

Pedagoško gradivo

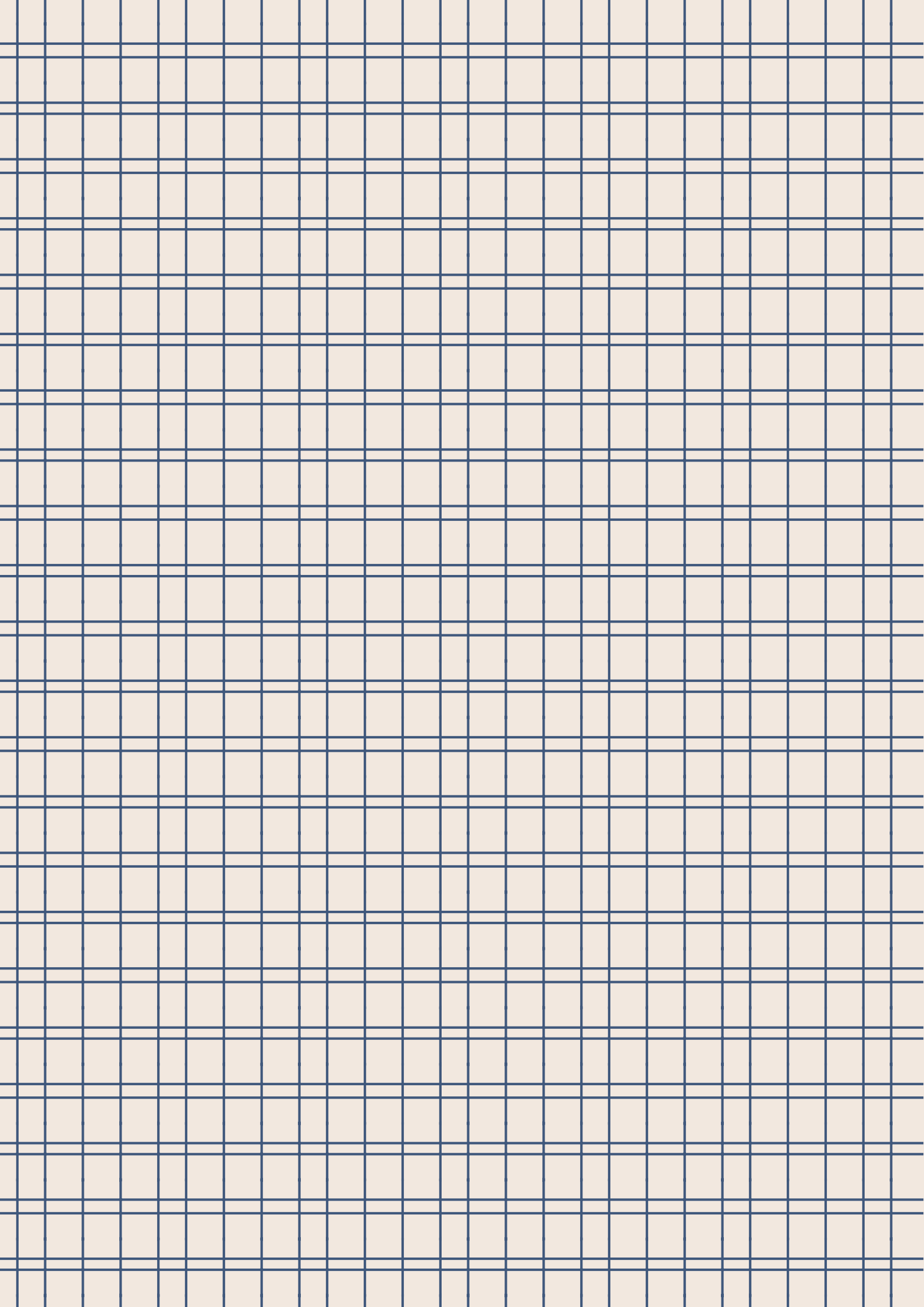
KOJAA

3+

YAA!



Autori tekstova
Kolja Saksida,
Matija Šturm,
Sara Živkovič,
Deja Škerjanc



→ Sadržaj

Pedagoško gradivo	4
Kako nastaje lutkarski animirani film	5
Natuknice za razgovor	11
Razigrani autić	14
Divlja ležaljka	15
Leteća bilježnica	16
Rasplesane čarape	17
Tvrdoglave naljepnice	18
Smrznuti šal	19
Fotostrip iz filma	20
Kolofon	21

→ Pedagoško gradivo

Kratki animirani filmovi *Koyaa* pripovijedaju o neobičnim zapletima u kojima se nađe Koyaa dok se suočava sa svakodnevnim predmetima koji oživljavaju. Takva percepcija predmeta je bliska dječjem razumijevanju okoline koje se često odražava u dječjoj igri u kojoj pomoću mašte predmeti stječu natprirodne osobine i sposobnosti. Glavni lik nastale situacije rješava optimizmom i dobrom voljom, čime nadmašuje uobičajeno shvaćanje problema. Pomoću originalnih

ideja svaki put nanovo pronalazi pravo rješenje. Filmovi potiču na razmišljanje, šireći svijest o vrijednosti traženja kreativnih rješenja, ne samo u fantastijskim pričama, nego i u suočavanju sa svakodnevnim situacijama. *Koyaa* živi udaljen od ludog svijeta, na stjenovitoj polici, visoko iznad oblaka. Mjesto radnje je alegorija za slobodu i dobar osjećaj, a svjež zrak omogućava nesmetano razmišljanje.

Tu su vrata,
tamo snovi,
dobra volja tim
putem plovi.

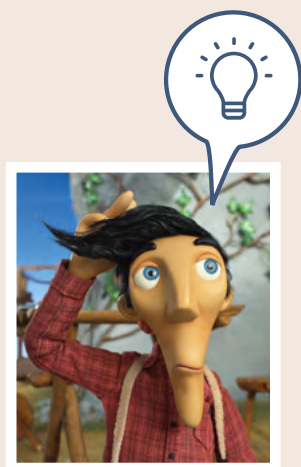
AAA



→ Kako nastaje lutkarski animirani film

Stvaranje animiranog filma počinje maštovitom pričom napisanom u obliku filmskog scenarija. Lutkarski animirani filmovi od stvaratelja zahtijevaju veću mjeru preciznosti i dosljednosti. Prije početka snimanja pripremi se tzv. knjiga snimanja (eng. *storyboard*) kako se tijekom dugotrajnog animiranja ne bi ništa zaboravilo ili izgubilo, a posebno kako bi svi u studiju mogli jasno pratiti tijek priče. Knjiga snimanja sastoji se od snimaka složenih u redoslijedu koji za sam tijek filma odrede redatelj i direktor fotografije. Označeni su rednim brojem i dužinom trajanja pojedinačnog prizora. **Knjiga snimanja je neke vrste strip** koji pomoću crteža ili računalnih figura pokaže kako će izgledati svaki prizor filma.

Kratki animirani filmovi *Koyaa* snimljeni su na klasičan način, u **tehnič** **lutkarske stop animacije**. Za snimanje u animacijskom studiju upotrebljavamo ručno izrađene lutke, scenografiju i rekvizite koji su namjenski izrađeni za potrebe pojedinog filma. Kao i kod svih ostalih animiranih filmova, tako i kod tehnike stop animacije, **snimanjem sličice po sličicu (eng. *frame by frame*)** stvara se iluzija pokreta. Kako bismo u filmu postigli elegantno kretanja lutaka, moramo fotografirati svaki njezin pokret kao i ostale predmete za koje želimo da se u filmu kreću. Kada sličice prikazujemo jednu za drugom uzastopno i određenom brzinom, dobivamo osjećaj kretanja. Jedna sekunda sadrži 25 uzastopnih sličica.



Koliko pozicija je potrebno za jedan Koyiin korak (da digne nogu i onda je ponovo spusti na pod)? Koliko sličica dnevno možemo snimiti? Tko oživljava lutku?

Za jedan Koyiin korak, kao što ga vidimo u filmu, napravimo 16 pokreta lutke i svaki pokret fotografiramo. U jednom danu snimanja, koji traje 9 radnih sati, moguće je snimiti oko 125 sličica. Jedna sekunda sastavljena je od 25 sličica, što znači da dnevno snimamo **pet sekundi filma (materijala)**. Animator je osoba koja za vrijeme snimanja animiranog filma miče lutku, zbog čega volimo reći kako joj „udahnuje dušu“. Njegovo znanje obuhvaća kako razumijevanje različitih načina kretanja, tako i izražavanje kroz govor tijela. Pojedini pokretima dočarava odgovarajuće kretanje lutke i njima također oblikuje dio njezina karaktera. U svom radu, animator cijelo vrijeme surađuje s redateljem filma s kojim se savjetuje o tome kakvu osobnost treba udahnuti određenim animiranim likovima.

Koliko sličica je potrebno za jedan film i koliko traje snimanje?

Za snimanje jednog filma *Koyaa*, s jednim animatorom potrebno je otprilike **30 dana snimanja**. Svaki film *Koyaa* traje **2 minute i 15 sekundi**, bez početne i završne špice, gdje su navedeni svi kreatori, koproducenti i financijeri. To znači da je sastavljen od **3375 sličica**. Za izradu određenog filma *Koyaa* mi snimimo i veći broj sličica, ali poneki prizori i sličice se u konačnom filmu ne upotrijebe. Za vrijeme obrade o tome odlučuju redatelj i montažer



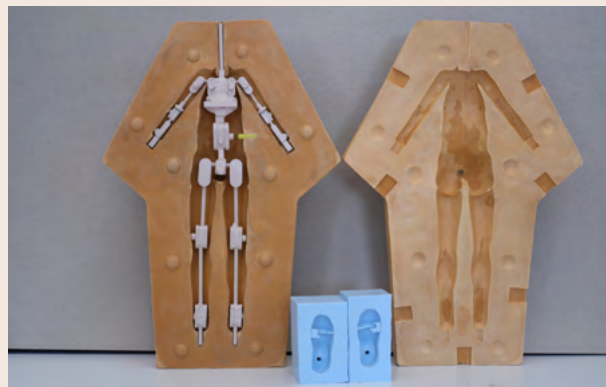
filma. Neupotrijebljenih sličica je malo, budući da se za svaki prizor vrlo dobro pripremimo prije početka snimanja.

Od čega je lutka napravljena i koliko je visoka?

Lutke filmskih likova je izradila **ekipa šest lutkara u Poljskoj**. Temelj za njihovu izradu su skice i slike koje nazivamo **likovni dizajn filma**. Lutka Koyee je visoka **27 centimetara**, a lutka gospodina Gavrana **7 centimetara**. No, važno je da lutku možemo staviti u željeni položaj i da u njemu može stajati. To nam omogućava **metalni kostur** koji se nalazi unutar lutke. Vanjština lutke Koyee je izrađena od različitih materijala: tijelo od silikona, a glava od čvrste mase. U rukama, kapi i kosi nalazi se **aluminijaska žica** koja poput kostura omogućava kretanje. Koyiine ruke su izrađene od **silikona**. Koyiina glava je izrađena od **plastike**, koja se ulije u prethodno izrađen kalup od kaučuka. Odjeća je šivana na isti način kao i odjeća za ljude, samo što je umanjena.

Kako Koyaa izražava osjećaje i kako miče očima?

Glava je napravljena od plastike, i to od dva dijela: gornjeg sa čelom, nosom i očima te donjeg na kojem se nalaze usta. Za izražavanje osjećaja upotrebljavamo **56 različitih donjih dijelova lica**. Oba dijela glave su povezana magnetom, zbog čega ih po potrebi možemo jednostavno zamijeniti. Između gornjeg i donjeg dijela lica za vrijeme snimanja vidi se crta koju naknadno, nakon snimanja, pomoću

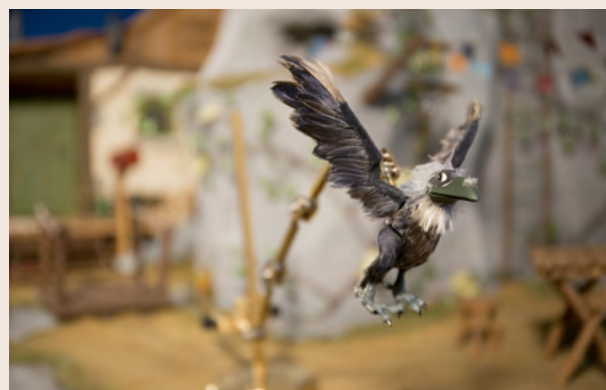


računala obrišemo. Oči koje su isto tako važne za izražavanje osjećaja, pomičemo pomoću alata koji podsjeća na iglu. Obrve su magnetom pričvršćene na čelo, zbog kojeg ih možemo micati. No, kako bi lutka mogla trepnuti očima, imamo **4 različite veličine očnih kapaka**, izrađene od tanke plastike, koje se mogu prilagoditi očima.



Koliko je vremena potrebno za izradu lutke?

Budući da izrađuju više istih primjeraka Koyee, njegovih ekspresija i ruku, lutkarima je za izradu potrebno tri mjeseca intenzivnog rada. Zašto? Na posljednjem snimanju su snimali s dva animatora istovremeno. Oba animatora moraju imati potpuno istu lutku, s istom odjećom i izrazima lica. Budući da se lutke upotrebljavaju svakodnevno, neki se dio može uprljati, odjeća poderati, žice popucati... Zbog toga moramo imati izrađenih **više kostima** koje možemo po potrebi zamijeniti. Za vrijeme snimanja posljednjih šest filmova *Koyaa*, zamijenili smo **21 par ruku**, budući da se žice u prstima s vremenom slome, a silikon pohaba i uprlja.



Kako Koyaa stoji na scenografiji, a da pri tom ne padne? Kako predmeti lete po zraku?

Koyaa u cipelama ima navoj kojim je pomoću vijaka pričvršćen na scenografiju da ne bi padao. Kad Koyaa skače koristimo tzv. „pomoćne ruke“ napravljene od metala. One drže lik ili druge predmete u zraku na željenom mjestu. Kada snimku snimamo u cjelini, računalni stručnjaci izbrišu pomoćne ruke iz slike pa ih stoga ne vidimo u završnom filmu.



Kako su izrađeni scenografija i rekviziti? Koliko su veliki?

I za lutku i za scenografiju najprije se naprave likovni dizajn i skice koje su temelj za daljnju izradu. **Scenografija** je izrađena od klasičnih materijala, kao što su **drvo, stiropor i razna ljepila**. Kamenje je primjerice napravljeno od stiropora, na koji nanosimo ljepilo u prahu koje se miješa s vodom. Rekviziti su napravljeni od drva, plastike i rastezljivih materijala koji se stvrđavaju. Kod izrade moramo naročito paziti na veličinu i omjer. Središnja scenografija, **latica s kućom, visoka je 270 centimetara, a široka 350 centimetara**. Veličina rekvizita koja se mora slagati sa scenografijom i veličinom lutke, iznosi od 1 do 5 centimetara. Scenografija, rekviziti i lutke izrađeni su u omjeru 1 : 6, što znači da bi u stvarnom okruženju bili šest puta veći.

Kako Koyaa govori?

Kada je film snimljen, a snimke složene, odnosno montirane u pravom redoslijedu, radimo sinkronizaciju. **Sinkronizator** u zvučnom studiju za vrijeme gledanja filma **ispušta željene glasove** koji se snimaju; zatim odabiremo najpogodnije za film.

Kako snimimo zvukove i glazbu?

U filmu možemo čuti više vrsta zvukova: **sinkrone šumove, specijalne zvučne efekte i autorsku filmsku glazbu**. Stvaratelji sinkronih šumova snimaju u zvučnom studiju u kojem se nalaze različiti materijali. S obzirom na radnju u



filmu, snimaju se zvukovi predmeta i stvari koje najbolje dočaravaju željeni zvuk stvarajući uvjerljivu zvučnu pozadinu za film. Primjer: za Gavranov let najbolji zvuk za mahanje krilima dobili smo snimanjem toaletnog papira. Specijalne zvučne efekte i atmosferu dizajneri zvuka čuvaju u zvučnim bankama iz kojih uzmu željeni zvuk kad im je potreban. **Autorska glazba** je stvorena za svaki film posebno, dok je glazbeni žanr prilagođen pojedinoj priči. U filmovima se tako javljaju divlji jazz, energična, razigrani funk i drugi. Sva snimljena glazba snima se u studiju s profesionalnim glazbenicima, čime dobivamo što je više moguće organski zvuk.

Koliko kreatora stvara Koyuu?

U realizaciji filmova *Koyaa* sudjeluje više od **35 stvaratelja**. Budući da djeluju unutar različitih filmskih sektora, kao što su npr. režija, produkcija, scenografija, lutkarstvo, snimanje i postprodukcija, nisu svi prisutni cijelo vrijeme: **u stvaranju filma svakodnevno, u prosjeku, sudjeluje 15ak ljudi**.

Koliko dugo je trajalo snimanje 6 filmova?

Konačni scenariji napisani su u listopadu 2014. godine, a filmovi su završeni u ožujku 2017. godine. To znači da su nam bile potrebne dvije i pol godine intenzivnog rada.



→ Natuknice za razgovor

Natuknicama si možete pomoći kod kuće, u vrtiću, školi ili na nekom drugom mjestu tijekom ili nakon gledanja filmova *Koyaa*. One su namijenjene kako razgovoru o animiranim filmovima tako i općem razumijevanju univerzalnog filmskog jezika. Animirani filmovi *Koyaa* kroz neobične i složene situacije u kojima se nalazi animirani junak potiču kreativno razmišljanje djeteta, a ujedno sa sobom donose raznolike teme. One predstavljaju polazišta za detaljne razgovore među pedagogima, roditeljima i djecom koji uz njih razvijaju kritično razmišljanje i refleksiju o filmovima te svijetu koji nas okružuje.

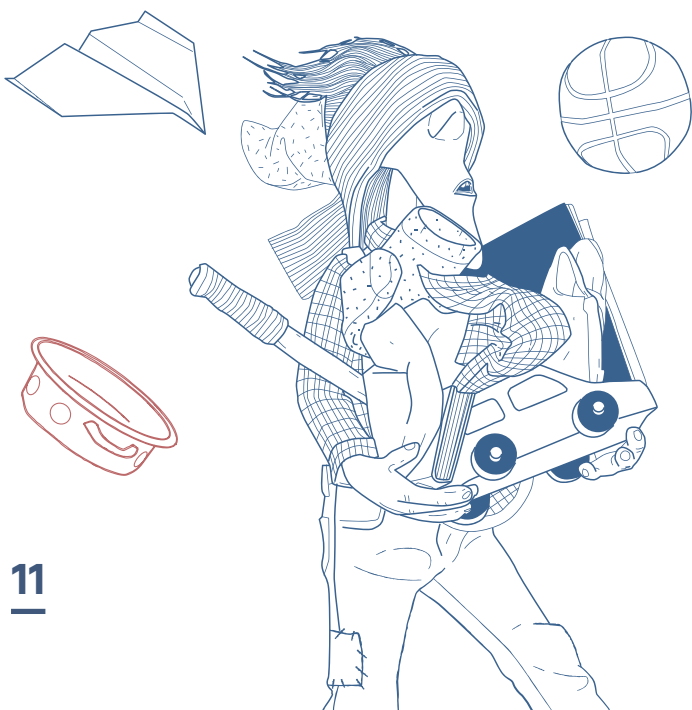
Animirani junak Koyaa

- **Tko je Koyaa?**
- **Kakav je, kako je odjeven, kakvo je njegovo raspoloženje?**
- **Koliko godina mislite da ima Koyaa?**
- **Kako vidimo da je Koyaa dobio ideju za rješavanje situacije?**
- **Je li zadovoljan rješenjem? Kako to znamo? Upotrebljava li Koyaa riječi?**

Sporazumijevate li se u životu samo riječima? Razmislite o načinu neverbalne komunikacije i mogućnostima sporazumijevanja bez razgovora, samo govorom tijela, uzvicima i promatranjem događaja.

- **Rješava li Koyaa zaplet u prvom pokušaju? Što učini kada ne uspije? Je li Koyaa uporan?**

Huh



Zamislite, kako bi bilo da ste Koyaa: na koji način biste riješili Koyiinu situaciju?

- **Što osjećate dok gledate Koyiine pustolovine?**

Osim radosti kod neobičnih vragolija osjećate li i suosjećanje kada Koyaa na primjer padne, odnosno iznenađenje kod zapleta te olakšanje kada Koyaa pronađe kreativno rješenje za nastali problem?

Koyaa i njegov prijatelj

- **Tko je Koyiin prijatelj?**
- **Što radi Gavran? Od kakvih materijala izrađuje kućice za ptice?**
- **Jesu li kućice za ptice povezane s pričom koja se događa u filmu? Kako?**
- **Kakav je odnos između glavnog junaka i gospodina Gavrana?**
- **Kako se svatko od njih ponaša u složenoj situaciji?**
- **Na kakav se način pokazuje uzajamno poštivanje između Koyee i gospodina Gavrana?**

Razgovarajte o prijateljstvu između ljudi i životinja: o domaćim životinjama, kućnim ljubimcima, međusobnom poštivanju i odnosu prema njima. Kako se sporazumijevate sa životinjama, kućnim ljubimcima?

Šaljivi predmeti u neobičnom krajoliku

- **Gdje živi Koyaa? Opišite krajolik, njegovu kuću i okolinu?**
- **Zašto mislite da on živi u brdima, daleko od grada i drugih ljudi? Što mu se sviđa na tom usamljenom brdu?**

Razmislite o različitim mjestima na kojima ljudi žive: u gradovima, selima, udaljenim planinskim farmama i slično. Možete upotrijebiti fotografije i njima prikazati neobična mjesta koja su ljudi nastanili.

- **Kakvu ulogu preuzimaju obični svakodnevni predmeti u Koyiinom životu?**

Nabrojite koje sve predmete možemo naći u kuhinji, kupaonici, dječjoj sobi? Razmislite, na kakav način bi mogli svakodnevni predmeti oživjeti i kakve bi uloge mogli preuzeti. Je li se i vaš prekrivač za krevet ponekad pretvorio u ogroman wigwam?

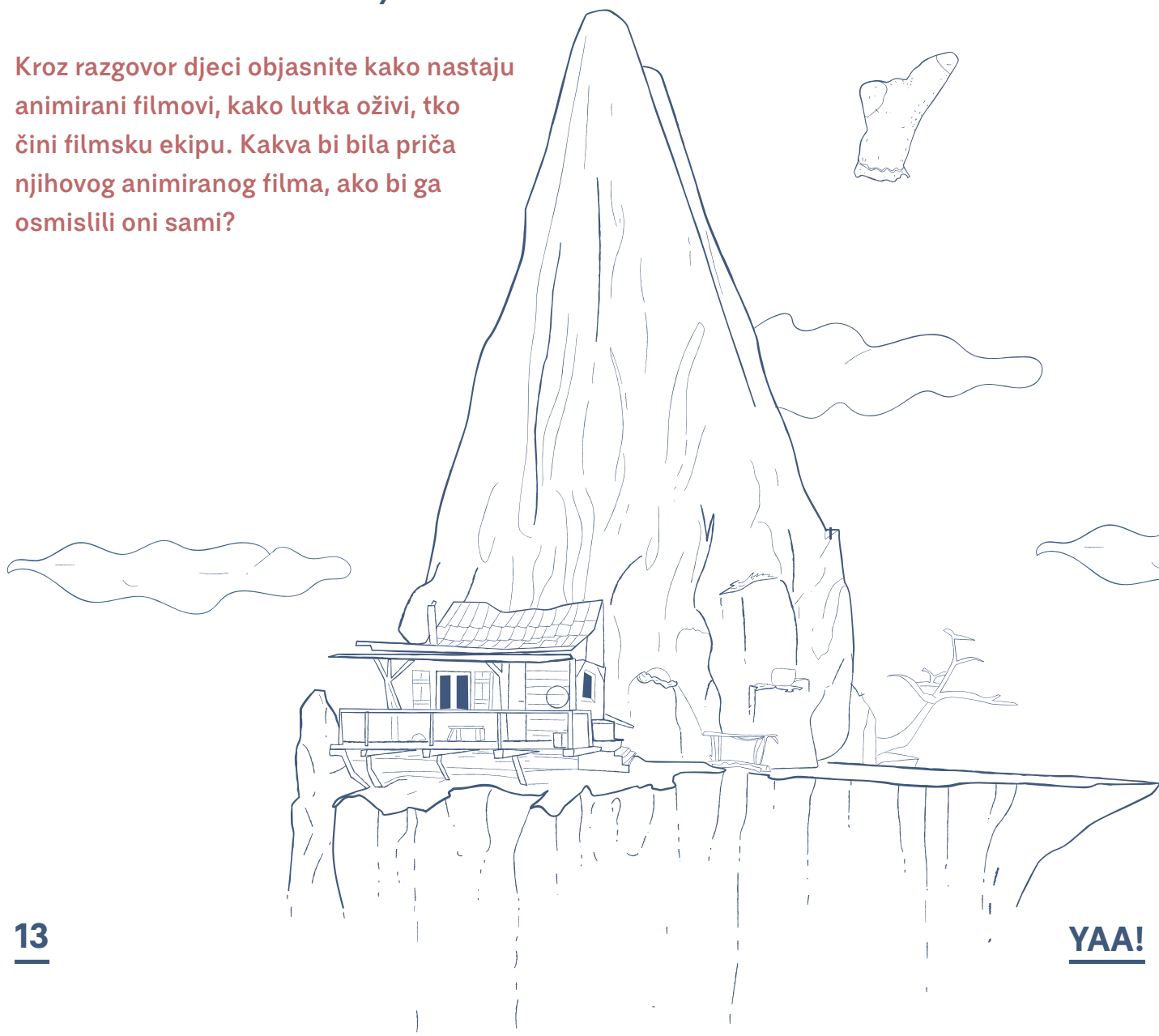
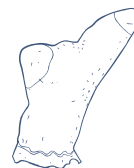
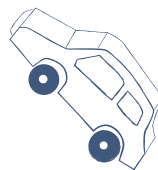
- **Mijenjaju li se u animiranim filmovima *Koyaa* godišnja doba? Na temelju čega u filmu primjećujete o kojem se godišnjem dobu radi? Kako vrijeme utječe na Koyuu? Po čemu to možemo primijetiti? Što *Koyaa* radi zimi, na proljeće, ljeti, na jesen?**



Razgovarajte o godišnjim dobima koja poznajemo; kakvo je vrijeme karakteristično za njih i kojim se aktivnostima tada bavimo?

- **Je li za animirani film potrebno puno mašte? Kako nastaju animirani filmovi *Koyaa*?**

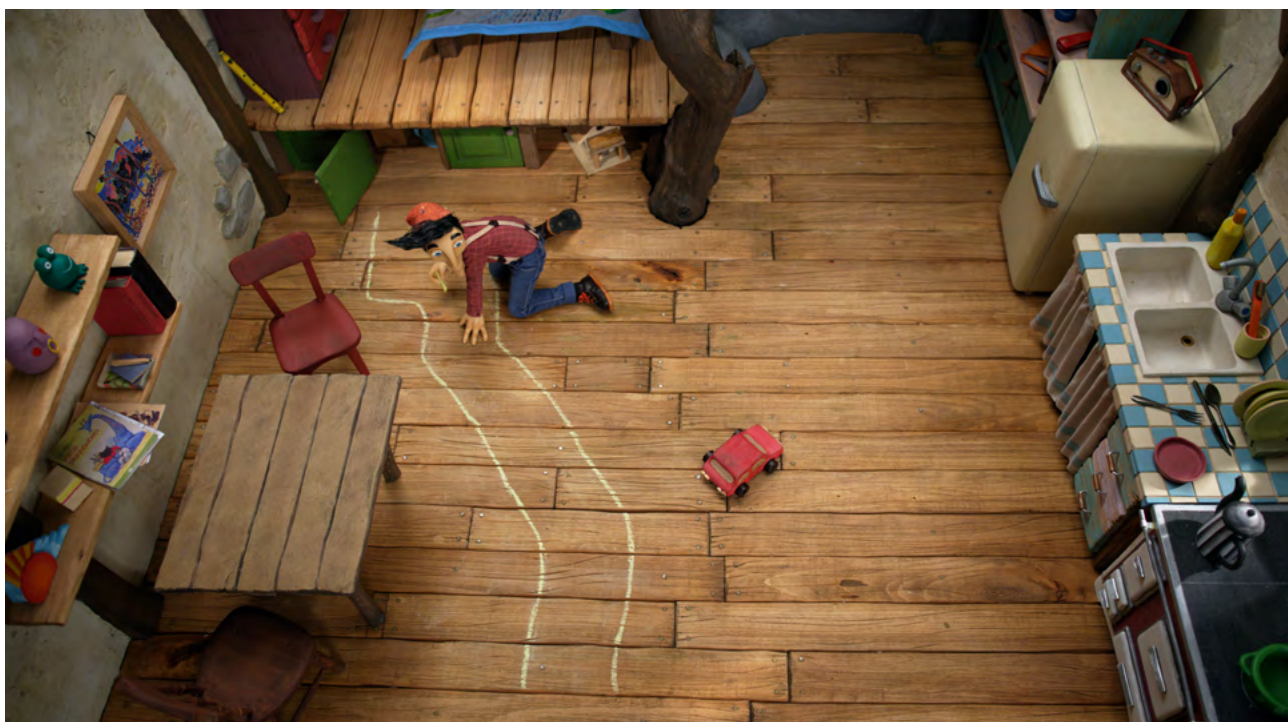
Kroz razgovor djeci objasnite kako nastaju animirani filmovi, kako lutka oživi, tko čini filmsku ekipu. Kakva bi bila priča njihovog animiranog filma, ako bi ga osmislili oni sami?



Koyaa - Razigrani autić



- Što je nacrtano na pismu koje se nalazi u poštanskom sandučiću?
- Kakvo je vrijeme i po čemu to primjećujemo? Kakve vremenske prilike još poznajemo?
- Koji predmet u filmu oživi i kako se ponaša?
- Od kojeg je materijala napravljen autić i koje je boje? Mogu li autići biti napravljeni i od drugih materijala? Kojih?
- Od čega je napravljena kućica za ptice koju je Gavran izradio? Kako je povezana s pričom?
- Kako izgleda Koyiina soba? Što mora učiniti? Pospremate li vi svoju sobu?
- Što čini Koyaa da bi autić krenuo prema ormaru?
- Voze li se i vaši autići sami od sebe?



Koyaa – Divlja ležaljka



- Što je nacrtano na pismu koje se nalazi u poštanskom sandučiću?
- Koje je godišnje doba i po čemu ga prepoznajemo?
- Je li i vama ljeti vruće? Što činite kad vam je vruće?
- Koji predmet u filmu oživi? Na koju vas životinju podsjeća i zašto? Kako se glasaju druge životinje?
- Od kojeg materijala Gavran izrađuje kućicu za ptice? Na koji način je to povezano s pričom?
- Kako Koyaa jaše ležaljku?
- Kakva je glazba u filmu?
- Kako Koyaa smiri ležaljku, gdje mu sine ideja?



Koyaa – Leteća bilježnica



- Što je nacrtano na pismu koje se nalazi u poštanskom sandučiću?
- Što radi Koyaa na terasi ispred kuće?
- Koji predmet u filmu oživi i što radi?
- Na koju životinju podsjeća leteća bilježnica? Koje još sve životinje mogu letjeti?
- Koja se slova nalaze u bilježnici?
- Od koliko se slova sastoji abeceda? Koje jezike poznajete? Imaju li sve abecede ista slova?
- Od kojeg materijala Gavran izrađuje kućicu za ptice? Na koji način je to povezano s pričom?
- Kako Koyaa smiri bilježnicu?
- Koje vrste bilježnica poznajemo?



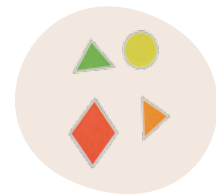
Koyaa - Rasplesane čarape



- Što je nacrtano na pismu koje se nalazi u poštanskom sandučiću?
- Koji je dio dana i po čemu to možete primijetiti?
- Koji predmet oživi i što radi? Jesu li čarape u rodu? Na koji način?
- Kamo se čarape sakriju?
- Od kojeg materijala Gavran izrađuje kućicu za ptice? Kako je to povezano s pričom?
- Kako Koyaa namami čarapu na svoju nogu?
- Zašto nosite čarape?



Koyaa – Tvrdoglave naljepnice



- Što je nacrtano na pismu koje se nalazi u poštanskom sandučiću?
- Što želi Koyaa učiniti s naljepnicama?
- Na koji način mu naljepnice uzrokuju probleme?
- Od kakvog materijala Gavran izrađuje kućicu za ptice? Na koji način je to povezano s pričom?
- Kako Koyaa privuče naljepnice koje plešu u zraku?
- Kuda lete naljepnice? Prave li vam naljepnice ikad probleme i na koji način?
- Zašto se naljepnice na kraju uspiju zaljepiti na staklo?



Koyaa - Smrznuti šal



- Što je nacrtano na pismu koje se nalazi na poštanskom sandučiću?
- Koji predmet oživi? Na koju životinju podsjeća i zašto?
- Koyaa i šal nam bez riječi pokazuju da im je hladno. Kojim pokretima i zvukovima to čine?
- Koje još osjećaje možemo pokazati a da ne upotrebljavamo riječi?
- Od kojeg materijala Gavran izrađuje kućicu za ptice? Na koji način je to povezano s pričom?
- Što oblačite kad vam je hladno?



→ KOYAA - Rasplesane čarape

Fotostrip iz filma



Animirani filmovi

Redatelj: Kolja Saksida

Scenaristi: Marko Bratuš, Kolja Saksida

Autor slogana: Milan Dekleva

Likovni dizajn likova: Blaž Porenta

Likovni dizajn scenografije: Gregor Nartnik

Animatori: Julia Peguet, Will Hodge

Direktor fotografije: Miloš Srdić

Montažeri: Monika Drahotuski, Tomaž Gorkič

Autori glazbe: Miha Šajina, Borja Močnik

Dizajner zvuka: Julij Zornik

DI kolorist: Teo Rižnar

Sinkronizatori: Frano Mašković, Žiga Saksida

Scenografi: Mateja Rojc, Simon Hudolin,
Leon Vidmar

Izvršni producent: Matija Šturm

Koproducenti: Tanja Prinčič, Marina Andree
Škop, Darija Kulenović Gudan, Žiga Pokorn,
Teo Rižnar, Miloš Srdić

Producent: Kolja Saksida

Pedagoško gradivo

Autori tekstova: Kolja Saksida, Matija Šturm,
Sara Živkovič, Deja Škerjanc

Prevoditeljice: Tina Perić, Duška Mikerević

Autori fotografija: Blaž Miklič, Tomaž Šantl

Autori skica likovnog dizajna: Blaž Porenta,
Gregor Nartnik

Grafički dizajn: Pikto

Produkcija: ZVVIKS

Koprodukcija: Radiotelevizija Slovenija,
NuFrame, A Atalanta, Studio dim

Uz potporu: Slovenski filmski center,
javna agencija RS, Filmski studio Viba film
Ljubljana, Hrvatski audiovizualni centar

ZVVIKS



Studio
dim

RADIO
TELEVIZIJA
SLOVENIJA

NU
FRAME

A ATALANTA
FILM VIDEO
PRODUCTION
& SERVICES



Croatian
Audiovisual
Centre
Hrvatski audiovizualni centar

SLOVENSKI
FILMSKI
CENTER
JAVNA
AGENCIJA
SLOVENIAN
FILM
CENTRE

— HEAD
GENÈVE

viba
film

éc a l

©ZVVIKS 2017.

Zavod ZVVIKS

Celovška cesta 43
Ljubljana, Slovenija
info@zvviks.net

YAA!