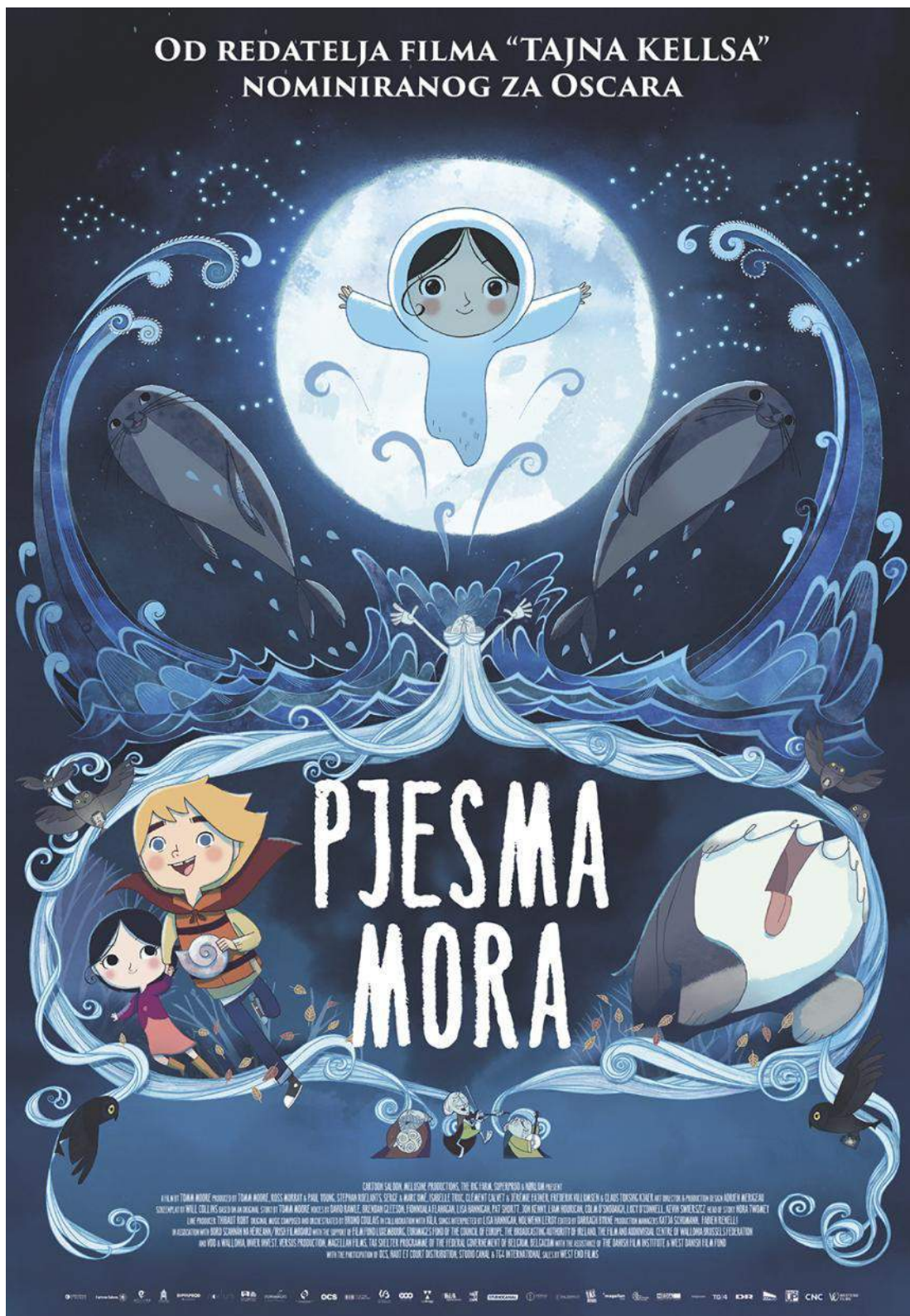


FUŠ - Film u školi vam predstavlja

OD REDATELJA FILMA "TAJNA KELLSA"  
NOMINIRANOG ZA OSCARA



## PJESMA MORA



**Izvorni naziv filma:** Song of the sea

**Zemlja i godina proizvodnje:** Irska/Luksemburg/Belgija/Francuska/Danska, 2014.

**Trajanje filma:** 93 min

**Žanr:** animirani/obiteljski/fantazija

**Režija:** Tomm Moore

**Scenarij:** William Collins, prema ideji i priči Tomma Moora

**Umjetnički direktor i produkcijski dizajn:** Adrien Merigeau

**Montaža:** Darragh Byrne

**Glazba:** Bruno Coulais, Kíla

**Glasovi:** Brendan Gleeson, Fionnula Flanagan, Pat Shortt, David Rawle, Lisa Hannigan, Jon Kenny, Liam Hourican, Colm Ó'Snodaigh, Lucy O'Connell, Kevin Swierszcz

**Producenti:** Tomm Moore, Ross Murray, Paul Young, Stephan Roelants, Serge Umé, Marc Umé, Isabelle Truc, Clément Calvet, Jérémie Fajner, Frederik Villumsen, Claus Toksvig Kjaer

**Produkcija:** Cartoon Saloon (IE), Melusine Productions (LU), The Big Farm (BE), Superprod (FR), Nørlum (DK)

**Distribucija:** Editus

**Službena stranica:** <http://www.cartoonsaloon.ie/>

**Najava filma:** <https://www.youtube.com/watch?v=GeSx0oa-HLU>

**Prikladno za uzrast:** 4+ (DV / I.-VIII. razred OŠ)

### Kratki sadržaj

"Pjesma mora" započinje scenom u kojoj majka i sin oslikavaju sobu za bebu koja će uskoro stići. Pritom ga majka uči stihovima drevne pjesme i priča priču o selkijima, vilenjacima i vješticama koja je oslikana na zidu. Također mu daje školjku iz koje, kada se nasloni na uho, može čuti pjesma mora. Scena se završava majčinim iznenadnim trudovima i misterioznim odlaskom.

Šest godina kasnije, dječak Ben živi s ocem Conorom i sestrom Saoirse u svjetioniku na usamljenom otoku, a njihova majka više nije s njima. Toga dana djevojčica puni šest godina, a još uvijek uopće ne govori. Ben nije baš blagonaklon prema svojoj sestri, koju promatra kao smetnju i više pažnje posvećuje svom psu Cuu. Te noći Saoirse uzima školjku i pušuci u nju priziva magičnu svjetlucavu prašinu koja je odvodi do tavana gdje pronalazi kovčeg i bijeli kaput. Oblači ga i odlazi do mora, gdje će ju dočekati tuljani s kojima će plivati kao jedna od njih. Već tada postaje jasno da ona nije samo obična djevojčica, već posljednji potom Selkija.

Njihova baka, koja je došla u posjetu za Saoirsin rođendan, pronalazi moku djevojčicu na obali i odlučuje povesti djecu sa sobom u grad vjerujući da će tamo biti

sigurniji. No, djeca tamo nisu sretna jer dječaku nedostaje pas koga baka nije htjela povesti, a djevojčici more. Ben i Saoirse tako odluče pobjeći od bake i sami se vratiti kući. U gradu susreću tri vilenjaka koja su ih pratila te započinje avantura u kojoj Ben upoznaje likove iz majčinih priča, saznaje istinu o sestri, majci i brdovitom otoku na kome žive.

Progonjeni od Mache, sove vještice i brojnih drevnih mitskih stvorenja, Saoirse i Ben morat će se požuriti kako bi probudili Saoirseine moći i suočiti se sa brojnim strahovima i opasnostima. Kako bi spasili svijet od magije i spriječili da svijet vila nestane zauvijek, Saoirse će morati pronaći svoj glas i otpjevati "Pjesmu mora".

## Riječ kritike

"Film Pjesma mora prekrasan je za gledati. Ova vizualno zapanjuća animacija je remekdjelo. Koristeći irsku mitologiju, folklor i legendu, tako spretno miješa magično i svakodnevno da se gledatelju čini da je u potpunosti uronjen u začarani svijet."

- *Kenneth Turan, Los Angeles Times*

"Korištenjem tehnike akvarela u kombinaciji s crtežima jasno definiranih linija, Mooreov tim stvara dojam budnog sanjanja. Rastavljanjem pojedinih motiva i svođenjem njihove prepoznatljivosti na jednostavne geometrijske tvorevine, dovodeći ih gotovo do apstrakcije, pojačava se impresija mistike značajna za film. Poigravajući se svjetlom Mooreova izraženo slikarska estetika produbljuje atmosferu bajkovitosti čineći je dodatno nježnom, toplom i melankoličnom, kontrirajući hladnoći pristupa i ozračja trenutno aktualne kompjuterske animacije. 'Song of the Sea' tako djeluje poput galerije u kojoj se gotovo svaki kadar može izdvojiti i promatrati kao zasebno umjetničko djelo... Tražeći barem malo stvarne magije u svijetu lišenom iste, 'Song of the Sea' podsjeća kako smo njome neprestano okruženi, a jedino što valja napraviti je prizvati u sjećanju onu verziju sebe koja u tu stvarnost još uvijek vjeruje."

- *Edi Ćelić, Zih.hr*

"Pjesma mora je hipnotizirajuće imaginativno i iznimno gledateljsko iskustvo specifičnog imaginarija i svakako potencijalni uzor kakvom bismo trebali težiti u prezentaciji autohtonim nam Priča iz davnine."

- *Katarina Marić, Filmovi.hr*

## Festivali i nagrade

- Oscar 2015. – nominacija za najbolji dugometražni animirani film
- Tokyo Anime Award 2015. – Tokyo Metropolitan Governor Prize i Grand prize
- Međunarodni festival dječjeg filma u Kristiansandu 2015. – nagrada ECFA-e
- National Cartoonist Society 2015. – najbolji animirani film
- European Film Awards 2015. – najbolji dugometražni animirani film
- Melbourne International Film Festival 2015 – najbolji film
- Shanghai International Film Festival 2015. – najbolji animirani film
- Animafest, Zagreb 2015. – nagrada publike
- Satellite Awards 2014. – najbolji film

## O filmu

Nakon dugometražnog animiranog filma „Tajna Kellsa“, nominiranog za Oscara, redatelj Tomm Moore predstavlja novo čudesno, rukom crtano remek-djelo. Jednako ocharavajući za odrasle i za mlađu i stariju djecu, "Pjesma mora" divan je film čarobnog pripovijedanja i vizualne raskoši kojem je suđeno da postane klasik.

Riječ je o dirljivoj animiranoj priči s predivno nacrtanim irskim krajolikom u pozadini koja majstorski isprepliće priču o irskoj i škotskoj mitologiji s pričom o suvremenoj obitelji koja se suočava s gubitkom majke. Svaki trenutak filma ispunjen je nekim novim otkrićem i poukom, te je sve povezano, pa tako i prošlost i sadašnjost, stvarnost i čarolija, ljudi i životinje, selo i grad, more i kopno, tuga i sreća. Ova vizionarska animacija jedinstvenog stila, veličanstvenih crteža, poetične glazbe i mistične atmosfere potpuno će uroniti gledatelje u ovaj animirani svijet.



## O redatelju



Tomm Moore (1977.) je irski ilustrator, crtač stripova i filmski umjetnik. Studirao je animaciju na koledžu Ballyfermot u Dublinu. Suosnivač je nagrađivanog animacijskog studija Cartoon Saloon. Producira, animira i režira kratke filmove i reklame, te ujedno piše scenarije. Stvara klasični 2D animacije s vizualnim i sadržaj crpi iz bogate irske povijesti i kulturne tradicije. U svom dugometražnom prvijencu "Tajna Kellsa" (2009.), tematizirao je jednu od najpoznatijih irskih knjiga - Knjigu Kellsa, ilustrirani rukopis Evanđelja i jednu od najljepših knjiga srednjega vijeka. Film je bio nominiran za Oscara za najbolji dugometražni animirani film i osvojio publiku diljem svijeta. Moore je također snimio kratki film

kao dio projekta "Kahlil Gibran's The Prophet" (2014.), a "Pjesma mora" je njegova najnovija animacija dugog metra u kojoj istražuje svijet irskih priča i legendi i oživljava legendu o Selkijima.

## Rođenje ideje

Inspiraciju za film redatelj je dobio u vrijeme priprema "Tajne Kellsa", kada je s obitelji bio na odmoru na zapadnoj obali Irske. Na plaži je vidio uznemirujući prizor nasukanih leševa tuljana. Lokalna im je žena rekla da su tuljane ubili ribari, ljuti zbog smanjenog ulova ribe, što je naravno apsurdno jer su ljudi ti koji pretjerano love. Žena je istaknula da se to ranije nikada ne bi dogodilo zbog rasprostranjenog vjerovanja u natprirodno i tuljane kao mistična bića. Vjerovalo se kako se u tuljanima nalaze duše ljudi izgubljenih na moru, pa čak i Selkiji, tuljani koji se mogu pretvoriti u ljude, stoga ih ribari nisu dirali kako ih ne bi pratila loša sreća. Danas je njihova vrsta ugrožena, kao i prirodna ravnoteža.

Redatelj je počeo razmišljati kako ove priče nisu samo šarmantne turističke priče, već čine bitan dio kulture. Njihovim odumiranjem se ne gubi samo folklorna tradicija, jer iako su prepune magije, vrlo su uvidajne za male zajednice koje su njima pokušavale bolje razumjeti svijet oko sebe, međusobne odnose i očuvati ono što im je zaista važno. S nostalgijom se prisjetio djetinjstva u Irskoj osamdesetih, slavljenja Noći vještica i bakinih priča te počeo smišljati novi film.

"Pročitao sam zbirku starih irskih i škotskih narodnih priča o ljudima na moru. Priče o Selkijima mogu se čitati kako neka vrsta alegorije gubitka. Osmislili su ih ljudi koji su živjeli uz more kako bi se lakše nosili s gubitkom voljene osobe. Činilo mi se da bi bilo vrijedno napraviti modernu adaptaciju. Animacija je moderan način pripovijedanja starih priča kako djeci tako i njihovim obiteljima. Mi filmaši smo na neki način jedna od karika u lancu pripovijedanja. Pričamo priče na svoj način, ali njihovim ponavljanjem, iako u različitom obliku, one nastavljaju živjeti."

- Tomm Moore, redatelj i ko-autor filma

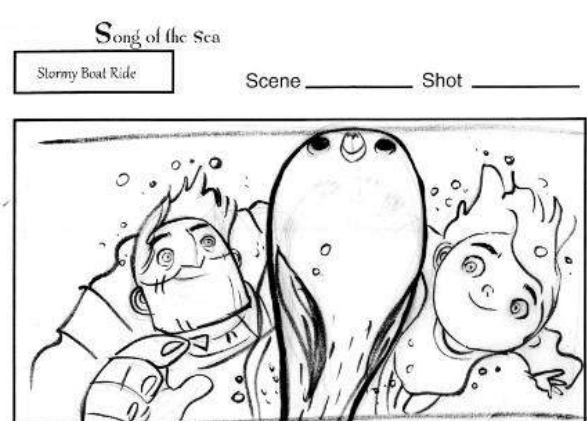
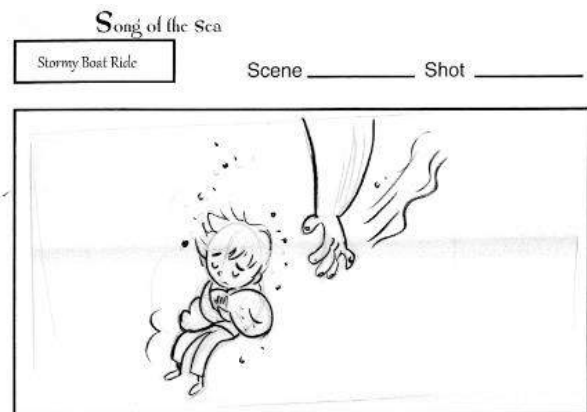
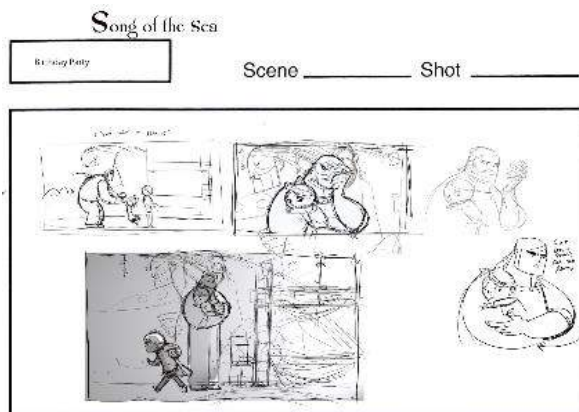


## Europska koprodukcija

Kao i njegov prethodni film "Tajna Kellsa", Moorova najnovija animacija također je osvojila brojne međunarodne nagrade te je snažno povezana sa starim irskim narodnim pričama. Oba filma slična su po umjetničkom stilu i pripovijedanju, te predstavljaju avanture smještene u svijet magije i legendi ispričanih kroz fantastičnu igru boja i svjetlosti koje imaju nevjerojatan hipnotizirajući efekt. Također, na njima su radili brojni zajednički suradnici. Nakon što je "Tajna Kellsa" osvojila nominaciju za Oscara, Tomm Moore je pokušao naći financijska sredstva u SAD-u te "Pjesmu mora" napraviti u jednom studiju. No, američki partneri su zahtijevali puno kontrole nad filmom i htjeli ga pretvoriti u komediju za američku publiku u CGI-u.

Tomm Moore, čiji je veliki uzor japanski animator Hayao Miyazaki, smatrao je kako su tradicionalne animacije u kojima je svaka scena zasebno rukom nacrtana bezvremenske. Stoga se odlučio za složeniji, ali samostalniji europski model. Film je tako rezultat petogodišnje suradnje nekoliko europskih studija - belgijskog „The Big Farma“, luksemburškog „Melusine Productionsa“, pariškog „Superproda“ i danskog „Norluma“, na čelu su spomenutim irskim redateljem i produkcijskom kućom „Cartoon Saloon“.

Redatelj se pobrinuo da film bude po mjeri djece te slušao sugestije svoje mlade publike na test prikazivanjima i shodno tome mijenjao određene dijelove priče. Izjavio je da je bilo interesantno uspoređivati sugestije, jer su se odrasli više ukazivali na greške u logici priče, dok se djeca nisu bavila mudrovanjem, već su se koncentrirala na odnose između likova. „Djeca su inteligentnija publika od odraslih,“ zaključio je Moore. Željeni učinak filma dobiven je nakon niza neuspjelih pokušaja i brojnih izazova na putu, a kako je izgledalo stvaranje filma pogledajte na: <https://www.youtube.com/watch?t=147&v=qTWbpgVipfA>



## Irski krajolik i povijesni ostaci kao inspiracija

Slike mora i obale, zelenih livada, šuma i gradskih ulica u filmu "Pjesma mora", inspirirani su irskim pejzažom, selima i gradovima. Redatelj Tomm Moore i njegov direktor fotografije Adrien Merigeau mnoge od ideja dobili na svojim istraživačkim putovanjima Irskom. Pokušali su prenijeti osjećaj vlažne i mistične atmosfere kao i konstantnu promjenu svjetlosti i neba. Akvareli pejzaža irskog umjetnika Paula Henryja (1877-1958) bili su jedna od opisnih referenci za korištenje svjetla, ali i djela suvremenih umjetnika kao što su Klee, Kandinski i Basquit.

Osim krajolika kojeg su odlučili prikazati tehnikom akvarela, filmaši su u brojnim scenama filma uključili irske kulturne i povijesne znamenitosti poput statue Molly Malone iz Dublina, keltskih prstenastih utvrda, megalita i Newgrange tumula iz kamenog doba, kao i starih gravura s piktskih i ogham kamenja. U "Pjesmi mora" javljaju se i brojni simboli, motivi i geometrijski uzorci poput spirala, križeva, krugova i simetričnih oblika tipičnih za keltsku umjetnost. Ornamenti, metalurgija, jezik, pjesme, priče, glazba i povijesni ostaci izvornih stanovnika Irske sačuvani su do danas, iako je ovaj ratnički narod zanimljive prošlosti kojeg su Rimljani zvali Galima, odavno iščeznuo s povijesne pozornice.



## Grafika i vizualni stil

Tomm Moore kaže da je na keltsku baštinu gledao kao povijesne ostatke, no njegovom umjetničkom direktoru Adrienu Merigeau, kamenje je bilo nalik suvremenoj umjetnosti. U kombinaciji Adrienovog osobnog stila i utjecaja iz likovne umjetnosti te redateljevog pristupa materiji i opsežnim povijesnim istraživanjima, razvijen je jedinstveni vizualni stil. On obuhvaća rukom crtane likove, pozadinu u akvarelu i razne tehnike u Photoshopu. Iako su filmaši željeli kreirati, koliko god je moguće, rukom nacrtani osjećaj, zbog proračuna i vremenske stiske, odlučili su se za hibridni tehnološki pristup i simbiozu tradicionalne i računalne animacije. Tehniku akvarela su koristili kako bi sugerirali sjećanja, snove i atmosferu da bi pozadinu potom primijenili na likove na računalu. Koristili su i različite palete boja kako bi pojačali vizualni dojam. Primjerice, zemljane nijanse u prikazu urbane sredine i gradskog smoga, za razliku od dubokog i svjetlećeg plavetnila mora i svijeta fantazije.

## Glazba

Fenomenalno nacrtani elementi irskog folkloru praćeni su izvanrednom glazbom koja je, kako nam i naslov sugerira, jedna od važnijih poluga priče. Ona oslobađa emocije i pridonosi sveukupnoj atmosferi filma, te se na njoj počelo raditi i prije no što su scenarij i

storyboard bili gotovi. Soundtrack filma sadrži originalne skladbe Bruna Coulaisa i irsku tradicionalnu glazbu koju izvodi bend Kila. Skladatelj je angažirao i brojne vanjske suradnike poput francuskog violončelista Jean-Pjilippea Audina, irskih pjevačica Lise Hannigan i Lucy O'Connel i orkestra iz Sofije. U filmu se čuju i keltske pjesme u pratnji tradicionalnih, "zaboravljenih" instrumenata poput harfe, flaute, gajda i mandoline. Glazba i zvukovi doprinijeli su stvaranju mističnog ugođaja, avanture, humora i povezanosti s morem.



### **Irski i keltski mitologija i pripovijedanje**

Tomm Moore u "Pjesmi mora" crpi inspiraciju iz keltske mitologije, jedne od najstarijih u Europi. Nacionalne teme centralni su dio njegovog rada, jer kako kaže, istražuje kulturu u kojoj je odrastao kako bi ponudio djeci iz Irske i cijelog svijeta mogućnost da zavire u njihove priče i legende i kako bi ponudio alternativu američkim animiranim filmovima koji dominiraju kinima. Isto tako, odaje počast pripovijedanju i usmenoj tradiciji kroz lik Velikog Shanachija i Benove majke koja sinu priča staru vilinsku pjesmu.

Oduvijek su ljudi diljem svijeta pričali priče. One su govorile o svijetu oko njih i stvarima koje su im bile važne. Nosile su sa sobom moralne i etičke putokaze, kao i razne uspomene na pretke i određena mjesta. Pojedine pripovijesti ili motivi priča prenosili su se iz generacije u generaciju, od mjesta do mjesta, ponekad preuređivani u skladu s okolinom i načinom života.

Mitologija je uvijek izazivala veliko zanimanje jer je otkrivala kulturu ondašnjeg vremena, ali i zbog doze mistike i nepoznatog koje sa sobom neminovno nosi. Mitološki junaci i danas žive u svijesti čovječanstva, a imena mitskih junaka nalazimo u književnosti, poslovicama, djelima kipara, slikara i glazbenika, sa njima se susrećemo na filmu i u kazalištu, a ponekad ih i sami koristimo u svakodnevnom govoru. Neke od keltskih mitoloških bića i priča koje se oživljene u "Pjesmi mora" pročitajte u nastavku.



## Selkiji



U keltskoj mitologiji selkiji su bili mitska bića koja su mogla živjeti i kao tuljani u moru i kao ljudi na kopnu. Predmet su mnogih tragičnih ljubavnih i postoje različite interpretacije legendi. Najpoznatija priča govori o tuljanicu koja se zaljubila u muškarca, odbacila svoju tuljansku kožu i osnovala obitelj. Bila je lijepa, tamnokosa i prekrasnog glasa poput sirene. No, jako je čeznula za morem, pa kad je ponovno pronašla svoju tuljanovu kožu, vratila se u more, i ostavila muža i dijete na kopnu. Ove priče o morskim ljudima koji mijenjaju oblik karakteristične za irsku, škotsku i islandsku narodnu tradiciju. Usko su povezane sa zajednicama koje su živjele uz more i odražavaju blizak odnos životinja i ljudi na moru. Svojevrsne su metafore o smrti jer su pomagale obiteljima na moru suočiti se s gubitkom voljene osobe.

## Vilenjaci



U keltskom folkloru sidhe (*daoine sídhe; aos sí*) su besmrtnici koji žive u skrivenim brdima (od kojih su mnoga bila drevni pogrebni humci), ili preko Zapadnog mora. Priče o božanskoj rasi Tuatha Dé Danann (Narodu božice Dana) govore kako su došli s Otoka na sjeveru ili u drugim izvorima, letećim brodovima s neba. Nakon niza borbi s ostalim bićima iz drugog svijeta i precima današnjih Iraca, povukli su se u vilinske humke i nastavili živjeti u popularnoj mašti kao vilenjaci. Neki izvori ih opisuju kao rasu malenih ljudi koje su ljudi natjerali u podzemlje. Mnoga stabla (poput glogova), brda i gomile su pod njihovom zaštitom. Nose dekoriranu odjeću, a skrovišta su im raskošno ukrašena i bogata jelom i pićem. Vole glazbu i tradicionalne keltske instrumente poput gajda, harfe i gusli. Žive u svijetu izvan vidokruga ljudi i najčešće nepovjerljivi prema njima, no ako se ljudi nađu u vilenjačkom skrovištu, neće prestati plesati i pjevati sve dok glazba potpuno ne utihne. U filmu pripadnici vilinskog svijeta, Lug, Mossy i Spud, žive u humku obraslom mahovinom na sredini kružnog toka u gradu. Macha ih još nije pretvorila u kamen te se nadaju da će ih Selkie pronaći. Saoirse ih na kraju oslobađa pjesmom.

## Manannan Mac Lir



Bog mora i oceana, te ujedno gospodar oluje i vremena. Njegovo ime u prijevodu znači Sin mora. U keltskoj mitologiji se pojavljuje u mnogim oblicima, primjerice kao očinska figura, čuvar drugog svijeta i onaj koji prevozi duše u zagrobni život, no u osnovi je keltski ekvivalent Neptuna i Posejdon. Zaštitnik je pomoraca te se njegovo ime povezuje s britanskim otokom Man. U filmu Mac Lira susrećemo kao sina vještice Mache. Nakon gubitka svoje žene, ovaj je div toliko plakao da su se njegove suze pretvorile u more i prijetile poplaviti zemlju. Njegova majka Macha nije mogla više podnijeti njegovu tugu

te ga je pretvorila u kamen kako bi ga oslobodila emocionalne boli. Tako je postao stijenom nasuprot svjetioniku gdje Benova obitelj živi. Mitska priča o Mac Liru ogleda se i u liku Conora iz "stvarnog" svijeta koji je nakon gubitka supruge potonuo u depresiju i tugu, a sličan je i izgledom.

## Macha



Macha je dvolična i razdražljiva božica rata. Zanimljivo je da se u keltskoj mitologiji osim Mache spominju i božice rata Fea, Nemon, Badb i Morrighu. Naime, rat kod Kelta nije imao negativne konotacije, već je predstavljao mogućnost izražavanja vrlina u boju i nadilaženje vlastitih strahova. Osim ratovanja, Machu se povezuje s majčinstvom, konjima i vlasti. U filmu je Macha složen karakter. Njezin je lik inspiriran i mitskom vješticom Cailleach, zaslužnom za stvaranje brojnih planina i brda koja joj ponekad služe kao kamenje na koje može stati dok hoda. Kraljica je zime i vlada od 1. studenog do 1. svibnja, a iznad njene kuće su uvijek oblaci i kiša te ju nazivaju vješticom nevremena. Tijekom Noći vještica, sova vještica hvata tuđe emocije. Uz pomoć svojih sova pratiteljica, čuva osjećaje u staklenim posudama, a bića koja susreće pretvara u kamen, uključujući i vlastitog sina Mac Lira. Machu ništa ne može utješiti, no nakon što Saoirse zapjeva pjesmu, Macha shvaća što je učinila i potpuno mijenja karakter. U stvarnom svijetu, njezina je dvojnica Benova i Saorsina baka.

## Shanachie



Seanchaí ili Shanachie su bili tradicionalni irski pripovjedači koji su imali važnu ulogu u usmenoj predaji u irskim selima sve do početka 20. stoljeća. Bili su neka vrsta živog sjećanja u svojoj zajednici i doprinijeli očuvanju lokalne povijesti i folklornih tradicija. U filmu Velikog Shanachija utjelovljuje bradati starac koje sve svoje priče čuva u kosi kako ne bi pale u zaborav. Svaka vlas njegove dugačke kose sadrži priču. Iako je zbunjen, pomalo ćudljiv i zaboravan, svojim moćima pomaže Benu da izađe na površinu i spasi svoju sestru od Mache. Shanachija se može usporediti i s druidima - keltskim svećenicima, sucima, učiteljima i čuvarima znanja. Oni su bili elita keltskog društva, a njihovo se učenje sastojalo od velikog broja stihova koji su učeni napamet i tvrdilo se da je potrebno dvadeset godina da se završi druidska obuka.

## Cù-Sìth



Na kraju filma Macha odluči pomoći Benu, Saoirsi i psu Cu da stignu što prije do svjetionika. Budući da može kontrolirati vrijeme i osjećaje, Macha pretvara Benovog ovčara u pravog vilinskog psa koji dobiva svoj trenutak slave. Cu-Sìth su prema škotskom i

irskom folkloru bili ogromni mitski psi nalik vukovima. Često ih se povezivalo sa smrću jer su odvodili duše ljude u zagrobni život.

## Noć vještica



"Pjesma mora" se odvija tijekom Noći vještica. Riječ je o starom keltskom poganskom festivalu ljetine Samhain koji se odvijao noć uoči 31. listopada. Keltska godina se dijelila na "svijetlu polovicu" (ljetno) i na "tamnu polovicu" (zima), a 31. listopada se smatrao posljednjim danom ljeta i ljetine i početak hladnih, zimskih mjeseci, koji su povezani sa smrću. Kelti su vjerovali da je te noći

udaljenost između živih i mrtvih oslabljena i da tada mogu komunicirati s bićima iz drugih, paralelnih svjetova. No, vjerovali su i da se tada okupljaju vještice i da mogu doći i zli duhovi koji će ih opsjednuti ili im oštetiti domove ili plodove. Zbog toga su razvili brojne rituale i nosili sablasne maske misleći kako će zli duhovi povjerovati da su i oni duhovna bića te da će ih stoga ostaviti na miru. Danas se Noć vještica većinom slavi u anglosaskim zemljama kao zabavni festival koji uključuje maskiranje u mitološke likove poput vještica, vampira, duhova, zombija, goblina i ukrašavanje kuća i okućnica bundevama, paukovim mrežama, kosturima, gledanje horor filmova.

## Holy well i keltsko kršćanstvo



U "Pjesmi mora" djeca pronalaze zaklon od kiše u svojevrsnoj crkvi. U njoj se nalaze brojni kršćanski i keltski simboli te sveti bunar koji služi kao portal u vilinski svijet. Kelti su u tim vilinskim utvrdama izvodili razne rituale, a vodi iz bunara pripisivali ljekovita svojstva. Drevna sveta mjesta koja se mogu naći u poljima i šumama diljem Irske, kasnije su postala kršćanskim. Kršćanstvo je došlo u Irsku

početkom 5. stoljeća, a prošireno je radom ranih misionara poput Svetog Patrika. U doba ranog srednjeg vijeka, Kelti na britanskom otočju razvili su vlastiti oblik kršćanstva zadržavši drevne običaje i poganski stav prema prirodi. Jedinstvena fuzija kršćanske i poganske tradicije dugo je u Irskoj živjela rame uz rame, pa tako redatelj kaže da je njegova baka bila vrlo vjerna katolkinja, ali je vjerovala i u vile i mnoge druga mitska bića.

## **PRIJEDLOG OBRADE FILMA NA SATU MEDIJSKE KULTURE**

*Prije gledanja filma* upitajte učenike što znaju o Irskoj i Keltima i gdje se nalazi ova država. Budući da se "Pjesma mora" temelji na tradicionalnom keltskom mitu, upitajte učenike što su to mitovi i koju vrstu događaja i likova možemo pronaći u mitovima. Zajedno pogledajte najavu filma i upitajte učenike što misle o atmosferi i što očekuju od filma.

Film otvara razne *teme* za raspravu kod kuće, u školi i vrtiću. To su primjerice narodne priče, bajke i legende, pripovijedanje, sjećanja, irska i keltska tradicija, mitologija i mitološka bića, strane kulture, Irska, obiteljski odnosi, braća i sestre, identitet, tuga i suočavanje s gubitkom bližnjega, more, glazba, avantura, animirani film i pripovijedanje. Navedene teme mogu se obraditi u *korelaciji s nastavnim predmetima*: hrvatski jezik, medijska kultura, etika, vjeronauk, povijest, priroda i društvo, likovna kultura i glazbena kultura.

Nakon projekcije filma i kratke emocionalno-intelektualne stanke, upitajte učenike kako ih se dojmio film: Što vam se svidjelo u filmu, a što nije? Zašto? Koje je osjećaje film u vama pobudio? Koja je vaša omiljena scena iz filma? Što se u njoj događa? Da li vam je film bio zanimljiv, uzbudljiv, tužan, smiješan, uvjerljiv? Biste li film preporučili svojim prijateljima i prijateljicama? Usporedite vaša iskustva u razredu. Potom bi u razredu uslijedila istraživačka rasprava kroz niz pitanja koja nameće ovaj film, s time da bi ih nastavnici trebali prilagoditi ovisno o dobi učenika.

### **Određivanje mjesta, vremena i teme**

- Koje je značenje naslova filma?
- Kada i gdje se odvija radnja filma?
- Koja je legenda prikazana u filmu? Tko su Selkiji? Poznajete li neka druga mitska bića iz podmorja? Usporedi priču o Selkijima s pričom o Maloj sireni Hansa Christiana Andersena.
- Većina priča, bilo da je riječ o romanu, filmu ili stripu, sastoji se od svojeg početka, sredine i kraja. Na koliko dijelova možemo podijeliti ovu filmsku priču? Koji su prijelomni trenuci u filmu? Odredite redoslijed događaja i svakom dijelu filmske priče pridajte naslov. Samu shemu možete nacrtati na ploči. (Možete se služiti sljedećim smjernicama: Uvod – upoznavanje glavnih likova i konteksta; Zaplet – nastaju prvi problemi; Središnji dio filma – likovi su suočeni s preprekama koje moraju prevladati; Rasplet – prevladavanje prepreka i rješavanje problema.)
- Poput brojnih avantura, "Pjesma mora" prati svoje filmske junake na putovanju na kojem se moraju suočiti sa svojim strahovima, preprekama i ispuniti svoji zadatak. Tko su glavni junaci filma? S kojim se preprekama suočavaju Ben i Saoirse? Tko su njihovi protivnici, a kojim na njihovom putu pomaže? Hoće uspjeti ostvariti svoje ciljeve? Ima li priča sretan kraj?

### **Opis likova**

- Tko su glavni likovi filma? Koji te se lik najviše dojmio i zašto?
- Tko je Ben? Gdje živi? Opiši život u svjetioniku na udaljenom otoku. Koje su prednosti i mane življenja na tom mjestu? Kako Ben provodi vrijeme? Tko je Benov najbolji prijatelj i vjeran zaštitnik?

- Kako biste opisali Bena, a kako Saoirse? U čemu se razlikuju? (Ben je plavokos poput oca, stariji je i priča, ne zna plivati i boji se mora, pun je tuge i odgovornosti, Saoirse gleda kao smetnju, ne razumije oca, i on je čovjek-dijete. S druge strane, Saoirse je tamnokosa poput majke, nijema, bezbrižnija i slobodnija, voli more i svog oca, te je napola čovjek, napola tuljan)
- Koje se mitski likovi se pojavljuju u filmu? Opišite izgled tih mitoloških bića, gdje i kako žive i što mogu raditi.

### Odnosi likova

- U filmu svi likovi doživljavaju transformaciju. Na koji način će se njihovo ponašanje i odnosi promijeniti tijekom filma?
- Što se događa s Conorom? Kako se ponaša prema Benu na početku filma kada je njegova supruga još uvijek bila s njima, a kako kasnije? Nedostaje li mu žena? Zašto Conor ljutito baca kovčeg s kaputom u more? Kako će se promijeniti njegov karakter na kraju filma? Možemo li ga usporediti s nekim mitološkim bićem u filmu? U čemu je sličan sa Mac Lirom?
- Kakva je baka? Zašto odvodi svoje unuke u grad protiv njihove volje? Želi li dobro svojem sinu i unucima? Što misliš o njenom postupku? Hoće li se njezin odnos prema sinu i unucima promijeniti tijekom filma? Kako? U čemu je baka slična sovi vještici?
- Tko je Macha? Je li dobra ili loša sova vještica? Kako biste ju opisali? Zašto je počela pretvarati tuđe osjećaje u kamen? Čemu služe staklene posude u njenoj kući? Zbog čega će se njeno ponašanje promijeniti? (na početku je arogantna i misli da čini uslugu drugima uzimajući i okamenjujući sve njihove emocije, da bi se kasnije pokajala)

### Braća i sestre

- Sjećate li se što je Ben rekao svojoj majci na početku filma kada su govorili o bebi koja uskoro dolazi? Ben je rekao kako će joj biti najbolji prijatelj i brat na svijetu. Kako se Ben uistinu ponašao, šest godina kasnije, prilikom Saorsinog rođendana? Zašto je ljut na svoju mlađu sestru? Hoće li se njegovo ponašanje prema sestri promijeniti tijekom filma? Opiši njihov odnos.
- Tko od vas ima brata i/ili sestru? Jesu li stariji ili mlađi? Kakav je vaš odnos? Igrate li se zajedno? Dijelite li tajne? Postati bratom ili sestrom nije uvijek lako. Ponekad braća i sestre znaju biti neugodni, a ponekad uvelike pomažu. Što zapravo znači imati brata/sestru? Zašto je dobro imati brata/sestru? Je li ponekad loše biti bratom ili sestrom? Koje su prednosti i nedostaci jedinca? Dovrši rečenice: Odrastanje bez brata ili sestre je... Odrastanje s bratom ili sestrom je...

### Osjećaji

- Ben se u filmu osjećao različito. Kada je zadovoljan i sretan? Kada je ljut? Kada je uplašen? Kada je tužan? Kako to pokazuje?
- Kako njegov otac izražava tugu? Primjećuje li Benove osjećaje? Na kraju filma govori kako je dugi niz godina proveo kao da spava. Što je time htio reći?

- U filmu su svi likovi izgubili nekoga. Koga su izgubili i kako se s time nose? (Ben i Saoirse su izgubili svoju majku, a Ben zato nesvjesno krivi sestru, Conor je izgubio svoju ženu i večeri provodi u pubu, Bronagh je izgubila svoju obitelj na kopnu, Saoirse je izgubila svoj glas, baka se osjećala da je izgubila svojeg sina koji tuguje nakon ženine smrti, vilenjaci su izgubili svoju vilenjačku obitelj, Mac Lir je izgubio svoju obitelj, Macha je izgubila svojeg sina, Ben je u jednom trenutku izgubio svojeg psa i sestru...)
- Sova vještica pokušava kontrolirati osjećaje i zarobljava ih u staklenkama. Zašto? Je li time zaista pomogla svojem sinu Mac Liru?
- Može li čovjek živjeti bez osjećaja? Što znači imati srce kao kamen? Što znači imati slomljeno srce? Možemo li osjećati samo pozitivne emocije? Zna li uvijek što osjećati? Zašto su osjećaji važni? Razgovarate li s drugima o svojim osjećajima?
- Kako ste se osjećali gledajući "Pjesmu mora"? Koje scene su vas razveselile, a koje rastužile? Nacrtajte svoje osjećaje nakon što ste pogledali film. Koje boje biste odabrali za pojedinu emociju (strah, radost, ljubav, tuga, ljutnja, hrabrost)?

### Filmska izražajna sredstva

- Koja je vrsta animiranog filma "Pjesma mora"? Je li vam se svidjela animacija? Podsjeća li vas stil crtanja na neki drugi film kojeg ste vidjeli? Koje vrste animiranih filmova poznajete? (računalna animacija, crtani, lutkarski, stop-animacija) Zašto je animirani film također poznat kao crtić? Zna li kako nastaje crtani film? Kako se dobiva pokret u crtanom filmu?
- U animiranom filmu animatori pričaju svoju priču pomoću slika. Umjesto riječi koriste razne linije, boje, osvjetljenje, kutove gledanja. Razmislite o vizualnom izgledu filma. Kakve su boje u filmu? Što označavaju, imaju li neku simboliku? (npr. crvena može predstavljati ljubav, ali i biti znak stopa na semaforu). Koje se boje koriste u prikazu livada, gradskog smoga, sunca, magije i mora? Postoji li kontrast u prikazu grada i sela? Kako je prikazan irski krajolik? Izgleda li toplo, hladno, vlažno...?
- U filmu se često pojavljuju okrugli oblici. Gdje ih primjećuješ? (kada Ben na početku filma leži u krevetu s roditeljima, kada Saoirse ulazi u brdo vilenjaka, prilikom posjete svetog hrama i bunara). Koje još geometrijske oblike primjećuješ? (spirale u kamenu i stijenama, simetrične forme kaleidoscope itd).
- U nekim scenama filma redatelj koristi subjektivni kadar pomoću kojeg možemo vidjeti svijet iz očiju lika. Gdje to primjećuješ? (npr. kad Ben spava u sobi i tijekom noći se budi i vidi majku kako odlazi)
- Što mislite o glazbi u filmu? Ima li ona neku ulogu? Kakav ugođaj stvara? Može li stvoriti primjerice komičan, napeti ili umirujući učinak? Možemo li po glazbi zaključiti što se u nekom prizoru događa? Slijedi li glazba primjerice akciju u filmu? Navedi barem jednu scenu u kojoj misliš da je glazba bila važno izražajno sredstvo i objasni zašto. (Jedan od primjera je kada Saoirse pronalazi po prvi puta svoj kaput. U početku je glazba mirna i spora, a zatim postaje sve brža i intenzivnija kada se Saoirse pretvara u tuljana u moru.) Pokušajte zamisliti da nema glazbe u filmu. Da li bi se nešto promijenilo u vašem doživljaju?
- Poslušajte ponovno glazbu korištenu na filmu: <https://www.youtube.com/watch?v=-ionOziravQ>. Kakav učinak stvara? Koji su instrumenti korišteni? Kako ste se osjećali slušajući soundtrack? Svoje osjećaje možete i nacrtati. Također, pokušajte otpjevati

keltsku pjesmu koja se javlja na filmu: "Dúlamán na binne buí, Dúlamán Gaelach. Dúlamán na farráige, B'fhearr a bhí in Éirinn" (u prijevodu Morske alge iz rumene pećine, morske alge iz Irske. Morske alge iz oceana, najbolje iz sve Irske).

- Na koji je način glazba povezana s pričom? Glazba u filmu pomaže stvoriti emocionalnu atmosferu i igra važnu ulogu u priči. Pomoću pjesme Saoirse razbija Machinu čaroliju i oslobađa vilenjake i Mac Lira. Isto tako, glazba govori o raspoloženju likova koji poput drugih ljudi imaju svoje različite glazbene ukuse. Koju glazbu sluša baka, a koju Ben?

### Dodatni zadaci

- Kojom biste ocjenom od 1 do 5 ocijenili ovaj film? Biste li film preporučili svojim prijateljima i prijateljicama? Napišite filmsku kritiku. Za inspiraciju, možete pročitati neku filmsku recenziju s Interneta. Vaš osvrt mora imati naslov filma, kratki sažetak, što vam se svidjelo u filmu, a što ne, možete spomenuti i druge filmove koji su slični ovom filmu. Za kraj dajte svoju zaključnu ocjenu i opravdajte svoje mišljenje.
- Istraži koje su simbole i motive koristili stari Kelti u svojoj umjetnosti, te pokušaj izraditi vlastite verzije keltskih geometrijskih oblika i ukrasa. Jedan od primjera možete vidjeti na keltskom brončanom štitu Battersea iz 350. pr. Kr.: [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/a/a9/Scuto\\_Battersea\\_BritMu252\\_a.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/a/a9/Scuto_Battersea_BritMu252_a.jpg). I hrvatska tradicijska umjetnost također sadrži brojne pravilne ukrase (ornamente). Jedan od primjera je vrlička narodna nošnja: <https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/originals/2a/dc/e0/2adce0cf87d22c3718e59d01d7d78617.jpg>
- Pronađi na internetu neku zastrašujuću ili misterioznu priču. Nauči je napamet i ispričaj priču u svojem razredu. Zamračí učionicu i donesi svjetiljku, a drugi učenik iz klupe ti može pomoći u stvaranju atmosfere pomoću zvučnih efekata (tijelom, predmetima, instrumentima).
- Hrvatska također ima svoje bajke i legende. Neke se baziraju na istinitim povijesnim događajima, a neki su izmišljene priče. Jesu li vam roditelji, bake i djedovi pričali priče o nekim mitskim bićima? Jesu li neke bajke ili priče imale značajnog utjecaja na vas? Koje hrvatske legende poznajete? Znaete li kako su vile gradile Arenu? Pročitajte priču na: <http://istrapedia.hr/hrv/1696/legenda-o-vilama-koje-su-sagradile-arenu/istra-a-z/>
- Upitajte učenike: Zašto ljudi pričaju priče o moru? Koje strahove i čežnje povezujemo s morem? Što vama znači more i kako se osjećate kada ste na moru? Napišite svoju vlastitu uzbudljivu priču o moru koja može biti bajka, avantura, priča o nekom odmoru na moru i slično. Neki od likova mogu biti sirene, dupini, gusari, ribari, mještani, vlastita obitelj, a u priči možete uključiti i neki magičan predmet.
- Tuljani su danas ugrožena vrsta i prijeti im izumiranje. Istraži više informacija u literaturi i internetu te izradi plakat u kojem ćeš opisati njihovu vrstu, izgled, kožu, osjetila, stanište, ponašanje u skupini i lovu, prehranu, razmnožavanje i posebne značajke.
- Nacrtaj neko mitološko biće poput Selkija, sove vještice i Velikoh Shanakija. U tome ti mogu pomoći i sljedeće skice iz filma:  
<http://filmcentralen.dk/files/skitser.pdf>  
[http://filmcentralen.dk/files/skitser\\_af\\_macha.pdf](http://filmcentralen.dk/files/skitser_af_macha.pdf)  
[http://filmcentralen.dk/files/skitse\\_af\\_macha\\_-\\_i\\_farver.pdf](http://filmcentralen.dk/files/skitse_af_macha_-_i_farver.pdf)

## Izvori

- <http://www.imdb.com/title/tt1865505/>
- <http://cineuropa.org/ff.aspx?t=ffocus&l=en&did=282392>
- <http://www.kinodvor.org/spored/arhiv/song-of-the-sea/>
- <http://filmcentralen.dk/grundskolen/undervisning/sangen-fra-havet>
- <http://www.traditionalanimation.com/2015/interview-with-song-of-the-sea-director-tomm-moore/>
- <http://www.awn.com/animationworld/tomm-moore-talks-song-of-the-sea>
- <http://www.advance.hr/tekst/mitologija-kelta/>

Rezervacije termina i dodatne informacije:

Tamara Zec, koordinatorica FUŠ-a  
099 493 8354 / fus@kinovalli.net

Filmska ponuda i dodatne informacije:

Tanja Miličić, voditeljica Kina Valli  
222 703 / info@kinovalli.net

Edukativni materijali: Željka Ferenčić, ožujak 2017.

Kako bi Pulski filmski festival poboljšao produkciju kvalitetnih filmskih naslova za djecu i mlade, voljeli bismo dobiti i povratnu informaciju učenika, nastavnica i nastavnika. Svoje osvrte i razmišljanja možete nam slati na [fus@kinovalli.net](mailto:fus@kinovalli.net)



*Projekt FUŠ - Film u školi realiziran je uz potporu*



Hrvatski  
audiovizualni  
centar  
Croatian Audiovisual Centre



European Children's  
Film Association  
Association Européenne du Cinéma  
pour l'Enfance et la Jeunesse

