

Koko in velika skrivnost Coco 7+

pedagoško gradivo

avtorica Anja Cimerman

avtor besedila *Naši umrli* Carlos Pascual



kazalo

kazalo	1
uvodna beseda	3
o filmu	3
filmografski podatki	3
daljša vsebina filma	5
o avtorjih.....	7
iz prve roke	7
zanimivosti o snemanju filma.....	8
o animacijskem studiu Pixar.....	9

kontekst filma	11
Carlos Pascual: Naši umrli	11
pred ogledom filma	13
iztočnice za pogovor po ogledu filma.....	14
dan mrtvih in predniki	14
družina	15
glasba, talenti in vzorniki	16
vloga živali	17
dodatne dejavnosti	18
dodatno slikovno gradivo	20

Kinodvor dovoljuje in spodbuja nadaljnjo uporabo gradiva v filmsko-vzgojne namene. Veseli bomo vaših odzivov, poročil o uporabi, konkretnih učnih priprav na film, predlogov in pripomb. Gradivo je oblikovano kot pomoč staršem ali strokovnim delavcem v vzgojno-izobraževalnih ustanovah. Za vse druge uporabe nam pošljite pisno prošnjo na kinobalon@kinodvor.org.

Kolofon | **Koko in velika skrivnost** • Gradivo za učitelje in starše Kinobalon • Avtorica: Anja Cimerman • Avtor besedila *Naši umrli*: Carlos Pascual • Uredila: Barbara Kelbl • Jezikovni pregled: Mojca Hudolin • Slikovno gradivo: 2i film, spletna stran Pixar Animation Studio, arhiv Kinodvora • Izdal v elektronski obliki: Javni zavod Kinodvor, 2018

uvodna beseda

Koko in velika skrivnost je fantazijski animirani film, ki se odvija v Mehiki ob praznovanju dneva mrtvih. Film, poln barv, glasbe, humorja in napetosti, pa tudi izdelanih likov in osupljivih svetov, v katerih veljajo druga pravila, se osredotoča na posameznikov odnos do družine in tradicije. Glavni junak, deček Miguel, med peripetijami, ki se mu dogajajo v Deželi mrtvih, ugotavlja, kdo je on sam ter kakšen je pomen družine in ohranjanja spomina na umrle prednike. Ali kot pravi režiser filma Lee Unkrich: »*Rastemo na ramenih tistih, ki so bili tukaj pred nami.*«

Film, ki je nastal v znamenitem studiu Pixar, sodi med najbolj dovršena dela tega studia v zadnjih letih. Odlikujeta ga pristna zgodba in osupljiva vizualna podoba, razpira pa tudi mnogo tem za pogovore z mladimi. Toplo priporočamo, da si pred ogledom filma preberete tudi čudovit osebni zapis o mehiški tradiciji praznovanja dneva mrtvih: prav za to gradivo ga je pripravil mehiški pisatelj, ki živi v Ljubljani, Carlos Pascual.

Film lahko služi kot navdih za raziskovanje tem z različnih področij (družina, družba, kultura, prazniki, predniki, odnos do tradicije, manjšinske in večinske kulture ...), pogovore, likovno in glasbeno ustvarjanje, spoznavanje različnih tehnik animacije, pri tem pa nas spodbuja, da se tudi sami preizkusimo kot animatorji. Veseli bomo, če nam izdelke, zapiske ali vtise pošljete v

Kinobalonov nabiralnik na kinobalon@kinodvor.org (lahko jih tudi fotokopirate ali skenirate).



o filmu

filmografski podatki

slovenski naslov **Koko in velika skrivnost**

izvirni naslov **Coco**

država in leto produkcije **ZDA, 2017**

tehnični podatki **DCP, barvni, 2.35:1, 109 minut**

jezik **angleški, španski, slovenska sinhronizacija**

režija **Lee Unkrich, Adrian Molina**

scenarij Adrian Molina, Matthew Aldrich

fotografija Matt Aspbury, Danielle Feinberg

montaža Steve Bloom, Lee Unkrich

glasovi Anthony Gonzales (Miguel), Gael García Bernal (Héctor), Benjamin Bratt (Ernesto de la Cruz), Alanna Ubach (Mamá Imelda), Renée Victor (Abuelita)

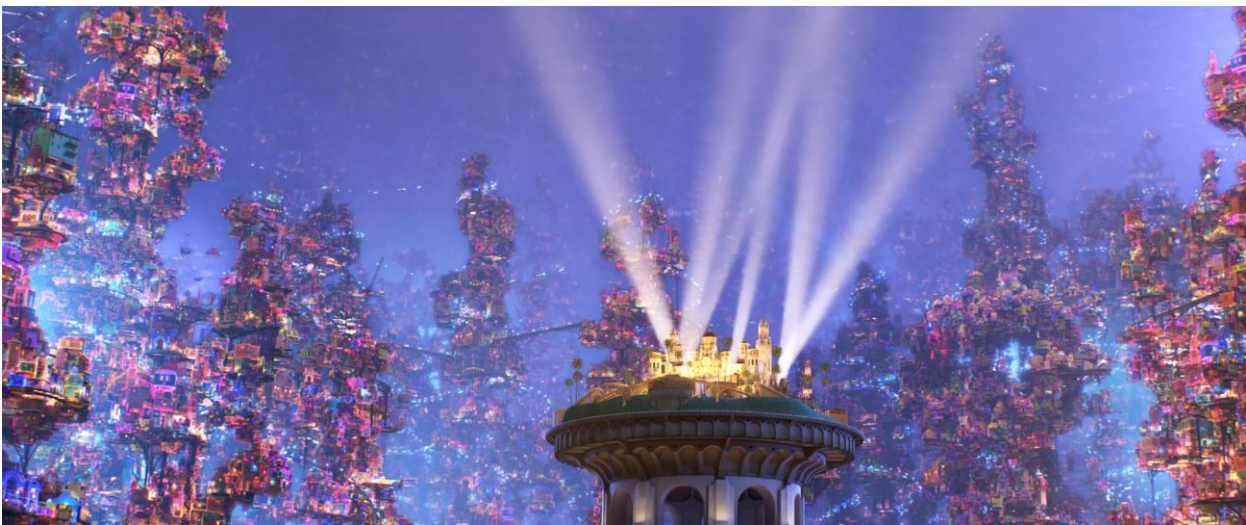
glasba Michael Giacchino

produkcija Walt Disney Pictures, Pixar Animation Studio

distribucija 2i film

režija slovenske sinhronizacije Vojko Sfiligoj, Tanja Đurić Ribič

glasovi v sinhronizaciji Sebastijan Kušar, Leon Rudolf (Miguel), Jan Bučar, Uroš Buh (Héctor), Tilen Artač (Ernesto de la Cruz), Nuška Drašček Rojko (Mamá Imelda), Vesna Jevnikar (Abuelita)



pomembnejše nagrade Akademija znanosti in umetnosti gibljivih slik (AMPAS), oskar za najboljši animirani film in za najboljšo izvirno skladbo (2018), Združenje tujih dopisnikov v Hollywoodu (HFPA): zlati globus za najboljši animirani film (2018), Britanska akademija za film in televizijo (BAFTA): nagrada za najboljši animirani film (2018), Zveza radijskih, televizijskih in spletnih filmskih kritikov (BFCA): nagrada filmskih kritikov za najboljši animirani film (2018), Ceh ameriških producentov (PGA): nagrada za producenta leta v kategoriji animiranih celovečernih filmov (2018); Mednarodna tiskovna akademija (IPA): zlati satelit za celovečerni animirani ali mešani film (2017).

daljša vsebina filma

Film se začne s predzgodbo: oče zapusti ženo in hčer, da bi se uveljavil kot glasbenik. Žena se z njegovim odhodom sooči tako, da se znebi vseh inštrumentov, glasbo v svoji družini razglasi za nedobrodošlo in se loti izdelovanja čevljev, kar preraste v družinsko obrt in družino zopet poveže.

Več generacij kasneje se družina Rivera ob dnevu mrtvih še vedno spominja zgodbe mame Imelde in ohranja njeno zapuščino: s čevljarstvom se ukvarja vsa družina in glasba ostaja prepovedana. Dvanajstletni Miguel Rivera, glavni junak zgodbe, se razlikuje od ostalih članov družine: želi si postati glasbenik, kakršen je bil Ernesto de la Cruz, njegov vzornik in največji mehiški glasbenik vseh časov, ki je tako kot on doma iz mesta Santa Cecilia. V svojem podstrešnem kotičku se Miguel skrivaj uči igrati kitaro, ki jo je izdelal sam, in si v družbi potepuškega psa Danteja vrti Ernestove posnetke.

Na dan mrtvih Miguelu na tla ponesreči pade fotografija, na kateri je pokojna mama Imelda s hčerko, deklico Coco. Košček, na katerem je obraz Imeldinega moža in dekličinega očeta, je odtrgan od fotografije. Ko Miguel pobere fotografijo, opazi zavihek: moški v rokah drži prav takšno kitaro, kakršno je imel Ernesto de la Cruz. Prepričan je, da je de la Cruz njegov prapraded. Ko to pove družini, ta navdušenja ne deli z njim: babica mu celo vzame kitaro in jo uniči.

Miguel razburjen in brez kitare steče na tekmovanje talentov, za katerega je slišal zjutraj, vendar brez inštrumenta ne more nastopiti. Spomni se na kitaro, ki visi v Ernestovi grobnici: vdre skozi okno in jo vzame. Nenadoma prestopi med mrtve in za ljudi postane neviden. Med živimi bitji ga lahko vidi samo pes Dante. Sredi pokopališča naleti na duhove mrtvih članov svoje družine. Skupaj se odpravijo v Deželo mrtvih, da bi našli mamo Imeldo. Na dan, ko praznujejo dan mrtvih, se pokojniki namreč lahko vrnejo v Deželo živih, če jih svojci pokličejo prek fotografij na družinskem oltarju. Ker je Miguelu Imeldina fotografija padla z oltarja, se ta ne more vrniti. Nad Miguelom pa visi tudi grožnja, ker je kradel mrtvim. Do sončnega vzhoda mora prejeti blagoslov svoje družine, sicer bo moral ostati v Deželi mrtvih. Mama Imelda mu ponudi blagoslov, a mora obljubiti, da bo glasbo opustil. Miguel se pogoju noče ukloniti, zato zbeži in se odloči, da bo poiskal Ernesta in ga prosil za blagoslov.

Kot nalašč naleti na Héctorja, ki je nekoč igral z Ernestom in ve, kako priti do njega. V zameno za pomoč mora Miguel njegovo fotografijo nesti v Deželo živih. Da bi prišla do Ernesta, se udeležita celo tekmovanja talentov, kajti zmagovalec nastopi na Ernestovi zasebni zabavi. Miguel ob Héctorjevih spodbudah izpelje svoj prvi nastop, vendar še pred razglasitvijo zbeži, saj v množici zagleda svojo družino, ki ga išče.

Miguel pregovori skupino glasbenikov, da ga pretihotapijo na Ernestovo zabavo. Tik preden dobi Ernestov blagoslov, se pojavi Héctor, ki počasi izginja in Miguela spet prosi, naj njegovo fotografijo odnese k živim ter ga tako reši. Miguel iz pogovora med Héctorjem in Ernestom razbere, da se je njuno prijateljstvo ohladilo zaradi Héctorjeve odločitve, da preneha z nastopanjem in se vrne k družini. Izkaže se, da je Ernesto na večer, ko je nameraval oditi, Héctorja zastrupil, vzela njegovo kitaro in pesmi, s katerimi je naposled zaslovel. V skrbi za svoj ugled oba ukaže vreči v

jamo. Med pogovorom v jami Héctor prvič izreče ime svoje hčerke: Coco. Miguel spozna, da je njegov prapraded pravzaprav Héctor.

Iz jame ju reši Imelda s Pepito in družino. Imeldi, ki je še vedno jezna na Héctorja, Miguel razloži, da je bil Héctor umorjen, ker se je hotel vrniti k družini. Imelda sklene pomagati Héctorju, ki je tik pred tem, da izgine. Dobiti morajo Héctorjevo fotografijo, zato se odpravijo na Ernestov koncert ob sončnem vzhodu.

Ernesto hoče preprečiti Miguelu, da bi fotografijo nesel v Deželo živih, in ga porine v prepad. Reši ga Pepita. Teti Rosita in Victoria predvajata Ernestovo izpoved v zaodrju, tako da jo lahko vidi in sliši tudi množica Ernestovih oboževalcev. Ko se Ernesto vrne na oder, ga množica popljuje, Pepita pa z njim obračuna do konca.

Miguel od Héctorja in Imelde prejme blagoslov brez vsakršnih pogojev. Vrne se domov in steče h Coco, da bi jo skušal spomniti na Héctorja in preprečil, da bi Héctor za vedno izginil. Coco odsotno zre predse. Naposled Miguel na kitaro zaigra pesem *Spomni se me*, uspavanko, ki jo je Héctor pel Coco v otroštvu. Coco se zdrami, poje z Miguelom in družini pripoveduje o svojem očetu. Iz predala vzame košček z družinske fotografije, na katerem je Héctorjev obraz. Njegov spomin je ohranjen.

Leto kasneje ob dnevu mrtvih Miguel svoji novorojeni sestrici pokaže družinski oltar, na katerem je tokrat tudi fotografija prababice Coco. Na pročelju družinske hiše so turistom na ogled pisma in besedila znanih pesmi, ki jih je napisal Héctor. Ernestova grobnica pa sameva, saj je njegov ugled uničila resnica o prevari in izdaji Héctorja. Héctor in Imelda se v Deželi mrtvih znova povežeta in z vso družino odideta na praznovanje k živečim sorodnikom. Glasba tokrat ni prepovedana: skupaj z bratrancem in sestrično Miguel igra na kitaro in poje.



o avtorjih

Lee Unkrich (1967) je ameriški režiser, montažer, scenarist in animator. Kot otrok je oboževal filme in se kmalu odločil, da želi postati filmski ustvarjalec. Študiral je na filmski šoli na Univerzi v Južni Kaliforniji (USC) in se leta 1994 kot montažer pridružil studiu Pixar. Sodeloval je pri skoraj vseh Pixarjevih celovečernih animiranih filmih, med drugim tudi pri **Avtomobilih** in **Ratatouillu**. V filmu **Svet igrač 2** se je prvič preizkusil kot režiser in v tej vlogi nadaljeval tudi pri **Pošastih iz omare** in **Reševanju malega Nema**. Samostojne režije se je prvič lotil v filmu **Svet igrač 3**, za katerega je leta 2011 prejel prvega od dveh oskarjev za najboljši animirani film.

Adrian Molina (1985) je animator, zgodborisar, scenarist in pisec besedil za skladbe. Po študiju na Kalifornijskem inštitutu za umetnost je leta 2007 postal del Pixarjeve ekipe. Za film **Koko in velika skrivnost** je sprva pripravljaj zgodboris, nato pa je zaradi predlogov, s pomočjo katerih je zgodba vendarle stekla v pravo smer, napredoval na mesto režiserja. Molina, ki je sicer mehiškega porekla, je v Kaliforniji odraščal brez stika z mehiško kulturo. Temeljite raziskave in priprave na film, več odprav v Mehiko in pogovori s sorodniki so v njem vzbudili zanimanje za mehiško kulturo; med drugim se je znova začel učiti že pozabljene španščine.

iz prve roke

»Mehiško praznovanje dneva mrtvih mi je bilo vedno pri srcu. Ko sem končal s filmom Svet igrač 3, sem začel razmišljati, kaj je naslednje, kar bi rad počel. Prešinilo me je, da še nisem zasledil zgodbe, ki bi črpala iz bogate mehiške tradicije ob Día de los Muertos. Lotil sem se raziskovanja ter izvedel, da ima v tem prazniku družina osrednje mesto: namen praznika je spominjanje pokojnih, katerih zgodbe pripovedujemo naslednjim generacijam. V tem sem videl priložnost za zgodbo, ki bi bila to, kar je značilno za Pixarjeve filme: zabavna, duhovita, vizualno navdušujoča zgodba z močnim čustvenim jedrom.«

- Lee Unkrich, režiser filma

»Že vnaprej smo vedeli, da bo to zelo barvit film. Mehika ima zelo barvito kulturo, kar smo hoteli poustvariti z vzdušjem, prikazom praznovanja, ki smo ga doživeli tudi sami. Večji del filma se odvija v Deželi mrtvih, ki je dežela večne teme. To je bila priložnost, da smo uporabili res žive, nasičene barve in ustvarili domišljjski svet, ki korenini v mehiški zgodovini in arhitekturi. Dežela mrtvih je povsem drugačna od česarkoli, kar se je kdaj pojavilo v filmu.«

- Lee Unkrich, režiser filma

»Glasba v tem celovečercu igra večjo vlogo kot v kateremkoli drugem Pixarjevem filmu, saj hoče Miguel postati glasbenik: do glasbe čuti strast, čeprav odrašča v edini mehiški družini, ki glasbe ne dovoli. Želeli smo zaobjeti raznolikost mehiških glasbenih slogov in njihovo lepoto, naslonili pa smo se tudi na idejo, da lahko glasba poveže ljudi. To smo dosegli s čudovito glasbo, ki jo je napisal Michael Giacchino, z izvirnimi skladbami in s tradicionalnim mehiškim melosom, ki v ta svet vdihne življenje.«

- Adrian Molina, režiser filma

»Oba z Miguelom veva, kako pomembno je slediti svojim sanjam in kako pomembno je ohranjati tradicijo. V tem sem se z Miguelom zelo povezal.«

- Anthony Gonzales, Miguel

»Veliko se lahko naučimo, ko se spominjamo svoje družine – o tem, od kod prihajamo, in o tem, kam gremo.«

- Gabriel García Bernal, Héctor



zanimivosti o snemanju filma

Prvotna zgodba je bila precej drugačna od te, ki smo jo spremljali v filmu. Govorila je o ameriškem dečku Marcu, ki se sooča z mamino smrtjo in ob tem raziskuje svoje mehiško poreklo. V drugi, kasnejši verziji je družina Rivera uročena: vselej ko kdo od njih skuša spregovoriti, zapoje. To je bil eden izmed načinov vnašanja glasbe v družino, v kateri je ta prepovedana.

Filmska ekipa se je v okviru priprav na film odpravila na več ekskurzij po Mehiki.

Skoraj vsi igralci, ki so v izvirniku posodili glas animiranim likom, izvirajo iz Latinske Amerike. To je bila ena izmed zavez ekipe filmskih ustvarjalcev. Govorica likov je tako bolj pristna in skladna z okoljem, v katerem se film odvija, obenem pa so priložnost za sodelovanje dobili tudi pripadniki drugih ras, ki so zlasti v filmski in zabavni industriji pogosto spregledani.

Na avdicije za vlogo Miguela, ki so potekale v Mehiki in ZDA, je prišlo več sto dečkov. Vlogo je sprva dobil Emilio Fuentes, kasneje pa je zaradi mutiranja moral odstopiti in zamenjal ga je tedaj 11-letni Anthony Gonzales.

Posebno zahteven zalogaj je bilo animiranje okostnjakov. Ker okostnjaki nimajo mišičnega tkiva, je njihovo gibanje drugačno. S takšnim izzivom so se Pixarjevi animatorji spoprijemali prvič. Izdelali so več lutk okostnjakov in na pomoč poklicali celo strokovnjaka.

Raziščite **spletno stran filma**: <https://www.pixar.com/feature-films/coco#coco-main>. Na njej najdete veliko zanimivosti o zgodbi, ogledate si lahko, kako so zasnovali glavne like, njihovo podobo, kostume, značaj, jih animirali. Preberete si lahko več o vlogi glasbe, zasnovi scenografije, studiu Pixar in njegovih filmih.

Na tej strani si lahko ogledate, **kako so zasnovali film in se pripravljali na snemanje**:
https://www.youtube.com/watch?time_continue=1&v=946WZKoMSIU.

Na spletu najdete tudi veliko posnetkov, ki kažejo, **kako je potekala animacija filma**. Raziskovati lahko začnete tukaj: <https://www.youtube.com/watch?v=U8U2xyyEhjs>.



o animacijskem studiu Pixar

Začetki studia Pixar segajo v New York v 70. leta prejšnjega stoletja. Ekipe računalničarjev je tedaj razvila zmogljivo grafično tehnologijo, s katero je bilo mogoče upodabljati tridimenzionalne barvne slike z visoko resolucijo. Pixar, kar v prirejeni španščini pomeni delati slike, je bilo sprva ime naprave, ki je nadgrajevala dvodimenzionalne slike, kasneje pa je ime prevzel animacijski studio, ki je bil ustanovljen leta 1986.

Pixarjevi filmi so bili doslej med gledalci po vsem svetu zelo dobro sprejeti. Poleg raziskovalnega pristopa k animaciji, vizualne dovršenosti in pozornosti na detajle se filmi odlikujejo predvsem po premišljenih in izvirnih zgodbah z nepredvidljivimi zasuki, kompleksnih svetovih s samosvojimi

pravili, humorju, bistrim dialogih, neverjetnih pustolovščinah ter raznovrstnih in večplastnih likih, ki kljubujejo stereotipom – princese so v Pixarjevih filmih redkost. Filmi pogosto obravnavajo zahtevnejše teme, kot so smrt, duševno zdravje in otroški strahovi, česar se lotijo na občutljiv in obenem lahkoten način. Čeprav se Pixarjevi filmi med seboj zelo razlikujejo, je vsem skupna dobra zgodba z močnim čustvenim nabojem in globljim pozitivnim sporočilom, ki se poleg otrok dotakne tudi odraslih. Med pogostejšimi sporočili so pomen družine, sledenje svojim sanjam in zvestoba.

Pod okriljem animacijskega studia Pixar je doslej poleg 23 animiranih celovečercer, ki so navedeni spodaj, nastalo tudi 47 kratkih filmov. Ti so bili poleg reklam prve Pixarjeve stvaritve. Kratki filmi v studiu Pixar še vedno veljajo za priljubljene in pomembne; ekipi omogočajo, da svobodno eksperimentira ter se loteva razvijanja idej za zgodbo in novih tehnologij, ki jih večkrat uporabi tudi pri zahtevnejših projektih. Ustvarjanje kratkih filmov je obenem priložnost za mlajše generacije piscev, da razvijajo veščino pripovedi in se prvič preizkusijo kot vodje projekta. Bodočim piscem so na voljo tudi spletni tečajji razvijanja zgodbe, ki jih vodijo dolgoletni pisci iz Pixarjeve ekipe.

Leta 2006 je studio Pixar kupil njegov dotedanji veliki tekmeč, studio Disney (The Walt Disney Company); odtlej deluje pod okriljem te ogromne korporacije, a vseeno ohranja nekaj svoje avtorske samosvojesti, po kateri je bil ves čas prepoznaven.

Seznam Pixarjevih celovečernih animiranih filmov:

Svet igrač (1995), **Življenje žuželk** (1998), **Svet igrač 2** (1999), **Pošasti iz omare** (2001), **Iskanje malega Nema** (2003), **Neverjetni** (2004), **Avtomobili** (2006), **Ratatouille** (2007), **WALL-E** (2008), **V višave** (2009), **Svet igrač 3** (2010), **Avtomobili 2** (2011), **Pogum** (2012), **Pošasti z univerze** (2013), **Vrvež v moji glavi** (2015), **Dobri dinosaver** (2015), **Iskanje pozabljive Dory** (2016), **Avtomobili 3** (2017), **Koko in velika skrivnost** (2017), **Neverjetni 2** (2018).



kontekst filma

Carlos Pascual: Naši umrli

Bojim se, da vsi Mehičani ne verjamemo, da se umrli na dan praznovanja *dneva mrtvih* v resnici vrnejo na površje zemlje, da bi z nami jedli, pili in plesali na pokopališčih. A kljub temu na nagrobne spomenike še vedno nosimo pijačo, hrano in vrtimo glasbo, ker verjamemo, da nam preteklost lahko nekaj pove; ker verjamemo, da nas spoštovanje tradicij lahko spremeni v boljše ljudi, tako kot to verjame večina ljudi, ki zvesto sledi tradicijam svojih prednikov po vsem svetu, predvsem pa zato, ker Mehičani verjamemo, da s tem, ko slavimo mrtve na »njihov dan«, ti še naprej živijo v nas.

Če se človek rodi v mestu in v družini, ki verjame v trdo delo, izobrazbo in napredek, bo največkrat izpostavljen velikemu tveganju, da začne slediti drugi modi, novim glasbenim stilom in tehnologijam ter pozabi na svojo tradicijo. V Mehiki se nam je to pred mnogimi leti zgodilo s kulturno invazijo *halloweena*, televizije in poplavo popkulture na račun praznovanja *dneva mrtvih*. Babice so nas svarile in nam žugale: »*Ne pozabite na našo tradicijo!*« Mi pa smo vseeno veselo tekali naokoli, našemljeni v duhove, vampirje in čarovnice – kako ne bi, saj smo dobivali bombone, žvečilke in včasih celo nekaj kovancev drobiža!

Nato smo mehiški otroci postali starši, babice so začele umirati skupaj s svarili – in takrat smo se zavedli, da nam sladkarije, žvečilke in bonboni dajejo le hipno zadovoljstvo, nato pa izginejo. Zato smo hitro poiskali tradicijo, ki se še ni povsem izgubila; ljudje na deželi in tiste babice, ki so ostale žive, so še vedno znali speči kruh za mrtve in izdelovati lobanje iz sladkorja, krasiti in pripraviti oltarje za mrtve, in tako so se hiše in nagrobniki spet napolnili s pisanimi barvami.

Nato se je začelo dogajati, da so se otroci, ki živijo severno od reke Bravo, v Združenih državah Amerike, utrudili od izpraznjenega rituala »*halloweena*«. Začeli so se ozirati na jug ter se učiti ritualov, ki so jih obhajali prišleki, migranti, ki so delali v njihovih mestih, in naše babice so lahko končno mirno zadihale v svojih grobovih.

In nekega dne se je eden izmed teh otrok, živečih severno od reke Bravo, ki je postal mož in se je naučil snemati risane filme, odločil, da bo naredil lep film o naših navadah; skrbno in z veliko ljubezni se je lotil raziskovanja naše pisane tradicije in vizualne kulture ter nam povedal čudovito zgodbo, ki jo je poimenoval *Coco*.

Toda nekateri med nami, Mehičani, so se razjezili, ker je zgodbo povedal nekdo, ki ni bil od rojstva obdan z našo kulturo in tradicijo; toda prav ti, ki so se ujezili, so ljudje, ki tradicijo pogosto spremenijo v okorno zapoved in s tem povzročijo, da tradicije začno ljudi ločevati, namesto da bi jih združevale. Kajti tradicije niso dobre same po sebi, samo zato, ker so tradicije, temveč postanejo dobre, kadar nas združujejo in iz nas naredijo boljše ljudi; povsem nekoristne postanejo takrat, kadar povzročijo, da na druge začnemo gledati kot na čudake.

Sam v Ljubljani zelo rad hodim na Žale in opazujem starejše in družine, ki v tišini čistijo in krasijo grobove – mislim, da se lahko tudi brez glasbe, pijače, pisanih papirnatih girland in okraskov ter mrtvaških mask pogovarjamo z našimi umrlimi, se spominjamo njihove dobrote in odlik ter jih

skušamo prevzeti, kajti edini način, da umrle resnično rešimo pred praznino nič in jih pripeljemo nazaj v življenje, je, da sami postanemo boljši ljudje.

Carlos Pascual je mehiški pisatelj, ki živi v Ljubljani. V Sloveniji je napisal in objavil dve knjigi: *O služkinjah, visokih petah in izgubljenih priložnostih* (2015) in *Debeli zidovi, majhna okna* (2017). Redno piše za Dnevnikov Objektiv in revijo Literatura.



pred ogledom filma

Preberimo osebni zapis mehiškega pisatelja, ki živi v Sloveniji, Carlosa Pascuala, o mehiški tradiciji praznovanja dneva mrtvih in povezavi s filmom.

Otroci nedvomno poznajo uvodno Disneyjevo temo, v kateri se pogled z nočnega neba spusti na pokrajino z reko in vlakom, ki drvi čez most, ter se preusmeri k osvetljenemu gradu, nad katerim se prižigajo ognjemeti. Pred ogledom filma **Koko in velika skrivnost** otrokom zavrtite običajno Disneyjevo uvodno temo in jo po ogledu primerjate s to, ki so jo videli na začetku filma. Ugotovite, kaj je drugače in zakaj.

Disneyjeva tema:

<https://www.youtube.com/watch?v=dqvF85T4vCg>

Disneyjeva tema iz filma **Koko in velika skrivnost**:

https://www.youtube.com/watch?v=_UgSRf0-4qI

Da se otroci prepričajo, kakšen učinek imajo zvoki in glasba, jim zavrtite nekaj odlomkov iz filmov, ki jih morda že poznajo, in zvok sprva popolnoma utišajte. Nato odlomek predvajajte znova, tokrat z zvokom. Primerjajte izkušnji: katera je nanje močnejše vplivala?

Odlomek iz filma **V višave**:

https://www.youtube.com/watch?v=F2bk_9T482g

Odlomek iz filma **WALL-E**:

<https://www.youtube.com/watch?v=aoqmTz6638g>

Odlomki iz filma **Drobižki – dolina izgubljenih mravelj**:

<https://www.youtube.com/watch?v=zMj1Zqf04Mg>

Otroci naj bodo med filmom pozorni na glasbo: kdaj je glasba šaljiva, kdaj vesela, kdaj žalostna, veličastna ali grozljiva? Pred ogledom otrokom razložite, da je naloga filmske glasbe v tem, da podkrepi zgodbo, ustvari vzdušje in poudari, kaj posamezen lik ob dogajanju doživlja. Zaradi glasbe in njenega učinka se gledalci laže in močnejše vživimo v dogajanje na filmskem platnu. To pomeni, da dogajanju sledimo in se nanj tudi čustveno odzivamo: se zabavamo, smo presenečeni, prestrašeni, vznemirjeni, ganjeni, pretreseni, zgroženi, žalostni ali pomirjeni.

iztočnice za pogovor po ogledu filma

dan mrtvih in predniki

V filmu je zelo natančno prikazano in razloženo, kako Mehičani praznujejo *Día de Muertos*, dan mrtvih. Prikazana tradicija je sicer ena izmed mnogih različic in izhaja iz Xocahe.

Pripovedujte o detajlih praznovanja, ki ste jih opazili v filmu. Kako družine okrasijo svoje domove in kako označijo pot od pokopališč do doma? Zakaj je ta pot pomembna? Kako ohranjajo spomin na pokojne? Kakšno vzdušje vlada ob prazniku? Zakaj? Se Miguelov odnos do tega praznika med filmom spremeni? Kako?

Ste pred ogledom filma vedeli za to mehiško tradicijo? Kakšna, sodeč po filmu, se vam zdi? Ali tudi vi z družino praznujete dan mrtvih? Kako? Kakšen odnos imate do tega praznika? Se pogovarjate o svojih prednikih? Kaj veste o njih? Ste komu od njih podobni po videzu ali po značaju? Se vam zdi pomembno, da poznate svoje korenine?

- Prosite svoje starše, stare starše, tete in strice, naj vam pripovedujejo o svojem otroštvu, o tem, kako so si ustvarili družino, o svoji prvi službi. Povprašajte tudi o pokojnih članih družine, o njihovih lastnostih, veščinah in življenjski zgodbi. Gotovo boste izvedeli marsikaj zanimivega.
- S pomočjo staršev izdelajte družinsko drevo.
- Raziščite pomen svojega imena in priimka.
- Je v vašem razredu kdo, ki prihaja iz druge države, druge kulture? Prosite ga, naj za govorni nastop predstavi običaj ob dnevu mrtvih ali ob kakem drugem prazniku. Po nastopu z razredom primerjajte ta običaj s tistimi, ki jih poznate v krogu svoje družine. Poiščite razlike in podobnosti ter skušajte ugotoviti, zakaj so običaji pomembni.
- Če vas je mehiška tradicija pritegnila, raziščite, kako dan mrtvih praznujejo po drugih regijah v Mehiki, kako se je ta tradicija začela izgubljati in na kakšen način jo ponekod znova obujajo.



družina

Družina, v kateri odrašča Miguel, je zelo povezana med seboj in s svojimi umrlimi predniki. Babica pove Miguelu: »*Biti del družine pomeni biti tu za svojo družino.*« Pomena njenih besed ter svojega mesta v družini in odgovornosti se Miguel začneja zavedati šele v Deželi mrtvih, ko vidi, kako zelo si njegova družina prizadeva, da bi rešila njega in Héctorja.

Opišite Miguelovo družino. Kdo ima glavno besedo? Kako Miguel prepozna mrtve družinske člane in kako ga ti sprejmejo? V čem se mrtvi razlikujejo od živih? Je bila Héctorju družina pomembna? Kdo je Héctorjeva družina v Deželi mrtvih? Kako Miguel in Héctor izvesta, da sta v sorodu? Zakaj se mama Imelda odloči pomagati Héctorju? Kako se v Coco prebudi spomin na očeta? V čem se praznovanje dneva mrtvih na koncu filma razlikuje od prejšnjega ob začetku? Zakaj glasba ni več prepovedana? Kaj je »velika skrivnost« iz naslova filma?

Opišite svojo družino. Je tako velika kot Miguelova? Ste v katerem od članov Miguelove družine prepoznali koga iz svoje? Kakšne omejitve, prepovedi, navade veljajo pri vas doma? Ste se staršem kdaj uprli? Kaj je bil razlog? Kakšna je vaša vloga pri tem, da je vzdušje v družini prijetno? Kaj še lahko storite? Česa se s svojo družino najraje lotite v prostem času? Pripovedujte o dnevu, ki vam je zaradi družine ostal v še posebej lepem spominu.

- S starši prelistajte družinske albume in jih prosite, naj vam opišejo podrobnosti dogodkov, ki se jih ne spomnite.
- Razmislite, kaj vam je pri posameznem članu družine najbolj všeč in kaj pri njem najbolj občudujete. To povejte in pokažite.
- Narišite svojo družino tako, kot si jo najraje predstavljate.
- Razmislite, kako lahko prispevate, da bo vaša družina še bolj povezana. Bi se lahko večkrat odzvali na kako pobudo, pomagali pri gospodinjskih opravilih, bili bolj pozorni?



glasba, talenti in vzorniki

Glasba ima v filmu zelo pomembno vlogo: je vzrok za razhod in ponovno združenje družine. Héctor zaradi glasbe odide in zaradi glasbe se poveže z Miguelom in Imeldo. Glasba zaznamuje odnos med Coco in njenim očetom in je način, kako se Coco ponovno spomni nanj.

Kako se je Miguel naučil igrati kitaro? Opišite prizor s Chicharrónom – kakšno vlogo je imela glasba v njem? Ali je imela mama Imelda rada glasbo? Zakaj se je njen odnos do glasbe spremenil? Opišite glasbene točke s tekmovanja talentov v Deželi mrtvih. Po čem se Coco spomni svojega očeta? Kako se Miguelov odnos do Ernesta spremeni in zakaj? Zakaj je glasba na naslednjem praznovanju dneva mrtvih dovoljena?

Kdaj je glasba spremljala dogajanje v filmu? Kakšna je bila in kako je vplivala na vas?

Kaj so vaši cilji, kaj bi radi postali ali počeli? Kaj bi bili pripravljene narediti, da bi dosegli te cilje? Katere talente prepoznavate pri sebi? Katere bi radi razvijali in kako se boste tega lotili? Kako so Ernestove besede na začetku filma vplivale na vas? Bi lahko bil tudi vaš vzornik? Imate kakega drugega vzornika? S katerimi svojimi lastnostmi vas navdušuje? Ima vzornik tudi kake lastnosti, ki vam niso všeč? Vas je kdaj kak vzornik razočaral? Po kakšnem človeku bi se lahko zgledovali?

- Poslušajte skladbe iz filma **Koko in velika skrivnost** in se skušajte spomniti prizora, ki ga je posamezna skladba spremljala.
https://www.youtube.com/playlist?list=PLFp1wHrgzWfcVE1XoLAPNeWJwvMAV_KHh
- Lotite se pospravljanja razreda in vmes vsi skupaj pojte. Ob drugi priložnosti razred pospravite v popolni tišini. Primerjajte obe izkušnji. Kdaj vam je bilo opravilo prijetnejše?
- Priredite razredno tekmovanje talentov.



vloga živali

Psa Danteja v filmu prvič spoznamo, ko pokuka iz smetnjaka, ki je tik ob stojnici z *alebrijes*, mehiškimi kipci duhovnih vodnikov v obliki živali, kar je namig na njegovo kasnejšo vlogo. Dante je edini od živih bitij, ki lahko vidi Miguela tudi tedaj, ko prestopi med mrtve. Spremlja ga v Deželo mrtvih, kjer je ves čas ob njem. Dante sicer nosi ime po konju Danteju, s katerim Ernesto nastopa v enem svojih filmov, ime pa nas spomni na italijanskega renesančnega pesnika Danteja Alighierija, ki v svoji epski *Božanski komediji* ob spremstvu antičnega pesnika Vergila vstopa v prostore posmrtnega življenja.

Dante pripada znameniti pasmi, imenovani *mehiški goli psi* (Xoloitzcuintle). Gre za zelo staro pasmo psov, ki so jim stari Maji in Azteki pripisovali moč, da vstopajo v onstranstvo in na zadnjo pot lahko pospremi tudi človeka.

Kakšen je Dante? Katere živali se v Deželi mrtvih pojavljajo v vlogi duhovnih vodnikov? Opišite njihov videz in sposobnosti. Kdo v filmu Danteja prvič označi za duhovnega vodnika? Ali lahko na podlagi Dantejevih odzivov uganete njegovo počutje? V čem se Ernestovi *alebrijes* razlikujejo od Imeldine Pepite? Kako si razlagate to razliko? Kako se Dante spremeni?

Ali imate radi živali? Kaj vam pomeni njihova družba? Imate doma kako žival? Kako živali vplivajo na vzdušje v družini? Česa se lahko od njih naučimo?

- Bodite pozorni, kako se živali vedejo ob spremembah, pred nevihto in potresi.
- Babica na začetku filma opozori Miguela: »*Nikoli ne poimenuj uličnega psa, kajti vselej ti bo sledil.*« Kaj to pomeni? Kaj se zgodi, ko nekomu nadenemo ime? Spomnite se na zgodbo o malem princu.
- Raziščite psihologijo živali, kaj vse zaznajo in kako postavijo hierarhijo v skupini.



dodatne dejavnosti

Čim bolj jedrnato povzemite zgodbo. Zapišite dogodke, ki so najpomembneje vplivali na zgodbo in na glavnega junaka. Ključne dogodke lahko narišete in oblikujete v shemo ali miselni vzorec.

Staršem ali prijateljem s pomočjo izvlečka predstavite film **Koko in velika skrivnost**. Bi jim ga priporočili? Pojasnite, zakaj.

Narišite in oblikujte svoj filmski plakat za film **Koko in velika skrivnost** in si predstavljajte, da bo plakat visel v kinu. Kaj naj bo na njem, da bo pritegnil pozornost obiskovalcev? Raziščite, kaj vse mora filmski plakat vsebovati, in se lotite dela.

Najbolj nas pritegnejo zgodbe, v katerih glavni junak kljub oviram zasleduje točno določen cilj, kar ga naposled pomembno zaznamuje in spremeni. Ko berete zgodbe ali jih poslušate, bodite pozorni na junakov cilj in njegovo spremembo.

Preizkusite se v snovanju zgodbe. Zamislite si glavnega junaka, njegove lastnosti, okolje, v katerem živi, like, s katerimi je v stiku, željo, ki ga spodbuja k dejanjem, in ovire, ki jih mora preseči na poti do cilja. Okolje, liki in elementi v zgodbi so lahko realistični ali fantazijski, lahko pa se, tako kot v filmu **Koko in velika skrivnost**, pojavijo oboji. Zaradi ovir mora biti junak iznajdljiv in pogumen, pogosto pa se prav zaradi težavne poti znajde v pustolovščinah. Naredite načrt, kako se bo odvijala vaša zgodba, in ji izberite mikaven naslov. Zgodbo lahko zapišete, dopolnite s svojimi ilustracijami, jo oblikujete v knjižico in posodite prijateljem v branje. Lahko jo uredite v verze, se zabavate z iskanjem rim in jo tudi uglasbite. Če vam je bližje likovno ustvarjanje, po zgodbi izdelajte svoj strip ali pa se v skupini lotite animiranega filma ali lutkovne predstave.

Raziščite, kdo je Frida Kahlo in kako vpliv te velike mehiške umetnice odzvanja v filmu. Če sta vas vizualna podoba filma ali delo Frida Kahlo navdahnila, poskusite še sami ustvariti barvite in ekspresivne risbe, slike, kipce ... Pripravite razstavo; veseli bomo tudi, če izdelke ali fotografije izdelkov pošljete na naslov kinobalon@kinodvor.org.



Spomnite se spodnjih prizorov in tega, kaj ste ob njih doživljali. So vas prizori nasmejali, prestrašili, osupnili, ganili, zmedli, razžalostili, osrečili? Ste čutili jezo, ogorčenje, zadoščenje? Če katerega od čustev, ki ste ga doživeli ob filmu ali sicer, ne znate poimenovati, opišite, kje v telesu se nahaja in kakšen je občutek:

- babica uniči Miguelovo kitaro;
- upravnik vstopi v de la Cruzovo grobnico, Miguel misli, da ga je zasačil;
- Miguelova mama in oče ne slišita Miguela, ker je prestopil v Deželo mrtvih;
- Miguel na pokopališču pade v grob in nato zagleda okostnjake, duhove mrtvih;
- Miguel z mostu zagleda Deželo mrtvih;
- Chicharrón, Héctorjev prijatelj, se razblini in izgine v dokončno smrt;
- Miguel ima tremo pred nastopom, ker ni še nikoli nastopal;
- ob Héctorjevi spodbudi Miguel nastopi pred publiko;
- Ernesto de la Cruz reši Miguela iz bazena;
- Héctor postaja šibek, ker Coco pozablja nanj;
- Héctor se zave, da je za njegovo smrt kriv Ernesto de la Cruz;
- Miguel pade v jamo, napolnjeno z vodo;
- mama Imelda sklene pomagati Héctorju;
- družina Rivera se z de la Cruzovimi varnostniki pomeri v pretepu;
- teti Rosita in Victoria predvajata pogovor v zaodrju, da ga sliši tudi publika;
- Ernesto porine Miguela z zaodrja;
- Pepita zgrabi Ernesta in ga zaluča v zvonec;
- Coco se ob Miguelovem igranju zbistri in zbranim pripoveduje o svojem očetu;
- ob naslednjem dnevu mrtvih se na oltarju znajde tudi slika prababice Coco;
- Héctor končno lahko prečka most, ki vodi do Dežele živih;
- Miguel igra na kitaro ob glasbeni spremljavi sestrične in bratranca;
- mrtvi člani družine Rivera se pridružijo živim.

Slike iz poglavja ***Dodatno slikovno gradivo*** barvno natisnite in jih razporedite v zaporedju, v kakršnem so si sledile v filmu. Pozorno si jih oglejte; gotovo boste naleteli na detajle, ki ste jih ob ogledu filma spregledali.

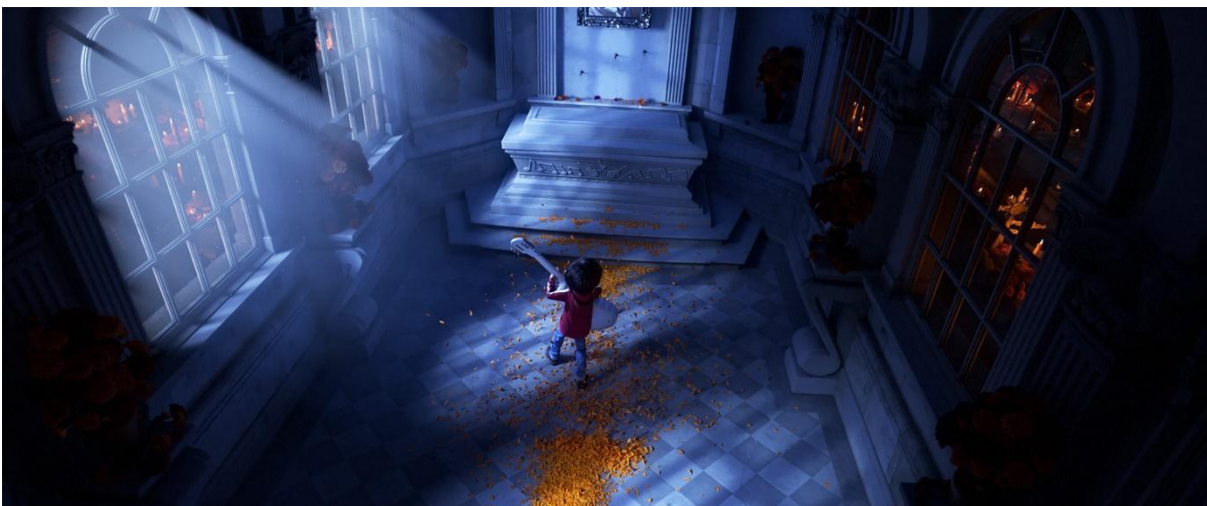
dodatno slikovno gradivo



Slika 1: Miguelova bratranec in sestrična v družinski čevljarski delavnici



Slika 2: Miguel v svojem skitem koticu



Slika 3: Miguel v grobnici Ernesta de la Cruza



Slika 4: Miguel v Deželi mrtvih



Slika 5: Miguel, preden prejme blagoslov mame Imelde



Slika 6: Miguel in Héctor



Slika 7: Ernesto de la Cruz Miguelu razkazuje darove, ki jih je prejel od oboževalcev



Slika 8: Pepita in Dante prihajata na pomoč Miguelu in Héctorju



Slika 9: Koko in družina