

I. Temat zajęć

Prawo autorskie w codziennym zastosowaniu aktywnego uczestnika kultury

II. Cele ogólne, w odniesieniu do podstawy programowej

1. doskonalenie umiejętności myślowo-językowych, takich jak: czytanie ze zrozumieniem, pisanie twórcze, formułowanie pytań i problemów, posługiwanie się kryteriami, uzasadnianie, wyjaśnianie, klasyfikowanie, wnioskowanie, definiowanie, posługiwanie się przykładami itp.;
2. rozwijanie narzędzi myślowych umożliwiających uczniom obcowanie z kulturą i jej rozumienie;
3. rozwijanie u uczniów szacunku dla wiedzy i zachęcanie do praktycznego zastosowania zdobytych wiadomości;
4. kształcenie umiejętności rozwiązywania problemów z różnych dziedzin ze świadomym wykorzystaniem metod i narzędzi wywodzących się z informatyki;
5. rozwijanie umiejętności sprawnego posługiwania się nowoczesnymi technologiami informacyjno-komunikacyjnymi, w tym dbałość o poszanowanie praw autorskich i bezpieczne poruszanie się w cyberprzestrzeni;
6. kształcenie umiejętności samodzielnego docierania do informacji, dokonywania ich selekcji, syntezy oraz wartościowania, rzetelnego korzystania ze źródeł;
7. nabywanie nawyków porządkowania zdobytej wiedzy i jej pogłębiania;
8. umiejętność współpracy w grupie.

III. Cele szczegółowe

1. zdobycie wiedzy na temat różnych statusów prawnoautorskich: utworów, z których można korzystać tylko zgodnie z zasadami dozwolonego użytku, utworów na wolnych licencjach i utworów w domenie publicznej;
2. zdobycie umiejętności ustalania statusu prawnoautorskiego określonego utworu;
3. zdobycie umiejętności określania i definiowania pól eksploatacji utworu.

IV. Formy pracy

- praca z tekstem - czytanie, analizowanie, wyciąganie wniosków,
- praca z utworem w formie tekstu/grafiki/filmu/dźwięku,
- praca w grupie,
- praca kreatywna - tworzenie własnych treści z wykorzystaniem istniejących utworów
- prezentowanie wyników.

V. Informacje wstępne

Zajęcia przewidziane są na dwie jednostki lekcyjne – łącznie 90 min.

Proponujemy pracę w formule „odwróconej lekcji”. Najpierw (przed zajęciami, w formie pracy domowej) uczniowie zapoznają się z materiałem z broszury *Własność intelektualna w Twojej szkole. Podstawy prawa autorskiego. (cz. 1. Jak korzystać z cudzej twórczości?)*

VI. Przebieg zajęć

10 min.

wprowadzenie

Zajęcia rozpoczynamy od rozmowy o materiale, z którym mieli zapoznać się wcześniej uczniowie. Dopytujemy, czy udało im się to zrobić. Jeśli z materiałem zapoznała się tylko część uczniów, prosimy, by w podgrupach opowiedzieli sobie o tym, czego się dowiedzieli. Jeśli zbyt mała liczba uczniów zapoznała się z materiałem, udostępniamy im materiał i każdej z podgrup proponujemy przeczytanie jednego podrozdziału.

Następnie, w formie podsumowania, zbieramy w punkty i zapisujemy na tablicy najważniejsze informacje:

- domena publiczna
- wolne licencje
- zasady dozwolonego użytku (z naciskiem na zasady cytowania)

30 min.

praca w grupach

ustalenie zasad dotyczących korzystania z utworów

Dzielimy uczniów na 4-osobowe zespoły.

Następnie, każdy zespół otrzymuje zestaw materiałów o różnym statusie prawnym – autorskim, czyli takich, z których można korzystać na różnych zasadach. (załącznik nr 1)

Zadaniem uczniów jest sprawdzenie statusu prawnego – autorskiego każdego z tych materiałów. Informujemy uczniów, że celem tego ćwiczenia jest ustalenie czy i jak będą mogli wykorzystać te materiały do przygotowania własnych, zespołowych prac. Dokładne określenie tych prac zostanie podane później. Zachęcamy uczniów do korzystania z internetu przy okazji weryfikowania statusu prawnego – autorskiego poszczególnych utworów. W miarę możliwości udostępniamy im w tym celu komputery, lub dajemy zgodę na korzystanie ze smartfonów.

Proponujemy, żeby opracowali wyniki swojej pracy w formie tabeli, na dużym arkuszu papieru. Uczniowie mają odpowiedzieć na pytania:

- czy ten materiał mogę wykorzystać tylko w ramach dozwolonego użytku (np. zacytować)?
- czy mogę go zmodyfikować?
- czy mogę zarabiać na jego wykorzystaniu?
- czy mogę nie oznaczać autorstwa ani podawać źródła tego materiału?
- czy mogę korzystać z tego materiału w szkole?
- czy mogę korzystać z tego materiału w gronie rodziny i przyjaciół?

30 min.

praca nad własnym projektem z wykorzystaniem istniejących utworów w grupach

Drugim zadaniem każdej z grup jest opracowanie kolażu, z wykorzystaniem materiałów których status wcześniej sprawdzali. Każda z grup otrzymuje zadanie w innym wariantcie:

- przygotowanie szkolnej gazetki ściiennej
- przygotowanie materiału na bloga
- przygotowanie materiału na plakat do Domu Kultury
- przygotowanie reklamy wymyślonego produktu

Do pracy nad kolażem udostępniamy uczniom materiały papiernicze: duże arkusze papieru, nożyczki, kleje, flamastry, kredki.

Krótko omawiamy udostępnione materiały informując, że dotyczą one postaci węża Kaa z Księgi Dżungli, mogą pokazać różne aspekty tej postaci, jej ewolucję w kulturze oraz sposoby jej przedstawiania. Przeprowadzamy krótką burzę mózgów na temat narracji możliwych do stworzenia z wykorzystaniem tych materiałów i zawartych w nich informacji. Informujemy uczniów, że mogą wyszukać dodatkowe materiały lub nawet zmienić temat, o ile tylko sprawdzenia materiałów według powyższej tabeli.

20 min.

podsumowanie

prezentacja wyników pracy w grupach

Zapraszamy przedstawicieli każdej z grup, żeby na forum klasy zaprezentowali swoją pracę - kolaż przygotowany z użyciem tych materiałów. Prosimy, by odwoływali się do tego, co ustalili w pierwszej części swojej pracy - opowiedzieli o utworach, których status sprawdzali i co oznaczało to potem, dla ich dalszej pracy nad kolażem.

VII. Załączniki

[plik z materiałami przekazany osobno]

Scenariusz zajęć 2 - Prawo autorskie

I. Temat zajęć

Jak czerpać korzyści z własnej twórczości? Negocjacje pomiędzy twórcą a wydawcą/producentem

II. Cele ogólne, w odniesieniu do podstawy programowej

1. doskonalenie umiejętności myślowo-językowych, takich jak: czytanie ze zrozumieniem, pisanie twórcze, formułowanie pytań i problemów, posługiwanie się kryteriami, uzasadnianie, wyjaśnianie, klasyfikowanie, wnioskowanie, definiowanie, posługiwanie się przykładami itp.;
2. kształcenie umiejętności rozwiązywania problemów z różnych dziedzin ze świadomym wykorzystaniem metod i narzędzi wywodzących się z informatyki;
3. rozwijanie umiejętności sprawnego posługiwania się nowoczesnymi technologiami informacyjno-komunikacyjnymi, w tym dbałość o poszanowanie praw autorskich i bezpieczne poruszanie się w cyberprzestrzeni;
4. umiejętność współpracy w grupie i podejmowania działań indywidualnych;
5. zdobywanie umiejętności formułowania samodzielnych i przemyślanych sądów, uzasadniania własnych i cudzych sądów w procesie dialogu we wspólnocie dociekającej;
6. łączenie zdolności krytycznego i logicznego myślenia z umiejętnościami wyobraźniowo-twórczymi.

III. Cele szczegółowe

1. zdobycie wiedzy na temat umów przenoszących prawa autorskie i umów licencyjnych;
2. zdobycie umiejętności określania i definiowania pól eksploatacji utworu;
3. ćwiczenie umiejętności negocjacji, dyskusji i argumentacji.

IV. Formy pracy

- prezentacja nauczyciela
- praca w grupie,
- praca kreatywna - tworzenie własnych projektów strategii biznesowych
- prezentowanie wyników
- dyskusja, argumentacja, negocjacje

V. Informacje wstępne

Zajęcia przewidziane są na dwie jednostki lekcyjne – łącznie 90 min.

Proponujemy pracę w formule „odwróconej lekcji”. Najpierw (przed zajęciami, w formie pracy domowej) uczniowie zapoznają się z materiałem z broszury *Własność intelektualna w Twojej szkole. Podstawy prawa autorskiego. (cz. 2. Jak czerpać korzyści z własnej twórczości?)*

W trakcie negocjacji nauczyciel powinien pełnić rolę facylitatora pomagającego obu stronom usłyszeć swoje wzajemne potrzeby, a w przypadku negocjacji pozycyjnych (np. “przeciąganie liny” pomiędzy umową licencyjną korzystną dla autorów a umową przenoszącą korzystną dla wydawcy) ułatwiać poszerzenie perspektywy i znalezienie alternatywnych sposobów realizacji celów, które przy wąskim spojrzeniu mogą wydawać się wykluczające. Facylitator może to robić w szczególności przez:

- pilnowanie procedury, dbanie o możliwość wypowiedzi dla wszystkich i wzajemne nieprzerywanie
- przeformułowywanie wypowiedzi w celu lepszego zrozumienia jakie stoją za nimi potrzeby (wyrażenie strategii typu “chcemy podpisać umowę przenoszącą prawa” przez potrzebę typu “chcemy zapewnić sobie bezpieczeństwo inwestycji w produkt i obronić się przed wejściem na rynek konkurencji z takim samym produktem”, co otwiera pole do dyskusji nad alternatywnymi strategiami realizacji takiej potrzeby)
- dopytywanie o cele i przewidywane skutki rozwiązań proponowanych przez uczestników (np. “jakie korzyści osiągniecie w przypadku zaakceptowania takiego rozwiązania?”, “dlaczego to jest dla Was ważne?”, dopytywanie o powody odrzucenia propozycji zgłaszanych przez drugą stronę (np. “co musiałoby się stać, żeby ta propozycja była dla Was atrakcyjna?”)
- pomaganie uczestnikom w ustaleniu kwestii do dyskusji, spisanie ich oraz pomoc we wspólnym uzgodnieniu, które z nich są ważniejsze i w jakiej zostaną omówione kolejności
- podsumowanie ustaleń i dopilnowanie, aby były możliwe do realizacji oraz wystarczająco jednoznacznie sformułowane - zwłaszcza w kontekście znanych ram prawnych
- przypominanie, że celem negocjacji nie jest porozumienie za wszelką cenę, a to, aby każda ze stron w największym stopniu zrealizowała swoje interesy

VI. Przebieg zajęć

15 min.

wprowadzenie

Zajęcia rozpoczynamy od rozmowy o materiale, z którym mieli zapoznać się wcześniej uczniowie. Dopytujemy, czy udało im się to zrobić. Pytamy, czy zrozumieli czytany materiał i czy wzbudził w nich jakieś pytania. Dajemy uczniom przestrzeń do swobodnych wypowiedzi i dzielenia się uwagami.

Następnie rozdajemy im materiał, w formie karty pracy i prosimy, by uzupełnili go w parach.

Umowa przenosząca	Umowa licencyjna
Prawa autorskie (majątkowe) przechodzą na nabywcę co oznacza, że od tej chwili to nabywca, a nie..... ma wyłączność na decydowanie o utworze.	Autor zachowuje pełnię praw autorskich a licencjodawca pozwala tylko na z utworu. Druga strona umowy ma wyłączność tylko wtedy, gdy to wyraźnie wpisano do umowy.
Przeniesienie praw jest ważne tylko wtedy, gdy umowa została, a przeniesienie zostało tam wyraźnie	Umowę licencyjną można zawrzeć nawet, a także akceptując zasady (regulamin) serwisu internetowego.

wpisane.	Trzeba je zatem uważnie czytać, gdyż może się okazać, że wyraziliśmy tam np. zgodę na nieodpłatne marketingowe wykorzystanie naszej twórczości.
Prawa można przenieść tylko raz. Odwrócenie konsekwencji takiej umowy jest możliwe tylko w szczególnych sytuacjach i zazwyczaj jest bardzo trudne.	Można zawrzeć wiele umów z wieloma osobami (o ile żadnej z nich nie przyznamy wyłączności), na czas określony lub nieokreślony. Umowę licencyjną można wypowiedzieć co spowoduje, że przestanie ona obowiązywać.

Korzystając z uzupełnionej tabeli (wzór poprawnie wypełnionej znajduje się w broszurze), omawiamy różnice pomiędzy umowami przenoszącymi prawa autorskie i umowami licencyjnymi.

30 min.

praca w grupach

opracowanie strategii biznesowej dla gry komputerowej

Dzielimy wszystkich uczniów na dwie grupy.

Pierwsza grupa - to twórcy nowej gry komputerowej, którzy chcą ją wydać. Druga, to przedstawiciele wielkiego koncernu wydawniczego zainteresowanego wydaniem gry. Obie grupy prowadzą rozmowy o możliwych scenariuszach współpracy przy wydaniu tej gry komputerowej. Każda z grup ma uwzględnić swoje cele biznesowe, grupę odbiorców, sposób dotarcia do nich, promocję i - co będzie powiązane z powyższymi - zasady jakie chce zawrzeć w umowie na wydanie gry. Dla ułatwienia i uporządkowania pracy, każda z grup opracowuje swoją strategię pracując na dużym arkuszu papieru i uzupełniając go wg następującego schematu:

- cele biznesowe
- grupa odbiorców
- sposób dotarcia do odbiorców - promocja
- zasady, które chcemy zawrzeć w umowie na wydanie gry

Dla grupy twórców przydatne mogą być wskazówki, że:

- zależy im na rozpoznawalności jako autorów gry wśród publiczności
- oczekują sprawiedliwego wynagrodzenia (powiązane z wysokością przychodów wydawcy)
- zależy im na rozbudowie swojego portfolio i możliwości realizacji dalszych projektów (a także kolejnych edycji tej samej gry) bez konieczności współpracy z tym samym wydawcą za każdym razem
- chcą mieć nadzór nad procesem wdrożenia gry, aby upewnić się, że jej ostateczny kształt oraz sposób promocji odpowiada ich oczekiwaniom

Z kolei wydawcy mogą otrzymać następujące wskazówki:

- chcą mieć swobodę ustalania ceny gry w zależności od warunków rynkowych

- chcą mieć jak największą swobodę dostosowywania gry oraz sposobów jej promocji do oczekiwań różnych nabywców
- ingerencja autorów oznacza dodatkowy koszt i niepewność co do efektu końcowego
- w przypadku rynkowego powodzenia projektu, chcą mieć wyłączność na realizację jego kolejnych części, adaptacji itd.

30 min.

negocjacje

Korzystając z krótkiego przewodnika po facylitacji (patrz: Informacje wstępne) prezentujemy uczniom zasady negocjacji:

1. Celem negocjacji jest ustalenie możliwych scenariuszach współpracy przy wydaniu tej gry komputerowej
2. Każda ze stron dąży do zaspokojenia własnych potrzeb, nie jest konieczne porozumienie za wszelką cenę
3. Każdy ma równe prawo głosu i nie przerywamy sobie nawzajem
4. Facylitator może przerywać wypowiedzi, jeżeli nie sprzyjają one zrozumieniu i może pomagać je przeformułowywać, aby zrozumienie było łatwiejsze

Ważne, aby te zasady zostały spisane i były widoczne dla wszystkich podczas dalszej pracy.

Następnie, w formie dyskusji przeprowadzamy negocjacje pomiędzy grupami - przedstawicielami twórców i wydawców.

Wnioski i kolejne ustalenia na bieżąco zapisujemy na tablicy.

Istotne jest, aby wspólne wypracowane rozwiązanie zostało sformułowane w formie pisemnej (na tablicy) a finalnie - podpisane przez przedstawicieli obu grup.

W przypadku niedojścia do porozumienia istotne jest omówienie powodów impasu.

15 min.

podsumowanie

Zachęcamy uczniów do podzielenia się wrażeniami z przeprowadzonych negocjacji.

Możemy zachęcić ich do zabrania głosu następującymi pytaniami:

- Jak odnaleźliście się w roli, która została Wam przydzielona (twórców/wydawców)?
- Czy, mimo swojej roli w tym zadaniu, zrozumieliście argumenty i racje drugiej strony?
- Jakie wnioski wynosicie z dzisiejszych zajęć?

The Jungle Book (1967 film)

The Jungle Book is a 1967 American animated musical comedy adventure film produced by Walt Disney Productions. Based on Rudyard Kipling's book of the same name, it is the 19th Disney animated feature film. Directed by Wolfgang Reitherman, it was the last film to be produced by Walt Disney, who died during its production. The plot follows Mowgli, a feral child raised in the Indian jungle by wolves, as his friends Bagheera the panther and Baloo the bear try to convince him to leave the jungle before the evil tiger Shere Khan arrives.

The early versions of both the screenplay and the soundtrack followed Kipling's work more closely, with a dramatic, dark, and sinister tone which Disney did not want in his family film, leading to writer Bill Peet and composer Terry Gilkyson being replaced. The casting employed famous actors and musicians Phil Harris, Sebastian Cabot, George Sanders and Louis Prima, as well as Disney regulars such as Sterling Holloway, J. Pat O'Malley and Verna Felton, and the director's son, Bruce Reitherman, as Mowgli.

The Jungle Book was released on October 18, 1967, to positive reception, with acclaim for its soundtrack, featuring five songs by the Sherman Brothers and one by Gilkyson, "The Bare Necessities". The film initially became Disney's second highest-grossing animated film in the United States and Canada,^[4] and was also successful during its re-releases. The film was also successful throughout the world, becoming Germany's highest-grossing film by number of admissions.^[5] Disney released a live-action remake in 1994 and an animated sequel, *The Jungle Book 2*, in 2003; another live-action adaptation directed by Jon Favreau was released in 2016.

Contents

Plot

Cast

Production

Development and writing

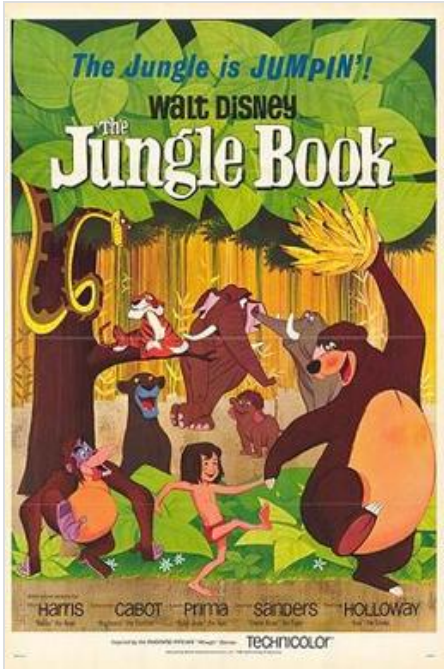
Casting

Animation

Music

Release and reception

The Jungle Book



Theatrical release poster

Directed by	Wolfgang Reitherman
Produced by	Walt Disney
Story by	Larry Clemmons Ralph Wright Ken Anderson Vance Gerry Floyd Norman (uncredited) ^[1] Bill Peet (uncredited) ^[2]
Based on	<i>The Jungle Book</i> by Rudyard Kipling
Starring	Phil Harris Sebastian Cabot Louis Prima George Sanders Sterling Holloway J. Pat O'Malley Bruce

Theatrical run

Home media

Critical reception

- Legacy
- See also
- Notes
- References
- External links

Plot

Mowgli, a young orphan boy, is found in a basket in the deep jungles of India by Bagheera, a black panther who promptly takes him to a mother wolf who has just had cubs. She raises him along with her own cubs and Mowgli soon becomes well acquainted with jungle life and plays with his wolf siblings.

Ten years later, the wolf tribe learns that Shere Khan, a man-eating Bengal tiger, has returned to the jungle and realize that Mowgli must be taken to the "Man-Village" for his (and their) own safety. Bagheera volunteers to escort him back. They leave that very night, but Mowgli is determined to stay in the jungle. He and Bagheera rest in a tree for the night, where Kaa, a hungry Indian python, tries to devour Mowgli, but Bagheera intervenes. The next morning, Mowgli tries to join the elephant patrol led by Colonel Hathi and his wife Winifred. Bagheera finds Mowgli, but after a fight decides to leave Mowgli on his own. Mowgli soon meets up with the laid-back, fun-loving sloth bear Baloo, who promises to raise Mowgli himself and never take him back to the Man-Village.

Shortly afterwards, a group of monkeys kidnap Mowgli and take him to their leader, King Louie the orangutan. King Louie offers to help Mowgli stay in the jungle if he will tell Louie how to make fire like other humans. However, since he was not raised by humans, Mowgli does not know how to make fire. Bagheera and Baloo arrive to rescue Mowgli and in the ensuing chaos, King Louie's palace is demolished to rubble. Bagheera speaks to Baloo that night and convinces him that the jungle will never be safe for Mowgli so long as Shere Khan is there. In the morning, Baloo reluctantly explains to Mowgli that the Man-Village is best for the boy, but Mowgli accuses him of breaking his promise and runs away. As Baloo sets off in search of Mowgli, Bagheera rallies the help of Hathi and his patrol. However, Shere Khan himself, who was eavesdropping on Bagheera and Hathi's conversation, is now determined to hunt and kill Mowgli himself.

Meanwhile, Mowgli has encountered Kaa once again, but thanks to the unwitting intervention of the suspicious Shere Khan, Mowgli escapes. As a storm gathers, a depressed Mowgli encounters a group of friendly vultures who accept Mowgli as a fellow outcast. Shere Khan appears shortly after, scaring off the vultures and confronting Mowgli. Baloo rushes to the rescue and tries to keep Shere Khan away from Mowgli, but is injured. When lightning strikes a nearby tree and sets it ablaze, the vultures swoop in to distract Shere Khan while Mowgli gathers flaming branches and ties them to Shere Khan's tail. Terrified of fire, the tiger panics and runs off.

Bagheera and Baloo take Mowgli to the edge of the Man-Village, but Mowgli is still hesitant to go there. His mind soon changes when he is smitten by a beautiful young girl from the village who is coming down by the riverside to fetch

	Reitherman
Narrated by	Sebastian Cabot
Music by	George Bruns (Score) Terry Gilkyson Richard M. Sherman Robert B. Sherman (Songs)
Production company	Walt Disney Productions
Distributed by	Buena Vista Distribution
Release date	October 18, 1967
Running time	78 minutes
Country	United States
Language	English
Budget	\$4 million
Box office	\$378 million ^[3]

Kaa

Kaa is a fictional character from *The Jungle Book* stories written by Rudyard Kipling. Kaa is one of Mowgli's trusted mentors and friends.

Contents

Kipling's Mowgli Stories

Disney films

- Disney animated films
- 1994 live-action film
- 2016 live-action film

Other appearances

References

See also

External links

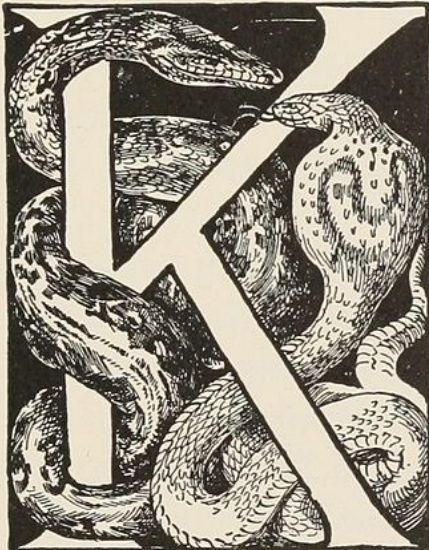
Kipling's Mowgli Stories

First introduced in the story "Kaa's Hunting" in *The Jungle Book*, Kaa is a huge and powerful snake, more than 100 years old and still in his prime. In "Kaa's Hunting", Bagheera and Baloo enlist Kaa's help to rescue Mowgli when the man-cub is kidnapped by Bandar-log (monkeys) and taken to an abandoned human city called the Cold Lairs. Kaa breaks down the wall of the building in which Mowgli is imprisoned in and uses his serpentine hypnosis to draw the monkeys toward his waiting jaws. Bagheera and Baloo are also hypnotized, but Mowgli is immune because he is human and breaks the spell on his friends.

In *The Second Jungle Book*, Kaa appears in the first half of the story "The King's Ankus". After Kaa and Mowgli spend some time relaxing, bathing and wrestling, Kaa persuades Mowgli to visit a treasure chamber guarded by an old cobra beneath the same Cold Lairs. The cobra tries to kill Mowgli but its poison has dried up. Mowgli takes a jeweled item away as a souvenir, not realizing the trouble it will cause them, and Kaa departs.

In "Red Dog", Mowgli asks Kaa for help when his wolf pack is threatened by rampaging dholes (the red dogs of the title). Kaa goes into a trance so that he can search his century-long memory for a stratagem to defeat the dogs:

“ For a long hour Mowgli lay back among the coils, while Kaa, his head motionless on the ground, thought of all that he had seen and known since the day he came from the egg. The light seemed to go out of his eyes and leave them like stale opals, and now ”

Kaa	
<i>The Jungle Book</i> character	
	
 Kaa (left), as illustrated in the 1895 edition of <i>The Two Jungle Books</i>	
First appearance	"Kaa's Hunting"
Last appearance	"The Spring Running"
Created by	Rudyard Kipling
Information	
Species	Indian python
Gender	Male

and again he made little stiff passes with his head, right and left, as though he were hunting in his sleep. Mowgli dozed quietly, for he knew that there is nothing like sleep before hunting, and he was trained to take it at any hour of the day or night. Then he felt Kaa's back grow bigger and broader below him as the huge python puffed himself out, hissing with the noise of a sword drawn from a steel scabbard;

"I have seen all the dead seasons," Kaa said at last, "and the great trees and the old elephants, and the rocks that were bare and sharp-pointed ere the moss grew. Art *thou* still alive, Manling?"

With Kaa's help Mowgli tricks the dholes into attacking prematurely. Kaa takes no part in the resulting battle (obliquely citing his loyalty to the boy rather than to the wolves, who often caused Mowgli grief) but Mowgli and the wolves finally kill all the dholes, though not without grievous losses.

In "The Spring Running", as the teenage Mowgli reluctantly prepares to leave the jungle for the last time, Kaa tells Mowgli that "it is hard to cast the skin," but Mowgli knows he must cast the skin of his old life in order to grow a new one. Kaa, Baloo and Bagheera sing for Mowgli in "The Outsong", a poem and the ending of "The Spring Running".

Disney films

Disney animated films

In the 1967 Disney film, Kaa is markedly different from the Kipling character. Rather than being a mentor, he appears as a minor antagonist who twice manages to trap Mowgli in his coils in an attempt to eat him. He does this through the use of hypnotic eyes as opposed to the original version, in which he uses a serpentine dance to control his prey. Both of his attempts to eat Mowgli end in comical failure because he is interrupted right before he can swallow him. Kaa is depicted as cowardly, attempting to curry favor with Shere Khan whenever he is around.

Voice actor Sterling Holloway decided to give Kaa a lisp, a condition that composers the Sherman Brothers brought into the character's song in *The Jungle Book*, "Trust in Me".^[1]

This particular version of Kaa drew inspiration from previous Disney characters that followed a similar trope, such as Tick-Tock the Crocodile from *Peter Pan* and the Wolf from *The Sword in the Stone*. Both are fixated on a specific character (namely Captain Hook and Wart, respectively) as food and comically attempt to eat them throughout the film, without success.

In *The Jungle Book 2*, Kaa - now voiced by Jim Cummings - reappears in a smaller role. He is first seen attempting to eat the man-cub as Baloo and Mowgli reprise "The Bare Necessities", but is thwarted each time. He eventually gives up, swearing he will "never again associate with man-cubs". Kaa then comes across Shanti, who is lost in the jungle in search for Mowgli. He successfully hypnotizes her and attempts to eat her, but is stopped by Ranjan. He is last seen being interrogated by Shere Khan about Mowgli's whereabouts, lying to the tiger that the boy is heading for the swamp.

1994 live-action film

A far more menacing incarnation of the character appeared in the 1994 live-action adaptation. He was brought to life using an actual anaconda, but the bulk of his appearances were made using a mixture of CGI and animatronics. In the

film, Kaa seems to serve King Louie, killing any intruders to the city when Louie summons him. Kaa attacks Mowgli inside the monkey city by tackling him into the moat and attempting to drown him, but Mowgli wounds him with a bejewelled dagger, forcing the python to flee in a pool of his own blood.

By the time Mowgli returns to the city with Captain William Boone (the main villain of the film) and Kitty, Kaa has fully healed from their prior confrontation. After defeating Boone, Mowgli flees with Kitty when he hears King Louie summoning the python. Boone starts gathering as much treasure as he can, but notices that the monkeys have gone silent; Kaa suddenly appears, then scares the injured Boone into the moat, where the heavy load of treasure he is carrying weighs him straight to the bottom. Desperately trying to struggle free, Boone sees the skeletal remains of Kaa's past victims just seconds before the villain finally meets his death by the python.

2016 live-action film

Kaa appeared in Walt Disney Pictures' live-action adaptation of the animated film, directed by Jon Favreau. This version of Kaa is female and is voiced by Scarlett Johansson. This film's Kaa (like the previous Disney incarnations voiced by Sterling Holloway, Hal Smith, and Jim Cummings) desires to eat Mowgli. Luring him in by promising to keep him safe, she hypnotizes him and reveals that the boy came to live in the jungle when Shere Khan killed his father as they were travelling between villages and Bagheera found him. She also reveals to him the power of the "Red Flower" (fire) and its dangers in her vision. During her storytelling, she attempts to devour him, but Baloo spots and rescues Mowgli, denying her of her meal. She is not seen again for the rest of the film, though during the end credits, she is heard singing "Trust in Me".

In an interview, Johansson elaborated on Kaa, saying that she uses both her voice and hypnotic gaze to entrance Mowgli so that he cannot resist her embrace. She also says Kaa uses her story-telling to seduce and entrap Mowgli and describes Kaa as a "window into Mowgli's past". She notes that the way Kaa moves is "very alluring", describing it as "almost coquettish".^[2] Johansson also sings the song "Trust in Me" in the film; she described her thoughts on the song: "It's a strange melody. We wanted it to be a lullaby, but it has a very mysterious sound."^[3]

Other appearances

- In the 1967 *Adventures of Mowgli* Soviet cartoons, Kaa was voiced by Vladimir Ushakov (Sam Elliot in the English dub). This version of the serpent, like the cartoons in general, is faithful to the original books.
- In the 1989 Japanese anime series *Jungle Book Shōnen Mowgli*, Kaa's personality is closer to the books than the Disney series.
- Kaa appeared in the short-lived 1996 animated TV series *Jungle Cubs*, this time seen as a friend of the other animals when they were cubs. He was voiced by Jim Cummings, who reprised this role in episodes of the animated television series *Disney's House of Mouse*, the 2002 direct-to-video animated film *Mickey's House of Villains*, and *The Jungle Book 2*.
- Kaa also made an appearance as the snake charmer Karait's pet female python in the 1997 live-action film *The Second Jungle Book: Mowgli & Baloo*.
- Ubisoft and Disney Interactive Studios released the 2000 video game *The Jungle Book Groove Party* for the PlayStation and PlayStation 2 video game consoles. The game featured Kaa as a character and also featured Kaa singing "A Mood for Food".
- In the 2010 cgi animated television series, Kaa is given a more ferocious personality than in the books, but at the same time he is friends and allies with Mowgli, Bagheera, and Baloo.
- A mentor-like and heroic version was voiced by Cate Blanchett in the live-action film, *Mowgli: Legend of the Jungle*, directed by Andy Serkis. Serkis has also described this incarnation of Kaa as being an ancient soul who sees that the world around her is changing.

References

1. Sherman, Robert B. *The Jungle Book* audio commentary. *The Jungle Book - Platinum Edition*
2. Annika Harris (March 21, 2016). "First Look: Lupita Nyong'o, Idris Elba & Others In 'The Jungle Book' " (<http://uptownmagazine.com/2016/03/first-look-lupita-nyong'o-idris-elba-others-in-the-jungle-book/5/>). *UPTOWN Magazine*.
3. "Kaa the Wily Python" (<http://www.pressreader.com/usa/the-philadelphia-inquirer/20160403/284009011296333/textview>). *The Philadelphia Inquirer*. April 3, 2016.

See also

External links

Retrieved from "<https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Kaa&oldid=867954001>"

This page was last edited on 9 November 2018, at 01:33 (UTC).

Text is available under the Creative Commons Attribution-ShareAlike License; additional terms may apply. By using this site, you agree to the [Terms of Use](#) and [Privacy Policy](#). Wikipedia® is a registered trademark of the [Wikimedia Foundation, Inc.](#), a non-profit organization.

Księżyc z wolna zapadał poza linię wzgórz, a na jasnym tle, niby jakaś fantastyczna korona rysowały się wiotkie cienie małp drżących, przytulonych do siebie, wieńczących gzymsy ścian i zębate rozwaliny murów.

— Księżyc zachodzi! — zawołał Kaa — Czy dosyć widno, byście mnie widzieć mogły, *bandar-logi*?

Z murów doleciał żalosny głos, niby jęk wichru w koronach drzew:

— Widzimy cię, potężny Kaa!

— To dobrze! Uważajcież tedy pilnie, bowiem władca wasz wykona wielki, głodowy taniec. Siedźcie spokojnie i patrzcie!

Zakołysał się falisto, zatoczył kilka kręgów i począł chwiać w prawo i lewo potworną głową, przypominającą w tej chwili olbrzymie wahadło. Skręcał długie ciało swoje w pierścienie, ósemki, tworzył zeń zaokrąglone po narożach trójkąty, rozlewne kwadraty, to znów pięcioboki, przechodzące w faliste pagórki. Wił się ciągle miarowo, bez pośpiechu, a ruchom tym towarzyszył monotony szmer brzękliwej pieśni. Noc schodziła coraz to głębsza, sploty węża tonęły w ciemności, wreszcie znikło wszystko i słychać było tylko szczęknięcie łusek, trących się o siebie w tańcu.

Balu i Bagera stali nieruchomo jak skamieniali, z najeżonymi grzbietami, tłumiąc wyrywające się z paszczy głuche ryki. Mauli patrzył na to wszystko obojętnie, dziwiąc się tylko niezwykłemu zdarzeniu.

— *Bandar-logi*! — zawołał Kaa. — Czy możecie poruszyć ręką lub nogą bez woli mojej? Mówcie!

— Bez twojej woli, o wielki Kaa, władco nasz, nie możemy ruszyć ręką ni nogą! — odrzekły chórem.

— Dobrze! Zbliźcie się teraz trochę do mnie! — rozkazał.

Bez najlżejszego oporu szeregi małp ruszyły naprzód, a wraz z nimi Bagera i Balu postąpiły kilka kroków ku wężowi.

— Bliżej! — syknął Kaa.

Wszystko zbliżyło się znowu do pytona.

Mauli chwycił za karki Balu i Bagerę i odciągnął je w tył, a potężne zwierzęta zadrżały, jakby nagle obudzone z jakiegoś sennego odrętwienia.

— Trzymaj dalej rękę na moim karku! — powiedziała z cicha Bagera — Inaczej będę zmuszona zawrócić i pójść w kierunku Kaa! Ach!

— Cóż ci się stało? — zdziwił się Mauli — Wszakże to tylko stary pyton, tańczący na piasku! Chodźmy stąd!

Wszyscy troje wysunęli się przez wyłom w murze i znaleźli się za chwilę w dżungli.

— Uff! — odsapnął Balu, oddychając rzeźwym powietrzem kniei — Nigdy w życiu nie wejść w przymierze z wężem Kaa.

Wzdrygnął się całym ciałem.

— Niepodobna się z nim mierzyć! — przyznała Bagera, drżąc również — Czułam, że za małą chwilkę sama rzucę się w paszczę węża!

— Niejednego spotka ten los, zanim zaświta poranek! — powiedział Balu — Kaa będzie miał swego rodzaju pomyślne łowy!

— Nie rozumiem was — dziwił się Mauli, na którym żadnego wrażenia nie czyniły czary węża. — Widziałem tylko dużego pytona podrygującego w śmieszny sposób, dopóki się całkiem nie ściemniło. Jakże miał zabawnie podbity nos... ha ha ha!

Ten utwór nie jest objęty majątkowym prawem autorskim i znajduje się w domenie publicznej, co oznacza że możesz go swobodnie wykorzystywać, publikować i rozpowszechniać. Jeśli utwór opatrzony jest dodatkowymi materiałami (przypisy, motywy literackie etc.), które podlegają prawu autorskiemu, to te dodatkowe materiały udostępnione są na licencji Uznanie autorstwa-Na tych samych warunkach 3.0.

Zasób opracowany na podstawie: Kipling Rudyard, Księga dżungli, tłum. Franciszek Mirandola, Wydawnictwo Polskie, Lwów-Poznań 1923

Publikacja zrealizowana w ramach projektu Wolne Lektury (<http://wolnelektury.pl>). Reprodukacja cyfrowa wykonana przez Bibliotekę Narodową z egzemplarza pochodzącego ze zbiorów BN.

Opracowanie redakcyjne i przypisy: Aleksandra Sekuła, Olga Sutkowska.

Wydawca: Fundacja Nowoczesna Polska

Ilustracja na okładce: B R@Flickr, CC BY 2.0.

ISBN 978-83-288-1396-0

File:Stamp of Russia 2012 No 1653 Adventures of Mowgli.jpg

Wikimedia Commons można przeglądać w języku polskim

From Wikimedia Commons, the free media repository



Size of this preview: 800 × 365 pixels.

Original file (1,393 × 636 pixels, file size: 162 KB, MIME type: image/jpeg)

[Open in Media Viewer](#)

Summary

Description	English: Soviet animated cartoons. Adventures of Mowgli. 1967—1971. Soyuzmultfilm. Directed by Roman Davydov (1913—1988). The stamp of Russia, 10.00 rubles, 3 December 2012, PTC Marka Catalogue No 1653. Coated paper. Offset printing, multicoloured. Perforation: comb 12:12½. Size of the stamp: 58×26 mm. Print run: 200,000. Русский: Советские мультипликационные фильмы. Маугли. 1967—1971 гг. Союзмультфильм. Режиссёр Р.В. Давыдов. Почтовая марка России, 10,00 руб., 3 декабря 2012 г., Каталог ИТЦ «Марка» № 1653. Бумага мелованная. Офсетная печать, многоцветная. Перфорация — гребенчатая 12:12½. Размер марки — 58×26 мм. Тираж — 200 000.		
Date	3 December 2012		
Source	From a personal collection.		
Author	Russian Post, Publishing and Trade Centre "Marka" (ИТЦ «Марка»). The design of the stamp by R. Komsa. Scanned by Dmitry Ivanov.		
Other versions		This file has an extracted image : File:MaugliStamp (Bagheera).jpg .	

 **The stamps of the issue Soviet Animated Cartoons:**     

Licensing

This work is not an object of copyright according to article 1259 of Book IV of the Civil Code of the **Russian Federation** No. 230-FZ of December 18, 2006.

Shall not be objects of copyright:



- official documents of state government agencies and local government agencies of municipal formations, including laws, other legal texts, judicial decisions, other materials of legislative, administrative and judicial character, official documents of international organizations, as well as their official translations;
- state symbols and signs (flags, emblems, orders, any forms of money, and the like), as well as symbols and signs of municipal formations;



- works of folk art (folklore), which don't have specific authors;
- news reports on events and facts, which have a purely informational character (daily news reports, television programs, transportation schedules, and the like).

Comment – This license tag ***is*** also applicable to official documents, state symbols and signs of the *Russian Soviet Federative Socialist Republic* and the *Union of Soviet Socialist Republics* (union level^[1]).

Warning – This license tag ***is not*** applicable to drafts of official documents, proposed official symbols and signs, which can be copyrighted.

Warning – This Russian official document, state symbol or sign (postage stamps, coins and banknotes mainly) may incorporate one or more works that can be copyrightable if separated from this document, symbol or sign. In such a case, this work is not an object of copyright if reused *in its entirety* but, at the same time, extracting specific portions from this work could constitute copyright infringement. For example, the denomination and country name must be preserved on postage stamps.

1. Official documents, state symbols and signs of 14 other Soviet Republics are the subject of law of their legal successors. See respective license tags.

File history

Click on a date/time to view the file as it appeared at that time.

	Date/Time	Thumbnail	Dimensions	User	Comment
current	<u>20:06, 2 January 2013</u>		1,393 × 636 (162 KB)	Dmitry Ivanov (talk contribs)	== {{int:filedesc}} == {{Information Description = {{en 1=Soviet animated cartoons.</br>'''{{w Adventures of Mowgli}}'''</br>1967—1971. {{w Soyuzmultfilm}}</br>Directed by Roman Davydov.</br>The stamp of Russia, 10.00 rubles, 3 December 2012, PTC Marka Ca...

- You cannot overwrite this file.

File usage on Commons

The following 5 pages uses this file:

- File:MaugliStamp (Bagheera).jpg
- File:Stamp of Russia 2012 No 1652 Winnie-the-Pooh.jpg
- File:Stamp of Russia 2012 No 1653 Adventures of Mowgli.jpg
- File:Stamp of Russia 2012 No 1654 Lillebror and Karlsson.jpg
- File:Stamp of Russia 2012 No 1655 Vovka in a Faraway Kingdom.jpg

File usage on other wikis

The following other wikis use this file:

- Usage on en.wikipedia.org
 - Kaa's Hunting
- Usage on es.wikipedia.org
 - Sellos de Rusia en 2012
- Usage on no.wikipedia.org
 - Jungelboken
- Usage on ru.wikipedia.org
 - Книга джунглей
 - Давыдов, Роман Владимирович
 - Сказки на почтовых марках
 - Проект:Мультипликация/Советская мультипликация
 - Балу (медведь)
 - Разумные животные
- Usage on sv.wikipedia.org
 - Djungelboken

Metadata

This file contains additional information such as Exif metadata which may have been added by the digital camera, scanner, or software program used to create or digitize it. If the file has been modified from its original state, some details such as the timestamp may not fully reflect those of the original file. The timestamp is only as accurate as the clock in the camera, and it may be completely wrong.

Retrieved from "https://commons.wikimedia.org/w/index.php?title=File:Stamp_of_Russia_2012_No_1653_Adventures_of_Mowgli.jpg&oldid=310441472"

This page was last edited on 10 July 2018, at 08:46.

Text is available under the [Creative Commons Attribution-ShareAlike License](#); additional terms may apply. By using this site, you agree to the [Terms of Use](#) and [Privacy Policy](#).



Nicopio, Kaa, <https://www.flickr.com/photos/portillo/35424536065/>, all rights reserves



Haikal, Kaa, <https://www.flickr.com/photos/tunaranch/321130301/>, CC-BY-NC-ND



“Pursuit” by Emil Siebern (1888-1942), north shelter at the Flatbush Avenue entrance of the Prospect Park Zoo in Brooklyn



marragem, Green Tree Python, <https://www.flickr.com/photos/marragem/5450163349/>, CC-BY-SA
Komentarz na flickr: „John Martin: Love the pics, are these yours? How were you able to stage them?”

Kadr z filmu „Jungle Book” (© Disney 1967, rež. Wolfgang Reitherman)

