

UNIVERZA V LJUBLJANI
NARAVOSLOVNOTEHNIŠKA FAKULTETA

DIPLOMSKO DELO

TINA DJILAS

LJUBLJANA, 2016

UNIVERZA V LJUBLJANI
NARAVOSLOVNOTEHNIŠKA FAKULTETA
ODDELEK ZA TEKSTILSTVO, GRAFIKO IN OBLIKOVANJE

TELEVIZIJSKA LUTKOVNA MOZAIČNA ODDAJA ZA OTROKE

DIPLOMSKO DELO

TINA DJILAS

Ljubljana, junij 2016

UNIVERSITY OF LJUBLJANA
FACULTY OF NATURAL SCIENCES AND ENGINEERING
DEPARTMENT OF TEXTILES, GRAPHIC ARTS AND DESIGN

**PUPPET COLLAGE TELEVISION PROGRAMME FOR
CHILDREN**

DIPLOMA THESIS

TINA DJILAS

Ljubljana, June 2016

PODATKI O DIPLOMSKEM DELU

Število listov: 67

Število strani: 55

Število slik: 32

Število preglednic: 6

Število literaturnih virov: 22

Število prilog: 2

Študijski program: visokošolski strokovni študijski program Konfekcijska tehnika (VSŠ)

Komisija za zagovor diplomskega dela:

Predsednica: izr. prof. dr. Matejka Bizjak

Mentorica: izr. prof. dr. Urška Stanković Elesini

Članica: izr. prof. dr. Helena Gabrijelčič Tomc

Ljubljana,

Tata.

Naj te krila svetlobe ponesejo na pot miru in ljubezni.

ZAHVALA

Mentorici prof. dr. Urški Stanković Elesini za strokovno svetovanje, potrpežljivost in spodbudo pri nastajanju diplomskega dela.

Urednici oddaje Studio Kriškraš Anki Bogataj, ki si je vedno vzela čas za moja vprašanja in nejasnosti, ter vsem članom ekipe, ki so mi izčrpno pojasnili, kako poteka izvedba oddaje znotraj posameznih sektorjev.

Damirju, ki je bil vedno pripravljen pomagati z nasveti in usmeritvami ter ne nazadnje sestri Petri, ki mi je kljub težkim trenutkom ves čas stala ob strani in pomagala pri pravilnem izboru besed.

IZVLEČEK

Otrok v svojem zgodnjem otroštvu zaznava okolico, se spoznava z medsebojnimi odnosi, se uči življenjskih veščin, pogloblja svojo domišljijo in si krepi samozavest. V tem obdobju imajo lutke izjemno pozitiven psihološki in izobraževalni vpliv na otrokovo doživljanje, saj se z njimi hitro in uspešno poistoveti. Namen diplomske naloge je predstaviti svet lutk in kompleksno nastajanje oddaje skozi lutkovne tehnike, zahtevno lutkovno scenografijo ter uporabo in izdelavo kostumov in rekvizitov iz primernih in ustreznih materialov. V praktičnem delu je izpostavljena otroška lutkovna mozaična oddaja Studio Kriškraš, ki se predvaja vsako sobotno jutro na prvem programu RTV Slovenija. Za izvedbo tovrstne oddaje je potrebno veliko znanja, truda, natančnosti in domišljije vseh ustvarjalcev, prilagajanja scenografije, tekstov in predhodnih raziskovanj otroške psihologije, materialov in ostalih elementov, ki so nujno potrebni za nastanek kakovostnega in primerne izdelka za predvajanje mladi publiki. Nastanek in izvedba lutkovne oddaje je zahteven projekt, zato naloga nudi vpogled v zanimivo dogajanje za televizijskimi ekrani. Prikazani so prepleteni delovni procesi, transparentna organizacija in medsebojno sodelovanje sodelujočih, ki skupaj tvorijo ključ, da se lahko otrok ob kakovostni oddaji zabava ter marsičesa nauči.

Ključne besede: otrok, lutka, materiali, medij, izvedba oddaje.

ABSTRACT

PUPPET COLLAGE TELEVISION PROGRAMME FOR CHILDREN

A child in its early childhood perceives the surrounding, gets to know mutual relationships, learns life skills, deepens its imagination and strengthens its self-confidence. In this period, puppets have an extremely positive psychological and educational impact on the *child's* experience as it quickly and successfully identifies with them. In the dissertation, the world of puppets and a complex formation of the show are shown through puppet techniques, complex puppet set design, and with the use and making of costumes and requisites out of adequate and suitable materials. The practical part exposes a puppet collage television show for children, Studio Kriškraš, which is broadcast every first Saturday morning on the first programme of RTV Slovenia. The carrying out of such show requires a lot of knowledge, effort, precision and imagination from all creators, adaptability of scenography, texts, and preliminary research of child psychology, materials and other elements which are absolutely necessary for the creation of a quality and suitable product that is broadcast to the young public. The creation and carrying out of the puppet show is a complex project and, because of that, the dissertation offers an insight in the interesting events behind the TV screens. It shows the interlaced work process, transparent organization and cooperation of the participants to form the key for enabling children to have fun and also learn many things by watching a quality show.

Key Words: child, puppet, materials, media, execution of the show.

VSEBINA

IZVLEČEK.....	III
ABSTRACT	IV
KAZALO SLIK	VII
KAZALO PREGLEDNIC	VIII
OKRAJŠAVE IN SIMBOLI.....	IX
1 UVOD.....	1
2 TEORETIČNI DEL	2
2.1 POMEN LUTKOVNE UMETNOSTI	2
2.2 VRSTE LUTK IN LUTKOVNE TEHNIKE	4
2.2.1 TEHNIČNI ELEMENTI IZDELAVE LUTK	6
2.2.2 LUTKOVNI ODER, SCENA, KOSTUMI IN REKVIZITI	8
3 PRAKTIČNI DEL	10
3.1 OPIS METOD ANALIZE	10
3.2 REZULTATI.....	11
3.2.1 SHEMATSKI PRIKAZ IN OPIS POSAMEZNIH FAZ V PROCESU USTVARJANJA ODDAJE STUDIO KRIŠKRAŠ	13
3.2.1.1 Predpriprava oddaje Studio Kriškraš.....	14
3.2.1.2 Snemanje oddaje Studio Kriškraš	21
3.2.1.3 Postprodukcija	26
3.2.2 IZDELAVA LUTK NA PODLAGI NJIHOVIH ZNAČAJSKIH LASTNOSTI	27
3.2.2.1 Krtek Črtek.....	29
3.2.2.2 Krtica Črtica	31
3.2.2.2 Bober Bor.....	32
3.2.2.3 Veverica Šviga.....	33
3.2.2.4 Kolobarniki	34
4 RAZPRAVA.....	35
5 ZAKLJUČEK	38
LITERATURNI VIRI.....	39
PRILOGA A.....	42

SCENARIJ	42
PRILOGA B.....	53
PREDSTAVITEV EKIPE STUDIA KRIŠKRAŠ	53

KAZALO SLIK

Slika 2: Mimične lutke iz angleške televizijske nadaljevanke Muppet Show (10)....	5
Slika 3: Ročne mimične lutke - nogavičke (ilustracija Damir Birsa, april 2016).....	6
Slika 4: Oblike različnih lutkovnih glav.	6
Slika 5: Primeri vodenja lutk (8).	8
Slika 6: Lutkovna oddaja Studio Kriškraš (avtor fotografije Borut Gale 2014).	11
Slika 7: Rubrika Bober Bor bere (avtor fotografije Borut Gale 2014).	12
Slika 8: Primer grafične animacije rubrike Živa risbica (16).	13
Slika 9: Faze priprav, snemanja in postprodukcije v procesu ustvarjanja oddaje.	13
Slika 10: Primer vmesnika - stalna animacija inserta otroških prispevkov (17).....	15
Slika 11: Vmesnik - stalna animacija rubrike Živalska uganka (17).	15
Slika 12: Vmesnik - stalna grafična animacija rubrike Kulturni brlog (17)	16
Slika 13: Pogled skozi odprtino v svet (avtor fotografije Borut Gale, 2015).	16
Slika 14: Pogled na studijske priprave (avtor fotografije Borut Gale, 2014).	17
Slika 15: Prostor za paravanom, kjer lutkarji ležijo ali čepijo.....	18
Slika 16: Pogled med snemanjem oddaje (avtor fotografije Borut Gale, 2015). ...	18
Slika 17: Raznolikost scenografije, kostumov in rekvizitov	19
Slika 18: Primer snemanja otroških prispevkov na terenu, Piran 2015.....	22
Slika 19: Sestavljanje, kjer se skriva žival rubrike Živalska uganka (18).	22
Slika 20: Leteči zmaj, ki nosi izbrane risbice otrok, rubrika Kulturni brlog (19).	23
Slika 21: Grafična animacija listanja knjige, rubrika Bober Bor Bere – BBB (20)..	23
Slika 22: Pogled na snemanje oddaje Studio Kriškraš – studio, 2015.	24
Slika 23: Pogled na snemanje oddaje Studio Kriškraš – režija, 2015.	25
Slika 24: Snemalni posnetki in lista za predvajanje za oddajo (TV produkcija).....	25
Slika 25: Oblikovanje penaste gobe (ilustracija Damir Birsa, april 2016).....	28
Slika 26: Leseni ploščici za izdelavo lutkinega gobčka.....	28
Slika 27: Primer izdelave oči (ilustracija Damir Birsa, april 2016).	29
Slika 28: Krtek Črtek (avtor fotografije Borut Gale, 2015).....	30
Slika 29: Krtica Črtica (avtor fotografije Borut Gale, 2015).	31
Slika 30: Bober Bor (avtor fotografije Borut Gale, 2015).....	32
Slika 31: Veverica Šviga (avtor fotografije Borut Gale, 2014).....	33
Slika 32: Kolobarnika Lužoslav in Blatoljub (avtor fotografije Borut Gale, 2014). .	34

KAZALO PREGLEDNIC

Preglednica 1: Scenosled oddaje Studio Kriškraš.	20
Preglednica 2: Pregled materialov, iz katerih je izdelan lik lutke krtka Črtka.	30
Preglednica 3: Pregled materialov, iz katerih je izdelan lik lutke krtice Črtice.	31
Preglednica 4: Pregled materialov, iz katerih je izdelan lik lutke bobra Bora.	32
Preglednica 5: Pregled materialov, iz katerih je izdelan lik lutke veverice Švige. .	33
Preglednica 6: Pregled materialov, iz katerih so izdelani liki kolobarnikov.	34

OKRAJŠAVE IN SIMBOLI

BBB Bober Bob bere

RTV Radiotelevizija Slovenija

1 UVOD

Prvi otrokovi koraki na poti k samostojnosti se pričnejo s pričetkom njegovega šolanja. V tem obdobju doživlja intenzivne spremembe, ki se odražajo predvsem na področju čustvovanja, mišljenja in navezovanja novih poznanstev. Na dan pride njegova raziskovalna narava in uči se pozitivnih medsebojnih odnosov. V družbi lutk, ki so eden prvih in najintenzivnejših stikov z umetnostjo, se otrok počuti sprejetega in razumljenega. Z lutko se uspešno poistoveti in zato z njo veliko lažje pristopimo k otroku. Igra z lutko hkrati dodatno spodbuja njegovo domišljijo in kreativnost. Pomaga se mu soočati s strahovi in dvomi ter jih nazadnje tudi uspešno premagovati.

Današnji otroci v svojem prostem času najpogosteje in najraje gledajo otroški televizijski program. Kakovostna vsebina le-tega je zato izjemnega pomena, saj spodbuja pozitiven otrokov razvoj. Kot družbeno-kulturni in izobraževalni medij ima televizija izjemno močan vpliv na razvoj otrok: lahko jih motivira in jim pomaga pri širjenju obzorja. Prav zato je kakovosten vsebinski preplet zabavnih in izobraževalnih elementov izjemnega pomena.

S pomočjo lutk želimo v mozaični oddaji Studio Kriškraš skozi različne vsebine in rubrike otroka pritegniti, ga zabavati in izobraževati ter ga hkrati motivirati k nadaljnjemu razmišljanju. V zgodbah se prepletajo nenavadni in komični zapleti, vendar se, z iskrenim prijateljstvom nastopajočih in medsebojno pomočjo, vedno razrešijo. Zaradi obširnosti in zahtevnosti dela ob nastajanju otroške lutkovne oddaje Studio Kriškraš je namen diplomske naloge shematično prikazati zaporedje faz organizacije poteka priprave in izvedbe oddaje. Ker je tovrstno ustvarjanje zelo zahtevno in vsestransko, je namen diplomske naloge poudariti vlogo preiščeno izbranih lutk, podati na kakšen način in kako so izdelane ter odkriti, kdo skrbi za njihovo podobo in izdelavo.

2 TEORETIČNI DEL

Otrokov dan je razpet med šolskimi obveznostmi in prostim časom. Otrokovo preživljanje prostega časa je poleg računalnika in video igrice tudi spremljanje otroškega televizijskega programa, zato je kakovost vsebine tega programa pomembna, saj lahko pozitivno ali negativno vpliva na otrokov razvoj (1).

Televizijska vsebina otrokom v prvi vrsti predstavlja vir zabave, ob katerem se ne zavedajo, da se ob njem tudi učijo. Vemo, da otrokovo pozornost pritegnejo zgodbe z zanimivo vsebino in z junaki, s katerimi se lahko poistovetijo. Pritegnejo jih zanimivi, ganljivi in vznemirljivi prizori, ki nagovarjajo njihova čustva. Nenazadnje k temu prispevajo tudi tehnična in vizualna dovršenost ter vsebina.

Malemu gledalcu so sprva ljubše otroške oddaje z zabavno vsebino, šele kasneje ga pritegnejo izobraževalne tematike. V obdobju med 6. in 8. letom otroci pričnejo razvijati druge preference gledanja in ljubše jim postanejo tematike, ki temeljijo na verbalnem odnosu in humorju, vseh jim je neposredno ogovarjanje in pozivanje likov. Zato je potrebno otroke z otroškimi oddajami spodbujati pri njihovem procesu razvoja in da k učenju pristopijo z radoživostjo. Izogibati se moramo pretiranemu poučevanju, pridiganju, poniževanju in drugim pritiskom. V otroških oddajah so za uspeh pomembni vzpodbujanje radovednosti, vznemirljivost, humor in identificiranje. Najprimernejši je zagotovo situacijski humor s poudarkom na prijateljstvu, nevtralnosti in enakosti. Od televizijskih junakov si otroci sposojajo ideje in koncepte, ki jih prilagajajo svojim interpretacijam, zato jih lahko oddaja na prav poseben način poveže v majhno skupnost (2).

2.1 POMEN LUTKOVNE UMETNOSTI

V otrokovi zavesti ni posebnih meja med resničnostjo in domišljijo. Zanj sta njegova punčka in medvedek živa. Prav tako v njegovi domišljiji živi tudi lutka, ki je otroku bližje kot odrasel človek. Ne dojema je kot predmet, ampak kot živo bitje, in ker je otrokova domišljija neizmerna, je prav tu skrit pomen lutkovne predstave. To

domišljijo je potrebno razumno in zavestno uporabiti v lutkovni umetnosti. Poleg zabave in izobraževalnih elementov daje tudi čudovite možnosti za prikazovanje estetskih in etičnih vrednot.

Pri lutkovni umetnosti se otrok sreča z raziskovanjem okolice in vzpodbuja delovanje ter izražanje domišljjskega sveta. Uči se, kako do pozitivnih medsebojnih odnosov, in usvaja možnosti reševanja problemov. S smiselno uporabljeno glasbeno spremljavo in dodelano likovno obdelavo, mora lutkovna umetnost v vseh svojih komponentah težiti k popolnosti. Le tako bo dosegla svoj končni cilj, cilj umetniške dejavnosti – oplemenititi človeka (3).

Pri učenju ali pripovedovanju s pomočjo lutk otrok doživi zgodbo čisto na drugačen način, kot če mu jo nekdo prebere. Otroci se različno vživljajo v lutkovne junake, ki spreminjajo glasove in svoje like. Globlje doživljajo zgodbe, ko jih lutke vzpodbujajo in sprašujejo. Ko lutke oživimo, z njimi preskakujemo svetove, prepletamo resnico z izmišljotino, spoznavamo preteklost, sedanjost in prihodnost ter bogatimo otrokov notranji svet. Zgodbe, ki jih predstavimo z lutkami, so v neposrednem stiku s svetom ustvarjalnosti. lutka omogoča otroku, da se identificira z različnimi karakterji in se z njimi preizkuša v različnih življenjskih situacijah (4).

»Lutka zmore vse, česar človek ne. Lutka lahko leti, se bojuje v borbi, premaga hudobne čarovnice, je močnejša od največjega velikana in prežene celo največje strahove, ki prihajajo ponoči. To je neverjetna moč, ki jo zmore čisto majhna lutka iz tkanine in papirja.« (5).

Lutke imajo čudežno moč. Lahko se povečajo ali pomanjšajo, poletijo, se spreminjajo, začarajo. Rastline in živali govorijo (6).

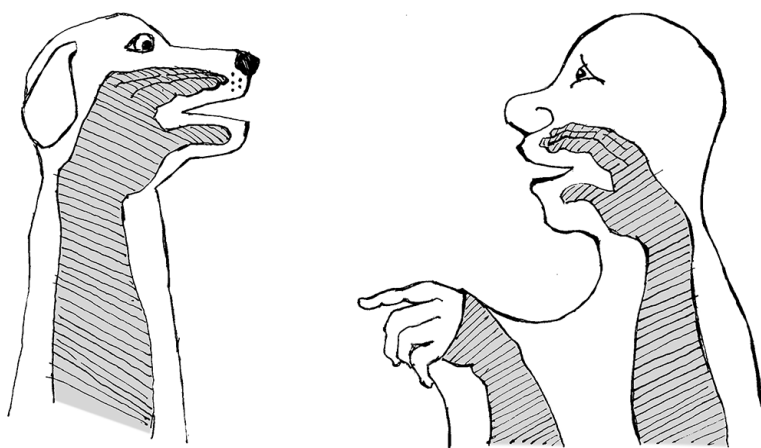
2.2 VRSTE LUTK IN LUTKOVNE TEHNIKE

Lutkovne tehnike so osnovne, klasične (te so se razvijale skozi različna obdobja) in na novo izmišljene, ki jih ustvarjalci ustvarijo za potrebe natančno določenega teksta in natančno določene uprizoritve (7).

Lutka je lahko dvodimenzionalna ali tridimenzionalna figura, izdelana iz raznovrstnih materialov, kot so papir, kovina, blago, les, vosek, stiropor, penasta guma, ipd. Namenjena je predstavam, v katerih se predstavijo človek, živali ali druga bitja. Lutko oživlja človek s pomočjo palic ali vrvic in je vodena od zunaj. Če je lutka vodena neposredno skozi roko, nogo ali celo telo, pravimo, da je vodena od znotraj. Včasih se metode prekrivajo. Zaradi raznolikosti in različnosti tehnik lutk ima vsaka vrsta svojo specifično izrazno možnost, vendar so si, kljub določenim prednostim in slabostim, vseeno vse vrste enakovredne (8).

Poznamo več tipov lutk, ki se uporabljajo v lutkovni umetnosti. Med najpogostejše uvrščamo marionete ali lutke na nitkah, javajke ali lutke na palici, senčne lutke, ročne in naglavne lutke ter mimične lutke. Zaradi izjemne raznolikosti vrst lutk smo v nadaljevanju izpostavili le mimične lutke, ki so uporabljene v oddaji Studio Kriškraš.

Poznamo več tipov mimičnih lutk: ročne in naglavne mimične lutke, mimične lutke z vodilom ter zelo velike mimične lutke. Glavna lastnost mimične lutke je poleg spreminjanja mimike obraza tudi premikanje po prostoru. Prav tako lahko lutke zapirajo oči, usta in se pačijo, kar ni običajna lastnost lutk. S premikanjem mimike obraza ali živalskega gobca poudarjamo značaj in s tem posebne lastnosti lika, ki ga lutka predstavlja. Mimična lutka je večja, saj ima lutkar roko v lutkini glavi, ki je izdelana iz mehkejših materialov, kot so mehko blago, penasta guma ali guma lateksa, kar vpliva na grimase celotnega obraza. Za premik čeljusti je potrebna dlan, ki pa jo mora lutkar uporabljati izredno premišljeno, da med animacijo ne pride do površnega gibanja (slika 1). Mimične lutke so zelo primerne za uporabo rekvizitov in za živalske upodobitve. Najbolj so se nam vtisnile v spomin z angleško televizijsko nadaljevanko Muppet Show iz leta 1976 (slika 2) (8, 9).



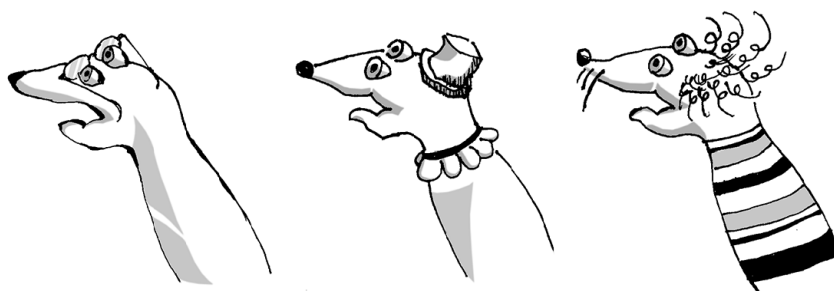
Slika 1: Anatomija mimične lutke (ilustracija Damir Birsa, april 2016).



Slika 2: Mimične lutke iz angleške televizijske nadaljevanke Muppet Show¹ (10).

Eno najenostavnejših ročnih mimičnih lutk ustvarimo tako, da si na roko nataknemo rokavičko z enim prstom. Nastane preprosta lutka, ki jo pričnemo animirati v pravilnem položaju roke. Lutko nogavičko lahko okrasimo z različnimi dodatki, kot so smrček, ušesa in lasje (slika 3). S tem jo spremenimo v osebo ali žival in poudarimo karakter (9).

¹ The Muppet Show je igrana angleška televizijska nadaljevanka, producenta Jima Hensona, ki se je predvajala v produkciji ITC Entertainment, leta 1976.

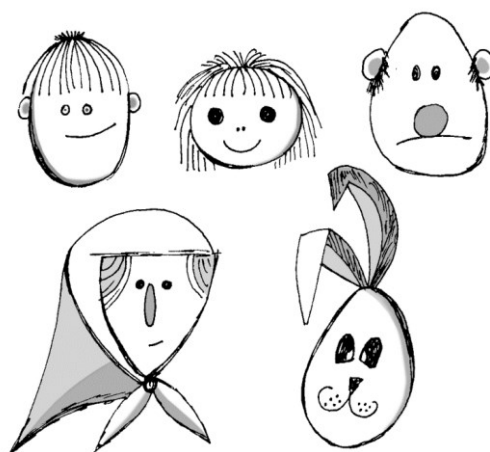


Slika 3: Ročne mimične lutke - nogavičke (ilustracija Damir Birska, april 2016).

2.2.1 TEHNIČNI ELEMENTI IZDELAVE LUTK

Pri kreiranju tako živalskih kot tudi človeških likov je pomembno, da ne zaidemo v t.i. »lažno lepoto«, saj se s takimi lutkami otrok ne more identificirati. Slabo kreirane, likovno in estetsko neprimerne lutke so odmaknjene od resničnosti, zato z njimi otroku prikrajšamo razvoj domišljije.

Glava: Osnovne oblike lutkovnih glav so največkrat preprostih oblik. Lahko so jajčaste, hruškaste, stožčaste, valjaste ali okrogle, odvisno, kakšen značaj želimo lutki pričarati. Različne lutke izdelamo iz povsem enakih osnovnih oblik glav, dodamo jim le značajske dodatke, kot so pričeska, brki, oči, nos, ušesa, brada, očala ipd. (slika 4).



Slika 4: Oblike različnih lutkovnih glav.

Oči: Oči lutki pričarajo življenje. Primernejše so oči temne barve. Svetle oči delujejo na odru slepo in hladno. Pri živalih zadostuje podolgovata oblika ali manjši

črn krogec. Lahko jih preprosto narišemo ali pa izdelamo iz materialov, kot so les, usnje, razne kroglice in gumbi. Oči so lahko velike ali majhne. Pri nastavitvi oči moramo biti pozorni na smer in višino pogleda. Pogled mora biti v lutkini pokončni drži usmerjen v gledalce in ne previsoko, sicer ne deluje prepričljivo temveč odsotno.

Pričeska: Lasje naredijo lutko najbolj živo, zato moramo ustvariti razgibanost pričeske. Ob animaciji naj tudi pričeska sodeluje in se giblje z lutko. Izdelamo jo iz materialov, kot so volna, preja, naravno in umetno krzno, usnje, perje, vrvico ipd.

Nos: Nos je element najrazličnejših oblik in velikosti. Lahko je ošiljen, valjast, kroglast itd. Lutkin izraz na obrazu spreminjamo z lego in položajem nosu. Ob tem upoštevamo tudi vse elemente in dodatke na glavi. Manjši zafrknjeni noski dajejo vedre, vesele in hudomušne karakterje, ostro zašiljeni pa se uporabljajo za sitne in hudobne like.

Usta: Da lahko lutka odigra različna razpoloženja, moramo imeti nevtralen izraz ust. Pri močnejših stilizacijah jih lahko opustimo ali prekrijemo z brki. Običajno take lutke govorijo najbolj prepričljivo. Pri javajkah in pri mimičnih lutkah usta zarezemo v glavo in jih pobarvamo. Pri drugih lutkah usta nalepimo na glavo ali samo naslikamo.

Ušesa: Pri človeških likih nos, obrvi ali ušesa niso nujni, medtem ko so pri živalskih lutkah obvezen element. Po ušesih, ki določajo žival, je lutka bolj prepoznavna. Ušesa so lahko izdelana iz različnih oblik in materialov. Lahko so padajoča, gibljiva, pokončna ipd.

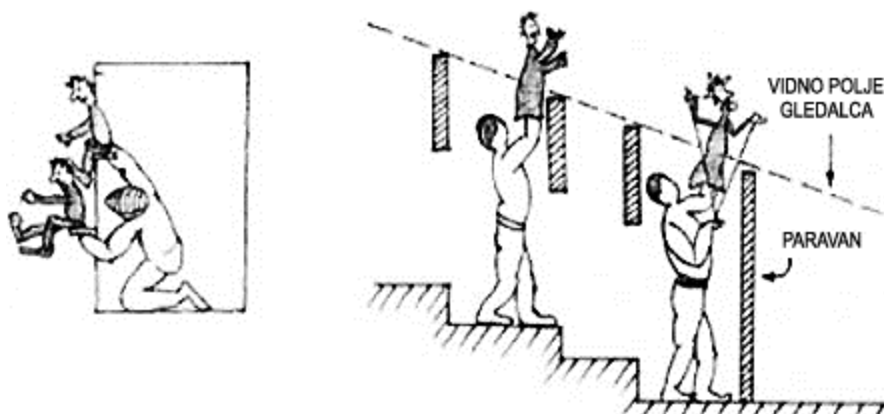
Trup: Oblika trupa je odvisna od vrste in lika, ki ga lutka predstavlja. Ročne lutke imajo trup stožčaste ali valjaste oblike, sešit iz blaga. Lutke marionete imajo trup oblikovan v enem kosu, lahko pa so pregibne v medeničnem delu. Trup je lahko izdelan iz lesa, kaširanega stiroporja ali kombinacije obeh. Pri naglavnih lutkah predstavlja trup lutkarjevo telo, oblečeno v kostum. Pri mimičnih lutkah in javajkah

je trup enodelen, izdelan iz trdnih ali mehkejših materialov, kot so les, kaširan stiropor ali blago, usnje, penasta guma, filc itd.

Okončine: Lutkine okončine so v sklepih bolj ali manj gibljive, kar vpliva na izraznost lutke. Pri marionetah izdelamo vse glavne sklepe rok in nog, medtem ko je pri ostalih lutkah gibljivost okončin odvisna od potreb in zahtevnosti animacije lutke. Pri izdelavi okončin moramo biti previdni, saj so pregibna mesta pri lutki najbolj obremenjena in izpostavljena obrabi (8, 11).

2.2.2 LUTKOVNI ODER, SCENA, KOSTUMI IN REKVIZITI

Glede na tehnike lutk poznamo več vrst **lutkovnih odrov**. Odrski prostor, kjer so lutke vodene od zgoraj navzdol, je namenjen marionetam. Odrski prostor, kjer so lutke vodene od spodaj navzgor, je namenjen javjkam, ročnim lutkam in določenemu tipu senčnih lutk (slika 5). V praksi je lutkar zakrit z zaslonom ali večjo odrsko konstrukcijo (paravanom), kjer stoji, kleči ali leži (8).



Slika 5: Primeri vodenja lutk (8).

Scena na lutkovnem odru opravlja dvojno funkcijo. S svojimi specifičnimi lastnostmi z ene strani obdaja lutko in ji s tem določa način gibanja, z druge strani pa lutkarja zakriva. Različne lutkovne tehnike zahtevajo različne lutkovne odre. Od spodaj vodene lutke potrebujejo večji gibalni prostor za lutkarja spodaj, zato se ta prostor ustrezno opremi, oblikuje, dopolni, s čimer obogati osnovno scensko idejo.

Pri tem je pomembno, da se v izdelanem ozadju ne izgubi funkcija lutk, ki je v predstavi bistvenega pomena. Odru doda svojo čarobnost tudi pravilna razsvetljava, zato ga ni potrebno dodatno opremljati z intenzivnimi barvami. Scena mora biti izdelana funkcionalno, kulise primerno velike in postavljene tako, da ne ovirajo premikanja in animacije lutk. Objekti na sceni ne smejo biti preveliki in pretežki, saj bi onemogočili hitro spreminjanje prizorišča med sekvencami² (7).

Obstajajo nekakšna »nenapisana« pravila izdelave scene, zato se ponavadi pri uprizarjanju srednjeveških motivov uporabljajo grobi in naravni materiali, pri fantazijskih zgodbah pa umetni, prosojni ali bleščeči materiali. Poleg tega se je potrebno izogibati konvencionalnim scenografskim rešitvam in uporabi določenih materialov, da ne pride do nelogičnosti med sceno in idejo. Barve v predstavi nimajo samo estetske funkcije, temveč tudi psihološko. Vsaka barva ima v življenju določen pomen in kot taka se prenaša tudi na oder (7).

Za dobro lutkovno predstavo so pomembni tudi **kostumi**. Barve scene in kostumov se ne smejo prekrivati, saj se izraznost lutke na barvno prebogati sceni lahko zelo hitro izgubi. Kostum lutke mora ustrezati slogu uprizoritve in karakterju lika, ki ga upodablja. Kostum mora omogočati lutki prosto gibanje in ne sme predstavljati dekorativne ovire.

Rekviziti so pogost spremljevalec lutk in lutkarjev. Medtem ko se marionete in lutke na nitkah rekvizitov le redko poslužujejo, lahko mimične lutke v izobilju uporabljajo raznolike predmete, saj jim to omogoča animatorjeva roka. Za predstave, kjer nastopajo mimične lutke, je značilno, da so uporabljeni predmeti v realnih velikostih (lonci, kladivo, skodelice, pisala ipd.) (7).

² Sekvenca (lat. sequi - slediti); sestavljena iz več kadrov in scen. Prinaša razrešitev spopada in razplet vseh niti zgodbe.

3 PRAKTIČNI DEL

V praktičnem delu naloge je predstavljena otroška mozaična oddaja Studio Kriškraš. Prikazan in analiziran je delovni proces ustvarjanja Studia Kriškraš ter opisane posamezne faze. Ker so glavni liki oddaje lutke, je njihovi izdelavi namenjeno posebno poglavje.

3.1 OPIS METOD ANALIZE

Za analizo procesa smo uporabili analitično metodo razčlenjevanja celote v posamezne faze ter opisno metodo.

Za pridobivanje informacij, s katerimi smo lahko analizirali in opisali posamezne faze delovnega procesa ustvarjanja oddaje Studia Kriškraš, smo uporabili metodo intervjujev. Intervjuji so bili izvedeni v mesecu marcu 2016, z naslednjimi ustvarjalci oddaje:

- Boštjan Štorman, likovnik in izdelovalec lutk v oddaji Studio Kriškraš (12),
- Urška Dolinar, scenografinja oddaje Studio Kriškraš (13),
- Petra Hauc, režiserka oddaje Studio Kriškraš (14) in
- Anka Bogataj, urednica oddaje Studio Kriškraš (15).

Na podlagi intervjujev in aktivne udeležbe pri ustvarjanju oddaje smo glede na cilje naloge:

- izdelali shematski prikaz delovnega procesa ustvarjanja oddaje Studio Kriškraš ter opisali posamezne faze procesa (poglavje 3.2.1),
- opisali proces izdelave glavnih likov oddaje v povezavi z njihovimi karakternimi lastnostmi (poglavje 3.2.2).

3.2 REZULTATI

Oddaja Studio Kriškraš (slika 6) je otroška lutkovna mozaična oddaja Uredništva otroškega in mladinskega programa RTV Slovenija, ki vsako sobotno jutro na prvem programu razveseljuje otroke, stare od 4 do 6 let.



Slika 6: Lutkovna oddaja Studio Kriškraš (avtor fotografije Borut Gale 2014).

Oddaja traja približno 20 minut in je sestavljena iz:

- studijsko-povezovalnega dela z lutkami;
- terenskih otroških prispevkov v treh delih, kjer nastopajo otroci, ki na zabaven način pokažejo svoja znanja in veščine;
- terenskega posnetka različnih živali;
- žive risbice;
- animiranih vmesnikov, ki povezujejo vsako rubriko;
- začetne in končne špice oddaje.

V studijsko-povezovalnem delu izmenično nastopajo veverica Šviga, krtek Črtek, krtica Črtica in bober Bor. Družbo jim delajo kolobarniki (op. posamezni liki so opisani v nadaljevanju naloge). Njihovo druženje se začne v podzemnem rovu, kjer se prava zabava in raziskovanje šele pričneta. Večkrat kakšno ušpičijo in z domišljijo ter s pomočjo nastopajočega otroka v *otroških prispevkih* nastali problem tudi rešijo. Vedno se vse dobro izteče in prav njihovo prijateljstvo in

medsebojna pomoč malih gledalcev pokažeta, kako sta ti vrednoti v življenju zares pomembni.

V studijskem delu oddaje je, poleg omenjenih voditeljskih parov, tudi rubrika *Bober Bor bere* (krajše BBB), kjer Bober predstavi slikanico (slika 7), nakaže zgodbo in nato pripoveduje o svojem doživljanju ob branju. Na koncu ga obišče zobna krtačka, ki mu pridno umije zobke in opomni otroke, da tudi oni ne pozabijo nanje.



Slika 7: Rubrika Bober Bor bere (avtor fotografije Borut Gale 2014).

Med rubrikami sta tudi *Živalska uganka* in *Živa risbica*. V rubriki *Živalska uganka* otroci skozi animacijo ugotavljajo, katera živalica se skriva v sestavljanke. Animacija otroke na kratko pouči o lastnostih odkrite živali. Rubrika *Živa risbica* je sestavljena iz otroških kolažev, ki skozi grafično animacijo prikažejo dogajanje v studiu (slika 8). Povezovalni del med rubrikami vodijo lutke.

V sklopu posamezne oddaje se posname tudi rubrika *Kulturni brlog*, v kateri bober Bor s kolobarnikoma napove prihajajoče dogodke in je predvajana na koncu oddaje Studia Kriškraš. Risbe otrok, ki jih ti pošljejo na uredništvo, prikaže animirani zmaj, ki prileti v studio. Med prispelimi risbami je izžreban in nagrajen najboljši izdelek.



Slika 8: Primer grafične animacije rubrike Živa risbica (16).

3.2.1 SHEMATSKI PRIKAZ IN OPIS POSAMEZNIH FAZ V PROCESU USTVARJANJA ODDAJE STUDIO KRIŠKRAŠ

Delovni proces ustvarjanja oddaje Studio Kriškraš poteka v treh fazah: predpriprava, snemanje in postprodukcija. Vsaka od omenjenih faz je sestavljena iz posameznih operacij, kot je prikazano na sliki 9.



Slika 9: Faze priprav, snemanja in postprodukcije v procesu ustvarjanja oddaje.

V delovnem procesu ustvarjanja oddaje Studio Kriškraš je delo organizirano timsko, saj je medsebojno sodelovanje ključnega pomena za uspešno izvedbo celotnega procesa. V timu sodelujejo producent – organizator, asistent režije, tajnica režije, režiser terenskih prispevkov, režiser oddaje, redaktor oddaje in

končno tudi urednik oddaje. Delo vseh članov tima je natančno definirano (priloga B). Skupinsko delo obrodi sadove le v primeru, ko člani nesebično medsebojno sodelujejo, se zavedajo svojih nalog in pristojnosti, ki jih ustrezno tudi opravijo, se spodbujajo in motivirajo ter si medsebojno pomagajo. Prav vse naštetе lastnosti botrujejo uspešni izvedbi vseh treh faz delovnega procesa tj. predpriprave, snemanja in postprodukcije, ki so v nadaljevanju podrobneje opisane.

3.2.1.1 Predpriprava oddaje Studio Kriškraš

Načrtovanje in planiranje

Zaradi obsežnosti in zahtevnosti izvedbe oddaje in s tem zaradi večjega usklajevanja s produkcijskim načrtom je še pred pričetkom snemanja najprej potrebna postavitve okvirnih terminov produkcije in postprodukcije. V ta namen se izdelajo plani za snemanje otroških prispevkov na terenu in za snemanje živalskega sveta. Planirajo se tudi zajemi posnetega materiala in montaže. Zatem se planira snemanje v studiu in ker so običajno studii zelo zasedeni, se v enem terminu posnamejo hkrati tri oddaje. Te se zmontirajo v dveh terminih montaže in dveh terminih sinhronizacije. V planski službi se naroči grafična obdelava končnih napisov, grafična animacija znotraj oddaje ter grafična obdelava risb, ki jih pošiljajo otroci. Produkcija RTV Slovenije deluje po ustaljenem sistemu naročanja. Vpogled v vse razpoložljivosti in planirane procese omogoča računalniški program ScheduALL. Napačno planiranje pri oddaji Studio Kriškraš bi pomenilo dodatno naročanje kapacitet in s tem zamik izvedbe oddaje. Zaradi velike zasedenosti postproduksijskih faz je novi prosti termin težje najti. Zato si oddaja, ki gre tedensko v program, ne more privoščiti podobnih napak. V skrajnem primeru bi pomenilo, da oddaja ne bi bila predvajana.

Vizualna podoba oddaje

Pri otroških oddajah je potrebno razumeti otroško percepcijo stvari in pojmov in se jim na podlagi tega poskušati čim bolj približati. Sem spadajo animacija listanja knjige v rubriki BBB, uvodna špica in različni vmesniki med posameznimi rubrikami oddaj (slike 10-12). Za končno podobo televizijske oddaje je celostno grafično podobo potrebno tudi zvočno opremiti.



Slika 10: Primer vmesnika - stalna animacija inserta otroških prispevkov (17).



Slika 11: Vmesnik - stalna animacija rubrike Živalska uganka (17).



Slika 12: Vmesnik - stalna grafična animacija rubrike Kulturni brlog (17) .

Scenografija, rekviziti in kostumi

V oddaji Studio Kriškraš so lutke pogojevale zasnovo **scenografije**. Pomembno je, kakšno informacijo scena posreduje gledalcu. Krtek Črtek stanuje v krtini pod zemljo, kjer ima svoj TV studio in pult, kot vsi pravi voditelji. Na koreninah ima stvari, ki jih potrebuje za svojo voditeljsko vlogo. Skozi krtino vidi v svet: spomladi opazuje zelena drevesa (slika 13), pozimi sneg in snežaka, jeseni zlate liste.



Slika 13: Pogled skozi odprtino v svet (avtor fotografije Borut Gale, 2015).

Likovna zasnova in čarobnost podzemnega sveta sta narekovala razgibanost krtine. Reliefna struktura in videz sten sta izdelana iz materialov, kot sta stirodur in purpen. Stene so barvane in patinirane, s čemer so dodatno poudarjene sence, ki ponazarjajo in spominjajo na podzemeljsko stanovanje (slika 14). Poleg same scenografije sta zelo pomembni pravilna luč in osvetljava, ki pričarata čarobnost in poseben ambient. Luč nadgradi sceno ali jo uniči.



Slika 14: Pogled na studijske priprave (avtor fotografije Borut Gale, 2014).

V oddaji so lutke animirane od spodaj navzgor. Lutkar ob tem čepi ali leži za pultom, ki ga zakriva. Ob tem mora gibanje in obnašanje lutke opazovati na monitorju. Prostor, kjer je lutkar, je prirejen tako, da le-ta noge pod paravanom lahko iztegne in se poskusi čim bolj udobno namestiti (slika 15). Kljub temu je izvajanje animacije naporno in neudobno (slika 16).



Slika 15: Prostor za paravanom, kjer lutkarji ležijo ali čepijo.



Slika 16: Pogled med snemanjem oddaje (avtor fotografije Borut Gale, 2015).

Ker imajo otroci radi žive barve, so tudi **elementi in rekviziti** v živih barvah. Scenarij narekuje tudi primerne **kostume** (kostumi lutk in njihova izdelava so opisani v poglavju 3.3), ki so odvisni od posamezne tematike v oddaji (slika 17).



Slika 17: Raznolikost scenografije, kostumov in rekvizitov
(avtor fotografije Borut Gale, 2015).

Ideje za scenografijo je potrebno neprestano nadgrajevati. Navdihu za ustvarjalno drugačnost je potrebno slediti na vsakem koraku. Slediti je potrebno trendom v ilustraciji, materialih in malih predmetih. Pomembno je biti kreativen in ustvarjalen (13).

Ostalo (glasba, avdicija otrok, scenarij).

Glasba je zelo pomemben gradnik oddaje. Uvodno in zaključno špico oddaje je potrebno podložiti z avtorsko glasbo, napisano posebej za junake oddaje Studio Kriškraš (dve avtorski pesmici, ki dajeta oddaji prepoznavnost in sporočilnost). Glasba povzema razpoloženje oddaje in je pri otrocih močan prepoznavni element. Za otroške prispevke se uporablja univerzalna in vsem dostopna glasba iz knjižnic.

Nastopajoče male junake za oddajo Studio Kriškraš se išče z javnimi pozivi in **avdicijami**, ki potekajo v prostorih hiše RTV Slovenija (15).

Osnova **scenarija** (priloga A) je scenosled, ki služi kot ogrodje dogajanju. Scenosled oddaje (preglednica 1) je vodilo skozi oddajo. Določa potek dogodkov in okvirne »minutaže« posameznih rubrik po scenariju. Teh se je potrebno držati, da oddaja ne bi bila predolga.

Preglednica 1: Scenosled oddaje Studio Kriškraš.

Rubrika	min.	Potek dogodkov posameznih rubrik po scenariju
INTRO animacija zvezdic v Borčkovem oknu	0:06	Stalna grafična animacija, kjer se noč prevesi v jutro.
rubrika Bober bor Bere – BBB Borček predstavi knjigo	1:30	Borčkovo doživljanje knjigice je osredotočeno na en dogodek iz knjige. Podkrepi se z animacijo listanja knjige.
UVODNA ŠPICA	0:45	Stalna uvodna špica Studia Kriškraš.
Studio	1:00	Studijsko–povezovalni del lutk in z različnimi voditeljskimi pari.
Vmesnik prehod na otroški insert PORTRETNI INSERT - 1. del Vmesnik prehod na studio	0:06 2:30 0:08	Posnet je na terenu z otrokom ali manjšo skupino otrok. V prispevku so prikazane spretnosti in veščine nastopajočih. Njihove zgodbe se zvrstijo v treh delih.
studio izumiteljska - ustvarjalna min.	1:00	Studijsko–povezovalni del z lutkami in z različnimi voditeljskimi pari.
rubrika Živa risbica	0:30	Hudomušna grafična animacija, sestavljena iz kolažev otroških risbic, ki podkrepi izum ali izdelek.
Studio	1:00	Studijsko–povezovalni del z lutkami.
Vmesnik prehod na otroški insert PORTRETNI INSERT - 2. del Vmesnik prehod na studio	0:06 2:30 0:06	Posnet je na terenu z otrokom ali manjšo skupino otrok. V prispevku so prikazane spretnosti in veščine nastopajočih. Njihove zgodbe se zvrstijo v treh delih.
Studio	1:00	Studijsko–povezovalni del z lutkami.
Vmesnik prehod na uganko insert ŽIVALSKA UGANKA Vmesnik prehod na studio	0:06 1:30 0:06	Prikaz sestavljanke živali skozi grafično animacijo in terenske posnetke živali. Na kratko otroka pouči o njenih lastnostih.
Studio	1:00	Studijsko–povezovalni del z lutkami.
Vmesnik prehod na otroški insert PORTRETNI INSERT - 3. del Vmesnik prehod na studio	0:06 2:30 0:08	Posnet je na terenu z otrokom ali manjšo skupino otrok. V prispevku so prikazane spretnosti in veščine nastopajočih. Njihove zgodbe se zvrstijo v treh delih.
studio Glasba - zaključni song	0:30	Studijsko–povezovalni del z lutkami, kjer pride do razrešitev problema in ob zaključku zapojejo eno pesem.
ZAKLJUČNA ŠPICA oddaje	1:00	Glasba se nadaljuje čez animirano končno špico, ki vsebuje končne napise oddaje.
VMESNIK Kulturni brlog rubrika KULTURNI BRLOG	0:04 1:30	Stalni vmesnik rubrike Kulturni brlog. Borček v studiu predstavi izbrani kulturni dogodek.

Na podlagi scenosleda se, kot je že omenjeno, prilagodi scenarij studijske zgodbe. Scenariji so vsebinsko oblikovani tako, da zgodbo in dogajanje predstavijo na svež, zanimiv in inovativen način. Zgodbe so osredotočene na osnovni zaplet. Njihova osnovna struktura vsebuje jasen zaplet v prvem prizoru, idejno raznoliko obravnavo problema v nadaljnjih prizorih, kjer se zaplet stopnjuje, in presenetljiv razplet na koncu oddaje. Z izčiščenostjo prizorov se pridobi čas za primeren ritem pripovedovanja in ustrezne reakcije animatorjev. V vsebini scenarija je prisoten humor, ki je prilagojen ciljni publiki. Interaktivnost, s katero otrokom prinašamo namige ali vprašanja, ponuja različne dražljaje, s pomočjo katerih lahko otroci ob gledanju aktivno razmišljajo o sporočilu zgodbe. Scenarij mora smiselno povezati terenske prispevke s studiem, komentarje videnega v prispevkih in nenazadnje zagotoviti smiselno uporabo rekvizitov v studiu zaradi motorične omejenosti lutk.

3.2.1.2 Snemanje oddaje Studio Kriškraš

Snemanje na terenu je vsebinsko najmočnejši element oddaje Studio Kriškraš, dobljeni terenski prispevki pa predstavljajo večinski del oddaje. Terenski prispevki so vsebinsko razdeljeni na dva dela:

- *Otroški prispevki* predstavljajo celostno predstavitev nastopajočega otroka, njegovo osebnost in interes. V prispevkih otrok pokaže svoje spretnosti in veščine ali pa le pove, o čem razmišlja. Otrokova domišljija spodbudi radovednost in vodi k rešitvi problema, s katerim se ukvarjajo voditeljski pari v studijskem delu oddaje. Prispevke otrok se posname na terenu v otrokovem domačem okolju (slika 18).
- *Živalska uganka* otroka popelje v svet živali (slika 19). Živalska uganka skozi otroško sestavljanke zastavlja vprašanje, za katero živalico gre. Bober Bor nato otroke na kratko pouči še o posebnostih odkrite živali. Snemalna ekipa na terenu v sezoni posname več živalic hkrati.



Slika 18: Primer snemanja otroških prispevkov na terenu, Piran 2015.



Slika 19: Sestavljanke, kjer se skriva žival rubrike *Živalska uganka* (18).

Priprava na snemanje v studiu. Kot že navedeno, se zaradi preobremenjenosti studijev snemajo tri oddaje naenkrat, kar pomeni več priprav na samo snemanje. Znani so voditeljski pari, prav tako dogajanje v studijsko-povezovalnem delu. V grafični obdelavi skenirajo in pripravljajo otroške risbe, ki jih otroci pošiljajo na uredništvo za rubriko *Kulturni brlog* (slika 20). Iz otroških kolažev nastane rubrika *Živa risba*, ki v risanki oživi. V grafični obdelavi pripravijo tudi listanje knjige skozi animacijo, ki jo bober Bor bere v rubriki *BBB* (slika 21).



Slika 20: Leteči zmaj, ki nosi izbrane risbice otrok, rubrika *Kulturni brlog* (19).



Slika 21: Grafična animacija listanja knjige, rubrika *Bober Bor Bere – BBB* (20).

Pred studijskim snemanjem se skliče izvedbeni sestanek, kjer poteka pogovor o željah in problematikah v posameznih oddajah, o morebitni dodatni scenografiji, o potrebah po rekvizitih in kostumih. V izogib morebitnim nevšečnostim in nepredvidljivim situacijam, ki bi se med izvedbo lahko pojavile, sledijo vaje z igralci. Na vajah se dogajanje tekom oddaje optimalno prilagodi zmožnostim, hkrati se izvedejo še zadnji krajši popravki teksta. Na zadnji verziji scenarija se označi, kje se dogajajo akcije, kateri rekviziti si sledijo, menjave kostumov, menjave luči in drugih elementov, na katere je potrebno biti pozoren. Tako pripravljen scenarij postane vodilo tako v režiji kot kasneje v montaži in sinhronizaciji.

Snemanje oddaje. Za uspešno izvedbo snemanja oddaje je potrebno sodelovanje in usklajevanje med posameznimi sektorji, da se doseže želena kakovost izdelka, ki ustreza televizijskim standardom. Pred snemanjem mora biti scena v studiu postavljena; pripravljeni morajo biti ustrezni rekviziti, ki bodo uporabljeni v posamezni oddaji. Tekom snemanja je potrebno veliko skrb nameniti:

- korektnosti slike (oddaja se običajno snema s tremi kamerami, vsaka snema določen del studia oz. lutko (sliki 22 in 23)),
- osvetlitvi (barvna usklajenost, jakost in smer osvetlitve, razmerje med ozadjem in glavnimi liki itd.),
- brezhibnemu delovanju aparatur,
- ustreznemu ozvočenju (nivo glasnosti, ustrezno delovanje mikrofонов, hrup v studiu, »čistost« zvočne slike itd.),
- korektnosti posnetega signala na strežnik ter
- ustreznemu shranjevanju posnetkov (lista za predvajanje vnaprej posnetih posnetkov in vmesnikov med snemanjem oddaje (slika 24)).



Slika 22: Pogled na snemanje oddaje Studio Kriškraš – studio, 2015.



Slika 23: Pogled na snemanje oddaje Studio Kriškaš – režija, 2015.



Slika 24: Snemalni posnetki in lista za predvajanje za oddajo (TV produkcija).

Vsi posnetki se nato pošljejo v postprodukcijo, kjer jih kasneje v montaži uporabijo za finalizacijo oddaje. Snemanje oddaje je kompleksen proces, v katerega je vloženega veliko dela in znanja mnogih strokovnjakov (14).

3.2.1.3 Postprodukcija

Ves posneti material se iz strežnika preloži v že prej odprte projektne mape po posameznih oddajah. Tu že čakajo zmontirani *otroški prispevki* v treh delih. Prav tako se v vsako posamezno odprto projektno mapo skopirajo zmontirane izbrane *Živalske uganke*.

Montaža končne oddaje. Na podlagi scenarija oz. montažne knjige se pripravi vse potrebno za finalizacijo oddaje: rubrike *BBB*, grafika za podpise voditeljskih parov, zmajček z risbicami in fotografije za napovednik dogodkov za rubriko *Kulturni brlog*, končni napisi posamezne oddaje, stalni vmesniki in animacije ter stalna začetna in končna špica. Vsi elementi se vstavijo v odprt projekt oddaje.

Glasbena oprema in sinhronizacija. Otroci so dovzetni za zvoke, zato se z njimi prikaže potrebna igrivost gibanja. S pomočjo glasbenih efektov (npr. listanje knjige, odpiranje sestavljanke, ščetkanje zobkov ipd.) in glasbe na prava mesta v oddaji se oblikuje skladna zvočna kulisa. Oddaja je pripravljena na končno finalizacijo.

Barvna korekcija v osnovi pomeni čim bolj poenotiti sliko, pri čemer je pri otroških oddajah zaželeno večja barvna nasičenost (poudarjanje toplih ali hladnih barv, večji kontrasti ipd.). Pri oddaji Studio Kriškraš je le redko uporabljena, saj bi ta proces dodatno obremenil omejene razpoložljive časovne in kadrovske kapacitete. Korekcijo se uporabi le takrat, ko se želi sliko nadgraditi zaradi nepredvidljivih dejavnikov, ki se lahko zgodijo med samim snemanjem (neenotne vremenske razmere, različni tipi kamer).

Finalizacija in arhiviranje oddaje je združevanje datotek iz različnih sklopov obdelave, ki so shranjeni na ustreznih strežnikih (video in audio, grafika in morebitni podnapisi). Vsi posamezni sklopi se združijo v celoto, datoteko ustrezno poimenujejo in pošljejo naprej v predvajanje, na arhivski strežnik in v službo, ki ureja multimedijški portal RTV. S finalizacijo oddaje se načeloma zaključi delovni proces. Če se pri ogledu končnega izdelka ugotovi, da je prišlo do napake

(asinhronost, črnine v sliki, napake v končni špici ipd.), se mora proces finalizacije ponoviti.

Arhiviranje. Posnetek mora biti ustrezen tako po dolžini in vsebini kot tudi po tehničnih standardih. Oddajo se nato ustrezno opremi, v posebne računalniške aplikacije se vpiše vse ustrezne podatke za potrebe arhiviranja (uredništvo, povzetek vsebine, dolžina oddaje, ime serije, scenarij, končni napisi ipd.). S tem postopkom se digitalna oblika oddaje trajno shrani v elektronsko knjižnico, kamor se lahko kadarkoli dostopa za morebitna ponovna predvajanja, ogleda ipd.

3.2.2 IZDELAVA LUTK NA PODLAGI NJIHOVIH ZNAČAJSKIH LASTNOSTI

V dolgoletnem nastajanju oddaje Studio Kriškraš so se ustvarjalci poistovetili z nastopajočimi lutkami in zato se vedno znova, na prepričljiv način, izkažejo v interpretaciji besedila. Vsak izmed likov ima svoje značajske lastnosti, zaradi katerih je nezamenljiv, poseben.

V oddaji Studio Kriškraš se uporabljajo ročne mimične lutke, pri čemer sta krtek Črtek in krtica Črtica večjih dimenzij, zato lutkar v lutko vstavi obe svoji roki. Pri veverici Švigi in bobru Boru je roka lutke povezana s palčko, ki jo lutkar vodi s svojo roko. Lutka je pri tem motorično omejena in zato ne more precizno prijemati stvari. Zaradi možnosti premikanja glave oz. spodnje čeljusti in zaradi izražanja z rokami lahko te lutke izrazijo največ čustev. V oddaji Studio Kriškraš lutke izdeluje likovnik Boštjan Štorman (12).

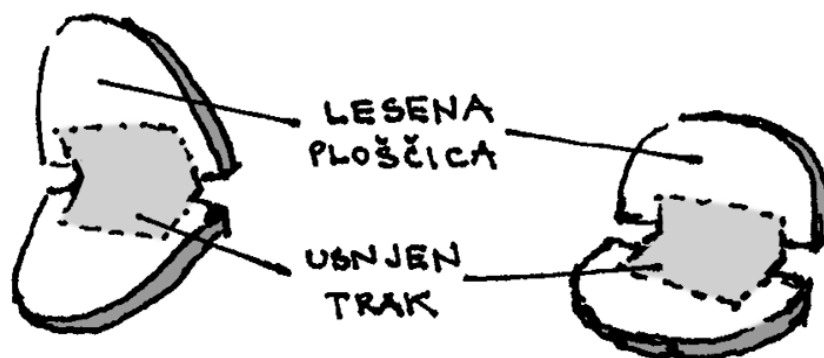
Za osnovo pri izdelavi lutk se uporablja poliuretanska pena v obliki kocke. Najprej se izreže profil s primerno simetrijo, nato se z olfa nožem oblikuje grobo osnovo lutke. Sledi striženje s škarjami (slika 25) ter dokočno oblikovanje lutke. Z brušenjem se nato površino izdelanega profila še dodatno zgladi. Lutke, izdelane iz pene, je nato potrebno obleči. Pri šivanju blaga na osnovo lutke lahko nastanejo luknjice ali odebeljeni šivi, ki se jih pri snemanju težko skrije. V praksi zato lutkarji najraje uporabljajo skosmateno pletivo (npr. flis), s katerim šive lažje skrijejo. Pri lutkah Studia Kriškraš se uporablja gladka stran flisa, saj se na kosmateni pogosto

pojavi piling. Pletivo se na osnovo lutke napenja direktno, pri čemer se pazi, da ne prihaja do neustreznih gub na površini. Pri vsem je potrebno paziti, da se stranski deli lepo zapognejo in oblikujejo ter da ostane površina enakomerno napeta, zato je potrebna izredna natančnost pri šivanju.



Slika 25: Oblikovanje penaste gobe (ilustracija Damir Birs, april 2016).

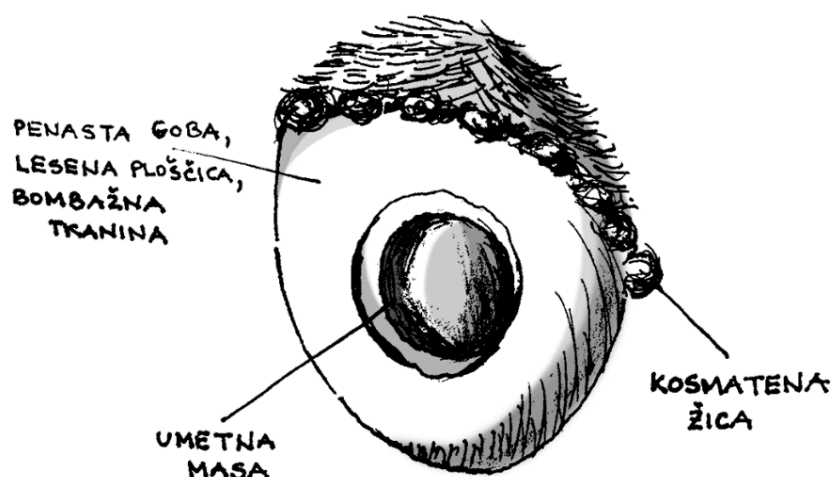
Zaradi premikanja roke animatorja je za izdelavo gobčka potreben kompaktnější material. Gobček je narejen iz dveh lesenih ploščic, ki sta med seboj povezani z usnjem. Usnje je na površino zgolj nalepljeno (slika 26). Oba čeljustna dela sta oblepljena z debelo penasto gumo (21).



Slika 26: Leseni ploščici za izdelavo lutkinnega gobčka.

Pri izdelavi lutk je veliko pozornost potrebno nameniti tudi izdelavi oči, saj so zelo pomemben element vsake lutke (slika 27). Največji izziv za izdelovalca pomeni

usmerjanje pogleda, zato je zaželeno, da ima lutka možnost kasnejšega premikanja in centriranja oči. Oči so izdelane iz tanke plasti poliuretanske pene, ki je oblikovana v polkrogu, ta pa je pritrjen na leseno ploščico. Ploščica je obdana z bombažno tkanino. Zenico ustvari majhen krogec iz umetne mase, trepalnice pa so izdelane iz kosmatene žice.



Slika 27: Primer izdelave oči (ilustracija Damir Birsa, april 2016).

Za izdelavo pričeske se uporablja umetno krzno ali pa nekoliko dražje mehko perje. Smrček pri krtkih je izdelan iz plastične kroglice, pri bobru in veverički pa iz modelirne mase (FIMO), ki se oblikuje in strdi pod vplivom temperature.

Za oblačila lutk v oddaji Studio Kriškraš se ne uporabljajo svetleči materiali, kot so saten, svila ipd. Ti preveč odbijajo svetlobo, kar ni ugodno za snemanje. Oblačila so izdelana in prilagojena tako, da se lutka enostavno preobleče, če pride do menjave kostumov med snemanjem. V nadaljevanju so opisani kostumi posameznih nastopajočih lutk ter povezava izbranih materialov z lastnostmi likov.

3.2.2.1 Krtek Črtek

Krtek Črtek (slika 28) je osrednji lik in ustanovitelj Kriškraš družčine. Tako kot je velika njegova pojava, je veliko tudi njegovo srce. Kljub negotovostim, ki se pogosto prikradejo v njegova razmišljanja, ima svet okoli sebe neskončno rad. Je

čustven in občasno tudi rahlo histeričen lik, ki svoja čustva pokaže s svojimi rokami. Prav zato je bila za ta lik izbrana mimična lutka.



Slika 28: Krtek Črtek (avtor fotografije Borut Gale, 2015).

Krtkova pojava je velika in njegova glava je izstopajoči karakterni element. Ker je krtka potrebno animirati leže pred paravansko mizo, si animator lutko Črta postavi kar na svoj trebuh. Z eno krtkovo roko animira, druga pa je pripeta na Črtkovem trebuščku. Materiali, uporabljeni za izdelavo lika krtka Črta so prikazani v preglednici 2. Kostum Črta je sešit ročno s prešivnim vbodom (12).

Preglednica 2: Pregled materialov, iz katerih je izdelan lik lutke krtka Črta.

Element lutke	Material
osnova lutke	poliuretanska pena
nos	plastična kroglica, obarvana z rožnato barvo
oči	tanka plast poliuretanske pene prilepljene na leseno deščico; sestav je nato oblečen v belo bombažno tkanino, na katero je pritrjen krogec iz umetne mase (zenica)
trepalnice	kosmatena žica
čopek na glavi	umetno krzno
prsti na rokah	elastan (Lycra)
pulover	črtasto rdeče-rumeno poliestrsko pletivo; črte nakazujejo na ime Črtek
dodatki	očala (ker je krtek slepa žival)

3.2.2.2 Krtica Črtica

Črtica je navihana krtica (slika 29), kateri ne zmanjka nenavadnih idej. Včasih je nepremišljena in prikupno zmedena. Rada klepeta, a ji besede sem ter tja nagajajo (meša črke ipd.). Tudi Črtica je mimična lutka, ki ima eno roko prosto (z njo lutkar animira), druga pa je pripeta na Črtičinem trebuščku. Materiali, uporabljeni za izdelavo lika krtice Črtice, so prikazani v preglednici 3. Kostum Črtice je sešit ročno s prešivnim vbodom (12).



Slika 29: Krtica Črtica (avtor fotografije Borut Gale, 2015).

Preglednica 3: Pregled materialov, iz katerih je izdelan lik lutke krtice Črtice.

Element lutke	Materiali
osnova lutke	poliuretanska pena
nos	plastična kroglica, obarvana z rožnato barvo
oči	tanka plast poliuretanske pene prilepljene na leseno deščico; sestav je nato oblečen v belo bombažno tkanino, na katero je pritrjen krogec iz umetne mase (zenica)
trepalnice	kosmatena žica
veke	saten v roza barvi
čopka na glavi	umetno krzno
prsti na rokah	elastan (Lycra)
pulover	črtasto poliestrsko pletivo; črte nakazujejo na ime Črtica
krilo	bombažna tkanina
dodatki	oranžni gumbi na krilcu iz umetne mase

3.2.2.2 Bober Bor

Bober Bor je velik in pogumen junak, tako v besedah kot tudi v dejanjih (slika 30). Rad bere in se znajde v vsaki situaciji. Bobri so v realnosti veliko večji od krtov. Ker otrok povezuje velikost lutke predvsem s starostjo, je mladi bober Bor veliko manjši od krtka Črtka. Bor je mimična lutka, pri kateri je ena roka povezana s palčko, ki jo lutkar vodi s svojo roko.



Slika 30: Bober Bor (avtor fotografije Borut Gale, 2015).

Materiali, ki so uporabljeni za izdelavo lika bobra Bora, so prikazani v preglednici 4. Kostum bobra Bora je sešit ročno s prešivnim vbodom (12).

Preglednica 4: Pregled materialov, iz katerih je izdelan lik lutke bobra Bora.

Element lutke	Materiali
osnova lutke	poliuretanska pena
nos	modelirna masa, obarvana s črno barvo
oči	tanka plast poliuretanske pene prilepljene na leseno deščico; sestav je nato oblečen v belo bombažno tkanino, na katero je pritrjen krogec iz umetne mase (zenica)
zobka	leseni ploščici
čopek na glavi	umetno krzno
hlače	tkanina jeans
majica	poliestrsko pletivo
rep	plastificiran z všivanim vzorcem
obutev	športni copati
dodatki	rdeči gumbi na hlačah iz umetne mase

3.2.2.3 Veverica Šviga

Veverica Šviga je premišljena in razsodna (slika 31) in ve skoraj vse o vsem. Rada ima red. Za razliko od krtice Črtice jo direndaj prav nič ne moti, je razposajena in igriva. Rada preizkuša neverjetne stvari. Tudi Šviga je mimična lutka, pri kateri sta obe roki povezani s palčko, ki jo lutkar vodi s svojo roko.



Slika 31: Veverica Šviga (avtor fotografije Borut Gale, 2014).

Materiali, ki so uporabljeni za izdelavo lika veverice Švige, so prikazani v preglednici 5. Kostum veverice je sešit ročno s prešivnim vbodom (12).

Preglednica 5: Pregled materialov, iz katerih je izdelan lik lutke veverice Švige.

Element lutke	Materiali
osnova lutke	poliuretanska pena
nos	modelirna masa, obarvana s črno barvo
oči	tanka plast poliuretanske pene prilepljene na leseno deščico; sestav je nato oblečen v belo bombažno tkanino, na katero je pritrjen krogec iz umetne mase (zenica)
trepalnice	kosmatena žica
zobka	leseni ploščici
čopek na glavi/ušesih in rep	umetno krzno
obleka	bombažna tkanina v karo vzorcu
obutev	volneni copati
dodatki	na glavi tri rožice iz netkane tekstilije

3.2.2.4 Kolobarniki

Osnovni voditeljski liki so lutke, ki so motorično precej omejene, zato so jim v pomoč veliko bolj gibljivi pomočniki - kolobarniki Lužoslav, Blatoljub (slika 32), Deževina in Brkomir. So spretni odnašalci in prinašalci rekvizitov. Kolobarniki govorijo svoj jezik in imajo svoje navade, ki se velikokrat ne skladajo z običajnimi ter imajo svojevrsten način razmišljanja. Materiali, uporabljeni za izdelavo kolobarnikov, so prikazani v preglednici 6. Kostum kolobarnikov je sešit ročno s prešivnim vbodom (12).



Slika 32: Kolobarnika Lužoslav in Blatoljub (avtor fotografije Borut Gale, 2014).

Preglednica 6: Pregled materialov, iz katerih so izdelani liki kolobarnikov.

Element lutke	Materiali
osnova lutke	bombažna nogavica z vloženo poliuretansko peno za poudarjanje glave
oči	lesene kroglice
dodatki	očala, brki iz umetnega krzna, klobučki ipd.

4 RAZPRAVA

Otroci so najbolj iskrena ciljna skupina gledalcev, ki takoj prepozna in zavrne vsako polovičarstvo. Ustvarjalcem postavljajo zelo kompleksne kriterije za kakovostno izvedbo otroške oddaje. Otroke zanimajo zgodbe junakov s sporočilno vrednostjo. Pritegnejo jih junaki, ki navdihujejo in očiščujejo otroške strahove (15). In prav zato je ustvarjanje otroških oddaj zahtevna in kompleksna naloga, ki mora zadostiti naslednjim desetim kriterijem (22):

1. Komunikacija z otroki poteka v okolju, kjer je otrokom potrebno prikazovati osebne odnose, karakterje in lokacije, ki so jim poznane.
2. Zgodbo je potrebno prikazati na zabaven način. Otroke je potrebno nasmejati in zabavati.
3. Otrokom je potrebno ponuditi like, s katerimi se lahko poistovetijo. Primerni so lahko prepoznavni in pozitivni liki. Tudi njihove neobičajne lastnosti in spretnosti lahko pozitivno doprinesejo k otrokovemu razvoju.
4. Televizija lahko predstavlja otroku okno v svet. Če jim hočemo razširiti obzorja, jim moramo ta svet tudi pokazati. Fascinirati jih moramo z razlago, ki je prilagojena njihovem razumevanju in dožemanju okolice.
5. Otroke zanima, kaj vse se dogaja v njihovi okolici ali okoli njih. Otroška televizija naj otroka predvsem informira. Dogodke naj pojasni na bolj enostaven in razumljiv način.
6. Televizija naj otroku približa učenje na zabaven in vznemirljiv način.
7. Vzpodbujati je potrebno njihovo domišljijo in jih očarati s fantazijskimi elementi.
8. Otroci radi razpravljajo o stvareh, ki so jih videli na televiziji. Zato dober otroški program ponuja snov za njihove nadaljnje razprave in s tem usmerja dogodke v otrokovem življenju.
9. Z otroki je potrebno vzpostaviti prijateljski odnos, ne sme se jih gledati zviška. Vedeti in zaupati morajo, da imajo odprto pot za vprašanja in komentarje in hkrati jih je potrebno povabiti k sodelovanju (ponuditi naslov, kamor lahko pošljejo svoje risbice, misli ipd.).

10. Otroke je potrebno z vsebino navdušiti, da tudi sami postanejo aktivni. Televizija pomaga otroke informirati na različnih področjih in s tem spodbuditi male raziskovalce, da postanejo veliki izumitelji.

Kot je razvidno iz naloge, je proces ustvarjanja dolgotrajen. Potrebno je najprej raziskati in razumeti otrokovo doživljanje v določenem starostnem obdobju in ugotoviti, do kakšne mere se ujemajo kriteriji kakovosti ustvarjalcev programa s pričakovani otrok. Ker so otroci odlični opazovalci in poslušalci, je njihovo pozornost treba pritegniti, saj se pri gledanju svojega najljubšega otroškega programa vedno radi česa novega naučijo in si s tem širijo svoja znanja.

Za ustvarjanje in oblikovanje vsebine otroške oddaje so kriteriji za kakovost jasni: izpostaviti je treba pozitivne in močne like, s katerimi se otroci lahko identificirajo, povedati je treba jasne zgodbe in poudariti pozitivne zglede v odnosih.

Lutke so nam pri tem v veliko pomoč. Ker se z njimi otrok lažje poistoveti, je pri njihovi izdelavi potrebna velika natančnost in kreativnost. Karakterizacijo lutk določa natančna izdelava, ki je podprta z ustreznim znanjem. Ker se v oddaji Studio Kriškraš uporablja veliko gibanja, rekvizitov in se hkrati prikazujejo različna čustvena stanja posameznih likov, je bilo potrebno najprej definirati, katera vrsta lutk je najbolj primerna. Ročne mimične lutke so se za tako vrsto oddaje pokazale za najbolj sprejemljive. Z njimi omogočimo lažji prikaz različnih čustvenih stanj in posameznih odzivov lutk, istočasno pa lahko premikajo gobček in uporabljajo roke za premikanje in uporabo predmetov oz. rekvizitov.

Vsekakor ne smemo pozabiti na izjemen pomen kostumov in materialov, ki prav tako pomagajo okarakterizirati lutke in vplivajo na pojav želenih čustev in ustrezen odziv gledalcev (na primer: pisani vzorci in žive barve izvajajo iz gledalcev občutek razigranosti, veselja, sreče ipd.).

Glede na tematiko v scenariju lutke tako v različnih oddajah uporabljajo tudi različne kostume. Zato se uporabljajo pretežno raztegljivi materiali, ki so primerni za hitro menjavo kostumov med snemanjem.

V samem procesu nastajanja otroške oddaje je zelo pomembno tudi planiranje in načrtovanje posameznih aktivnosti znotraj delovnega procesa. Vsekakor je

izjemnega pomena medsebojna komunikacija. Pomanjkljiva menjava informacij lahko povzroči slabšo kvaliteto oddaje in s tem slabšo gledanost.

Da bi oddaja lahko zadostila navedenim kriterijem, je pri njenem nastajanju potrebno veliko ustvarjalnosti, timskega dela, predvsem natančno in časovno usklajeno delovanje vseh elementov delovnega procesa. V kolikor bi prišlo do zamude oziroma do zakasnitve izvedbe posameznega delovnega procesa, bi to pomenilo dodatno naročanje kapacitet in s tem posledično zamik izvedbe postprodukcije. Zaostanek izvedbe oddaje bi v skrajnem primeru pomenil, da oddaja ne bi šla v program.

5 ZAKLJUČEK

Pri nastajanju celotne oddaje je, poleg zavedanja, kako otrok doživlja svet in okolico v svojem zgodnjem otroštvu, zelo pomembno tudi teoretično in praktično znanje vseh ustvarjalcev, ki vedo, kaj vse je potrebno za nastanek kakovostne otroške oddaje.

Bistvenega pomena v oddaji je, da je znanje podajano otrokom na zabaven način. Malim gledalcem so v oddaji predstavljeni različni medsebojni odnosi, s čimer jih učimo tudi razvijanja tolerance do drugačnosti. Današnji otroci vedno več časa posvečajo računalniškim igrkam in nekakovostnim vsebinam na televiziji. Skozi oddajo Studio Kriškraš se otroci poistovetijo z nastopajočimi liki in lutkami ter se posledično tesneje povežejo in spoznajo z naravo in živalmi. S tem jih posredno tudi osveščamo o pomenu vpliva človeka na okolje.

Gledanje oddaje otroka spodbuja pri vrednotenju samega sebe, ga sooča z lastnimi strahovi, agresijo in frustracijami ter mu jih pomaga reševati. Nauči ga razvijati socialno-interakcijske spretnosti in sposobnosti reševanja problemov.

Poleg že naštetih pomembnih elementov, ki so potrebni za otrokovo doživljanje okolice v tej starosti, je za kakovostno in natančno izvedbo tovrstne oddaje potrebno veliko truda, natančnosti in kreativnosti. Med posameznimi sklopi procesa dela je odvisnih precej dejavnikov, zato je zelo pomembno pravilno in konstruktivno načrtovanje in sprotno usklajevanje sprememb med delovnimi procesi. Nemoten proces dela in ustvarjanja se doseže le z usklajenim produkcijskim načrtom, z medsebojno komunikacijo in s sodelovanjem vseh soustvarjalcev otroške oddaje.

LITERATURNI VIRI

- (1) LUŽOVEC, S. *Otrokovo sprejemanje otroških televizijskih oddaj: magistrsko delo*. Ljubljana, 2014, str. 7-32.
- (2) KEYTON, J., WARREN, R., ALEXANDER, A. in BEHREND, D. A. Group behavior in television sitcoms. *Journal of Children and Media*, 2007, vol. 1, no. 3, str. 259-276.
- (3) PENGOV, J. O režiji lutkovne igre 1958. *Lutka, revija za lutkovno kulturo*, 1979, št. 32, str. 56-58.
- (4) BOROTA, B., GERŠAK, V., KOROŠEC, H. in MAJARON, E. *Otrok v svetu glasbe, plesa in lutk*. Koper: Univerza na Primorskem, Pedagoška fakulteta, 2006, 128 str.
- (5) KOROŠEC, H. in MAJARON, E. Lutka iz vrtca v šolo. V *Zbornik prispevkov iz teorije in prakse*. Ljubljana: Pedagoška fakulteta, 2002, 114 str.
- (6) BORAK, N. *Od ideje do predstave (Priprava lutkovne predstave z otroki v vrtcu): diplomsko delo*. Maribor, 2009, 12 str.
- (7) TREFALT, U. *Osnove lutkovne režije*. Ljubljana: Zveza kulturnih organizacij Slovenije, 1993, 44 str.
- (8) BRIC, N. *Likovnik v lutkovnem gledališču: diplomsko delo*. Ljubljana, 2012, str. 24-31.
- (9) LUKEŽIČ, M. *Scenografija in lutkovna zasnova za lutkovno predstavo: diplomsko delo*. Nova Gorica, 2011, str. 17-18.
- (10) *The muppets: first look presentation* [dostopno na daljavo]. TV Tonight [citirano 21. 3. 2016]. Dostopno na svetovnem spletu: <http://www.tvtonight.com.au/2015/07/the-muppets-first-look-presentation.html>.

- (11) VARL, B. *Ročne lutke*. Šentilj: Založba Aristej, 1997, str. 18-23. Zbirka Moje lutke, 3.
- (12) Intervju z B. ŠTORMAN : [likovnik oddaje Studio Kriškraš]. Ljubljana, marec 2016.
- (13) Intervju z U. DOLINAR : [scenografinja oddaje Studio Kriškraš]. Ljubljana, marec 2016.
- (14) Intervju z P. HAUC : [režiserka oddaje Studio Kriškraš]. Ljubljana, marec 2016.
- (15) Intervju z A. BOGATAJ : [urednica oddaje Studio Kriškraš]. Ljubljana, marec 2016.
- (16) HAUC, P. [režiserka] in ŠANTIĆ, M. [scenarist]. *Starinarnica: TV oddaja Studio Kriškraš, 27. oddaja, 8. sezona* [dostopno na daljavo]. TV Slovenija 1, 21. november 2015 [citirano 6. 5. 2016]. Dostopno na svetovnem spletu: <<http://otroski.rtv slo.si/studio-kriskras/avacc/media/play/id/174369668/section/oddaje>>.
- (17) HAUC, P. [režiserka]. *Stalni vmesniki: TV oddaja Studio Kriškraš, 8. sezona* [dostopno na daljavo]. TV Slovenija 1, 2016 [citirano 6. 5. 2016].
- (18) HAUC, P. [režiserka] in KERN, S. [scenaristka]. *Balet: TV oddaja Studio Kriškraš, 9. oddaja, 6. sezona* [dostopno na daljavo]. TV Slovenija 1, 30. november 2013 [citirano 6. 5. 2016].
- (19) HAUC, P. [režiserka] in ŠANTIĆ, M. [scenarist]. *Presenečenje: TV oddaja Studio Kriškraš, 3. oddaja, 8. sezona* [dostopno na daljavo]. TV Slovenija 1, 23. januar 2016 [citirano 6. 5. 2016]. Dostopno na svetovnem spletu: <<http://otroski.rtv slo.si/studio-kriskras/avacc/media/play/id/174380891/section/oddaje>>.

- (20) HAUC, P. [režiserka] in ŠANTIĆ, M. [scenarist]. *Kuharski mojster: TV oddaja Studio Kriškraš, 9. oddaja, 8. sezona* [dostopno na daljavo]. TV Slovenija 1, 5. marec 2016 [citirano 6. 5. 2016]. Dostopno na svetovnem spletu: <<http://otroski.rtv slo.si/studio-kriskras/avacc/media/play/id/174388035/section/oddaje>>.
- (21) VARL, Breda. *Mimične lutke*. Šentilj: Založba Aristej, 1997, 36 str. Zbirka Moje lutke, 5.
- (22) GREWENIG, S. 10-point plan for quality: Statement from a programme maker for public TV. *TelevIZion*, 2009, no. 22 (E), str. 7-9.

PRILOGA A

SCENARIJ

TELEVIZIJA SLOVENIJA
OTROŠKI IN MLADINSKI PROGRAM

Studio Kriškraš

LUTKOVNA PREDSTAVA

8. oddaja

Datum emitiranja: 27. februar 2016

Scenarij

Marko Šantić

Režiserka

Petra Hauc

Urednica

Anka Bogataj

Redaktorica

Sara Lužovec

Datum snemanja

15. 01. 2016

Nastopata

Sestrici Ana in Naja

Voditeljski par v studiu

Črtica in Črtek

1. ANIMACIJA - zvezdno nebo z luno, prehod na jutro in sonce	
2. RUBRIKA BOBER BOR BERE - BBB	
VIDEO	AUDIO
BORČKOVA SOBA <i>Bor se zbudi iz dremeža.</i> Animacija strani iz knjige <i>Mali potepuh, Mojca Pokrajculja.</i> <i>Pojavi se ščetka.</i> <i>Bor krtači zobe.</i>	<u>BOR</u> Pozdravljeni, moji najljubši bralci glodalci! A so vam vseč lutkovne predstave? Hihi ... Meni so vseč do veselja in nazaj. Hihi... Sinoči sem našel knjigico, v kateri lahko najdete dve lepi zgodbici: to sta Mali potepuh in Mojca Pokrajculja. Zgodbica o Malem potepuhu je iz priljubljene Mozartove pesmice z istim naslovom, Mojca Pokrajculjica, pa je znana ljudska pripovedka. Najbolj mi je vseč, da so v knjigici poleg teksta za nastopajoče tudi nasveti, kako zgodbici uprizoriti kot lutkovni predstavi. Hihi ... A ni to razburljivo? V knjigici sem našel celo zanimive predloge za izdelavo lutk. Hihi. Komaj čakam, da izdelam kakšno lepo lutko. Hihihi! Aja, ljuba moja ščetkica, ura veselo teče in nam nič ne reče. Hi! (<i>v kamero</i>) Kriškraš!
3. UVODNA ŠPICA	
4. STUDIO V studiu je morje ravno odteklo in za seboj pustilo pesek, školjke, naplavine... <i>Grafični podpis krtice Črtice.</i>	<u>ČRTICA</u> Dobro jutro, dragi moji srčki smrčki. Danes imamo zelo veliko srečo! Z nami je moj...hihi... mislim, naš ljubi Črtek, ki je bil zelo zelo daleč na morju z delfinom. In je rešil cel naš studio, preden bi postal podvodna krtina in doživel je še vsaj tisoč dogodivščin in... in...

Grafični podpis krtka Črtka.

Pogleda Črtico, ki ga z odprtimi usti posluša.

Črtek malo premišljuje, se praska s šapico, več kot očitno je, da si izmišljuje, v želji, da bi na Črtico naredil velik vtis.

ČRTEK

Dobro jutro, dragi prijateljčki!

No, saj ... Črtica, nočem pretiravati,
ampak je res bilo zelo razburljivo.
Potapljal sem se, jezdil po velikih
valovih, večjih kot je cel ta naš studio.
Srečala sva kite,
Ribe, lastovke... in... in...

No, najbolj pa mi je ostalo v spominu...ko sem z delfinom srečal trizobega gusarja Črtimirja.

ČRTICA

Trizobega gusarja Črtimirja!

ČRTEK

Ja, to je pravi trizobi gusar. Ime mu je Črtimir. In je edini preživeli brodolomec z velike gusarske ladje, ki se je nesrečno potopila.

ČRTICA

Zakaj se je pa potopila?

ČRTEK

A zakaj? Ja, mhm ... Mislim, da bi to najbolje povedal sam gusar Črtimir.

ČRTICA

Kako bi nam to »sam« povedal? A si ga povabil k nam?

ČRTEK

Ja, hm ... ne ...

ČRTICA

Oh...škoda...

ČRTEK

<i>Na rjuhi se senca premika.</i> <i>Črtek na skrivaj, ko Črtica gleda senco, imitira gusarjev glas.</i> <i>Senca gre dalje, čez rjuho in kmalu izgine.</i> <i>Črtek se prime za glavo.</i> <i>Črtek obupano poinkne.</i>	<u>ČRTICA</u> Kaj pa je to? Črtek, a ti kaj veš, kaj se dogaja? <u>ČRTEK</u> Nič se ne boj Črtica. Jaz sem s tabo. To je trizobi gusar Črtimir. Saj je prijazen, veš... <u>ČRTEK kot GUSAR ČRTOMIR</u> Dober dan, Črtek! <i>Črtek je spet Črtek.</i> <u>ČRTEK</u> Dober dan, gusar Črtomir. <u>ČRTICA</u> O ... Kam pa je šel? A pride k nam, v studio? <u>ČRTEK</u> Ja, verjetno je šel naokoli. <u>ČRTICA</u> O Črtek, kako razburljivo! Komaj čakam, da spoznam trizobega gusarja Črtimirja. <u>ČRTEK</u> Ja, tudi jaz se veselim. <u>ČRTICA</u> Opraviči me prosim za kakšno minutko. Grem poiskati glavnika. Takega obiska pa ne dobimo vsak dan.
--	---

	<u>ČRTEK</u> Ojoj, kaj bom pa zdaj? (<i>zaupa gledalcem</i>) Veste, trizobi gusar Črtimir ne obstaja. Izmislil sem si ga, ker sem hotel navdušiti Črtico...ojoj... <u>POINK</u>
7. ŽIVA RISBICA Črtek v studiu, prideta kolobarnika, nekaj se pogovarjata s Črtkom. Kmalu na papir narišeta skico lutke gusarja Črtimirja. Prinesejo material, začnejo z ustvarjanjem. Črtek je zadovoljen.	
8. STUDIO <i>Črtek s kolobarnikoma poskuša izdelati lutko gusarja Črtimirja.</i> <i>Kolobarnika v naglici sestavljata različne dele lutke. Na pultu zdaj vidimo trup, roke in glavo. Kolobarnika sestavljata. Ker sta nerodna, glavo natikata na mestu kjer je roka.</i> <i>Kolobarnika se spogledata, jasno jima je, da delata narobe. Poskušata popraviti, vendar jo zdaj skušata natakiniti tam, kjer sta predvideni nogi.</i> <i>Črtek se prime za glavo.</i> <i>Črtek pomaga kolobarnikoma, prime glavo lutke.</i> <i>Črtek poinkne.</i>	<u>ČRTEK</u> Dragi moji, v kakšni godlji sem se znašel... Črtici sem obljubil obisk gusarja, ki sploh ne obstaja. <u>ČRTEK</u> Kolobarnika, a ne bi tam morala biti roka? <u>ČRTEK</u> Tam pa je mesto za nogi! Ojoj, zberita se fanta! No, saj vama bom pomagal, dajmo skupaj... poglejta, glavo dajmo sem... Uf, vsa sreča, da se Črtica tako dolgo ureja. Hitro skočimo še k Ani in Naji. <u>POINK</u>
9. (Portretni) insert z otrokom - 2. del	
10. STUDIO <i>Črtica je že pripravljena za pultom.</i>	

Nestrpno čaka gosta. Črtek pa razmišlja, kako naj se izmuzne.

Črtek izgine. Črtica ostane sama.

Črtek se prikaže pred forplanom. Na skrivaj pogleda proti Črtici, potem na potiho pove proti gledalcem.

Črtek da znak, za pultom se prikaže lutka na palici, ki jo držita in animirata kolobarnika. Kolobarnika sta skrita in jih Črtica ne more videti. Črtek pa za forplanom daje glas lutki.

Črtica je presenečena.

ČRTICA

Črtek, kje je zdaj naš posebni gost?
Zakaj toliko dolgo hodi naokrog?

ČRTEK

Hm.. to tudi mene zanima ... Aha, bom šel pogledat.

ČRTEK

Držite pesti, da mi bo tole uspelo!

ČRTEK kot GUSAR ČRTIMIR

Dobro jutro!

ČRTEK

O, dobro jutro! Vi ste trizobi gusar Črti...

ČRTEK kot GUSAR ČRTIMIR

Trizobi gusar Črtimir. Seveda, kako ste vedeli?

ČRTICA

Črtek mi je govoril o vas.

ČRTEK kot GUSAR ČRTOMIR

Črtek. Zelo prijazen in pogumen fant.
Rešil mi je življenje. Velik junak je.

ČRTICA

A res?

ČRTEK kot GUSAR ČRTIMIR

<i>Črtica pogleduje.</i> <i>Gusar Črtimir se strinja, Črtek je vesel, ker vse lepo teče. Črtica poinkne.</i>	To je več kot res. Če ste njegova prijateljica, vam kar zavidam. <u>ČRTICA</u> Zagotovo mu bo všeč, ko bo to slišal. Hihi. Čakajte, bom pogledala, kje je ... No ... medtem pa vas lahko zabavam z eno živalsko uganko. Mogoče ne bo dovolj razburljiva za vas, ampak vseeno lahko poizkusiva...kaj pravite...? <u>ČRTEK kot GUSAR ČRTIMIR</u> Prav, lahko, z veseljem! <u>POINK</u>
11. ŽIVALSKA UGANKA - VOLK	
12. STUDIO <i>Črtica in gusar sta še vedno v tišini, čakajoč na Črtka.</i> <i>Črtica gleda da ni mogoče zunaj.</i> <i>Ko Črtek razlaga zgodbo se lutka</i>	<u>ČRTICA</u> Le kam se je Črtek pogreznil, res ne vem, kako, da ga ni. Globoko se vam opravičujem! <u>ČRTEK kot GUSAR ČRTIMIR</u> No, nič hudega ... vam bo pa medtem razložil, kako me je Črtek rešil... <u>ČRTICA</u> Vi kar nadaljujte, sama ušesa so me... <u>ČRTEK kot GUSAR ČRTIMIR</u> Trizobi gusar Črtimir sem že pet dni plaval na lesenem sodu na odprtem morju. Potem pa je k meni priplavala gromozansko velika riba, ki sem jo videl prvič v življenju. Bila je zelo, zelo lačna in je odprla usta....

začne precej majati. <i>Bolj, ko se zgodba stopnjuje, bolj se lutka maje, nazadnje ji odpade nos.</i> <i>Črtici se zdi čudno, ker ji gusar še vedno govori. Hoče prekiniti gusarjevo pripoved, vendar ne ve, kako.</i> <i>Črtek tega ne vidi, ker je skrit in ne gleda proti pultu, zato nadaljuje s pripovedjo.</i> <i>Črtica se odloči prekiniti gusarjevo pripoved.</i> <i>Črtek hitro pogleda proti pultu in je šokiran.</i> <i>Črtek dojame, kaj je naredil. Od šoka spozabi na imitiranje glasu. Črtica ga zasliši in prepozna.</i> <i>Črtek zmaje z glavo.</i> <i>Kolobarnika poveseita lutko in se pokažeta. Poinkneta.</i>	<u>ČRTEK kot GUSAR ČRTIMIR</u> Sem že mislil, da je konec. Velika pošastna riba z odprtimi usti je plavala proti meni.. <u>ČRTICA</u> Oprostite, ampak... <u>ČRTEK kot GUSAR ČRTIMIR</u> Bila je že čisto blizu in samo še pogoltnila bi me, ko se pred trizobim gusarjem Črtimirjem pojavi Črtek na delfinu, zagradi me in odvede stran.. <u>ČRTICA</u> Oprostite, trizobi gusar Črtimir, ampak ... ampak odpadel vam je nos! <u>ČRTEK kot GUSAR ČRTIMIR, (se spozabi in je spet Črtek)</u> Odpadel mi je nos?! <u>ČRTEK</u> Ah, kako je to mogoče?...Ah... <u>ČRTICA</u> Črtek, si to ti? <u>POINK</u>
13. (Portretni) insert z otrokom - 3. del	
14.STUDIO <i>Črtek se prikaže pri Črtici oz. je že pri njej, če bo težko izvedljivo. Zelo mu je nerodno.</i>	<u>ČRTEK</u> Oprosti, Črtica, ker sem si izmislil trizobega gusarja Črtimirja. Hotel sem ti samo povedati eno zelo zanimivo zgodbo, potem pa se je vse zapletlo. <u>ČRTICA</u> Hihi. Saj sem ves čas vedela, da si si

	vse izmisliš, Črtek! Vendar mi je bilo všeč, da si se tako potrudil zame! <u>ČRTEK</u> A res? ... A potem so te moje morske pustolovščine zabavale? <u>ČRTICA</u> Pa še kako. Hihi. Skoraj tako kot Anini in Najini prelepi lutkovni predstavi! ... In če hočeš, mi po oddaji lahko do konca poveš zgodbo, kako je pogumni Črtek rešil trizobega gusarja Črtimirja pred gromozansko ribo, ki ga je želela pohamsati! <u>ČRTEK</u> Hihii.. Z veseljem Črtica. <u>ČRTICA</u> Adijo, papa, moji ljubčki kupčki! Tudi vam želim čim več razburljivih zgodb! <u>ČRTEK</u> Ja, takih z gusarji in velikanskimi ribami in vsem! Pa-pa! (kolobarnikoma) A sta že popravila našega trizobega Črtimirja? <u>ČRTEK kot GUSAR ČRTIMIR</u> No, in ko me je Črtek potegnili stran od pošastne ribe...
15. ZAKLJUČNA ŠPICA	
16. VMESNIK KULTURNI BRLOG	
17. KULTURNI BRLOG	

PRILOGA B

PREDSTAVITEV EKIPE STUDIA KRIŠKRAŠ

Timsko delo in medsebojno sodelovanje skozi kompleksen proces ustvarjanja oddaje Studio Kriškraš so ključni za uspešnost oddaje. V nadaljevanju so podane naloge ključnih oseb pri pripravi in izvedbi oddaje.

Producent – organizator skupaj s tajnico režije postavi produkcijski načrt izvedbe oddaj. Preverja planirane termine in jih sporoča celotni ekipi; izdelava plan snemanja za posamezni terenski in studijski termin v sodelovanju z režiserjema; pripravi in razpošlje dispozicije za celotno ekipo; kontaktira sodelujoče glede logistike snemanj in organizira terenska snemanja; poskrbi za ustrezna dovoljenja na izbranih lokacijah na terenu in zagotovi osnovne pogoje za nemoteno delo; organizira vajo z igralci za studijsko snemanje. Izdelava pogodbe o sodelovanju za igralce.

Asistent režije po prejetju scenarija, ki ga mora urednica posredovati vsaj sedem dni pred studijskim snemanjem, izdelava razdelavo scenarija. Iz njega so razvidne vse potrebe za snemanje po posameznih prizorih oz. scenah. Razdelavo razpošlje vsem izvedbenim sektorjem (scenografiji, rekvizitom, kostumografiji in po potrebi maski ter kameri). Z urednico oddaje pripravita zaključne napise za oddaje, z režiserko oddaje pa pregledata pripravljene rekvizite za snemanje. Pripravi tudi vse potrebno za terenska snemanja, je desna roka režiserja in njegova vez med režijo in studijem.

Tajnica režije skupaj z organizatorjem postavi produkcijski načrt izvedbe posamezne oddaje. Po potrebi usklajuje termine montaž in sinhro v planski službi. Izdelava mesečni produkcijski plan ter naloži material s terenskih snemanj na strežnik. Tajnica režije poskrbi, da je material s terenskih snemanj (opremljen s kodo v sliki) dostavljen režiserju. Poskrbi za dostavo vsega potrebnega materiala, ki je potreben v studijskem terminu (vmesniki, glasba, arhivski material, fotografije itd.) in pregleda ter dopolni končne napise. Poskrbi, da so grafične animacije iz grafike na strežniku in pripravi ves material

za montažo. Ustvarjalcem oddaje razpošlje plan kapacitet za prihajajoče termine postprodukcije, pripravi plan dela za mojstra zvokovne obdelave in glasbenega opremljevalca. Izvede finalizacijo oddaje oz. združevanje datotek (op. delovni proces je opisan v nadaljevanju naloge). Celotno oddajo še enkrat pregleda, jo poveže s programom in jo arhivira.

Režiser terenskih prispevkov opravi ogled terena in obisk pri nastopajočem otroku. Na izvedbenem sestanku sporoči potrebe glede realizacije prispevkov. Pregleda posneti material s kodo v sliki in izvede vse procese finalizacije prispevkov (montaža, sinhronizacija, barvna korekcija).

Režiser oddaje na izvedbenem sestanku izrazi želje glede realizacije oddaje (tehnične potrebe, želje glede scenografije, rekvizitov, kostumov itd). Vodi igralske vaje, izvedbo rubrike *Živa risbica* skupaj z urednico, redaktorjem in računalniškim animatorjem. Z asistentom režije pregleda in potrdi pripravljene rekvizite za snemanje. V primeru dodatnih tehničnih studijskih potreb obvesti organizatorja ter po snemanju izvede vse procese finalizacije oddaje (montaža, sinhronizacija, barvna korekcija, studio) (op. posamezni delovni procesi so opisani v nadaljevanju naloge).

Redaktor oddaje po dogovoru z organizatorjem vodi dogovarjanja in usklajevanja s starši, vrtci, institucijami. Izbere in pripravi otroške risbice za insert *Zmajčka* v rubriki *Kulturni brlog* in odpošlje nagrade otrokom. Pripravi animirane *Žive risbice*, po potrebi skupaj s scenaristom. Poišče nabor dogodkov za insert *Kulturni brlog*. Opravi obisk pri otroku skupaj z režiserjem in je prisoten na terenskih snemanjih. Pripravlja vsebine za spletni portal, animira kolobarnike na studijskem snemanju ter po potrebi sodeluje pri pripravi napovedi za oddaje in korekciji tekstov.

Urednik oddaje s scenaristom/režiserjem opravi obisk na otrokovem domu, če je potrebno, ter na podlagi zbranih podatkov o otroku s scenaristom uskladi temo. Urednik sledi razvoju scenarija, ga uredi in pripravi za snemanje. Scenarij nato razpošlje asistentu režije ter skliče izvedbeni sestanek. Pripravi

strani v knjigi za animacijo BBB, usklajuje objave člankov/napovedi za oddajo in spletnega portala ter sklicuje in vodi redne sestanke scenaristov. Skupaj s tajnico režije pregleda tedenski plan, skupaj z asistentko režije uredi zaključne napise, pošlje končno verzijo scenarijev celotni ekipi in pripravi promocijske vsebine za oddajo, napovedi v časopisih in oglasna sporočila. Posreduje tudi vse formalne opise, ki so potrebni za oddajo.