

Pedagoška gradiva

KOJAA

3+

YAA!



Avtorica besedila

Sara Živkovič

→ Kazalo

Pedagoška gradiva	4
Junaki iz zakulisja: Ustvarjalci lutkovnih animiranih filmov	5
Iztočnice za pogovor in spodbujanje ustvarjalnosti	16
KOYAA: Filmska opazovalnica	16
KOYAA: Filmska znanica, filmska ustvarjalnica	24
Fotostrip	26
Kolofon	27

→ Pedagoška gradiva

Vas je ob gledanju animiranega filma kdaj zanimalo, kdo ga je ustvaril? Kdo je dobil idejo za domiselno zgodbo in kdo si je zamislil glavni lik, ki vam je tako prirasel k srcu? Kdo je film posnel in kdo mu je dodal vse te zvoke in glasbo?

Čas ob gledanju animiranih filmov izjemno hitro mine, če ga primerjamo s časom, ki ga potrebujemo, da film naredimo. Nismo daleč od resnice,

če rečemo, da za izdelavo lutkovnega animiranega filma, kot je *Koyaa*, rabimo skoraj milijon minut več, kot ga porabimo za gledanje. Nepredstavljivo? Ja, ustvarjanje filmov nikakor ni mačji kašelj. V prvi vrsti je to tek na dolge proge in ker znotraj filma sodeluje več ljudi, bi lahko rekli, da je to ekipni šport, neke vrste štafetni maraton, kjer številni posamezniki sodelujejo v naprej določenem zaporedju.



→ Junaki iz zakulisja: Ustvarjalci lutkovnih animiranih filmov

Izdelava lutkovnega animiranega filma je kot gradnja večnadstropne hiše. Tako kot pri hiši je tudi pri izdelavi filma treba začeti pri temeljih. In tako kot pri hiši moramo, preden posnamemo prvi kader, imeti dober načrt in vedeti, kako bo vse, kar smo si zamislili, mogoče tudi narediti. Koga vse bomo morali poklicati, da nam pomaga pri izdelavi filma in kakšen material bomo potrebovali. Koliko časa nam bo to vzelo in koliko nas bo stalo.

—

Za začetek potrebujemo dobro idejo, ki jo je treba prelitati na papir, zato je prvi človek, ki ga potrebujemo izkušen **SCENARIST**. To je poklic, ki zahteva osebo polno domišljije. Po navadi so to ljudje, ki že od rane mladosti radi veliko berejo, obenem pa nosijo v sebi tudi dar in strast za pisanje. Redko kdaj jim zmanjka idej. Včasih jih prešinejo ob opazovanju sveta, drugič jih črpajo iz lastnih izkušenj, lahko pa jih navdahne tudi ideja iz knjige, namišljenega sveta ali sanj. Ne glede na to, kako pridejo do zgodbe, je pomembno, da je dogajanje opisano čim bolj slikovito in natančno. Šele tako nas zgodba prepriča, da ji bralci in gledalci zares verjamemo.



Scenarist torej napiše zgodbo polno podrobnosti, ki ji v filmskem svetu pravimo filmski scenarij in je osnova za izdelavo animiranega filma. Pri pisanju mu še kako koristi bogat besedni zaklad, poznavanje neverbalnih komunikacij (pogledov, gest ...) in spretnost pri pisanju dialogov, če jih film ima. Nikoli se ne zgodi, da scenarist napiše zgodbo enkrat, ampak vselej napiše več različic iste zgodbe, dokler ne najde tiste prave, končne, ki se bo prelevila v film. Ob pisanju je scenarist pozoren tudi na starost gledalcev, ki jim bo film namenjen. Poleg scenarija mora natančno opisati tudi vse like, ki v zgodbi nastopajo – kako so videti in kakšne lastnosti imajo. So visoki, majhni, bolj suhi ali okrogli? So pegasti, nosijo očala, klobuk? Koliko so stari? Se radi smeji, pogosto

uganjajo norčije ali so bolj mirne narave?
Se radi jezijo ali so junaki, ki rešujejo svet?
Morda pa glavni lik sploh ni človek? Možnosti
je neskončno, a če smo iskreni, toliko,
kolikor jih dopušča scenaristova domišljija.



AVTOR LIKOVNE ZASNOVE
Gregor Nartnik

Končni scenarij in opise vseh likov, ki jim v filmskem jeziku pravimo karakterizacija, nato prebere **AVTOR LIKOVNE ZASNOVE**. To je spreten risar in kolorist, ki si zamisli in nariše like, scenografijo, ozadja. Ker je v animiranem filmu skorajda vse mogoče, si v idejah lahko privoščijo veliko svobode. Animirani filmi nastajajo v različnih tehnikah animacije (tradicionalna risana animacija, stop animacija, računalniška animacija, animacija peska idr.) in dobro je, da avtor likovne zasnove vselej ustvarja z mislimi na specifično tehniko, v kateri bo film posnet. Pozoren mora biti tudi na uporabo barv, da se ne bi lik barvno zlil z ozadjem, in upoštevati vpliv barv na ljudi (tej vedi pravimo psihologija barv). Ste vedeli, da vsaka barva in barvna kombinacija sproži v nas drugačne odzive in razpoloženja?

Po končani likovni zasnovi mora vsaka risba vsebovati merila oziroma proporce (višino, širino, dolžino), to so velikostna razmerja med posameznimi deli in celoto; na primer, kako velik je lik v primerjavi z drevesom.

Navkljub scenariju in likovni zasnovi, pa ostaja odprtih še veliko možnosti, kakšen bo film videti na koncu.

Če hišo nariše en arhitekt, film ustvarja več snovalcev. Vsak ustvarjalec v filmu je svoje vrste arhitekt. Eden najpomembnejših je **REŽISER**. To je oseba, ki si po prebranem scenariju ustvari celostno predstavo o filmu in jo preda vsem filmskim soustvarjalcem. Zato se tudi avtor likovne zasnove, preden prične z izdelavo likovne podobe, pogovori še z režiserjem, s katerim določita zadnje malenkosti. Poklic režiserja zahteva odločno osebo, ki mora vseskozi vedeti, na kakšen način želi, da zgodba teče, in tudi, kako bo ta cilj dosegel. Zato se od njega pričakuje, da do potankosti pozna filmski jezik. Filmskega



REŽISER
Kolja Saksida

jezika ne gre dajati vkup s svetovnimi jeziki, kot sta francoski ali japonski jezik. Filmski jezik je poseben univerzalen jezik filma kot medija, ki pa resda nosi svoje zakonitosti kot drugi jeziki – svojevrstno abecedo, izraze, pravila in pomene, ki nas učijo, kako film pripoveduje, kaj sporoča, kako ga razumemo, pojasnjuje razsežnosti filmskega prostora in filmskega časa. Režiser mora biti seznanjen tudi s tehničnimi zmožnostmi, ki mu bodo omogočile, da pride do zelenih rezultatov. Vsak režiser okoli sebe zbere ekipo ostalih soustvarjalcev, ki mu bo pri realizaciji njegove ideje lahko kar najbolj pomagala. Njim mora natančno predati svoje videnje, oni pa mu s svojimi močmi in znanjem pomagajo to doseči. Njegova vztrajnost je ključna, kadar tekom filma pride do zapletov ali težav. Ob vsem delu nikoli ne sme izgubiti osnovne ideje, bistre glave in živcev, seveda. V snemalnem studiu je namreč on tisti, ki vodi in skrbi za celotno ekipo. Za dober film je potrebna uglašena ekipa, za slab film pa je največkrat kriv režiser, ker jih ni uglašil. Ja, biti režiser je odgovorno delo, a tudi polno zadoščenja in pohval, če film uspe.

Scenarij, likovno zasnovo in režiserjevo vizijo je zdaj treba spraviti v neke vrste strip, ki preko risb pokaže, kako bo videti vsak posamezen prizor filma. Temu stripu pravimo zgodboris, osebi, ki ga izdelava pa **IZDELOVALEC ZGODBORISA**. Tako kot avtor likovne zasnove mora biti tudi on dober risar. Občutek za prostor, čas, raznolika gibanja ljudi in živali mora imeti v malem prstu. Kadar zgodboris ustvarja s pomočjo 3D računalniške tehnike, se mora preleviti v modelerja in izdelovalca 3D računalniških ozadij. Pri svojem delu se

vselej veliko pogovarja z režiserjem, pa tudi z direktorjem fotografije. Ja, tudi direktor fotografije je del filmske ekipe.



IZDELOVALEC ZGODBORISA
Leon Vidmar

DIREKTOR FOTOGRAFIJE je glavni vizionar za filmsko sliko. Vedeti mora, kako postaviti fotoaparata ali kamero, da doseže učinke, ki jih želi. Igra se s približevanji in oddaljevanji snemalnega objektiv in njegovo pozicijo v



DIREKTOR FOTOGRAFIJE
Miloš Srdić

prostoru. Včasih se s kamero spusti nizko kot žaba (temu pravimo žabja perspektiva), ali pa visoko kot ptič (ptičja perspektiva). Tako kot pilot usmerja svoje letalo, direktor fotografije vodi svojo kamero. Lahko uporabi tudi več kamer naenkrat. Takrat je še posebej pomembno, da se zaveda vseh kamer v prostoru in vsako izmed njih spretno skrrije pred drugo, da je ob snemanju ne ujame v kader. Ali ste kdaj gledali film, kjer ste opazili tudi kamere, ki snemajo? Verjetno ne. Kamere so namreč nevidne opazovalke filmskega dogajanja, a ključne prenašalke, ki omogočajo, da gledalec vidi, kaj se je v filmu zgodilo. Poleg bogatega tehničnega znanja o snemalni opremi mora direktor fotografije nujno poznati tudi vse skrivnosti osvetljevanja. Brez primerne osvetlitve kamera ne bi zaznala slike in film bi bil ena sama neskončna črnina. Svetloba je ključni element filma, dobra svetloba pa odraz izkušenega oblikovalca svetlobe, ki se skriva v direktorju fotografije.

Ko imamo enkrat izoblikovano vizijo in pripravljene temeljne načrte odklenemo vrata snemalnega studia. A s snemanjem še zdaleč ne moremo začeti. Studio je namreč še povsem prazen. Najprej morata tja prispeti **SCENOGRAF** in **IZDELOVALEC REKVIZITOV**. Takoj, ko vstopita v prostor, se snemalni studio spremeni v pravcato gradbišče. S seboj pripeljeta cel tovornjak opreme, kot pravi rock zvezdniki, ki koncertujejo po svetu. Za svoje delo bosta namreč potrebovala veliko različnih materialov (les, stiropor, papir, plastiko ...) in delovna orodja ter pripomočke (žage, lepila, nože, škarje, kleščice, žeblice, ravnila, barve ...). Četudi bo scenograf sledil vnaprej načrtani likovni zasnovi scenografije,



SCENOGRAF
Simon Hudolin - Salči

izdelovalec rekvizitov pa popisu vseh potrebnih rekvizitov na podlagi scenarija, bosta morala ob svojem delu veliko eksperimentirati. Še kako prav jima bo prišlo njuno znanje arhitekture, kiparstva in modeliranja, slikarstva in oblikovanja. Z njim bosta lažje prišla do domiselnih rešitev. Preden se lotita dela, z režiserjem pregledata še referenčne fotografije stvarnosti, da skupaj



IZDELOVALKA REKVIZITOV
Mateja Rojc

preverijo, če si stvari podobno zamišljajo. Poznavanje in združevanje materialov je ključnega pomena za delo scenografa in izdelovalca rekvizitov. Rekviziti morajo ostati dolgo obstojni, scenografija pa trdna kakor skala kost, saj se med snemanjem ne sme niti malo premakniti.

Tako. Sedaj je snemalni studio pripravljen, samo še luči in kamere vklopimo in snemanje se lahko začne!

Pa ni čisto tako ... Počakati moramo, da se nam pridružijo glavni igralci. V primeru lutkovnih animiranih filmov so to seveda lutke, ki jih vnaprej pripravi izdelovalec lutk.

IZDELOVALEC LUTK je še en v vrsti ustvarjalcev animiranega filma, ki mora biti pri svojem delu neizmerno natančen in iznajdljiv. Izdelava lutk pravzaprav zahteva spretnosti več ljudi, ki se v skladu z načrti in napotki z njo ukvarjajo: kiparja, slikarja, kostumografa in strojnika. Lutka je najpomembnejši del animiranega filma, saj je nosilec dogajanja, kar pomeni, da gledalci natančno spremljajo vsak njen premik in izraz. Izrazi morajo biti še posebej skrbno načrtovani in izdelani, da lutka zažari v vsej svoji lepoti in gledalca prepriča, da ji verjame. In za to poskrbi izdelovalec lutk. Lutka mora biti tudi kakovostno pripravljena, saj je pogosto ujeta v akcije, ki zahtevajo gibčnost, hitrost, upogljivost. Pri stop animaciji moramo izdelati več parov rok in oblačil, saj se ob animiranju večkrat poškodujejo ali umažejo. Dober izdelovalec bo lutko pripravil

na način, da bo čim bolj trpežna za animiranje. Četudi na velikem platnu v kinodvorani lutka deluje velika, je v resnici zelo majhna. Izdelovalcu lutk morata izreden občutek za detajle in potrpežljivost teči po žilah.



IZDELOVALKA LUTK
Agnieszka Mikołajczyk

Zdaj, ko so v snemalni studio prispeli tudi lutke, pa lahko res začnemo s snemanjem. Prižgemo luči, lutko postavimo na scenografijo, vklopimo fotoaparata in ...

Nič. Prav nič se ne zgodi. Lutka se ne bo premaknila sama od sebe. Če želimo ustvariti akcijo, moramo poklicati nepogrešljivega člana filmske ekipe, osebo, brez katere animirani film sploh ne more nastati, človeka, ki lutkam in predmetom vdahne dušo.

To je **ANIMATOR**. Animator lutk je v prvi vrsti potrpežljiv in vzdržljiv človek, saj dosledno premikanje lutke, s čimer dosežemo njeno tekoče gibanje, terja izredno koncentracijo. Do potankosti mora poznati anatomijo in kinestezijo ter biti dober opazovalec sveta. V kolikor bi moral na primer narediti animacijo dveh likov, mladega smrkavca in njegovega dedka, ki splezata na drevo, bi vsak od njiju plezal drugače in z drugo hitrostjo. Obvladovanje premikov v določenem času je za animatorja ključ do dobre animacije. Z dolgoletnimi izkušnjami se animator nauči tudi trikov, kako prelisičiti gledalca, da verjame videnemu. A ko pride do čustev, je gledalca težko ukaniti. Takrat mora animator v pravem trenutku lutki nadeti pravi izraz in kadar je treba, to tudi prekomerno izraziti.



POMOČNIK REŽISERJA
Marko Čeh

Oba skrbita, da delo v studiu teče po načrtu, da so na voljo vsi potrebni materiali in oprema in da ob obilici dela ne pride do nepotrebnih spodrsnjajev, ki bi morebiti podaljšali čas snemanja.

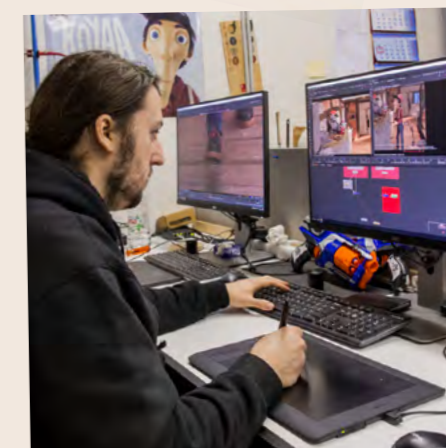


FOTOGRAF
Blaž Miklič

Tako. Ko imamo ves filmski material posnet, je kot bi hišo pokrili s streho. Vsi si oddahnejo. Zdaj je na vrsti opremljanje. Najprej pozovemo ekipo, ki bo opremila sliko filma.

Filmski material dobi prvi v roke **MONTAŽER**. Četudi je bil prisoten že v pripravljavnih fazah, delo nastopi tedaj, ko je treba filmske posnetke zložiti v pravi vrstni red, kakršnega narekuje zgodboris, izdelavi katerega je

prisostvoval tudi sam. Montažer se zapre v zatemnjeno sobo, kjer se lahko najlažje poigrava z gibljivimi sličicami. S pretanjenim občutkom za spajanje vstavlja premore in prehode, da film gladko teče. Vsa skrivnost je v ritmu in času. Pa tudi poznavanje dramaturških prijemov mu pri delu močno pomaga.



KOMPOZITOR SLIKE
Ivan Umer

KOMPOZITOR SLIKE je znotraj ekipe filma pravi računalniški mojster. S posnetkov zna izbrisati pomožne roke, s katerimi si je animator pomagal pri animiranju, in odpraviti vse morebitne napake, ki jih slika vsebuje. Zdaj so tu, zdaj jih ni več! V kolikor je treba v sliko dodati posebne efekte, kot sta na primer dim ali megla, je to v domeni kompozitorja slike.

Za njim pokličemo še osebo, ki ji pravimo **DI KOLORIST**. Dovzeten je za barve, zato znotraj filmskih posnetkov uskladi vsa morebitna barvna odstopanja. Če je treba kakšen del slike še posebej poudariti, si lahko pomaga z dodajanjem intenzitete barve. Ob



ANIMATORKA
Julia Peguet

Poleg animatorja, režiserja in direktorja fotografije sta v studiu tudi **POMOČNIK REŽISERJA** in desna roka direktorja fotografije – **SNEMALEC**.



SNEMALEC
Leon Vidmar

Pogosto je v studiu tudi **FOTOGRAF**, ki poskrbi za fotografije iz zakulisja.



MONTAŽER
Tomaž Gorkič

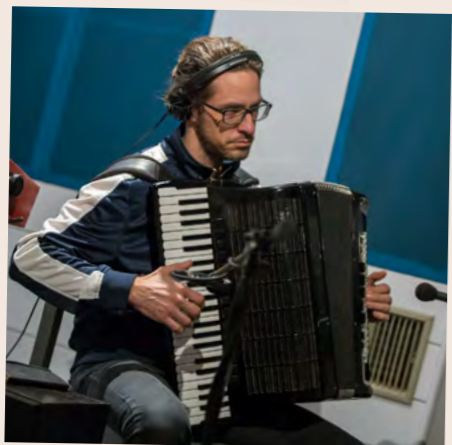
svojem delu se veliko pogovarja z direktorjem fotografije, ki mu iz prve roke pove, kakšen barvni ton si želi doseči.



DI KOLORIST
Teo Rižnar

Ton pa nimajo samo barve, ampak tudi zvok. Ekipa, ki opremi film z glasbo in zvokom, je obsežna in raznolika.

Najprej je tu **AVTOR GLASBE**, ki si zamisli in v notno črtovje zapiše filmsko



GLASBENIK
Marko Brdnik

glasbo. Za to je potreben posluš za melodijo in ritem, bujna domišljija in poznavanje glasbene teorije. Vsak glasbeni žanr pričara drugačno vzdušje, zato je pomembno, da avtor glasbe ve, kaj si želi. Bi rad, da je atmosfera filma živahna ali bi raje bolj nežen ritem v ozadju? Mora ustvariti napeto ozračje ali melodijo, ki gre zlahka v uho? Glasba ima neverjeten vpliv na vzdušje v filmu, zato mora biti avtor glasbe pozoren, da filma ne preglasi. Njegovo glasbeno kompozicijo nato izvedejo **GLASBENIKI** v snemalnem studiu, ki si jih praviloma izbere sam, glede na to, katere instrumente potrebuje za izvajanje njegove glasbe. Tudi glasbeniki morajo seveda poznati notno črtovje, predvsem pa kar se da dobro obvladati svoje glasbilo. Včasih pride prav, če so iznajdljivi v improvizaciji, saj lahko med snemanjem začinijo del glasbe z nepričakovanim dodatkom, ki je po godu tudi avtorju glasbe. Glasbeniki morajo biti uigrani, zato se pred snemanjem večkrat sestanejo in vadijo. Ko se enkrat snema, si napak več ne morejo privoščiti.

Če ste zares pozorni, boste ob gledanju filmov opazili, da se v filmu poleg glasbe pojavijo tudi drugi zvoki kot na primer šelestenje jesenskih listov, odmev korakov, šum vetra ... Oseba, ki ji pravimo **OBLIKOVALEC ZVOKA**, si zamisli ves zvočni aranžma oziroma zvočno kuliso filma. Zelo, zelo podrobno si večkrat pogleda film in si ob vsaki akciji v filmu zapiše, kateri zvok še manjka.



OBLIKOVALEC ZVOKA
Julij Zornik

Potem zbere na kup svojo ekipo, ki jo sestavljajo **IZVAJALEC, SNEMALEC** in **MONTAŽER SINHRONIH ŠUMOV, MONTAŽER ZVOČNIH EFEKTOV** in **MEŠALEC ZVOKA**.

To je ekipa in pol! Ob gledanju filma izvajalec sinhronih šumov iz nenavadnih predmetov ustvarja želene zvoke, na primer

let ptiča, zvok razbitega stekla, škripanje starih vrat. Na drugi strani zvok dopolni še montažer zvočnih efektov, ki iz svojega arhiva, sam mu pravi zvočna banka, potegne na plano specialne zvočne efekte; to so na primer grom, oglašanje čričkov, zvok lokomotive. Drugi medtem vse zvoke posnamejo, jih vključijo v film in vse skupaj zapakirajo, da je videti pristno in resnično. Za vso to mojstrstvo so potrebna dobra ušesa!



SINHRONIZATOR
Frano Maškovič

Potem pride na vrsto še **SINHRONIZATOR**. Tudi on spada med tiste, ki se ukvarjajo z zvokom. Iz svojega glasu je sposoben ustvariti raznolike glasove, s katerimi doda govor, medmete in vzklike glavnemu igralcu. Dober sinhronizator zna ustvariti številne glasove, primerne za raznotere like. Lahko oponaša živali, otroške glasove, človeka z globokim in hripavim ali pa z visokim in piskajočim glasom. Če je treba tudi zapoje, vse od uspavank do operet.



MONTAŽER ZVOČNIH EFEKTOV
Peter Žerovnik

V kolikor lik v filmu govori sinhronizatorju tuj jezik, pokličemo sinhronizatorja iz tujine. Za vsakega sinhronizatorja je najbolj pomembno, da se vživi v lik, ki ga sinhronizira, in da si zapomni, kakšen glas mu je dodelil. V kolikor bo moral glas uporabiti še kdaj, ta ne sme biti preveč drugačen.

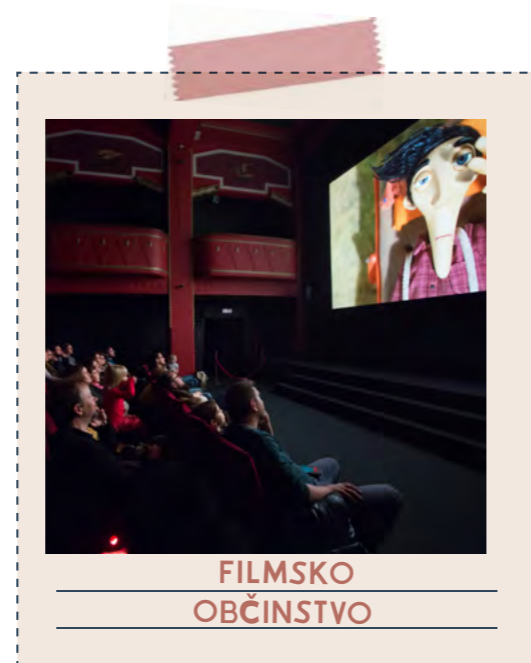
Pa smo prišli do konca! Poklicali smo vso ekipo in vsi so odlično opravili svoje delo. Juhej!

No, mi jih nismo poklicali. Vi? Tudi ne? Kdo pa jih je potem poklical?

To je bil zagotovo **PRODUCENT**. Izredno pomembna oseba! Producent bedi nad celotnim ustvarjanjem, od začetne ideje do filma, ki si ga pogledate v kinodvorani. To ni lahka naloga in za producenta je pomembno, da ima dobro kondicijo in znanje iz vseh področij filmskega ustvarjanja, da vodi, usmerja in organizira vso to številčno ekipo. Producent se velikokrat podpiše na raznorazne papirje, s čimer zagotavlja odgovornost za dokončanje filma in obljubi ustvarjalcem, da bodo za to tudi plačani. A pri tem zahtevnem producentsem delu je redko sam. Pomagajo mu ljudje, ki si z njim delijo produkcijsko pisarno – **IZVRŠNI PRODUCENT, PRIDRUŽENI PRODUCENT, ASISTENT PRODUKCIJE, VODJA PROJEKTA** in **ORGANIZATOR**.

Dobra produkcijska ekipa omogoči, da razvoj, realizacija in postprodukcija filma potekajo nemoteno. V prvi vrsti pa poskrbi, da film

dobi zadostno finančno podporo in partnerje filma, ki jim pravimo koproducenti. Ekipa je vseskozi zasuta z delom, predvsem z goro papirjev. Urejajo pravno, zavarovalno in drugo papirologijo, vodijo finance in poskrbijo za vso promocijo in distribucijo filma, ki na koncu doseže **FILMSKO OBČINSTVO**.



Gledalci filma so kot prebivalci hiše, ki prostor osmislijo. Kot pri družinskih članih ima vsak od njih drugačen značaj, pogled na svet in zato svojstven odnos do filmskega dogajanja. Ogled filma lahko tako pri nekemu vzbudi glasen smeh, drugemu polno vprašanj, spet tretji bo morda film pogledal v popolni zamaknjenosti, kot bi ga ekran posrkal vase. Tako kot filmi so tudi gledalci zelo raznoliki.

Zdaj vidite, kako veliko ljudi sodeluje pri izdelavi lutkovnega animiranega filma, ki ga vi mimogrede pogledate, preden si umijete zobe in ležete spat.

Ustvarjalce animiranih filmov najdemo med ženskami in moškimi, mlajšimi in starejšimi ljudmi po vsem svetu. In ni jih malo! Druži jih eno: da nosijo strast in ljubezen do filmskega ustvarjanja in dobro opazujejo in raziskujejo svet, ki nas obdaja. Ob tem pa morajo biti iznajdljivi, natančni, odgovorni in polni domišljije, ustvarjalnosti in energije. Ne pozabite, ustvarjanje animiranega filma je tek na dolge proge, kjer se ustvarjalci vsak dan, od jutra do večera, profesionalno igrajo z lutkami. Nekateri so od malih nog vedeli, da bo to nekoč njihov poklic, drugi so nadarjenost za ustvarjanje animiranih filmov odkrili kasneje, spet tretji so med seboj združili več poklicev, do katerih gojijo ljubezen in talent. A ostaja še eno neizpodbitno dejstvo, ki velja za vse ustvarjalne junake animiranega filma, ki želijo postati najboljši na svojem področju: vaja dela mojstra, če mojster dela vajo.

→ KOYAA: Filmska opazovalnica

Iztočnice za pogovor in spodbujanje ustvarjalnosti

Lutkovni animirani filmi *Koyaa* ponujajo vrsto nenavadnih dogodivščin glavnega junaka, ob tem pa v gledalcu vzbujajo željo po odkrivanju njegovega lastnega sveta, domiselnih idej in doživljanj.

Iztočnice so uporaben pripomoček namenjen pogovorom in dejavnostim, ki jih pedagogi in starši izpeljejo posamezno ali s skupino otrok po ogledu filmov. Spodbujajo otrokovo opazovanje, refleksijo, kritično razmišljanje, domišljijo in ustvarjalnost.

Vaš animirani junak *Koyaa* vas vabi k pozornemu gledanju filmov! Za začetek pa vas sprašuje, ali ste v uvodu posameznega filma opazili,

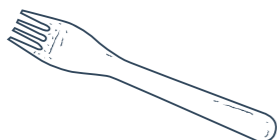
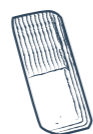
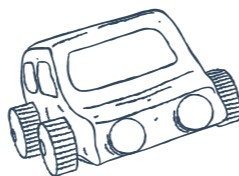
kakšno pismo se skriva v nabiralniku in kaj oznanja?

—

Vprašanja za najboljše opazovalce

V gorski hiški na skalni polici živita *Koyaa* in gospod Krokar.

- Koliko prstov ima *Koyaa* na eni roki?
- *Koyaa* vselej nosi značilno kapo. Jo nosi tudi Krokar? Primerjaj obe kapi.
- *Koyaa* in Krokar živita sama, a v hiši lahko najdemo še mnogo drugih predmetov, ki krasijo prostor. Mnogo jih ima obliko živali. Si jih opazil? Katere?



Koyeeva hiška je kot vse hiše sestavljena iz različnih prostorov: kuhinja, kopalnica, spalnica.

- S čim so opremljeni posamezni prostori?
- Si pogrešal/-a kakšne stvari, ki jih imaš doma, pa jih *Koyaa* nima?
- Kaj po navadi počnemo v kuhinji, kopalnici in kaj v spalnici?

Nekateri filmi *Koyaa* se dogajajo izven hiše, zunaj, na prostem. Temu v filmskem jeziku pravimo eksterier. Tudi eksterier je skrbno urejen.

- Kaj vse lahko najdemo okoli *Koyeeve* hiše?
- Pogledaj skozi okno in opiši, kaj vse vidiš v svoji okolici.
- Kaj vse lahko počnemo zunaj na dvorišču ali pred hišo?

Vsak posamezen film *Koyaa* vsebuje veliko glasbe, zvokov, šumov. Za spremembo ob gledanju filma zaprite oči in jim prisluhnite.

- Ali je glasba v vsakem filmu enaka?
- Na kakšen način glasba sledi dogajanju v filmu?
- Vsakič, ko *Koyaa* dobi idejo, vzklikne »Aha!« in skoči visoko v zrak. Kaj pa ti narediš, ko te doleti ideja?



Izmuzljivi papir



- Katere potrebščine si je Koyaa pripravil za slikanje?
- Kaj je Koyii začelo povzročati težave?
- V kakšne raznolike oblike se je preoblikoval list papirja?
- Kaj je moral Koyaa narediti, da je papir ujel?
- Se ti zdi njegova rešitev iznajdljiva?
- Iz kakšnega materiala je Krokar izdelal ptičjo hišico?
- S čim vse lahko rišemo na papir? Kaj še lahko naredimo iz papirja?



Poskočna radirka



- Koyaa in Krokar v miru vsak zase ustvarjata. Kaj počneta?
- Kaj ti najraje počneš v svojem prostem času? Ga raje preživljaš sam/-a ali s prijatelji?
- Kakšnega razpoloženja je radirka, ki nagaja Koyii? Se spomniš predmetov, ki se jih radirka dotakne? Katerih?
- Bi lahko radirka s svojim obnašanjem naredila kakšno škodo?
- Ali Koyii uspe umiriti radirko? Kaj naredi?
- S čim si Krokar pomaga pri grajenju ptičje hišice?
- Kaj vse se skriva v tvoji puščici?



Spolzko milo



- Zakaj ima Koyaa umazane roke? Si tudi ti kdaj umažeš roke? Kdaj?
- Kaj se zgodi Koyii med umivanjem rok? Se je tudi tebi že to zgodilo?
- Koyaa ima v kopalnici veliko stvari. Ali vse med njimi sodijo v kopalnico?
- Na kateri zimski šport nas spomni Koyaa, ko drsi na milu?
- Kaj pa takrat, ko ga skuša spraviti nazaj v kopalnico?
- Katere športe poznaš? Katere izvajamo pozimi, spomladi, poleti in jeseni?
- Kaj si Koyaa privošči na koncu filma? Kako bi se ti nagradili/-a po uspešno rešeni težavi?



Živahna kanta



- Česa se je tokrat lotil Koyaa?
- S katero barvo barva? Katere barve vse poznaš?
- Katere slikarske pripomočke uporablja Koyaa?
- Kaj je Koyaa naredil, da je nasitil lačno kanto in jo tudi pobarval?
- Kako bi se ti lotil barvanja, če bi ti kanta nagajala?
- Krokar v filmu večkrat zagodrnja. Kaj misliš, da s tem izraža?
- Povsem na začetku filma, se na nebu pojavi vremenski pojav. Kateri? Zakaj nastane? Si ga že kdaj videl/-a?



Presneta odeja



- V katerem delu dneva se zgodba odvija? Je to zjutraj, čez dan ali zvečer? Prepoznaš tudi letni čas? Kako?
- Kako vemo, da je Koyaa zaspan?
- Kaj Koyaa naredi, preden se odpravi spat? Kakšni so tvoji rituali, preden zaspiš?
- Kaj ima Koyaa na nočni omarici? Ali je pogasnil vse luči, preden je zaspal? Je to dobro? Zakaj ne?
- Kateri predmet v filmu oživi? Se ga Koyaa ustraši? Je bilo tudi tebe kdaj strah? Kako si se znebil/-a strahu?
- Kako Koyaa reši situacijo?
- Zakaj je Krokcar tako dolgo buden? Kaj počne?



Vesele vilice



- Kaj se je Koyaa odločil početi zunaj pred hišo? Je dobre volje? Kako to opaziš?
- Kaj si je pripravil za malico? Katere obroke poznamo in kdaj jih jemo?
- Si opazil/-a, da je tudi Krokcar pojedel nekaj malega za malico? Kaj? Kako se prehranjujejo živali?
- Kateri predmet tokrat povzroča preglavice Koyii? Kaj počne?
- S čim si pomaga Koyaa, da ulovi vesele vilice? Te Koyeevo početje na kaj spomni?
- Krokcar iz koruznega ličja izdelava ptičjo hišico. Morda veš, v katerem mesecu se dogaja piknik na gorski polici?



→ KOYAA: Filmska znanica, filmska ustvarjalnica

Zdaj, ko ste si pogledali vse filme, o njih razmišljali in razpravljali, se lahko preizkusite še v odgovorih na spodnja vprašanja. Kaj ste spoznali o animiranih junakih iz zakulisja? Sledijo ustvarjalne naloge, s katerimi na lastni koži spoznate, kako bi bilo postati tovrsten junak!

- Kdo si zamisli filmsko zgodbo in kje dobi idejo? Si lahko zamislite, kakšen je njegov delovni prostor in s čim vse si pomaga pri ustvarjanju?
- So kakšne razlike med zgodbami za otroke in odrasle? Če so, kakšne?

- V filmih nastopajo filmski igralci. Kdo pa so igralci v lutkovnih animiranih filmih? Kdo jih nariše in kdo naredi? Iz česa vse jih lahko izdelamo, uporabi svojo domišljijo.
- Kako v filmskem jeziku pravimo nepremičnemu ozadju (hiše, ceste ...) v filmu? Na kaj moramo paziti, ko izbiramo material za izdelavo?
- Kdo izdelava vse premične predmete, rekvizite (kuhinjske posode, igrače, knjige)? Kakšno znanje mu pri tem koristi?
- Kakšno vlogo ima režiser animiranega filma? Ali so režiserji samo moški ali tudi ženske?
- Kako pravimo stripu, ki preko sličic pripoveduje potek zgodbe v filmu? Kdo vse sodeluje pri njegovi izdelavi?
- Kako imenujemo osebo, ki lutko oživi? Kakšne lastnosti je dobro imeti za tak poklic?

- Kdo vse je prisoten v filmskem oziroma snemalnem studiu?
- Kateri poklici znotraj animiranega filma morajo dobro poznati raznolike računalniške programe?
- Kdo vse sestavlja ekipo, ki poskrbi za filmsko glasbo in zvok?
- Kaj počne produkcijska ekipa?
- Kdo je tisti, ki v filmu sodeluje od prve do zadnje minute?

—
Če bi ustvaril svoj animirani film, o čem bi govoril? Kakšen bi bil naslov filma?

Na podlagi svoje zgodbe si sedaj zamisli glavnega igralca/-ko tvojega filma. Kako bi bil videti? Poskusi ga/jo narisati. V kolikor v tvojem filmu nastopa več igralcev, nariši tudi njih. Za vsakega poskusi narisati tri risbe: kako je videti od

spredaj, s strani in od zadaj.

Nariši zgodboris, ki bo skozi sličice pripovedoval dogajanje v filmu, ki si si ga zamislil/-a. Ne pozabi vanj umestiti igralce, scenografijo in rekvizite.

—
↓ Na spletni strani www.koyaa.net smo zate pripravili materiale, ki jih lahko uporabiš pri ustvarjanju.

Več informacij o nastajanju animiranih filmov *Koyaa* lahko najdete na spletni strani projekta koyaa.net, kjer so objavljene tudi fotografije prizorov iz filmov in lutk ter scenografije, ki so bile uporabljene med snemanjem.

→ **KOYAA - Poskočna radirka**
Fotostrip iz filma



Animirani filmi

Režiser: Kolja Saksida

Scenarista: Marko Bratuš, Kolja Saksida

Likovna zasnova likov: Blaž Porenta

Likovna zasnova scenografije:

Gregor Nartnik

Animatorja: Julia Peguet, Bartosz Kotarski

Direktor fotografije: Miloš Srdić

Montažer: 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 –
Salči, Leon Vidmar, Marko Turkuš

Koproducenta: Tanja Prinčič, Teo Rižnar

Producent: Kolja Saksida

Pegadoška gradiva

Avtorica besedila: Sara Živkovič

Avtor slogana: Milan Dekleva

Strokovni pregled: Barbara Kelbl,
Martina Peštaj, Petra Slatinšek

Lektor: Jernej Pribošič

Oblikovanje: Pikto

Urednik: Kolja Saksida

Produkcija: ZVVIKS

Koprodukcija: Radiotelevizija Slovenija,
NuFrame

Sofinancerji: Slovenski filmski center, javna
agencija RS, Filmski studio Viba film Ljubljana,
Ministrstvo za kulturo RS, Evropska Unija iz
Evropskega socialnega sklada, Zavod RS za
zaposlovanje, Ministrstvo za javno upravo RS

Zavod ZVVIKS

Celovška cesta 43

Ljubljana, Slovenija

info@zvviks.net

www.zvviks.net

www.koyaa.net

ZVVIKS



YAA!