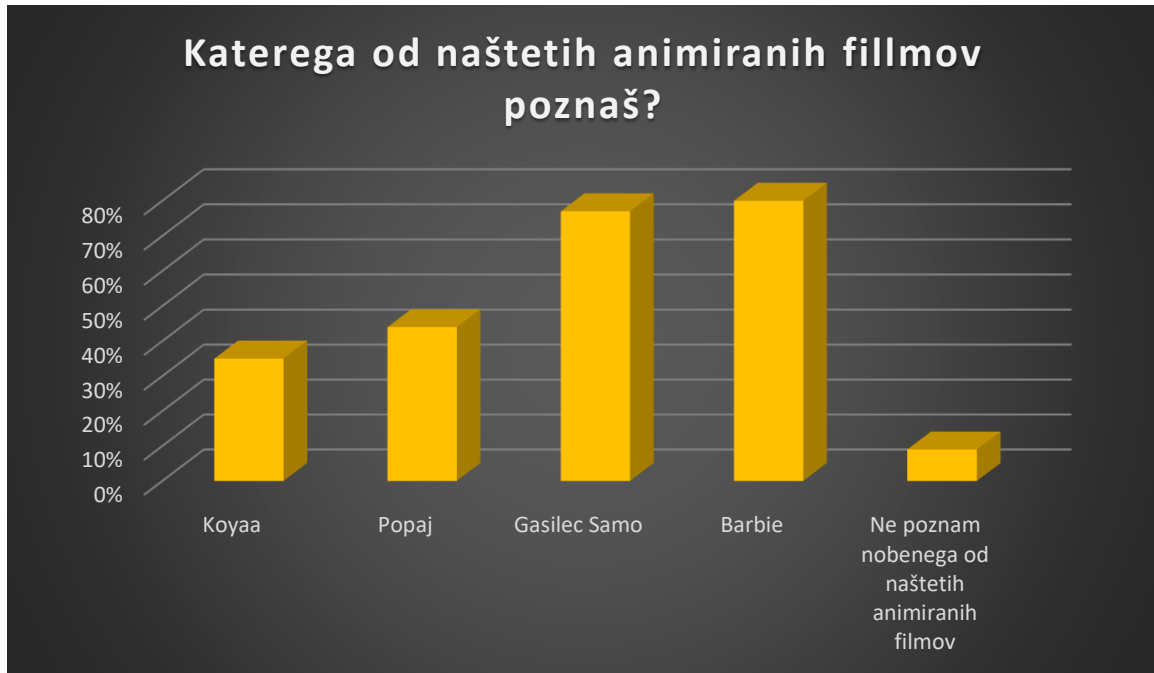


Grafikon 17: Koliko časa si namenil/a gledanju animiranih filmov?

**UGOTOVITVE:** 37 % anketirancev je v preteklosti gledanju animiranih filmov namenilo manj kot dve uri, kar je dobro predvsem zaradi njihovega vida in sluha. 9 % anketiranih je gledanju animiranih filmov namenilo več kot tri ure časa, kar je zaskrbljujoče. Manj kot dve in več kot tri ure pa je televizijo gledalo 2 % anketiranih. 33 % anketiranih ni veliko gledalo animiranih filmov, kar je super, pa tudi malo slabo, ker so ti filmi lahko tudi poučni. 19 % anketiranih je vprašanje narobe razumelo. Vseeno sem z odgovori zadovoljen.

9. VPRAŠANJE: Katerega izmed naštetih animiranih filmov poznaš (označi vse, ki jih poznaš).

- Koyaa: 35 %.
- Popaj: 44 %.
- Gasilec Samo: 77 %.
- Barbie: 80 %.
- Ne poznam nobenega od naštetih filmov: 9 %.

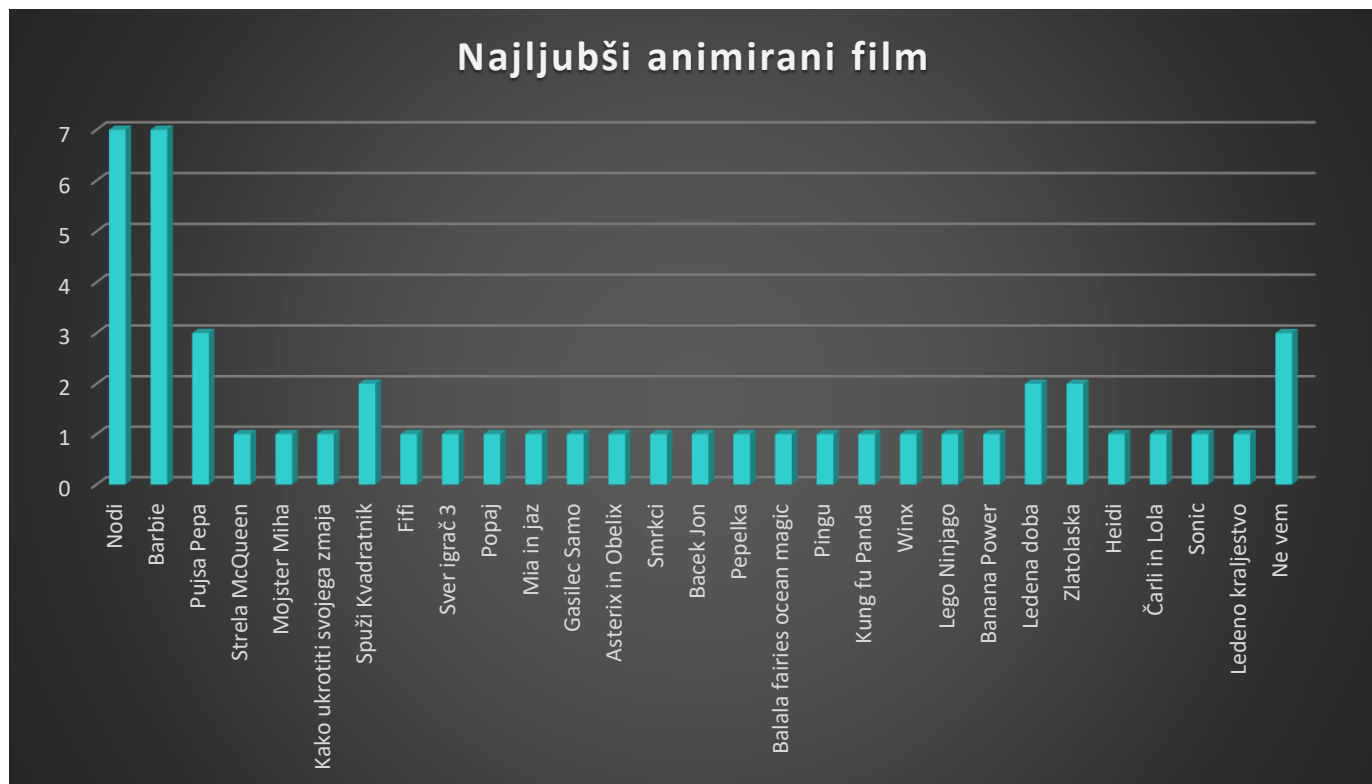


Grafikon 18: Poznavanje animiranih filmov

**UGOTOVITVE:** 35 % anketiranih učencev pozna animirani film Koyaa. To številko sem pričakoval, saj je ta animirani film slovenskega porekla in je bil predvajan le na televiziji Slovenija. Ta televizijski program je gledalo bolj malo učencev, saj so raje gledali programe, kot so Oto in Nickelodeon. Animirani film Popaj pozna malo več učencev, kljub temu da je veliko starejši kot Koyaa. Da ta animirani film pozna 44 % učencev, ki sem jih anketiral, lahko pripišemo njihovim staršem, ki so jim animirane filme iz svojega otroštva verjetno predstavili in pokazali. Animirani film Gasilec Samo pa pozna več kot tri četrtine anketiranih učencev. Tako visoko številko lahko pripišemo temu, da smo s to risanko rastle številne generacije. Ta animirani film ima več kot 30-letno zgodovino in je zelo popularen. Gasilec Samo je bil tudi moj najljubši. Animirani film Barbie pa pozna kar 80 % anketirancev, kar je res veliko. Tako veliko številko bi jaz pripisal visokemu deležu deklet, vključenih v anketo. Res pa je tudi, da ima tudi ta animirani film veliko gledanost in bogato zgodovino. Zadovoljen sem s poznavanjem animiranih filmov. Še enkrat pa bi pohvalil učence, da poznajo tudi animirani film Popaj, ki je star skoraj 40 let.

#### 10. VPRAŠANJE: Najljubši animirani film (iz otroštva):

Tu je bilo res veliko različnih animiranih filmov, zato jih ne bom posebej našteval. Barbie in Nodi pa sta bila najljubša filma največ učencev.



Grafikon 11: Najljubši animirani film

**UGOTOVITEV:** Tu so anketiranci lahko sami napisali svoj najljubši animirani film. Najljubši animirani film 7 učencev je Nodi, povsem enako je pri Barbie. Sledi Pujša Pepa, nato pa še Spuži Kvadratnik, Ledena doba in Zlatolaska. Ostali animirani filmi so vsëč po enemu učenecu. Trije anketiranci ne vedo, kateri je njihovi najljubši animirani film. Omenil bi še, da so lahko učenci napisali več odgovorov.

11.VPRAŠANJE: Zakaj ti je ostal v spominu? (Označi vse, zaradi česar se ga spomniš).

- Glavni junak: 55 %.
- Uvodna špica: 35 %.
- Tema risanke: 51 %.
- Glasba-zvok: 37 %.
- Barve: 27 %.
- Drugo: 18 %.
- Neopredeljeno: 7 %.



Grafikon 12: Zakaj ti je ostal v spominu?

**UGOTOVITVE:** Več kot polovici anketirancev je njihov najljubši animirani film ostal v spominu zaradi glavnega junaka ali teme risanke. Več kot 30 % anketirancem je bil animirani film všeč zaradi barv ali uvodne špice, 27 % pa zaradi barve. 14 % so bile všeč druge stvari, 7 % pa se jih ni opredelilo.

**SKLEP:** Učenci poznajo pojem animirani film in vedo kje se ga uporablja. Poznajo različne tehnike animiranih filmov in vedo, kaj je za njih značilno. Imajo svoj najljubši animirani film in vedo, zakaj jim je ta ostal v spominu. Z odgovori v anketnem vprašalniku sem zadovoljen, učenci so res dobro odgovarjali, boljše kot sem pričakoval. Čestitke in zahvala vsem učencem, ki so rešili anketni vprašalnik.

### **3.3 INTERVJU S KOLJO SAKSIDA**

Prvega decembra 2020 sem izvedel intervju z režiserjem večkrat nagrajenih animiranih filmov, gospodom Koljo Saksida. Pogovarjala sva se o animiranih filmih, o potrebni opremi, ekipi, prostoru, ki ga potrebuješ, da ga posnameš ... Zaupal mi je tudi, na katerega izmed projektov je najbolj ponosen.

#### **1. Zakaj ste se začeli ukvarjati z ustvarjanjem animiranih filmov?**

V prvi vrsti sem se z njimi začel ukvarjati z igranimi filmi, ko sem bil v srednji šoli in sem dobil vlogo v kratkih filmih, zatem tudi v celovečernih filmih. Svet filma me je pritegnil, domače sem se počutil v nem, kot avtor igranih filmov pa se nisem videl. Ker pa sem kot otrok rad ustvarjal z rokami sem se odročil za mešanico likovnega ustvarjanja in filma- za lutkovni animirani film. Zanj sem se odločil, ker ravne tako premikaš luči, postavljaš scenografijo kot pri igranem filmu, le da namesto igralcev premikaš lutke. Zaradi tega in zaradi ljubezni do filma.

#### **2. Koliko ste jih že posneli?**

Do sedaj sem posnel dve seriji. Vsaka serija vsebuje 13 epizod in pa 5 avtorskih animiranih filmov ter tri filme sem produciral, to pomeni, da sem poskrbel za organizacijo in za denar, in pri več kot sedemdesetih sem sodeloval kot mentor. To so filmi, ki so bili narejeni s strani otrok, mladine, odraslih ali študentov.

#### **3. Koliko časa že ustvarjate animirane filme?**

20 let.

#### **4. Na katerega izmed vseh vaših animiranih filmov ste najbolj ponosni?**

Verjetno na serijo Koyaa, ki je nastajala 10 let in je v slovenskem prostoru nek mejnik med serijami, ker je prva serija ustvarjena v tehniki stop-animacije. Predvsem zaradi vložka časa celotne ekipe sem trenutno najbolj ponosen na ta projekt.

#### **5. Kateri vaš animiran film je dosegel največji uspeh?**

Enako Koyaa. Filme smo prijaviли na festivale v kine, na televizije in prav Koyaa je bil največkrat predvajan.

#### **6. Ali mi lahko zaupate, na katerem projektu delate trenutno?**

Trenutno kot avtor razvijam projekte. Eno je serija, ki bo govorila o otrocih s posebnimi potrebami in imam namen delati intervjuje s temi otroki. Drugi projekt pa je celovečerni film, ki pa je v 2D animaciji. Ampak kot sem že omenil, to so projekti, ki so še v izdelavi. Za te projekte se še piše scenarij. Pri dveh filmih pa sem v produkciji, vendar ne kot režiser, ampak kot producent. Gre pa za kratek animirani film Milanke Fabjančič, njen drugi profesionalni animirani film. In pa film Nezaželene reči, ki bo del Omnibusa

celovečernega filma. To je projekt, ki je sestavljen iz več kratkih filmov in gre za mednarodni projekt.

### **7. Kateri animiran film je bil v otroštvu vaš najljubši in zakaj?**

Več jih je bilo. Težko bi izpostavil enega, ker se mi ni zdelo pravično do drugih. Ko smo bili mlajši, smo na televiziji in v kinih gledali serije, kot so Baltazar, A je to, Volsentgromi, Pajo in Jajo ... Vsem pa je bilo skupno, da so mi bili všeč zaradi zgodb, ki so jih sporočali. Še danes so mi všeč filmi, če imajo sporočilo in zgodbo, ki me pritegne.

### **8. Kaj si mislite o današnjih animiranih filmih (v primerjavi s tistimi izpred 10, 20 let)?**

Predvsem v današnjem času je produkcija večja, več ljudi ustvarja filme, studiji so večji. Posledično je zato veliko več kvalitetnih filmov. S tem pa je količina filmov in serij veliko večja kot včasih in seveda posledično se najde vmes tudi več slabih. Ampak na splošno je produkcija zelo kvalitetna.

### **9. Koliko časa dnevno namenite gledanju animiranih filmov?**

Ne prav veliko.

### **10. Koliko časa traja, da animiran film zaživi na malih (ali velikih) zaslonih?**

To pa je zopet odvisno od projekta do projekta. Od razvoja do konca oz. od ideje do konca kratki animirani film dolg 6–10 minut potrebuje okoli tri leta. Lahko traja več, lahko pa tudi manj. So pa tudi filmi, ki jih naredijo na delavnicah v dolžini od 1–3 minut in so narejeni v 14 dneh. So pa kljub temu ti filmi lahko smešni in zabavni.

### **11. Kje iščete navdih za ustvarjanje?**

Predvsem iz življenja in narave. Kot otrok sem veliko časa preživel v naravi, v gorah in še vedno črpam ideje in inspiracijo iz teh dni.

### **12. Koliko ljudi sodeluje pri nastajanju animiranega filma?**

To je zelo odvisno. Pri projektu Milanke, ki sem ga omenil že prej, ona piše scenarij, riše, animira, izdelava zgodboris ... Tako je pri njenem projektu ekipa zelo majhna. Na koncu pridejo glasbeniki, osebe, ki se ukvarjajo z postprodukcijo, ampak glavni del pa ona sama naredi, ker riše. Pri drugem projektu pa se bo zvrstilo okoli 50 različnih ljudi samo za del, ki ga delamo v Sloveniji. Na tem mednarodnem projektu bo skupno delalo okoli 250 ljudi iz različnih držav. Pri seriji Koyaa je sodelovalo 35 ljudi, povprečno na mesec pa 12–15.

### **13. Kje dobite vse pripomočke za snemanje? Jih morate v celoti ustvariti sami?**

Nekatere ustvarimo sami npr. lutke, scenografijo ... snemalno tehniko – kamere in luči pa dobimo od koproducentov. To so podjetja, ki sodelujejo pri nastanku filma in dajo



svojo tehniko. Nekatere stvari kot denimo objektivne, fotoaparati in računalnike pa kupimo sami.

**14. Ali animirane filme snemate tudi v vašem prostem času ali le profesionalno?**

Nimam veliko prostega časa (smeh). Tako da snemam jih in profesionalno in v prostem času, tako da večino časa namenim ustvarjanju.

**15. Ali imate vzornika? Kdo je?**

Zares ne.

**16. Ali bi želeli sodelovati pri ustvarjanju Pixarjevega animiranega filma?**

Ne, prav velike želje po tem nimam, predvsem zato ker ustvarjajo v računalniški animaciji, bi pa z veseljem pogledal, kako poteka njihovo delo in kje delajo. Filmi, pa so mi všeč, ker imajo močno zgodbo, da bi pa prav sodeloval pri ustvarjanju njihovega animiranega filma pa nimam želje.

**17. Kako izgleda snemanje serije v stop-animaciji?**

Kot sem že omenil, je potrebno najprej razviti scenarij, nato narisati zgodboris, se pravi vsak prizor narisati, potem je vse treba izdelati se pravi lutko in scenografijo, nato pa se lutko pred fotoaparatom premika sličico za sličico in vsako to fazo se fotografira. Potem se te slike še računalniško obdelajo, izbriše nepravilnosti in potem se te slike predvaja v kinu oziroma na televiziji. En animator na dan posname okoli pet sekund animiranega filma.

**18. Kako obsežna je ekipa in kako velik prostor potrebujete?**

Ekipa je, tako kot sem že omenil, pri seriji Koyaa recimo šteje 35 članov, prostor je bil velik 140 kvadratnih metrov, imel pa je visoke stropove predvsem zaradi luči, da te niso preblizu lutke.

**19. Ali sodelujete pri festivalu Animateka?**

Na letošnjem festivalu kot avtor ne sodelujem, sem bil pa nekaterim filmom mentor. To so filmi od študentov. Svojega filma letos nimam. Si pa filme ogledam.

**20. Koliko sploh stane, da posnameš film? Na primer Koyaa?**

Ena epizoda Koyee je stala 100.000 evrov. Pri tem je treba plačati ljudi, ki se s tem ukvarjajo, opremo ... Nekateri filmi, ki jih posnameš v eni sobi, pa ne stanejo praktično nič. Tudi sam sem svoj prve animirani film posnel v svoji sobi.

**21. Ali bo serija Koyaa dobila nadaljevanje?**

Zaenkrat je to to. Imam željo, da bi snemali še naprej, vendar bomo videli. Nisem pa pripravljen še deset let snemati trinajst epizod.

## **22. Ali je bil Koyaa vaš prvi animirani film?**

Ne, sem profesionalno snemal že prej.

## **23. Ali bi bili pripravljeni pomagati pri ustvarjanju mojega prvega animiranega filma?**

Da, z veseljem.

## **24. Kako poteka snemanje v trenutnih razmerah?**

Trenutno ne snemamo, ampak se ustvarja veliko samostojnih animiranih filmov. Kot profesor na univerzi v Novi Gorici pa ti lahko povem, da študentje trenutno sami delajo na računalnik. Milankin projekt, ki sem ga že prej omenil, Milanka trenutno sama dela sem pa z vsemi v komunikaciji. Je pa na srečo animirani film v trenutni situaciji veliko lažje snemati kot igrani film.

**Hvala za vas čas in srečno.**

Hvala tudi tebi Filip in srečno pri nalogi.

## **3.4 USTVARJANJE LASTNEGA ANIMIRANEGA FILMA**

V okviru raziskovalne naloge sem ustvaril tudi lastni animirani film. Ugotovil sem, da ustvarjanje animiranega filma ni tako preprosto, kot se zdi. Naletel sem na mnoge težave. Naučil sem se, da za ustvarjanje animiranega filma potrebuješ dobro opremo. Pomembne so tudi izkušnje: kam postaviš kamero, luč, kako obrneš lik ... Med ustvarjanjem sem moral nekaj slik ponovno posneti. Na nekaterih ni prave svetlobe, pri nekaterih se je videla moja roka ... Ključno je predvsem vztrajanje. V izdelavo sem vložil veliko truda in časa. Naučil sem se tudi, da moram vedno prej pripraviti vse, da ne rešujem težav sproti, kajti to ti lahko prinese nove izzive.

Najprej sem si vse skiciral in narisal. Nato sem napisal scenarij in ga malo popravil. Potem sem nastavil svetlobo in kamero. Začel sem snemati. Posnel sem nekaj različnih prizorov, z različnih mest, saj sem hotel izkusiti, kako je delati, če imaš kamero na tleh, če je kamera obrnjena ... Igral sem se s prostorom, kadrom, svetlobo ... Posnel sem več različnih dogodkov, z nekaterimi sem bil bolj zadovoljen, z nekaterimi manj, nekje sem premikal kamero, nekje je nisem... Poskusil sem se vživeti v vlogo animatorja.

V vsem skupaj sem zelo užival in menim, da je bila to edinstvena izkušnja.



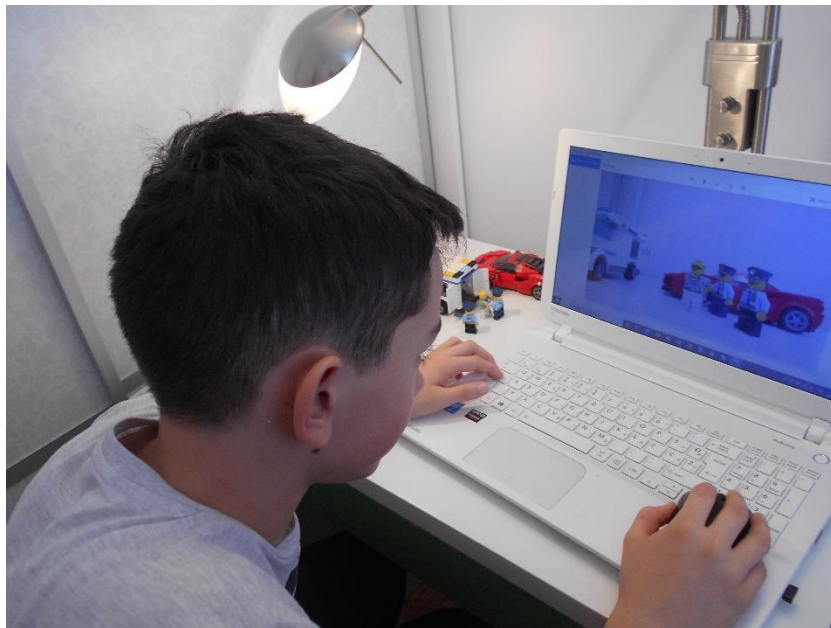
Slika 18: Kader iz mojega animiranega filma (Vir: lastni.)



Slika 19: Še en kader (Vir: lastni.)



Slika 20: Med snemanjem (Vir: lastni.)



Slika 21: Oglad fotografij (Vir: lastni.)

## 4. ZAKLJUČEK

Ko sem delal raziskovalno nalogo in predvsem ko sem delal intervju z gospodom Koljo Saksida, sem se veliko naučil: kaj je animirani film, kaj potrebuješ, da ga posnameš ...

Za temo o animiranih filmih sem se odločil, ker me je zanimalo, zakaj ljudi animirani filmi tako privlačijo, zakulisje snemanja, ali je animirani film v bistvu risanka ter mnogo drugih stvari. Prebral sem veliko različne literature in nekatere nisem razumel, saj je bila zastavljena za starejše.

V okviru naloge sem imel namen izvesti delavnice, na katerih bi izdelovali animirane filme skupaj s sošolci, vendar jih zaradi razmer nisem mogel izvesti. Delavnice bomo izvedli takoj ko bo situacija to dopuščala. Naredili bomo animirani film v stop-animaciji, na podlagi zgodbe, ki si jo bomo skupaj z sošolci izmislili.

S pomočjo anketnega vprašalnika in njegove analize sem potrdil oziroma zavrgel hipoteze, ki sem si jih zastavil.

S pomočjo anketnega vprašalnika sem potrdil oz. zavrgel hipoteze:

- Anketiranci vedo, kaj je animirani film (58 %), kaj je risanka (70 %), kaj je stop-animacija (70 %).

### Hipoteza je potrjena

- Učenci poznajo pojem tehnika kolažiranja (54 %), kar me je pozitivno presenetilo. Učenci ne poznajo pojma računalniška animacija (37 %). Večina jih meni, da moraš pri tej tehniki like programirati.

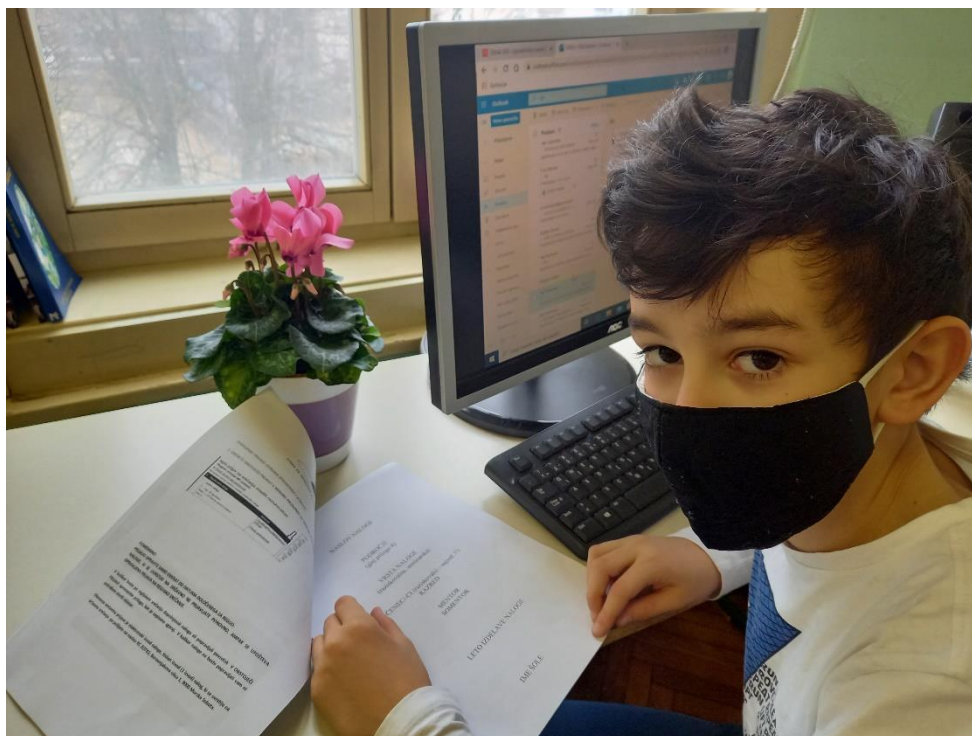
### Hipoteza je delno potrjena

- Največ učencev je gledanju animiranih filmov v otroštvu namenilo manj kot dve uri (37 %). To me je presenetilo. Največ učencev pozna animirani film Barbie (80 %), sledi Gasilec Samo (77 %) in Popaj (44 %) ter Koyaa (35 %). Presenetilo me je, da skoraj polovica učencev pozna animirani film Popaj in samo tretjina film Koyaa.

### Hipoteza je delno potrjena

- Največ anketiranim je najljubši animirani film iz otroštva Nodi in Barbie (7). Sledi Pujsa Pepa (3). Največ učencem se je animirani film vtisnil v spomin zaradi glavnega junaka in teme risanke.

Hipoteza je potrjena



Slika 22: Pisanje zaključnih misli, priprava na predstavitev (Vir: lastni.)

Med izdelavo naloge sem neizmerno užival. Bilo mi je všeč, ko sem iskal različne podatke, informacije ... Izvedel sem veliko novih stvari. Naj nalogo zaključim z mislijo Mikija Mustra:

*"Ko sem bil otrok, sem sanjal, da bom zabaval otroke, generacije otrok. In mislim, da mi je uspelo. Imam eno željo: če imate neizpolnjene otroške sanje, je moja želja, da se vam uresničijo, kot so se meni moje."*

Miki Muster

## **5. ZAHVALA**

Pri nastajanju moje raziskovalne naloge Brezmejna domišljija ali svet animiranega filma mi je pomagalo veliko ljudi.

Zahvalil bi se svojim staršem, ki so me spremljali, spodbujali in podpirali pri nastajanju moje raziskovalne naloge.

Zahvaljujem se svoji mentorici, razredničarki, učiteljici Tei Trušnovec za dragocen čas, ki si ga je vzela, da je raziskovalna naloga nastala, za strokovno pomoč, za to, da je nalogo lektorirala in predvsem za hitre popravke.

Zahvala gre gospodu Kolji Saksida, ki nama je razkazal svet animiranega filma in nama odgovoril na postavljena vprašanja.

Pri raziskovalni nalogi so sodelovali tudi moji sošolci in sošolke OŠ Prule ter njihove mentorice – učiteljice, ki so mi prijazno pisno odgovorili na anonimno anketo. Za to se jim zahvaljujem.

Zahvaljujem se vsem.

## 6. VIRI IN LITERATURA

Animacija silhuet.

([https://www.google.com/search?q=animacija+silhuet+ali+senc&source=Inms&tbm=isch&sa=X&ved=2ahUKEwjzofq0pbtAhWFxIsKHb1ZD1kQ\\_AUoAXoECAYQAw&biw=1366&bih=657#imgrc=wejMaovgYgflZM](https://www.google.com/search?q=animacija+silhuet+ali+senc&source=Inms&tbm=isch&sa=X&ved=2ahUKEwjzofq0pbtAhWFxIsKHb1ZD1kQ_AUoAXoECAYQAw&biw=1366&bih=657#imgrc=wejMaovgYgflZM)). (Pridobljeno dne 10.1. 2021).

Bacek

Jon.

([https://www.google.com/search?q=Bacek+jon&tbm=isch&ved=2ahUKEwi1oYXR7ILvAhWVq6QKHxr5D1wQ2-cCegQIABAA&oq=Bacek+jon&gs\\_lcp=CgNpbWcQAzICCAAyAggAMgIIADICCAAyAggAMgIIADICCAAyAggAMgIIADICCAA6BAgjECc6BQgAELEDOgQIABBDOgclABCxAxBDUPC4B1jx1Qdg3dgHaABwAHgAgAGqAYgBuAiSAQMwLjmYAQCgAQGqAQtn d3Mtd2l6LWltZ8ABAQ&sclient=img&ei=VnI2YLWeApXXkgX68r\\_gBQ](https://www.google.com/search?q=Bacek+jon&tbm=isch&ved=2ahUKEwi1oYXR7ILvAhWVq6QKHxr5D1wQ2-cCegQIABAA&oq=Bacek+jon&gs_lcp=CgNpbWcQAzICCAAyAggAMgIIADICCAAyAggAMgIIADICCAAyAggAMgIIADICCAA6BAgjECc6BQgAELEDOgQIABBDOgclABCxAxBDUPC4B1jx1Qdg3dgHaABwAHgAgAGqAYgBuAiSAQMwLjmYAQCgAQGqAQtn d3Mtd2l6LWltZ8ABAQ&sclient=img&ei=VnI2YLWeApXXkgX68r_gBQ)). (Pridobljeno dne 10.1. 2021).

Bucik N., Požar Matijašič N., Pirc V. (2011). Kulturno-umetnostna vzgoja, Priročnik s primeri dobre prakse iz vrtcev, osnovnih in srednjih šol – dopolnjena spletna različica, Ljubljana (<https://www.zrss.si/digitalnknjiznica/kulturno-umetnostna-vzgoja/files/assets/common/downloads/publication.pdf>). (Pridobljeno dne 25.1.2021).

Camera obscura.

([https://www.google.com/search?q=camera+obscura&sxsrf=ALeKk025RIUKMQunQaaLd5M0dBequwgkLQ:1614092599291&source=Inms&tbm=isch&sa=X&ved=2ahUKEwiXnY\\_Ao4DvAhWolosKHQkqBt8Q\\_AUoAXoECBcQAw&biw=1517&bih=730#imgrc=-MLoDGd6PyJJIM](https://www.google.com/search?q=camera+obscura&sxsrf=ALeKk025RIUKMQunQaaLd5M0dBequwgkLQ:1614092599291&source=Inms&tbm=isch&sa=X&ved=2ahUKEwiXnY_Ao4DvAhWolosKHQkqBt8Q_AUoAXoECBcQAw&biw=1517&bih=730#imgrc=-MLoDGd6PyJJIM)). (Pridobljeno dne 10.1. 2021).

Charle-Emile Reynad. ([https://www.google.com/search?q=charles-%C3%A9mile+reynaud&tbm=isch&source=iu&ictx=1&fir=NqP3gGR1CTytaM%252C8cqzlw49\\_oRHM%252C%252Fm%252F0224tq&vet=1&usg=AI4\\_kTFrUbiomkVxYeBrUujdx2NmL0T2A&sa=X&ved=2ahUKEwixuKPAvYXvAhXNwosKHWLHDUIQ\\_B16BAgmEAE&cshid=1614271388688099#imgrc=NqP3gGR1CTytaM](https://www.google.com/search?q=charles-%C3%A9mile+reynaud&tbm=isch&source=iu&ictx=1&fir=NqP3gGR1CTytaM%252C8cqzlw49_oRHM%252C%252Fm%252F0224tq&vet=1&usg=AI4_kTFrUbiomkVxYeBrUujdx2NmL0T2A&sa=X&ved=2ahUKEwixuKPAvYXvAhXNwosKHWLHDUIQ_B16BAgmEAE&cshid=1614271388688099#imgrc=NqP3gGR1CTytaM)). (Pridobljeno dne 10.1. 2021).

Disneyland.

([https://www.google.com/search?q=disneyland&bih=657&biw=1366&hl=en&source=Inms&tbm=isch&sa=X&ved=2ahUKEwjQkNeYy4rvAhXN2qQKHUSqAMcQ\\_AUoAXoECBAQAw#imgrc=zYpuoHoHdyOvDM](https://www.google.com/search?q=disneyland&bih=657&biw=1366&hl=en&source=Inms&tbm=isch&sa=X&ved=2ahUKEwjQkNeYy4rvAhXN2qQKHUSqAMcQ_AUoAXoECBAQAw#imgrc=zYpuoHoHdyOvDM)). (Pridobljeno dne 10.1. 2021).

Goetz A., Kranjc M., Krušič S., Leder T., Peštaj M., Pressel M., Saksida K., Repše H., Šturm M. (2016). Animirajmo! Priročnik za animirani film v vrtcih in šolah, Ljubljana. (<https://www.zrss.si/digitalnknjiznica/animirajmo/files/assets/common/downloads/publication.pdf>), (Pridobljeno dne 21.12. 2020).



Gromka hiša.  
([https://www.google.com/search?q=loud+house&tbn=isch&ved=2ahUKEwj6tfcB7iLvAhVKt6QKHYgeAfoQ2-cCegQIABAA&oq=loud+house&gs\\_lcp=CgNpbWcQAzICCAAYAggAMgIIADIECAAQHjIECAAQHjIECAAQHjIECAAQHjIECAAQHjIECAAQHjoECCMQJzoECAAQzoFCAAQsQM6CAgAELEDEIMBOgQIABATOggIABAFEB4QEzoICAAQCBAeEBN96cJWPD8CWCegQpoAnAAeACAAZgBiAHTC5IBBDaUMTKYAQCgAQGqAQtdnd3Mtd2l6LWltZ8ABAQ&sclient=img&ei=sHE2YPqdAcrukGwlvYTQDw#imgsrc=m0RXiyefu\\_tRqM](https://www.google.com/search?q=loud+house&tbn=isch&ved=2ahUKEwj6tfcB7iLvAhVKt6QKHYgeAfoQ2-cCegQIABAA&oq=loud+house&gs_lcp=CgNpbWcQAzICCAAYAggAMgIIADIECAAQHjIECAAQHjIECAAQHjIECAAQHjIECAAQHjIECAAQHjoECCMQJzoECAAQzoFCAAQsQM6CAgAELEDEIMBOgQIABATOggIABAFEB4QEzoICAAQCBAeEBN96cJWPD8CWCegQpoAnAAeACAAZgBiAHTC5IBBDaUMTKYAQCgAQGqAQtdnd3Mtd2l6LWltZ8ABAQ&sclient=img&ei=sHE2YPqdAcrukGwlvYTQDw#imgsrc=m0RXiyefu_tRqM)). (Pridobljeno dne 10.1. 2021).

Kocjan M., Kotnik M., Opačak Ž., (2015). Likovna umetnost i-učbenik za likovno umetnost v gimnazijskem program, Ljubljana (<https://eucbeniki.sio.si/lum/3196/index5.html>). (Pridobljeno dne 21.1. 2021).

Laterna magica.

([https://www.google.com/search?q=Laterna+magica&sxsrf=ALeKk00KlrR3jjEoJ9YEKJRqIHrT0ZLaUQ:1614180285125&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ved=2ahUKEwi85P2T6oLvAhXKk4sKHZu-BDcQ\\_AUoAXoEAcQAaw#imgsrc=PQ\\_nSSXTomNc9M](https://www.google.com/search?q=Laterna+magica&sxsrf=ALeKk00KlrR3jjEoJ9YEKJRqIHrT0ZLaUQ:1614180285125&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ved=2ahUKEwi85P2T6oLvAhXKk4sKHZu-BDcQ_AUoAXoEAcQAaw#imgsrc=PQ_nSSXTomNc9M)). (Pridobljeno dne 10.1. 2021).

Medved Bojan.

([https://www.google.com/search?q=medved+bojan&tbn=isch&ved=2ahUKEwicnJnavYXvAhULyBQKHGHeGDwoQ2-cCegQIABAA&oq=medved+b&gs\\_lcp=CgNpbWcQARgDMgIIADICCAAYAggAMgIIADICCAAYAggAMgIIADoECAAQQ1DUtgZYxNUGYNTtBmgAcAB4AIAB4gGIAbclkgEFMC42LjKYAQCgAQGqAQtdnd3Mtd2l6LWltZ8ABAQ&sclient=img&ei=x9M3YNYcPluQU-iNvVA#imgsrc=Y7br9mq8wlshpM](https://www.google.com/search?q=medved+bojan&tbn=isch&ved=2ahUKEwicnJnavYXvAhULyBQKHGHeGDwoQ2-cCegQIABAA&oq=medved+b&gs_lcp=CgNpbWcQARgDMgIIADICCAAYAggAMgIIADICCAAYAggAMgIIADoECAAQQ1DUtgZYxNUGYNTtBmgAcAB4AIAB4gGIAbclkgEFMC42LjKYAQCgAQGqAQtdnd3Mtd2l6LWltZ8ABAQ&sclient=img&ei=x9M3YNYcPluQU-iNvVA#imgsrc=Y7br9mq8wlshpM)). (Pridobljeno dne 10.1. 2021).

Miki Muster (spletna stran Miki Muster: <https://www.muster.si/en/miki-muster/>). (Pridobljeno dne 21. 2. 2021).

Nickelodeon, eden najbolj znanih televizijskih programov na svetu. ([https://www.google.com/search?q=nickelodeon&tbn=isch&ved=2ahUKEwjCgpGV6oLvAhUOD-wKHTIhCLOQ2-cCegQIABAA&oq=nickelodeon&gs\\_lcp=CgNpbWcQAzICCAAYAggAMgIIADICCAAYAggAMgIIADICCAAYAggAMgIIADICCAA6BQgAELEDOggIABCxAXCDAVDO7RNYv4IUYLUFFGgAcAB4AIABqAOIAZkrkgEJMC42LjMuMS4xmAEAoAEBqgELZ3dzLXdpei1pbWfAAQE&sclient=img&ei=v282YIKnII6esAeywqDQCw#imgsrc=3k5zx2nXD5fKyM](https://www.google.com/search?q=nickelodeon&tbn=isch&ved=2ahUKEwjCgpGV6oLvAhUOD-wKHTIhCLOQ2-cCegQIABAA&oq=nickelodeon&gs_lcp=CgNpbWcQAzICCAAYAggAMgIIADICCAAYAggAMgIIADICCAAYAggAMgIIADICCAA6BQgAELEDOggIABCxAXCDAVDO7RNYv4IUYLUFFGgAcAB4AIABqAOIAZkrkgEJMC42LjMuMS4xmAEAoAEBqgELZ3dzLXdpei1pbWfAAQE&sclient=img&ei=v282YIKnII6esAeywqDQCw#imgsrc=3k5zx2nXD5fKyM)). (Pridobljeno dne 10.1. 2021).

Nikolič P., (2019). Animirani film ali risanka? (<https://madaboutfilm.si/animirani-film-ali-risanka/>). (Pridobljeno dne 19. 1. 2021).

Novak A. (2013). Animiran Film v vrtcu; Univerza v Ljubljani, Pedagoška fakulteta; diplomska naloga, Ljubljana.

Povše N., (2017). Pozitivni in negativni vplivi risank na otroke, diplomsko delo, Ljubljana. (<https://repozitorij.uni-lj.si/Dokument.php?id=104871&lang=slv>). (Pridobljeno dne 7. 1. 2021).

Prakinoskop.

([https://www.google.com/search?q=prakinoskop&sa=X&bih=657&biw=1366&hl=en&tbid=isch&source=iu&ictx=1&fir=y\\_fQkR--6XXsrM%252CoU7A11CVk2GjLM%252C\\_&vet=1&usg=AI4\\_-kS15kYBeFsj4DwwmxJ4tyfvVtxww&ved=2ahUKEwjHubL9vIXvAhXJllsKHcJBUUQ9QF6BAgCEAE#imgrc=y\\_fQkR--6XXsrM](https://www.google.com/search?q=prakinoskop&sa=X&bih=657&biw=1366&hl=en&tbid=isch&source=iu&ictx=1&fir=y_fQkR--6XXsrM%252CoU7A11CVk2GjLM%252C_&vet=1&usg=AI4_-kS15kYBeFsj4DwwmxJ4tyfvVtxww&ved=2ahUKEwjHubL9vIXvAhXJllsKHcJBUUQ9QF6BAgCEAE#imgrc=y_fQkR--6XXsrM)). (Pridobljeno dne 10.1. 2021).

Preštaj M. (2015). Spoznajmo risanke, program slovenskih kratkih animiranih filmov 3+ pedagoško gradivo, Kino Dvor, Ljubljana. ([http://artkinomreza.si/wp-content/uploads/2015/01/spoznajmo-risanke\\_pg.pdf](http://artkinomreza.si/wp-content/uploads/2015/01/spoznajmo-risanke_pg.pdf)). (Pridobljeno dne 9. 1. 2021).

Repše, H. in Peštaj, M. (2012). Animirani film v izobraževanju: vključevanje animiranega filma v vzgojno-izobraževalne sisteme. Maribor: Društvo za razvoj filmske kulture. Ljubljana. ([https://www.enimation.si/wp-content/uploads/2013/10/Knjiga\\_Animirani\\_Film\\_v\\_Izobra%C5%BEevanju\\_2020.pdf?fbclid=IwAR0msJBH4fut5YVn4T6NPNH0aG11jXqrvabxQ9Tc8rJCvrj5E0vtBV7YB4Y](https://www.enimation.si/wp-content/uploads/2013/10/Knjiga_Animirani_Film_v_Izobra%C5%BEevanju_2020.pdf?fbclid=IwAR0msJBH4fut5YVn4T6NPNH0aG11jXqrvabxQ9Tc8rJCvrj5E0vtBV7YB4Y)). (Pridobljeno dne 30. 1. 2021).

Socializacija bika.

([https://www.google.com/search?q=socializacija+bika&tbid=isch&ved=2ahUKEwjY3MbGvYXvAhUO0-AKHTD5DmEQ2-cCegQIABAA&oq=socializacija+&gs\\_lcp=CgNpbWcQARgAMgQIABAeMgYIABAFEB4yBggAEAUQHjIECAAQGDIECAAQGDIECAAQGDIECAAQGDIECAAQGDIGCAAQChAYOgIADoECAAQQ1C89QFYwqCYMixAmgBcAB4AIABjgGIAdoNkgEEMC4xNZgBAKABAaoBC2d3cy13aXotaW1nwAEB&sclient=img&ei=ntM3YNiVMI6mgwew8rulBg#imgrc=jDQOK4CkZJNnKM](https://www.google.com/search?q=socializacija+bika&tbid=isch&ved=2ahUKEwjY3MbGvYXvAhUO0-AKHTD5DmEQ2-cCegQIABAA&oq=socializacija+&gs_lcp=CgNpbWcQARgAMgQIABAeMgYIABAFEB4yBggAEAUQHjIECAAQGDIECAAQGDIECAAQGDIECAAQGDIECAAQGDIGCAAQChAYOgIADoECAAQQ1C89QFYwqCYMixAmgBcAB4AIABjgGIAdoNkgEEMC4xNZgBAKABAaoBC2d3cy13aXotaW1nwAEB&sclient=img&ei=ntM3YNiVMI6mgwew8rulBg#imgrc=jDQOK4CkZJNnKM)). (Pridobljeno dne 10.1. 2021).

Video: 25 najlepših risank, ob katerih smo odraščali - 1. del, Tina Hacler, Ljubljana, 25. maj 2011. (<https://www.rtv slo.si/zabava/zanimivosti/video-25-najlepsih-risank-ob-katerih-smo-odrascali-1-del/258349>). (Pridobljeno dne 1. 2. 2021).

Video: Časovna kapsula: Animiran film, (2014).

([https://www.youtube.com/watch?v=TZKx633OR4I&ab\\_channel=Nedeljskopopoldne](https://www.youtube.com/watch?v=TZKx633OR4I&ab_channel=Nedeljskopopoldne)). (Pridobljeno dne 10.1. 2021).

Walt Disney

([https://www.google.com/search?q=walt+disney&source=lnms&tbid=isch&sa=X&ved=2ahUKEwiDmvdDx4rvAhU95uAKHWVkdYoQ\\_AUoAXoECBMQAw&biw=1366&bih=657#imgrc=DhL2O2iMMWSgwM](https://www.google.com/search?q=walt+disney&source=lnms&tbid=isch&sa=X&ved=2ahUKEwiDmvdDx4rvAhU95uAKHWVkdYoQ_AUoAXoECBMQAw&biw=1366&bih=657#imgrc=DhL2O2iMMWSgwM)). (Pridobljeno dne 21. 1. 2021).

Walt Disney.

(<https://www.google.com/search?q=walt+disney&source=lnms&tbid=isch&sa=X&ved>

=2ahUKEwiDmVVdx4rvAhU95uAKHWVkdYoQ\_AUoAXoECBMQAw&biw=1366&bih  
=657#imgrc=DhL2O2iMMWSgwM). (Pridobljeno dne 10.1. 2021).