

CINEKID

TEKST: Ewa Martynkien

Każdego roku na Festiwalu Filmowym dla Dzieci i Młodzieży Cinekid w Amsterdamie oprócz projekcji filmowych odbywają się spotkania dla twórców filmów, programów telewizyjnych czy aplikacji dla młodego widza. To możliwość zaprezentowania na forum swojego projektu, wymiany doświadczeń i nawiązania kontaktów z profesjonalistami z całej Europy. Jedną z niewielu okazji posłuchania o doświadczeniach twórców z innych krajów, gdzie najmłodszy widz ma mocno ugruntowaną pozycję, a produkcje dla dzieci przynoszą olbrzymie dochody.

NODDY SZUKA KOMPROMISU

Jednym z tematów ostatniego Cinekid był remake serialu telewizyjnego dla dzieci. Próby ponownych adaptacji seriali telewizyjnych dla najmłodszych, takich jak „Strażak Sam”, „Bob Budowniczy” czy „Tomek i przyjaciele” mają swoich zwolenników i przeciwników. Dla jednych animacja komputerowa to wyrok na ich ulubione kreskówki z dzieciństwa. Innym nowoczesne kontynuacje pozwalają nadal cieszyć się przygodami ulubionych bohaterów, tym razem z własnymi dziećmi.

Na tegorocznym Festiwalu Annika Bluhm z Dreamworks Animation TV z Londynu opowiadała o szczególnym remaku serialu pt. „Noddy”, którego pierwszą serię wyprodukowano w 1955 roku, a który wciąż powraca w nowych odsłonach. Od kilkudziesięciu lat serial cieszy się olbrzymią popularnością nie tylko w Anglii czy w Europie, lecz także w Stanach Zjednoczonych.

Serial bazuje na książkach brytyjskiej pisarki dla dzieci Enid Blyton, gdzie pajacyk Noddy był drugoplanowym bohaterem. W 1955 roku wyprodukowano pierwszą serię przygód o Noddym. Była to czarno-biała animacja w technice stop motion. Od tego czasu powstało kilkanaście kolejnych sezonów w różnych wersjach, które zmieniały się wraz z rozwojem technik animacyjnych. Ostatni sezon, „Noddy w krainie zabawek”, powstał w latach 2012-2014.

W 2016 roku twórcy postawili sobie pytanie o potencjał serialu na kolejny sezon, który przyciągnie przed telewizory pokolenie widzów z zupełnie nowymi oczekiwaniami. Zanim wprowadzono jakiegokolwiek zmiany, zapytano o nie dzieci i ich rodziców w trzech krajach, z których dwa doskonale znają historię pajacyka, w jednym zaś była ona zupełnie nieznaną. Twórcy chcieli się dowiedzieć, co zachować, a co zmienić i unowocześnić. Dzięki temu mogli wprowadzić korzystne zmiany, pozwalające sprostać oczekiwaniom najmłodszych. Praca badawcza polegała przede wszystkim na rozmowach, sprawdzających reakcje na nowe pomysły i propozycje, żeby poznać grupy docelowe i ich oczekiwania. Twórcy wrócili także do książek i innych

Plakat jubileuszowego festiwalu CINEKID w Amsterdamie.

Stare i nowe wcielenie popularnego Nody'ego.



seriali, dokonali analizy potrzeb widowni, ale i nowych trendów edukacyjnych i psychologicznych, co w odniesieniu do produkcji dziecięcych ma ogromne znaczenie.

Właśnie najnowsze trendy w podejściu do wychowania i nauczania podsunęły twórcom myśl, że aby remake odniósł sukces, należy zmienić koncepcję bohatera. Dotąd Noddy był biernym obserwatorem. Przemieszczał się po Krainie Zabawek swoją taksówką, spotykał inne zabawki, które opowiadały mu o swoich perypetiach, pomagał im w rozwiązywaniu problemów. Grzeczny, pomocny, lecz tylko wtedy, gdy ktoś poprosił go o pomoc. Ten typ bohatera zupełnie nie przystawał do nowych wzorców konstrukcji postaci, którą mali widzowie polubią i zdecydują się spędzić z nią czas. Noddy musiał zostać bohaterem pierwszoplanowym, aktywnym, energicznym – bohaterem z krwi i kości, który prowadzi historię, a nie biernie w niej uczestniczy.

Wiązało się to także ze zmianą podejścia do edukacyjnego wymiaru historii, który we wcześniejszych seriach stanowił oś każdego odcinka. Twórcy nie zrezygnowali z niego, ale zmienili jego formę. W najnowszych przygodach opiera się ona na metodzie zadawania pytań i szukania odpowiedzi – „Inquire based learning”. Proste pytania: kto? gdzie? kiedy? dlaczego? w jaki sposób? Zabieg polega na tym, że pytania ma zadawać sam



Noddy. Poprzez naukę umiejętnego zadawania pytań najmłodszy widz uczy się krytycznego myślenia, sztuki samodzielnego dochodzenia do problemu i jego rozwiązania.

Żeby zadawanie pytań było jak najbardziej naturalne, a przygody Noddy'ego nie przyjęłyby wyłącznie edukacyjnego charakteru, twórcy poszukali rozwiązania, które pomogło uwiarygodnić ich założenia. W najnowszej serii Noddy został detektywem, co automatycznie umiejscowiło go w samym środku akcji. Pomogło to w przemianie warstwy psychologicznej serialu. Noddy jest bystry, inteligentny, szuka rozwiązań, wypróbować je i wprowadzić w życie. Zupełnie jak Sherlock Holmes, który jest zaangażowany, inteligentny, choć nie zawsze miły. Noddy został małym Sherlockiem w serii z podtytułem: „Ciekawość jest początkiem wielkiej przygody”. Twórcy zachęcają dzieci, żeby były ciekawe, chciały wiedzieć i przez cały czas angażowały się w to, co się wokół nich dzieje, żeby nie zatraciły swojej naturalnej umiejętności badania świata poprzez pytania i konstruowanie problemów.

Detektyw Noddy zmienił się także w warstwie wizualnej. Kapelusik skrzata wymieniono na czapkę, choć pozostawiono dzwonczek. Oldskulowe buty zastąpiono modnymi trampkami. Zrezygnowano także z chustki pod szyją. Na czerwonym sweterku pojawił się za to guzik. Twórcy nie zrezygnowali z tradycyjnej gamy kolorystycznej ubranka, traktując je jako niezmienny atut, charakterystyczny dla serialu. Podobnie samochód Noddy'ego, choć nie jest już taksówką, ma ten sam żółty kolor. Dużą zmianą, podążającą za najnowszymi trendami, jest fakt, że samochód potrafi mówić, co dodaje humoru i stwarza więcej okazji do interakcji, napędza akcję. Najwięcej kontrowersji wzbudził tablet. Dla rodziców nie było zbyt oczywiste wprowadzenie elektronicznego urządzenia do Krainy Zabawek. Lecz twórcy, chcąc uatrakcyjnić postać, uznali tablet za niezbędne i bardzo pomocne narzędzie prowadzenia śledztwa. W serialu pokazano jego zastosowanie w pozytywnym świetle. Noddy nie spędza przy nim długich godzin, żeby googlować odpowiedzi. Używa go, kiedy jest to konieczne podczas rozwiązywania detektywistycznej zagadki.

Wielką rewolucję przeszła sama Kraina Zabawek, stanowiąca tło dla przygód Noddy'ego. Świadomi zmian, jakie dokonują się na tym polu w świecie rzeczywistym, twórcy musieli pójść na wiele kompromisów. Wprowadzono wiele nowych lokalizacji. Zadbano o nowoczesność i lekkość scenografii, nie zapominając jednak o tym, że Kraina Zabawek ma nią pozostać.

Na kompromisowe rozwiązanie zdecydowano się także w warstwie muzycznej. Choć twórcy nie zrezygnowali z piosenki otwierającej, uznając ją za element dobrze rozpoznawalny, dokonano zmian w aranżacji utworu. Zamiast grupy dzieci, piosenkę śpiewa chłopiec, aktor, któremu dzieci akompaniują.

Inni bohaterowie, przyjaciele Noddy'ego z poprzednich serii, zmienili się w mniejszym stopniu. Twórcom zabrakło zwłaszcza pomysłu na postacie kobiece, które raczej kojarzone są z tradycyjnymi rolami mam i opiekunek, może oprócz dinozaura Smartysaurusa, która jest bardzo bystrą panią naukowiczką.



Książki szwedzkiej autorki Pii Lindenbaum zostały przetłumaczone na wiele języków świata. Znakiem rozpoznawczym jej twórczości są charakterystyczne ilustracje i tematyka dotycząca trudnych momentów w życiu dziecka. Obok: ilustracja z „Sonia śpi gdzie indziej”.



Kultowe seriale z lat osiemdziesiątych czy dziewięćdziesiątych dla wielu to symbol tamtych czasów, którego nie powinno się na siłę podporządkować nowym gustom estetycznym czy wy-
mogom technologicznym. Dla bardziej wyrozumiałych kolejne przygody ulubionych bohaterów to nostalgiczna podróż do lat dzieciństwa bez potrzeby oglądania wciąż tych samych odcinków, znanych na pamięć. Podczas gdy zwolennicy i przeciwnicy z lubością i zaangażowaniem będą toczyć niekończące się batalie na forach internetowych, kolejne pokolenia małych widzów z zachwytem będą przeżywać przygody bohaterów. Co do tego nie ma wątpliwości.

SONIA – ADAPTACJA FILMOWA

Na Cinekid nie zabrakło tematów związanych z produkcją filmów. Jednym z nich była współpraca koproducentka nad adaptacją książki szwedzkiej pisarki Pii Lindenbaum „Sonia śpi gdzie indziej” (Siv solver vilse, 2009). Producenci ze Szwecji i Holandii dzielili się doświadczeniami na temat międzykulturowej współpracy wzbogacającej produkcję filmu dla dzieci.

Książka opowiada historię kilkuletniej Soni, która ma zostać na noc u swojej przyjaciółki Celestyny. To jej pierwszy nocleg poza domem. Obie dziewczynki są podekscytowane. Jednak kiedy tata wychodzi i Celestyna oprowadza Sonię po domu, dziewczynka zdaje sobie sprawę, że wszystko jest w nim inaczej niż u niej: mieszkanie jest wielkie, ma nieskończoną liczbę drzwi, w salonie siedzi prababcia, która potrafi wyjaść sobie szczękę, a po korytarzu wałęsa się olbrzymi pies z guzem na głowie. Jest też Elwin, starszy brat Celestyny, i jej nieszablonowi rodzice. Ta inność i różnorodność, a właściwie związane z nimi obawy stały się punktem wyjścia scenariusza filmu „Sonia” (Siv solver vilse), wyreżyserowanego przez szwedzkie reżyserki Catti Edfeldt i Lenę Hanno Clyne. Film powstał w koprodukcji szwedzko-holenderskiej, co wyraźnie wpłynęło na ostateczną wersję i temat filmu, którym jest strach przed tym, co nieznanne i obce, w nieco szerszym kontekście niż nocowanie poza domem. To także strach wywołany konfrontacją z innym sposobem bycia czy z inną kulturą.

W filmie ośmioletnia, raczej cicha i poukładana Sonia poznaje Celestynę, która przeprowadziła się ze Sztokholmu i właśnie dołączyła do jej klasy. Celestyna jest przeciwieństwem Soni - pewna siebie, żywiołowa, zupełnie nie przejmując się konwenansami. To początek historii, a także początek odkryć Soni, która nocując u Celestyny wraca w radykalnie różny świat, wychodzący, jak się okazuje, poza znane jej do tej pory bezpieczne granice. To pierwszy krok małej Soni w dorastanie.

Twórcy filmu oparli konflikt na odrębności kulturowej i różnorodności, inności wynikającej z odmiennych doświadczeń. Żeby zaznaczyć różnice i zaakcentować temat filmu, zdecydowano się na obsadę szwedzko-holenderską. W filmie tata, który

pochodzi z Holandii, odwiedza babcię Celestyny, która też jest Holenderką. Dzisiaj często rodzice pochodzą z różnych stron świata. W domach mówi się dwoma a nawet trzema językami. Tatę i babcię grają więc holenderscy aktorzy, którzy rozmawiają w filmie po holendersku. Dla Soni, która pochodzi ze Szwecji, holenderski brzmi zupełnie niezrozumiale. Widz może tego również doświadczyć, ponieważ rozmów nie tłumaczono na szwedzki. Dzięki temu zabiegowi napięcie w filmie natychmiast rośnie. Sonia siedzi przy stole nakrytym inaczej niż w domu, dokoła dość ekscentryczni domownicy, kompletnie różni od jej rodziców, a przed nią na talerzu dziwna marokańska potrawa, o której Sonia nigdy nie słyszała. Nagle tata i babcia zaczynają rozmawiać w innym języku, którego dziewczynka absolutnie nie rozumie. To chwila, w której Sonia uświadamia sobie, że tego wieczoru rzeczy nie potoczą się według planu, który miała w głowie, i zaczyna czuć się samotna. Bez tłumaczenia dialogów widzowie mogą poczuć się podobnie i jak bohaterka zadać sobie pytanie: co teraz? Sonia musi wybrać: wyjść czy zostać, oswoić inność, przełamać lęk, czy się wycofać i wrócić do bezpiecznego świata.

O nastroju filmu zdecydował nie tylko casting. Oprócz aktorów wprowadzono również holenderskie i szwedzkie elementy wystroju wnętrz, żeby pokazać, że dziewczynki pochodzą z różnych kultur. Włożono wiele wysiłku w wykreowanie tej inności, zaakcentowanie różnicy między przestrzeniami. W filmie można rozpoznać wiele symboli skandynawskiego i holenderskiego dizajnu. Projektanci włożyli wiele serca w wyposażenie wnętrz, żeby pokazać jak różnice kulturowe działają wizualnie. Skupiano się na najmniejszych detalach, choć niektóre trudno pokazać na ekranie: inne smaki, inne zapachy, inne faktury i atmosfera. Dzięki ścisłej współpracy dekoratorów holenderskich i szwedzkich w dużej mierze się to udało.

Adaptacja książki „Sonia śpi gdzie indziej” jest udaną próbą wejścia w dziecięcą wyobraźnię. W książce Sonia szuka Celestyny i napotyka dwa zwariowane borsuki, mieszkające w szafce pod zlewem. W filmie borsuki pojawiają się już na początku w domu Soni i są jej ukochanymi maskotkami, które nie idą z nią nocować, ponieważ Sonia czuje, że da sobie radę bez nich. To bardzo ważna decyzja, która ma swoje konsekwencje. Spotkane w nocy borsuki są zwariowane i ekscentryczne, gdy wkładają czerwone kalosze. Nie są tak przyjacielskie jak jej ukochane przytulanki, za to doskonale wpasowują się w klimat obcego domu. Ta metamorfoza maskotek Soni jest doskonałym zabiegiem, pokazującym dorastanie dziewczynki. Borsuki stają się jej głosem wewnętrznym, dają jej siłę, pomagają przetrwać strach. Choć początkowo wzbudzają zdumienie i rozczarowanie, szybko okazują się sprzymierzeńcami Soni, która odnajduje w nich oparcie i decyduje się oswoić strach. Szybko okazuje się też, że doskonale radzi sobie sama, a borsuki



DAVINCI RESOLVE 12.5

Najszybsze na świecie oprogramowanie do montażu i korekcji barwnej!

DaVinci Resolve 12.5 to 1000 ulepszeń i 250 nowych funkcji usprawniających montaż, lepsze odwzorowanie barw i nowe efekty. DaVinci Resolve 12.5 to nowe, znacząca jakościowo aktualizacja, umożliwiająca montażystom i kolorystom szybszy i bardziej wyrafinowany montaż oraz korekcję barwną. Dodatkowo posiada nowe, niesamowite możliwości, dzięki którym wszystkie etapy: montaż, korekcję barwną i dodawanie efektów można tworzyć wewnątrz jednego software'owego narzędzia!

Sprawniejszy montaż

DaVinci Resolve 12.5 posiada dziesiątki nowych narzędzi montażowych, a wśród nich narzędzia ripple overwrite, pasteinsert, rewolucyjne narzędzia wyświetlania waleformów audio wspomagające montaż i wiele innych. DaVinci Resolve 12.5 wyposażone jest w dosłownie każde narzędzie do trimowania i edycji, jakie tylko można sobie wyobrazić.

Lepsze kolory

Teraz można korzystać z tych samych narzędzi, z których przy największych kinowych przebojach i widowiskach telewizyjnych korzystają na co dzień kolorysty w Hollywood! DaVinci Resolve 12.5 Studio posiada narzędzia do kolorowania materiałów HDR; do szybszej edycji notek; posiada nowe narzędzie do efektów - Resolve FX i jeszcze więcej możliwości! Użytkownicy dostają narzędzia kolorystyczne, które znacząco przewyższają inne systemy edycyjne i jednocześnie umożliwiają przełączanie się pomiędzy montażem a kolor korekcją za pomocą jednego kliknięcia!

Nowe efekty

DaVinci Resolve 12.5 wprowadza narzędzie ResolveFX - niesamowitą kolekcję wysokowydajnych plugin'ów: różnego rodzaju rozostrenia, promienie świetlne, mozaiki i inne. Użytkownik dostaje jeszcze więcej efektów przejść; wzbogacone narzędzia do napisów, animacje z użyciem klatek kluczowych, narzędzie zmiany prędkości z płynną regulacją, co w połączeniu z opcją Fusion Connect umożliwia przesyłanie ujęć do aplikacji Fusion, dedykowanej do wizualnych efektów specjalnych.

DaVinci Resolve 12.5 Studio

Gdy praca w rozdzielczościach wyższych niż Ultra HD staje się koniecznością - przy projektach takich jak DCI 4K czy stereo 3D - należy sięgnąć po upgrade DaVinci Resolve 12.5 Studio. Klienci dostają narzędzie dla wielu stanowisk pracy, przeznaczone do edycji i korekcji barwnej, a także rendering sieciowy, narzędzia do 3D, zaawansowaną redukcję szumów, uwzględniającą pracę w modułach czas/przestrzeń, efekty rozostrenia na poziomie najwyższej jakości optycznej, dodatkowe efekty ResolveFX i jeszcze więcej!

DaVinci Resolve 12.5

za darmo

DaVinci Resolve 12.5 Studio

€905*

DaVinci Resolve zaawansowany panel

€27 819*



Zobacz więcej!

www.blackmagicdesign.com/nl

*SRP (sugerowana cena detaliczna) podana bez podatku VAT.



„Sonia śpi gdzie indziej” jest przykładem bardzo kreatywnej adaptacji.

Twórcy filmu oparli konflikt na odrębności kulturowej i różnorodności, inności wynikającej z odmiennych doświadczeń.
Wszystkie fot. materiały prasowe



znikają. Sonia w ciągu jednej nocy dorasta poprzez konfrontację ze strachem pięknie zilustrowaną poprzez połączenie elementów filmu animowanego z aktorskim. Magiczne elementy to dla Soni nie próba ucieczki przed rzeczywistością, ale sposób osvajania jej na dziecięcy sposób.

— Książka Pii Lindenbaum stała się więc pretekstem do poruszenia ważnych tematów, jak strach przed tym, co jest nieznanne, inne, obce. To strach, który towarzyszy nie tylko dzieciom, ale także dorosłym w obliczu nasilających się ruchów migracyjnych, konieczności wyjazdów za pracą czy konfrontacji z obcymi kulturami we własnym kraju. Doskonale napisana książka i przemyślana współpraca twórcza producentów ze Szwecji i Holandii znakomicie się uzupełniły.

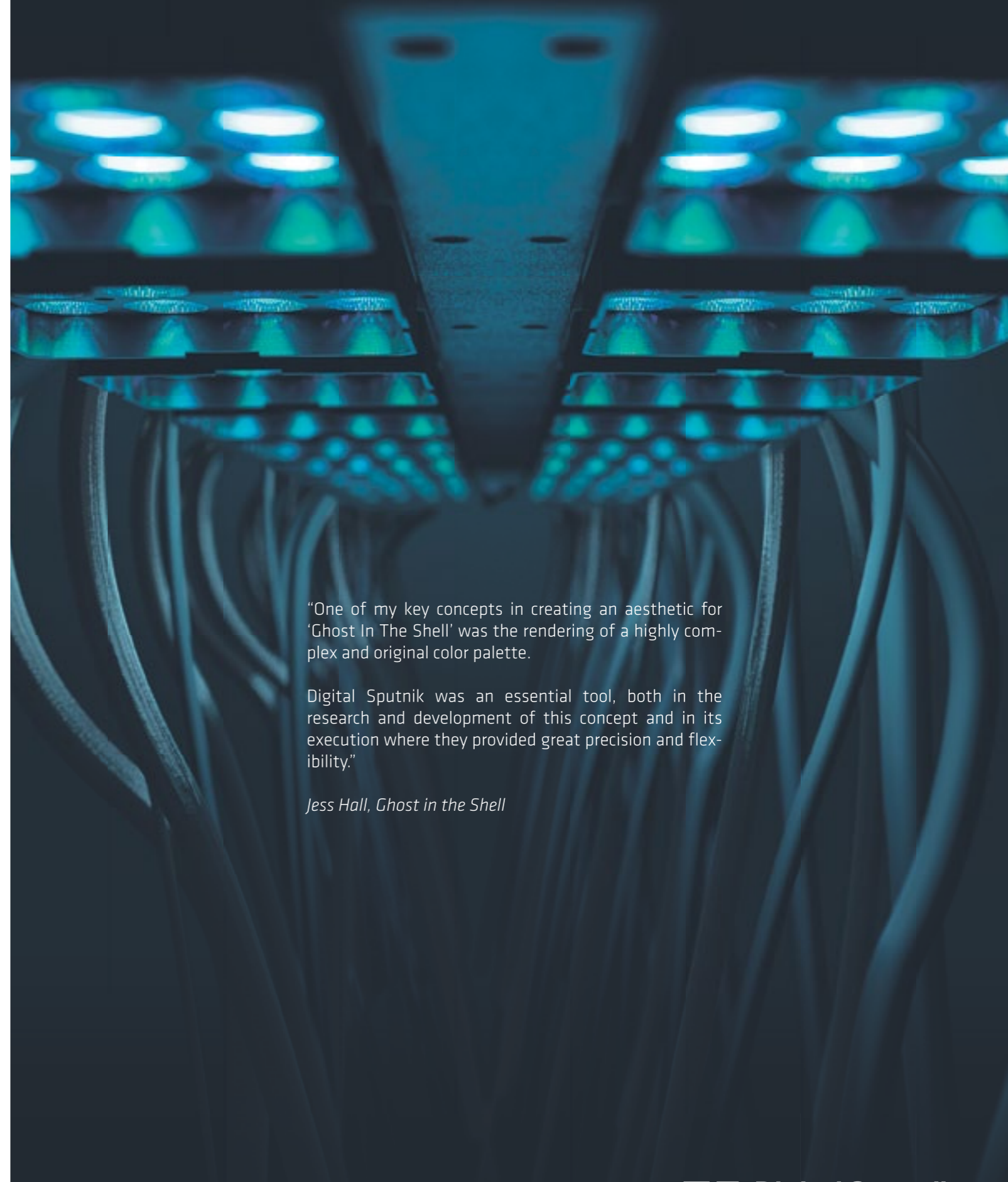
— Film „Sonia” to przykład, że literatura i film mogą płynnie się przenikać. Takim przykładem może być też ekranizacja serii książek Martina Widmarka znanych w Polsce pod tytułem „Biuro detektywistyczne Lassego i Mai”: „Sekret rodziny von Broms” i „Stella Nostra”. Twórcy tych filmów zdecydowali się wyjść poza ramy wizualne książki, sięgając wstecz do korzeni filmu dla dzieci w Szwecji.

— Senne bajkowe miasteczko Valleby z kolorowymi domami, spadzistymi dachami i kominami, którego ciasne uliczki komisarz policji przemierza na rowerze, to obrazek przeniesiony z klasycznych filmów szwedzkich, takich jak „Pippi Pończoszanka”, „Karlsson z dachu” czy „Rasmus i włóczęga”. To idylliczne miasteczko,

któremu jednak daleko do spokoju, a przestępstwo czai się za rogiem. Także Lasse i Maia mają w sobie wiele z bohaterów filmów sprzed lat. Dzięki temu zabiegowi Valleby i jego mieszkańcy nabierają bajkowego, a co za tym idzie uniwersalnego charakteru. Obraz staje się odrębnym światem z wyobraźni dzieci, które znają książki i chcą śledzić przygody bohaterów na ekranie.

— Filmy doskonale oddają klimat książek, budując jednocześnie świat, w którym dzieci czują się swobodnie i bezpiecznie. Valleby jest jak olbrzymi plac zabaw, gdzie dzieci i dorośli podlegają tym samym regułom. Lasse i Maia wspinają się po rusztowaniach, chodzą po dachach i są równoprawnymi mieszkańcami, których traktuje się jak naprawdę skutecznych detektywów. Ma się wrażenie, że mali detektywi są żywcem wyciągnięci z książek Astrid Lindgren, która w swoich historiach upominała się o więcej przestrzeni i wyrozumiałości dla dzieci i dla dzieciństwa. Być może dlatego do dzisiaj Szwedzi kochają literaturę i kino dla dzieci, a wyjścia na niedzielny seans całą rodziną nie traktują jak kary. To raczej przyzwolenie także sobie na bycie dzieckiem i zabawę na wielkim placu zabaw, jakim jest nasza wyobraźnia.

— To, co łączy obie ekranizacje, to spójność i konsekwencja, które mają początek w scenariuszu i castingu, kontynuację w wizji reżysera i pozostałych twórców, co w efekcie końcowym daje dobry film •



“One of my key concepts in creating an aesthetic for ‘Ghost In The Shell’ was the rendering of a highly complex and original color palette.”

Digital Sputnik was an essential tool, both in the research and development of this concept and in its execution where they provided great precision and flexibility.”

Jess Hall, Ghost in the Shell