

Pedagoško gradivo

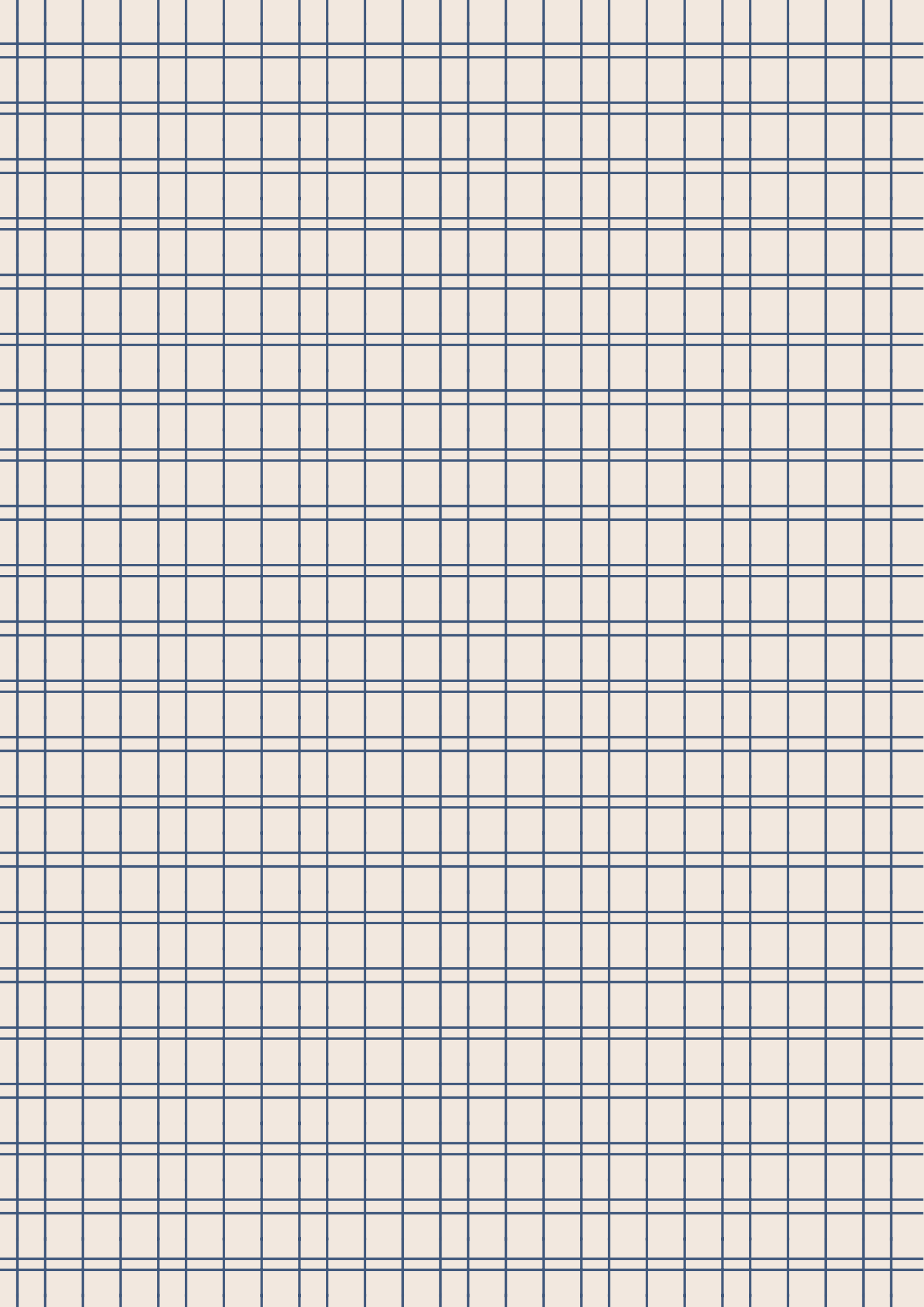
KOJAA

3+

YAA!

Avtorji besedil
Kolja Saksida,
Matija Šturm,
Sara Živkovič,
Deja Škerjanc





→ Kazalo

Pedagoška gradiva	4
Kako nastane lutkovni animirani film	5
Iztočnice za pogovor	11
Razigrani avtomobilček	14
Divji ležalnik	15
Leteči zvezek	16
Plešoče nogavice	17
Vztrajne nalepke	18
Zmrzljivi šal	19
Fotostrip	20
Kolofon	21

→ Pedagoška gradiva

Kratki animirani filmi *Koyaa* pripovedujejo o nenavadnih zapletih, ki jih Koyaa doživlja, ko se sooča z vsakodnevnimi predmeti, ki oživijo. Tovrstno dojemanje predmetov je blizu otroškemu razumevanju okolice, ki se pogosto odraža tudi v otroški igri, kjer s pomočjo domišljije predmeti pridobijo nadnaravne lastnosti in sposobnosti. Glavni junak rešuje nastale situacije z optimizmom in dobro voljo, s čimer presega običajno dojemanje težav. S pomočjo izvirnih idej vsakokrat najde

pravo rešitev zanje. Filmi spodbujajo razmišljanje in širijo zavedanje o vrednosti iskanja ustvarjalnih rešitev, ne zgolj v domišljijah, temveč tudi ob soočanju z vsakodnevnimi situacijami. Koyaa živi odmaknjeno od ponorelega sveta, na gorski polici visoko nad oblaki. Prizorišče dogajanja je alegorija za svobodo in dobro počutje, svež zrak pa omogoča neobremenjeno razmišljanje.

Tu so vrata,
tam so sanje,
dobra volja
pelje vanje.

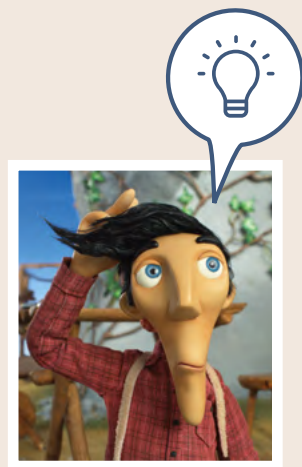
AAA



→ Kako nastane lutkovni animirani film

Nastanek animiranega filma se začne z domiselno zgodbo, napisano v obliki filmskega scenarija. Lutkovni animirani filmi od ustvarjalcev zahtevajo veliko mero preciznosti in doslednosti. Da se med dolgotrajnim animiranjem ne bi nič pozabilo ali izgubilo, predvsem pa da vsi v studiu jasno sledijo poteku zgodbe, se pred začetkom snemanja pripravi tudi t. i. zgodboris (ang. *storyboard*). Sestavljajo ga posnetki, ki so zloženi v zaporedju, kot ga za sam potek filma določita režiser in direktor fotografije. Označeni so z zaporedno številko in dolžino trajanja posameznega prizora. **Zgodboris je neke vrste strip**, ki z risbami ali računalniškimi figurami pokaže, kako bo izgledal vsak prizor filma.

Kratki animirani filmi Koyaa so posneti na klasičen način, **v tehniki lutkovne stop animacije**. Za snemanje v animacijskem studiu uporabljamo ročno izdelane lutke, scenografijo in rekvizite, ki so namensko izdelani za potrebe posameznega filma. Kot pri vseh drugih animiranih filmih se tudi pri tehniki stop animacije **s snemanjem sličice za sličico (angl. *frame by frame*)** ustvari iluzija gibanja. Da v filmu dosežemo elegantno gibanje lutke, moramo fotografirati vsak njen premik kot tudi ostale predmete, za katere si želimo, da se v filmu gibljejo. Ko sličice predvajamo v zaporedju in z določeno hitrostjo, dobimo občutek gibanja. Ena sekunda vsebuje 25 zaporednih sličic.



Koliko pozicij je potrebnih za en Koyeev korak, torej da dvigne nogo in jo spet spusti na tla? Koliko sličic dnevno posnamemo? Kdo lutko oživi?

Za en Koyeev korak, kot ga vidimo na filmu, naredimo 16 premikov lutke in vsak premik fotografiramo. V enem snemalnem dnevu, ki traja 9 delovnih ur, posnamemo približno 125 sličic. Ena sekunda je sestavljena iz 25 sličic, kar pomeni, da na dan posnamemo pet sekund filma (materiala). Animator je oseba, ki med snemanjem animiranega filma premika lutko, zato radi pravimo, da ji »vdahne dušo«. Njegovo znanje obsega tako razumevanje različnih načinov gibanja kot tudi izražanja preko telesne govorice. S posameznimi premiki pričara ustrezno gibanje lutke in z njimi oblikuje tudi del njenega karakterja. Animator pri svojem delu ves čas sodeluje z režiserjem filma, s katerim se posvetuje, kakšno osebnost naj vdahne posameznim animiranim likom.

Koliko sličic je potrebnih za en film in koliko časa traja snemanje?

Vsak film *Koyaa* traja **2 minuti in 15 sekund**, brez začetne in odjavne špice, kjer so navedeni vsi soustvarjalci, koproducenti in sofinancerji. Za snemanje enega filma *Koyaa* z enim animatorjem potrebujemo približno **30 snemalnih dni**. To pomeni, da je en film sestavljen iz **3375 sličic**. Za izdelavo posameznega filma *Koyaa* posnamemo še več sličic, toda nekateri prizori in sličice v končnem filmu niso uporabljeni. O tem med obdelavo posnetega materiala odločata režiser in



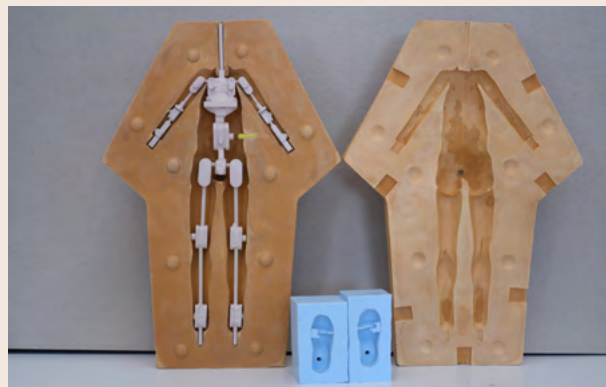
montažer filma. Neuporabljenih sličic je malo, saj se zelo dobro pripravimo na vsak prizor, preden pričnemo s snemanjem.

Iz česa je izdelana lutka in koliko je visoka?

Lutke filmskih likov je **na Poljskem** izdelala **ekipa šestih lutkarjev**. Osnova za njihovo izdelavo so skice in slike, ki jih imenujemo **likovna zasnova filma**. Lutka Koyee je visoka **27 centimetrov**, lutka gospoda Krokarja pa **7 centimetrov**. Pomembno je, da lahko lutko postavimo v želeno pozicijo in da ta v njej tudi obstane. To nam omogoča **kovinski skelet**, ki se nahaja v notranjosti lutke. Zunanost lutke Koyee je izdelana iz različnih materialov: telo iz **silikona**, glava iz **trde mase**. V rokah, kapi in laseh je **aluminijasta žica**, ki tako kot skelet omogoča premikanje. Koyeeve roke so izdelane iz silikona. Koyeeva glava je narejena iz plastike, ki se vlije v predhodno izdelan kalup iz kavčuka. Obleke so sešite na isti način kot obleke za ljudi, le da so pomanjšane.

Kako Koyaa izraža čustva in premika oči?

Glava je narejena iz dveh delov: zgornjega s čelom, nosom in očmi in spodnjega, kjer se nahajajo usta. Za izražanje čustev uporabljamo **56 različnih spodnjih delov obraza**. Oba dela glave sta povezana z magnetom, zato ju lahko po potrebi enostavno menjamo. Med zgornjim in spodnjim delom obraza je med snemanjem vidna črta, ki jo naknadno, potem ko je posnetek zaključen, z uporabo računalnika izbrišemo. Oči, ki so prav tako pomembne za izražanje čustev, premikamo z



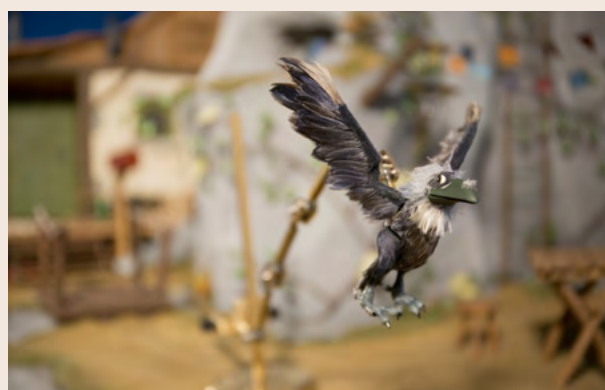
uporabo orodja, ki spominja na šivanko. Obrvi so pritrjene na čelo z magneti, zaradi katerih se lahko premikajo. Za pomežik imamo iz tanke plastike izdelane **4 različne velikosti vek**, ki se prilegajo očesu.

Koliko časa se izdeluje lutka?

Lutkarji za izdelavo potrebujejo tri mesece intenzivnega dela, saj izdelajo po več enakih primerkov Koyee, njegovih izrazov in rok. Zakaj? Na zadnjem snemanju smo snemali z dvema animatorjema hkrati. Oba animatorja morata imeti popolnoma enako lutko, z enakimi oblekami in obraznimi izrazi. Ker so lutke v uporabi vsak dan, se kakšen del umaže, obleka se strga, žičke počijo ... Zato moramo imeti izdelanih **več kostumov**, da jih lahko po potrebi zamenjamo. Med snemanjem zadnjih šestih filmov *Koyaa* smo zamenjali **21 parov rok**, saj se žičke v prstih s časom polomijo, silikon pa se strga in umaže.

Kako Koyaa stoji na scenografiji, da ne pade? Kako predmeti letijo po zraku?

Koyaa ima v čevljih navoj, s katerim je z vijakom pritrjen na scenografijo, zato ne pade. Kadar Koyaa skače, uporabimo t. i. »pomožne roke« narejene iz kovine. Te držijo lik ali druge predmete v zraku na želenem mestu. Ko posnamemo celoten posnetek, računalničarji izbrišejo pomožne roke s slike in jih zato v končnem filmu ne vidimo.



Kako so izdelani scenografija in rekviziti?

Kako veliki so?

Tako kot za lutko se tudi za scenografijo najprej nariše likovno zasnovo in skice, ki so osnova za izdelavo. **Scenografija** je izdelana iz klasičnih materialov, kot so **les, stiropor in različna lepila**. Skale so na primer izdelane iz stiropora, na katerega naneseemo lepilo v prahu, ki ga zmešamo z vodo. Rekviziti so izdelani iz lesa, plastike in gnetljivih materialov, ki se strdijo. Pri izdelavi moramo biti še posebej pozorni na velikost in razmerja. Osrednja scenografija, **gorska polica** s hišo, je **visoka 270 centimetrov in široka 350 centimetrov**. Velikost rekvizitov, ki se mora skladati s scenografijo in velikostjo lutke, je od 1 do 5 centimetrov. Scenografija, rekviziti in lutke so izdelani v merilu 1 : 6, kar pomeni, da bi bili v realnem okolju šestkrat večji.

Kako Koyaa dobi glas?

Ko je film posnet in so posnetki zloženi oziroma zmontirani v pravo zaporedje, naredimo sinhronizacijo. **Sinhronizator** v zvočnem studiu med gledanjem filma **spušča zelene glasove**, ki jih posnamemo; nato izberemo najprimernejše za opremo filma.

Kako posnamemo zvoke in glasbo?

V filmu slišimo več vrst zvoka: **sinhrone šume, specialne zvočne efekte in avtorsko filmsko glasbo**. Ustvarjalci sinhronih šumov snemajo v zvočnem studiu, v katerem se nahajajo najrazličnejši materiali. Glede na



dogajanje v filmu, posnamejo zvoke predmetov in stvari, ki najbolje pričarajo želen zvok in ustvarijo prepričljivo zvočno kuliso filma. Primer: za Krokarjev let smo najboljši zvok za zamahovanje kril dobili s snemanjem toaletnega papirja. Specialne zvočne efekte in atmosfere oblikovalci zvoka hranijo v zvočnih bankah, iz katerih vzamejo želen zvok, ko ga potrebujejo. **Avtorska glasba** je ustvarjena za vsak film posebej, glasbeni žanr pa je prilagojen posamezni zgodbi. V filmih se tako pojavijo divji jazz, poskočni ska, razigrani funk in drugi. Vsa glasba je posneta v studiu s profesionalnimi glasbeniki, s čimer dobimo kar se da organski zvok.

Koliko soustvarjalcev ustvarja Koyoo?

Pri realizaciji filmov Koyaa sodeluje **več kot 35 soustvarjalcev**. Ker delujejo znotraj različnih filmskih sektorjev, kot so na primer režija, produkcija, scenografija, lutke, snemanje in postprodukcija, niso vsi prisotni ves čas: **vsakodnevno v povprečju sodeluje pri nastajanju filma okoli 15 ljudi**.

Koliko časa je trajalo, da smo posneli 6 filmov?

Končni scenariji so bili napisani oktobra 2014, filmi pa končani marca 2017. To pomeni, da smo potrebovali dve leti in pol intenzivnega dela.



→ Iztočnice za pogovor

Z iztočnicami si lahko pomagате doma, v vrtcu, šoli ali kje drugje ob in po ogledu filmov *Koyaa*. Namenjene so tako pogovoru o animiranih filmih kot splošnemu razumevanju univerzalnega filmskega jezika. Animirani filmi *Koyaa* preko nenavadnih in zapletenih situacij v katerih se znajde animirani junak spodbujajo otrokovo ustvarjalno razmišljanje, obenem pa s seboj nosijo raznolike tematike. Slednje so izhodišče za poglobljene pogovore med pedagogi, starši in otroki, ki ob njih razvijajo kritično razmišljanje in refleksijo o filmih in svetu, ki nas obkroža.

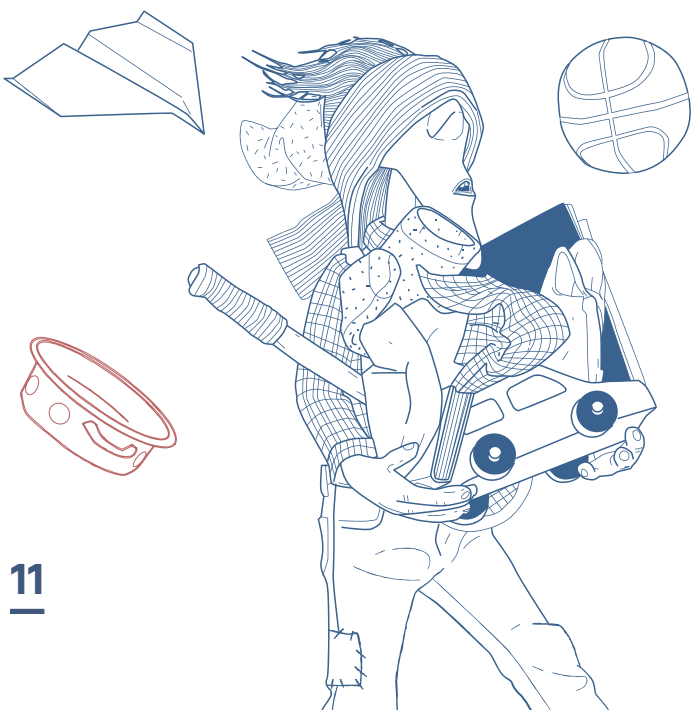
Huh

Animirani junak Koyaa

- Kdo je Koyaa?
- Kakšen je, kako je oblečen, kakšnega razpoloženja je?
- Koliko se vam zdi Koyaa star?
- Kako vidimo, da je Koyaa dobil idejo za rešitev situacije?
- Ali je zadovoljen z rešitvijo? Kako to vemo? Ali Koyaa uporablja besede?

Premislite o načinu neverbalne komunikacije in možnostih sporazumevanja brez pogovora, zgolj z govorico telesa, medmeti in opazovanjem dogajanja.

- Ali Koyaa zaplet reši v prvem poskusu? Kaj stori, ko mu ne uspe? Je Koyaa vztrajen?



Predstavljajte si, da ste Koyaa. Na kakšen način bi rešili Koyeevo situacijo?

- **Kakšna čustva se porodijo med ogledom Koyeevih prigod?**

Ali poleg veselja ob nenavadnih vragolijah občutite tudi sočutje ob Koyeevih padcih, presenečenje ob zapletih in olajšanje, ko Koyaa najde izvirno, ustvarjalno rešitev za nastalo težavo.

Koyaa in njegov prijatelj

- **Kdo je Koyeev prijatelj?**
- **Kaj dela Krokar? Iz kakšnih materialov izdeluje ptičje hišice?**
- **Ali so ptičje hišice povezane z zgodbo, ki se dogaja v filmu? Kako?**
- **Kakšen je odnos med glavnim junakom in gospodom Krokarjem?**
- **Kako se vsak izmed njiju obnaša v zapleteni situaciji?**
- **Kako se izkazuje medsebojno spoštovanje med Koyoo in gospodom Krokarjem?**

Pogovorite se o prijateljstvu med ljudmi in živalmi: o domačih živalih, hišnih ljubljenceh, medsebojnem spoštovanju in odnosu do njih. Kako se sporazumevate z živalmi, hišnimi ljubljenci?

Nagajivi predmeti v nenavadni krajini

- **Kje živi Koyaa? Opišite krajino, njegovo hišo in okolico.**
- **Zakaj mislite, da živi na gori, daleč od mesta in drugih ljudi? Kaj mu je všeč pri samotni gori?**

Razmislite o različnih krajih, kjer ljudje živimo: mestih, vaseh, odmaknjenih gorskih kmetijah in podobno. Uporabite lahko fotografije in z njimi predstavite nenavadne kraje, ki jih ljudje naseljujemo.

- **Kakšne vloge prevzamejo običajni vsakodnevni predmeti v Koyeevem življenju?**

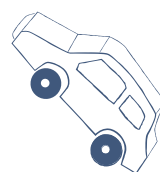
Naštejte, kakšne predmete najdemo v domači kuhinji, kopalnici, otroški sobi? Razmislite, na kakšen način bi lahko vsakodnevni predmeti oživel in kakšne vloge bi lahko prevzeli. Se je tudi vaše posteljno pregrinjalo kdaj spremenilo v velikanski vigvam?

- Ali se v animiranih filmih *Koyaa* spreminjajo letni časi? Na podlagi česa v vsakem filmu opazite, za kateri letni čas gre? Kako na Koyoo vpliva vreme? Kako to opazimo? Kaj Koyaa počne pozimi, spomladi, poleti, jeseni?

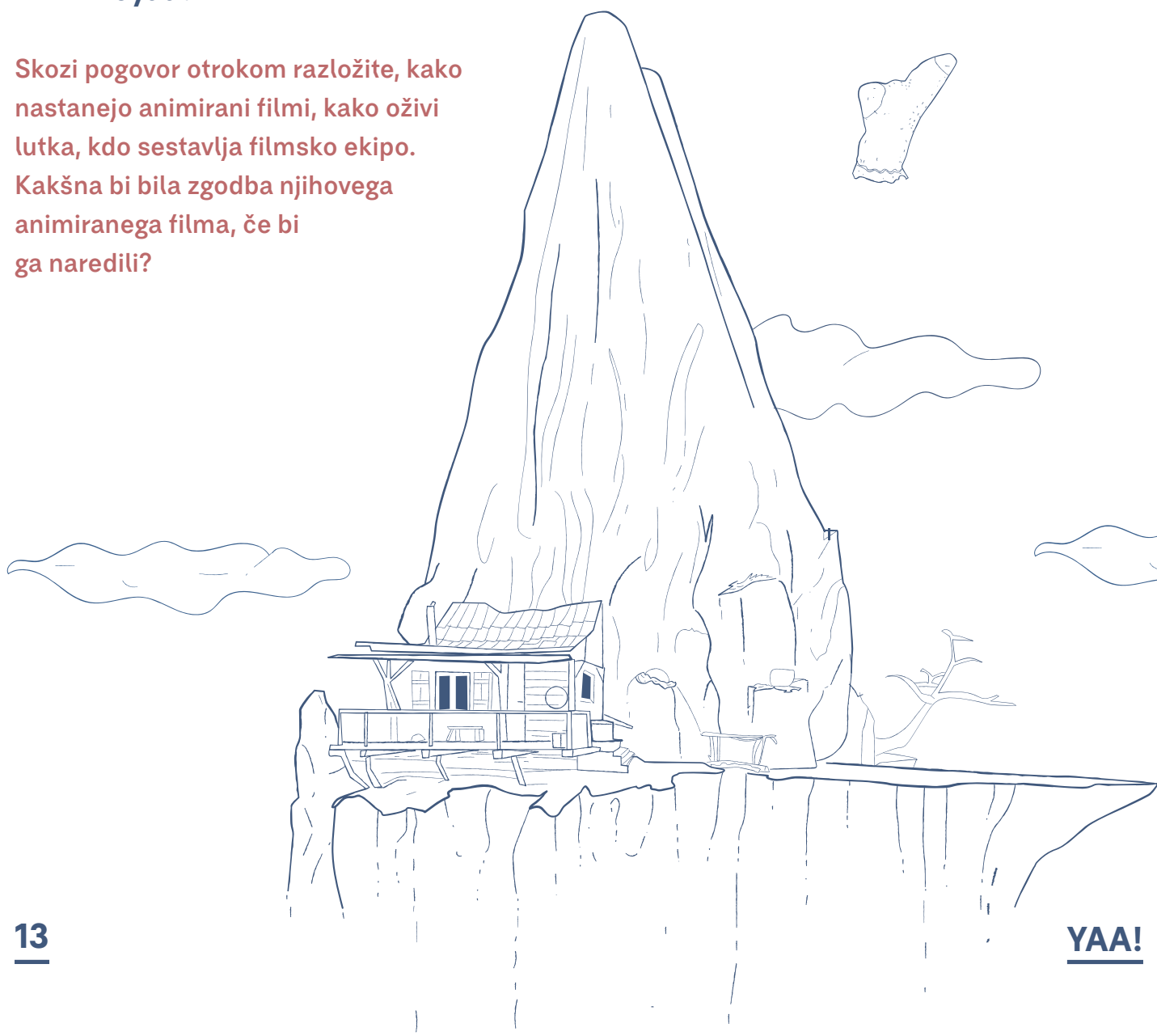
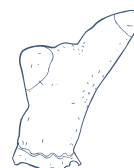


Pogovorite se o letnih časih, ki jih poznamo; kakšno vreme je za njih značilno in kakšnih aktivnosti se takrat lotimo?

- Je za animiran film potrebno veliko domišljije? Kako nastanejo animirani filmi Koyaa?



Skozi pogovor otrokom razložite, kako nastanejo animirani filmi, kako oživi lutka, kdo sestavlja filmsko ekipo. Kakšna bi bila zgodba njihovega animiranega filma, če bi ga naredili?



Razigrani avtomobilček



- Kaj je narisano na pismu, ki je v nabiralniku?
- Kakšno je vreme in kako to opazimo? Kakšne vrste vremena še poznamo?
- Kateri predmet v filmu oživi in kako se obnaša?
- Iz katerega materiala je izdelan avtomobilček in kakšne barve je? So avtomobilčki lahko narejeni tudi iz drugih materialov? Katerih?
- Iz česa je narejena ptičja hišica, ki jo izdelata Krokar? Kako je povezana z zgodbo?
- Kako izgleda Koyeeva soba? Kaj mora storiti? Ali tudi vi pospravljate svojo sobo?
- Kaj stori Koyaa, da se avtomobilček zapelje v omaro?
- Ali se tudi vaši avtomobilčki vozijo sami od sebe?



Divji ležalnik



- Kaj je narisano na pismu, ki je v nabiralniku?
- Kateri letni čas je in kako ga prepoznamo?
- Ali je tudi vam poleti vroče? Kaj naredite, kadar vam je vroče?
- Iz katerega materiala Krokar izdelava ptičjo hišico? Kako je to povezano z zgodbo?
- Kateri predmet v filmu oživi? Na katero žival spominja in zakaj? Kako se oglašajo druge živali?
- Kako Koyaa jezdi na ležalniku?
- Kakšna je glasba v filmu?
- Kako Koyaa umiri ležalnik, kje dobi idejo?



Leteči zvezek



- Kaj je narisano na pismu, ki je v nabiralniku?
- Kaj počne Koyaa na terasi pred hišo?
- Kateri predmet v filmu oživi in kaj počne?
- Na katero žival spominja leteči zvezek? Katere živali še lahko letijo?
- Katere črke so v zvezku?
- Koliko črk ima abeceda? Katere jezike poznate? Ali imajo vse abecede enake črke?
- Iz katerega materiala Krokar izdelava ptičjo hišico? Kako je to povezano z zgodbo?
- Kako Koyaa umiri zvezek?
- Kakšne vrste zvezkov poznamo?



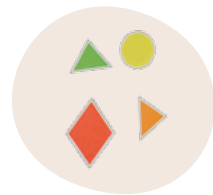
Plešoče nogavice



- Kaj je narisano na pismu, ki je v nabiralniku?
- Kateri del dneva je in kako to opazite?
- Kateri predmet oživi in kaj počne? Sta nogavici v sorodu? V kakšnem?
- Kam se nogavici skrijeta?
- Iz katerega materiala Krokar izdelava ptičjo hišico? Kako je to povezano z zgodbo?
- Kako Koyaa zvabi nogavico na svojo nogo?
- Zakaj nosite nogavice?



Vztrajne nalepke



- Kaj je narisano na pismu, ki je v nabiralniku?
- Kaj želi Koyaa narediti z nalepkami?
- Kako mu nalepke nagajajo?
- Iz katerega materiala Krokar izdelava ptičjo hišico? Kako je to povezano z zgodbo?
- Kako Koyaa privabi nalepke, ki poplesavajo po zraku?
- Kam lepите nalepke? Ali vam nalepke kdaj nagajajo in kako?
- Zakaj se nalepke na koncu uspejo nalepiti na steklo?



Zmrzljivi šal



- Kaj je narisano na pismu, ki je v nabiralniku?
- Kateri predmet oživi? Na katero žival spominja in zakaj?
- Koyaa in šal nam brez besed pokažeta, da ju zebe. S katerimi gibi in zvoki to naredita? Katera občutja še lahko pokažemo brez uporabe besed?
- Iz katerega materiala Krokari izdelajo ptičjo hišico? Kako je to povezano z zgodbo?
- Kaj si oblečete, kadar vas zebe?



→ KOYAA - Plešoče nogavice

Fotostrip iz filma



Animirani filmi

Režiser: Kolja Saksida

Scenarista: Marko Bratuš, Kolja Saksida

Avtor sloganov: Milan Dekleva

Likovna zasnova likov: Blaž Porenta

Likovna zasnova scenografije:

Gregor Nartnik

Animatorja: Julia Peguet, Will Hodge

Direktor fotografije: Miloš Srdić

Montažerja: Monika Drahotuski,

Tomaž Gorkič

Avtorja glasbe: Miha Šajina, Borja Močnik

Oblikovalec zvoka: Julij Zornik

DI kolorist: Teo Rižnar

Sinhronizatorja: 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

Avtorji: Kolja Saksida, Matija Šturm, Sara

Živkovič, Deja Škerjanc

Avtorja fotografij: Blaž Miklič, Tomaž Šantl

Avtorja skic likovne zasnove:

Blaž Porenta, Gregor Nartnik

Lektura: Jernej Pribošič, Alja Cerar

Oblikovanje: Pikto

Produkcija: ZVVIKS

Koprodukcija: Radiotelevizija Slovenija,

NuFrame, A Atalanta, Studio dim

Sofinancerji: Slovenski filmski center,

javna agencija RS, Filmski studio Viba film

Ljubljana, Hrvaški avdiovizualni center

ZVVIKS

RADIO
TELEVIZIJA
SLOVENIJA

ATALANTA
FILM VIDEO
PRODUCTION
& SERVICES

SLOVENSKI
FILMSKI
CENTER
JAVNA
AGENCIJA
SLOVENIAN
FILM
CENTRE

viba
film

studio
dim

NU
FRAME

Croatian
Audiovisual
Centre
Hrvatski audiovizualni centar

— HEAD
GENÈVE

éc a l

©ZVVIKS 2017.

Zavod ZVVIKS

Celovška cesta 43

Ljubljana, Slovenija

info@zvviks.net

YAA!