

Materiały
prasowe



Broken Tale

Kasia Zimnoch i Paweł Kleszczewski



Kasia Zimnoch and Paweł Kleszczewski

Broken Tale

Rodzaj filmu: animacja 2D

Czas: 9 minut, 14 sekund

Proporcje obrazu: 16:9

Wyprodukowano przez: Konik 2016

Konik Studio

Cavan, Ireland

Kasia Zimnoch

00353894330153

kazimnoch@gmail.com

Paweł Kleszczewski

00353894176148

kleszczewski.mail@gmail.com



Streszczenie fabuły:

Krótkie:

Animacja przedstawia podróż dziewczynki przez las do jego wnętrza. Nieodparta siła ciągnie ją do serca lasu, do jeziora ukrytego głęboko w prastarym borze. Jej przewodnikiem i mistycznym opiekunem jest łoś. Podczas podróży spotykają tajemniczych mieszkańców lasu, postacie znane z folkloru ludów europejskich. Fabuła oparta jest na szwedzkiej baśni ludowej „Sagan om lilla älgturen Skutt och prinsessan Tuvstarr”.

Długie:

Animacja przedstawia podróż dziewczynki przez las do jego wnętrza. Nieodparta siła ciągnie ją do serca lasu, do jeziora ukrytego głęboko w prastarym borze. Jej przewodnikiem i mistycznym opiekunem jest łoś. Podczas podróży spotykają tajemniczych mieszkańców lasu, postacie znane z folkloru ludów europejskich. „Broken Tale” jest opowieścią o dojrzewaniu, przechodzeniu przez życie, sytuacjach granicznych, cyklu życia kobiety. Fabuła oparta jest na szwedzkiej baśni ludowej “Sagan om älgturen Skutt och lilla prinsessan Tuvstarr”. Jezioro ma w tej historii znaczenie symboliczne, jest źródłem życia a także tonią śmierci, miejscem, które od samego początku przyciąga do siebie bohaterkę. W czasie mistycznej podróży, która reprezentuje poszczególne etapy rytuału przejścia, dziewczynka traci posiadane przez siebie rekwizyty: wianek, białą sukienkę oraz bursztynowy naszyjnik ofiarowany jej przez matkę podczas narodzin. Zawarliśmy w tej historii odniesienia do folkloru i legend europejskich, do mitu Demeter i Kory, legend o orszaku leśnych stworzeń, rzece zapomnienia. Szwedzki słowo „Tjärn” (w szwedzkim tytule pracy) oznacza głębokie ciemne leśne jezioro i jest to bardzo popularny motyw w folklorze skandynawskim.



O animacji:

„Broken Tale” jest efektem naszych pasji z dziedziny sztuki i historii kultury. Prace nad animacją były poprzedzone eksperymentami z tradycyjnymi technikami, malarstwem, rysunkiem i grafiką warsztatową. Tekstury do animacji były malowane ręcznie a następnie poddane obróbce komputerowej. Naszą ambicją było stworzyć tajemniczy świat mrocznego lasu, zamieszkanego przez baśniowe stworzenia znane z folkloru różnych kultur. Pierwsze szkice powstały w ciemnych, wilgotnych lasach irlandzkich, które nadały mroczny charakter stylowi animacji. Praca była kontynuowana podczas rezydencji artystycznych w Estonii i Szwecji. Szczególną inspiracją dla projektu była twórczość szwedzkiego artysty z początku XX wieku, Johna Bauera. Prace nad projektem trwały dwa lata.

Biografia:

Jesteśmy duetem reżyserskim, łączymy doświadczenia sztuki wizualnej z filmem animowanym. Tworzymy animacje odwołujące się do mitologii, folkloru i legend. Oboje ukończyliśmy Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu. W 2012 roku założyliśmy Konik Art Studio w Cavan w Irlandii. Nasza najnowsza animacja „Broken Tale” została zakwalifikowana do finału konkursu 28go Międzynarodowego Festiwalu Filmowego w Gironie w Hiszpanii; Stockholm - Fringe Festival STOFF 2016; finału Międzynarodowego Festiwalu Sztuk Wizualnych InSpiracje 2016 w Szczecinie; Międzynarodowego Festiwalu Sztuki dla Dzieci Baboró w Galway w Irlandii; festiwalu filmowego InShadow w Lizbonie w Portugalii, 14go Festiwalu Filmów Niezależnych w Dhacke w Bangladeszu oraz Bytomskiego Festiwalu Popularyzatorów Filmowych. . W 2015 roku zostaliśmy zaproszeni na rezydencję artystyczną w Jönköping w Szwecji.





Czym się zajmujemy:

Jesteśmy polskim duetem reżyserskim mieszkającym w Cavan, w Irlandii. Tworzymy animacje odwołujące się do mitologii, folkloru i legend. W naszych pracach łączymy doświadczenie z dziedziny sztuk plastycznych z elementami historii sztuki, etnologii i antropologii kultury. W początkowym etapie naszej pracy poszukujemy możliwie najszerzych materiałów teoretycznych do stworzenia scenariusza. Następnym krokiem są eksperymenty z tradycyjnymi technikami, podczas których tworzymy dużą ilość szkiców, rysunków, prac graficznych, które są punktem wyjściowym do tworzenia animacji. Poszukujemy uniwersalnych wartości i motywów występujących w folklorze i dziedzictwie narodów europejskich. Interesuje nas wykorzystanie dla sztuki współczesnej dawnych opowieści, w których człowiek był bardzo związany z naturą i rozumiał ją w sposób magiczny. Uważamy, że elementy magicznego sposobu odczuwania sił przyrody są ciągle obecne we współczesnym człowieku.



Linki:

Zwiastun animacji: www.vimeo.com/144934895

Strona internetowa projektu: www.brokentale.jimdo.com/

Facebook: www.facebook.com/brokentaleanimation/

Oficjalna strona internetowa: www.konikstudio.jimdo.com/

Nagrody i wyróżnienia:

- Cavan County Council Artists Development Award 2015 i 2013r.
- Rezydencja artystyczna w Smedbyn, Jönköping w Szwecji w 2015r.
- Rezydencja artystyczna Tartu Centre For Creative Industries, Leonardo Da Vinci Programme w Estonii w 2014r.
- Rezydencja artystyczna Tyrone Guthrie Centre at Annaghmakerrig w Irlandii 2014r.

Podziękowania:

CAVAN COUNTY COUNCIL ARTS OFFICE

JÖNKÖPINGS KOMMUN, DEPARTMENT OF CULTURE

JÖNKÖPINGS LÄNS MUSEUM

DD OAK TREE



JÖNKÖPINGS
KOMMUN
Kultur & Fritid



FAQ:

Skąd taki tytuł „Broken Tale”?

Tytuł może być rozumiany na wielu płaszczyznach. Treści zawarte w dawnych opowieściach nie są całkowicie zrozumiałe przez współczesnego człowieka, wręcz przeciwnie, bardziej je czujemy niż rozumiemy naszym racjonalnym umysłem. Więzy z naszymi przodkami są zerwane na zawsze. Historia obrazuje przechodzenie dziewczynki przez trzy stadia życia. Ostatnia scena ukazuje ją nad brzegiem jeziora. Jezioro często symbolizuje nieznaną i śmierć. Historia kończy się właśnie w tym momencie. Nie będziemy nigdy pewni co stanie się potem, tak jak nigdy nie będziemy pewni co nastąpi po naszym życiu. W szwedzkiej baśni ludowej, na której oparta jest animacja, natrafiliśmy na wiele odniesień do mitów o porach roku, przykładowo grecki mit o Demeter i Korze. Główna bohaterka, królowa może być traktowana jako reprezentantka zmieniających się pór natury. Podczas podróży, rozwija się, kwitnie, ale ostatnia scena nie niesie ze sobą pewności że natura odrodzi się ponownie i koło porządku obróci się raz jeszcze, tak jak my nie możemy być pewni że po dniu nastąpi noc.

Dlaczego Animacja jest taka mroczna?

Ponury, ciemny i tajemniczy las pierwotny, tak jak twórczość Johna Bauera ma symboliczne znaczenie, reprezentuje nieznaną moc natury, jak również trudności i przeszkody które napotykamy podczas podróży przez nasze życie. Ciemny las kontrastuje z jasną, niewinną, blado-włosą dziewczynką. Ona jest źródłem światła, jasnością i dobrocią

Jak długo trwały prace nad animacją?

Tworzenie animacji to złożony proces. Na początku było marzenie, aby przedstawić las, pokazać jego istotę. W następnym etapie prac przeprowadzaliśmy eksperymenty formalne, notatki, szkice, czytaliśmy literaturę związaną z folklorem odwołującym się do lasu, robiliśmy nagrania video mrocznych, podmokłych, tajemniczych świerkowych lasów iglastych. Kiedy wreszcie odnaleźliśmy historię, na której zdecydowaliśmy się oprzeć scenariusz, przystąpiliśmy do tworzenia „świata animacji”, poszukiwaliśmy odpowiedniego stylu plastycznego, zaczęliśmy tworzyć tekstury i tła. Następnie przyszedł czas na obróbkę komputerową. Ważnym doświadczeniem podczas pracy nad projektem była rezydencja artystyczna, na którą zostaliśmy zaproszeni w 2015 roku w Smedbyn Jönköping w Szwecji. Mogliśmy tam na żywo zobaczyć bardzo dla nas ważną sztukę szwedzkiego artysty Johna Bauera, a także fizycznie doświadczyć wspaniałej przyrody środkowej Szwecji. Ostatnimi etapami prac była post produkcja i współpraca z kompozytorem przy tworzeniu muzyki. Cały proces trwał ponad dwa lata. Pracowaliśmy w niewielkim, czteroosobowym zespole.

Jakie postacie znane z folkloru pojawiają się w animacji?

Można znaleźć w naszej animacji wiele różnych postaci z różnych regionów Europy. Łoś, trolle i Huldra to postacie znane z folkloru skandynawskiego. Z folkloru słowiańskiego zapożyliśmy postacie takie jak wiła, leszy i chochoł. Gnomy, wiedźmy i Lurkeens reprezentują postacie charakterystyczne dla folkloru celtyckiego.



Pokazy:

- 28ty Festiwal Filmowy w Gironie w Hiszpanii
- 14ty ISSIF-BD Festiwal Filmów Niezależnych w Dhakce, Bangladesz
- Międzynarodowy Festiwal Filmów Niezależnych InShadow, Lizbona, Portugalia
- Bytomski Festiwal Popularyzatorów Filmowych 2016, Bytom Polska
- Clones Film Festival, Północna Irlandia
- Stockholm Fringe Festival (STOFF) 2016, Szwecja
- Baboró Międzynarodowy Festiwal Sztuki dla Dzieci, Galway, Irlandia
- Międzynarodowy Festiwal Sztuki Wizualnej InSpiracje 2016 w Szczecinie, Polska
- Pokaz podczas Konferencji Australian Fairy Tales Society w MONASH Univeristy Melbourne, Australia

Twórcy:

REŻYSERIA

Kasia Zimnoch i Paweł Kleszczewski

EDYCJA

Mariusz Kleszczewski

MUZYKA

Yann Ciennik

SCENARIUSZ

Kasia Zimnoch

POSTACIE/ TEKSTURY/ TŁA

Paweł Kleszczewski

EFEKTY/ ŚWIATŁA

Mariusz Kleszczewski

ANIMACJA

Mariusz Kleszczewski i Paweł Kleszczewski

OPRACOWANIE TEORETYCZNE

Kasia Zimnoch

