

# STVARALAČKI PRISTUP ANIMIRANOM FILMU

---

**Pintarić, Mateja**

**Master's thesis / Diplomski rad**

**2017**

*Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj:* **University of Zagreb, Faculty of Teacher Education / Sveučilište u Zagrebu, Učiteljski fakultet**

*Permanent link / Trajna poveznica:* <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:147:847062>

*Rights / Prava:* [In copyright](#)/[Zaštićeno autorskim pravom.](#)

*Download date / Datum preuzimanja:* **2024-10-06**

*Repository / Repozitorij:*

[University of Zagreb Faculty of Teacher Education - Digital repository](#)



**SVEUČILIŠTE U ZAGREBU  
UČITELJSKI FAKULTET  
ODSJEK ZA UČITELJSKE STUDIJE**

**MATEJA PINTARIĆ  
DIPLOMSKI RAD**

**STVARALAČKI PRISTUP  
ANIMIRANOM FILMU**

**Čakovec, rujan 2017.**

**SVEUČILIŠTE U ZAGREBU  
UČITELJSKI FAKULTET  
ODSJEK ZA UČITELJSKE STUDIJE ČAKOVEC**

**PREDMET: Metodika likovne kulture**

**DIPLOMSKI RAD**

**Ime i prezime pristupnika: Mateja Pintarić**

**TEMA DIPLOMSKOG RADA: Stvaralački pristup animiranom filmu**

**MENTOR: izv. prof. mr. art. Kristina Horvat Blažinović**

**Čakovec, rujan 2017.**

## SADRŽAJ

SAŽETAK.....	4
Summary .....	5
UVOD .....	6
1. ANIMACIJA I ANIMIRANI FILM .....	8
1.1. Optičke igračke - preteče animiranog filma.....	8
1.2. Značajni animatori kroz povijest .....	10
1.3. Animirani film u Hrvatskoj.....	12
1.4. Animirani film i druge umjetnosti .....	13
1.5. Likovni elementi u animiranom filmu .....	15
2. VRSTE ANIMIRANIH FILMOVA .....	16
2.1. Stop animacija .....	17
3. DIJETE I MEDIJI.....	20
3.1. Dječje filmsko stvaralaštvo .....	22
4. OD IDEJE DO ANIMIRANOG FILMA .....	25
4.1. Prva faza razvoja animiranog filma .....	26
4.2. Druga faza razvoja animiranog filma .....	27
4.3. Treća faza razvoja animiranog filma .....	29
4.4. Četvrta faza razvoja animiranog filma .....	30
5. PRAKTIČNI RAD: FILMSKA RADIONICA S UČENICAMA NIŽIH RAZREDA .....	31
5.1. Osvrt na filmsku radionicu.....	41
ZAKLJUČAK.....	43
LITERATURA .....	44
Kratka biografska bilješka.....	47

## SAŽETAK

U teoretskom dijelu rada raščlanjuju se pojmovi: animirani film, animacija i stop animacija. Ti se pojmovi provlače kroz kratki povijesni pregled koji ističe značajne svjetske i domaće autore animiranih filmova, naročito u području stop animacije. U daljnjem se tekstu uspoređuju izražajna sredstva animiranog filma s izražajnim sredstvima stripa i likovne umjetnosti te se temeljito opisuju sve faze izrade profesionalnog animiranog filma.

U poglavlju o pretečama filma naglasak je na pojavi tzv. optičkih igračaka koje su konstruirane temeljem spoznaje o tromosti oka. Uslijed brze izmjene statičnih slika ostvaruje se dojam pokreta. Taj je fenomen utjecao i na kasniju pojavu animiranih filmova, čija je suština 24 sličice u sekundi. U glavnom dijelu rada govori se o pozitivnim i negativnim utjecajima medija na djecu te o važnosti aktivnog, stvaralačkog pristupa kako medijima, tako i medijskim sadržajima. S namjerom poticanja takvog aktivnog pristupa i s ciljem da se učenici upoznaju s osnovama animacije, s učenicama 2. razreda osnovne škole realizirana je filmska radionica izrade kratkih animiranih vježbi u trajanju od 2 školska sata u tehnici kolažne animacije. Zadatak je uspješno obavljen pa je prema dječjim idejama snimljena kolažna stop animacija. Ovakav oblik rada s djecom veoma je poželjan jer se njime stvara korelacija likovne i medijske kulture s informatikom te se djeca potiču na kreativan stvaralački rad.

**Ključni pojmovi:** stop animacija, filmska radionica, dijete i mediji

## Summary

The theoretical part of the written work analysis concepts: animated film, animation, and stop-animation. These concepts are mentioned in a brief historical review where are pointed out significant film animators especially stop motion animators. Further in the text, expressive means of animated film are compared with expressive means of art and expressive means of comic. All phases of making professional animated film are thoroughly describe.

In the chapter of the forerunners of film optical devices are accentuated, which are constructed because of cognition of eye inertia. By quickly scrolling static images we get impression of moving. This phenomenon had influence on occurrence animated films, which has 24 images in second. The main part of the written work talk about pozitiv and negative influences of media on children and about active approach to media contents. With the intent of encouraging such an active approach and with aim get to know students with the basics of animation, film workshop was conducted with children of the 2nd grade of primary school where they made their own cut out animation. Tasks were made successful and cut out animation was filmed according to children ideas. This sort of workshops with children is preferably conduct because of correlation between art, media and technology and encouraging creative children work.

**Key features:** stop animation, film workshop, child and media

## UVOD

Čovjek je oduvijek za sobom želio ostaviti trag koji će svjedočiti o njegovom postojanju. U početku su to bile slike života u špiljama, slike na platnu i fotografije da bi kasnije uočio kako brzim prelistavanjem fotografija dobiva sliku u pokretu pa je počeo tragati za tehnikom koja će mu omogućiti snimanje pokreta, stvaranje filmova. Najprije su izumljene optičke igračke koje su omogućile da se njihovim pokretanjem crteži oživljavaju, da se dobiva slika u pokretu. 20. stoljeće donijelo je pregršt novosti u području razvoja filma. Konstruirani su fotoaparati koji su fiksirani na podlogu i uzastopno snimali crteže kvadrat po kvadrat te je otkrivena stop animacija, jedna od najstarijih tehnika snimanja filmova. Najveći zamah u razvoju filmova događao se na američkom tlu gdje su filmovi snimani s ciljem da se publika zabavi. Europa nije previše zaostajala na tom području, međutim, različita politička događanja u prvoj polovici 20. stoljeća uvelike su pridonijela sporijem razvoju filma, a jednak je razlog sporijeg razvoja filma i na hrvatskom tlu.

U diplomskom radu opisan je proces snimanja animiranog filma u profesionalnom studiju, tj. faze razvoja filma kroz koje je potrebno proći kako bi film bio uspješno realiziran. Unutar procesa razvoja filma svaki član tima ima svoje zadatke i mora ih se strogo pridržavati kako bi rokovi bili ispunjeni. Postoji više vrsta animiranih filmova, stop animacija, lutkarski animirani film, kolažni animirani film koji prevladava (iako je jedan od zahtjevnijih filmova) te računalna animacija koja je sve češća zbog brojnih mogućnosti što ih pruža.

Područje animiranog filma isprepletено je s umjetnostima kao što su likovna umjetnost i književnost, a posebice s područjem stripa i glazbenom umjetnosti. Animirani film i strip dijele brojne sličnosti, a bez zvuka i glazbe danas je nezamislivo gledati animirani film. Ponekad je glazba u filmu važnija od njegovih ostalih elemenata.

Možemo reći kako su djeca najveći konzumenti animiranih filmova pa iz tog razloga animirani filmovi utječu na razvoj njihove osobnosti i samokritičnosti. Mišljenja o utjecaju medija na djecu su različita. Između ostalog, raspravlja se i o utjecaju animiranih filmova. Jedni govore da mediji djeci oduzimaju slobodu maštanja, zarobljuju um, dok su drugi suprotnog mišljenja: smatraju da djeca medije sebi pokoravaju i sami odabiru što će gledati te na taj način razvijaju kritičnost. Mediji

prate djecu od malih nogu, u vrtiću i školi, djeca uče o njima, ali ih se ne koristi dovoljno u poticanju dječje kreativnosti, što bi se najlakše moglo provesti kroz filmske radionice.

Drugi dio rada opisuje praktičan dio – stvaralački rad s učenicima 2. razreda osnovne škole. Pripremljena je i realizirana filmska radionica u trajanju od 2 školska sata tijekom koje su učenice prošle kroz osnovne etape izrade filma – od ideje do montiranih i ozvučenih filmskih vježbi.



# 1. ANIMACIJA I ANIMIRANI FILM

Riječ animacija potječe od latinske riječi *anima* što u prijevodu znači živa sila u svakom biću. Prema tome, animirati znači nešto oživjeti, nečemu dati osobine živoga svijeta. Radi se o optičkoj iluziji koja se pojavljuje zbog tromosti oka.

Film koji nastaje tehnikom animacije, nizanjem sličica koje se međusobno malo razlikuju, naziva se animirani film. U pravilu se u jednoj sekundi izmjenjuju 24 sličice i svaka od tih sličica sadrži fazu pokreta koja je unaprijed pomno isplanirana i na koncu daje cjelovit prikaz pokreta.

Od davnih vremena, kada su ljudi još živjeli u pećinama i na njezinim zidovima bilježili slike iz svojih svakodnevnice, javljaju se i prvi pokušaji prikazivanja kretanja ljudi i životinja. Brži i intenzivniji razvoj animacije i animiranog filma javlja se puno kasnije, u 19. stoljeću, nakon izuma fotografije, slikovnih knjiga i igračaka koje su izazivale iluziju pokreta.

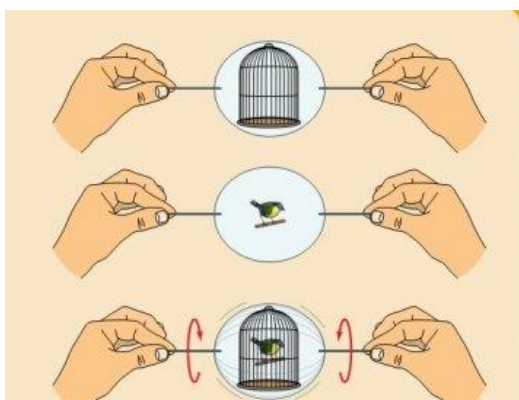
Razvoj filma u Europi i Americi nije imao jednake poticaje. Europa je od samog početka u filmu tražila umjetničku notu, dok je u Americi razvoj filma tekao s ciljem zabavljanja publike. U Americi film je bio populistička umjetnost čiji je glavni kriterij bila gledanost. Europski stvaratelji filma promovirali su autore i bojali se propasti filma zbog čega je ta frustracija američko tržište dovela u vodstvo (Marušić i sur., 2004.). Isti se slučaj dogodio i s animiranim filmom, što najbolje opisuje uspjeh Walta Disneyja.

## 1.1. Optičke igračke - preteče animiranog filma

Zahvaljujući svojoj ambicioznosti i znatiželjnom duhu, čovjek je oduvijek tragao za novim oblicima komunikacije u umjetnosti kako bi mogao izraziti svoje želje, potrebe, frustracije, osjećaje ili se pobuniti. To je bio jedan od poticaja za nastanak animiranog filma kao i za izum fotografije u 19. stoljeću. Ljudi su nakon nekog vremena došli do zaključka kako brzim prelistavanjem fotografija ili crteža dobivamo iluziju pokreta zbog tromosti oka. Tako dolazi do razvoja raznih optičkih igračaka kojima su se pokretale fotografije i stvarale iluziju pokreta. Optičke igračke prethodile su razvoju animiranog filma. Nakon nekog vremena shvatilo se da je

brzina od 24 sličice po sekundi optimalna te je uslijedio brzi razvoj tehnike snimanja animiranog filma.

Engleski fizičar John A. Paris izumio je prvu optičku igračku, *thaumatrophe*, spravu s dvije faze pokreta (Marušić i sur., 2004.). Svaka je faza nacrtana na jednoj strani kartona koji su na suprotnim stranama promjera povezani gubicama. Kada te gumice usučemo, a zatim brzo pustimo da se odvrte, u očima nam se stvara iluzija pokreta jer se crteži na kartonu integriraju u jedan pokret.



Slika 1. Primjer *thaumatropea*

Belgijanac Joseph Plateau osmislio je sličnu igračku, *phenakistiscope*. Sličice koje prikazuju faze pokreta poredane su u krug. Rotacijom kruga dobiva se iluzija pokreta (Marušić i sur., 2004.)



Slika 2. Primjer *phenakistiscopea*

Francuz Emile Reynaud patentirao je osamdesetih godina 19. stoljeća *praxinoscope* (Marušić i sur., 2004.). Bio je to uređaj sastavljen od valjkaste kutije na kojoj su bili prorezi kroz koje se gledalo. Na unutrašnji obod bili su pričvršćeni crteži na način da su se prvi i zadnji dodirivali. Vrtanjem valjka i gledanjem kroz proreze dobila se iluzija pokreta.



Slika 3. Primjer *praxinoscopea*

Iluzije pokreta koje su nastajale optičkim igračkama nisu bile u pravom smislu animirani filmovi. Prostor je ovdje predstavljao vrijeme, a slično je bilo i s ostalim tipovima optičkih naprava kao što su bili razni kaleidoskopi (Marušić i sur., 2004.). Unatoč tome, ovi su izumi jako važni za razvoj animiranog filma jer su ovakve ideje pomogle u integraciji nepomičnih sličica u iluziju.

Na optičkim igračkama nalazili su se crteži koji su se pokretanjem tih igračaka pretvarali u pokretnu sliku. Slično je sa stop animacijom. Snima se sličica po sličica, pokret po pokret, i brzim pokretanjem sličica dobiva se slika u pokretu koja prikazuje određenu kretnju.

## **1.2. Značajni animatori kroz povijest**

U ovom ćemo poglavlju spomenuti neka značajna imena za razvoj animiranog filma, posebice ona važna za razvoj stop animacije.

Amerikanac Alfred Clark prvi je konstruirao fotografski aparat koji je fiksiran za podlogu snimao crteže kvadrat po kvadrat (Marušić i sur., 2004.).

Parižanin Emile Cole 17. kolovoza 1908. javno je prikazao svoj četverominutni crtić *Fantasmagorie* (Marušić i sur., 2004.).

1913. Bill Nolan prvi je primijenio „vožnju štiftova“ u cilju prividnog, vizualnog kretanja pomicanja pozadine iza lika koji se zapravo u ciklusu kreće na mjestu (Marušić i sur., 2004.).

Winsor McCay doživio je slavu animirajući svoj strip *Little Nemo*. 1914. animirao je film *Gertie the Dinosaur* koji se smatra prvim pravim animiranim filmom jer je McCay za njega nacrtao 10 000 crteža (Marušić i sur., 2004.).

Amerikanac Earl Hurd navodno je oko 1915. godine pronašao nešto slično današnjem celuloиду koji je omogućio da se radnja razlaže u posebne planove, animira tehnološki odvojeno i kod snimanja integrira po određenoj numeraciji (Marušić i sur., 2004.).

John Randolph Bray prvi je tiskao pozadine, prvi upotrijebio celuloid u jednom crtanom filmu i prvi 1920. godine napravio animirani film u boji (Marušić i sur., 2004.).

Willis O`Brian realizirao je prvi prostorni animirani film s likovima od gline (Marušić i sur., 2004.).

Umjetnik rođen 1901. godine, koji je u dvadeset i prvoj godini odselio u Hollywood i napravio veliku prekretnicu na području animiranog filma je Walt Disney. On je idejom o uvođenju filmskog realizma u animaciju ostvario jedan od najvećih koraka u povijesti animiranog filma. Time je raskinuo tradiciju animiranog filma kao oživljavanja stripa (Ajanović, 2004.). U njegovim se filmovima od 1930-ih moraju poštivati zakoni fizike, svaka prirodna pojava treba imati logično objašnjenje i ucrtana je oštra granica između živog i neživog, ali tijelo figura može se mijenjati na bilo koji način (Ajanović, 2004.). I danas se brojni njegovi likovi prikazuju na malim ekranima, proizvode i prodaju u raznim oblicima, kao igračke ili na omotima raznih slatkiša.

### 1.3. Animirani film u Hrvatskoj

Hrvatska je u razvoju animiranog filma kasnila za svjetskim razvojem zbog povijesnog konteksta i političkih događaja na našem prostoru. Ovdje ćemo spomenuti neke važne činjenice i imena u razvoju animiranog filma na našem području.

Prve „javne“ animacije pripisuju se Sergeju Tagatzu iz SSSR-a koji se 1922. godine nastanio u Zagrebu. Veliki doprinos našoj animaciji dala je Škola narodnog zdravlja dr. Andrije Štampara. Aleksandar Gerasimov i šef Propagandnog odjela Škole narodnog zdravlja Milan Marjanović od 1928. do 1942. godine realizirali su igrano-crtane filmove *Kako je počela griža u selu Prljavoru*, *Ivin zub* i *Macin nos* te film *Martin* (u cijelosti realiziran 1929. godine). Prvi „pravi“ crtani film koji je u originalu sačuvan do danas minijatura je Viktora Rybaka iz 1932. godine. Zagrebački gledatelji susreli su se 1934. godine prvi puta s likom Mickeyja Mousa, što je Oktavijana Miletića i Srđana Krizmana inspiriralo da naprave domaćeg junaka Binga, ali sve je ostalo samo na ideji. 1949. godine Bogoslav Petanjek vraća se iz Argentine sa zavidnim znanjem i iskustvom u animaciji te realizira film *Crnac Miško*. Nobert Neugebauer režirao je film *Veliki miting* s političkim porukama i „diznjevskom“ animacijom. Prvo poduzeće za proizvodnju filmova, „Duga film“ osnovano je u Zagrebu 1951. i uspjelo je opstati samo godinu dana. Od 1952. do 1964. godine djeluje „Zora film“. Tu su se realizirali nastavni filmovi. Nikola Kostelac realizirao je 1954. crtić *Crvenkapica*, prvi hrvatski film koji je dobio međunarodnu nagradu, diplomu u Berlinu, i prvi hrvatski film u boji. 1954. osniva se „Zagreb film“, a dvije godine kasnije u njegovom okviru Studio animiranih filmova u Vlačkoj ulici u Zagrebu. Na tim je temeljima nastala Zagrebačka škola animacije. Sve su ove činjenice izdvojene iz knjige *Alkemija animiranog filma* iz 2004. godine autora Joška Marušića i suradnika.

Zagrebačka škola crtalog filma nakon 50-ih godina uzela je pravi zamah u uspjesima. Neki od značajnijih autora toga razdoblja bili su Nikola Kostelac, Vatroslav Mimica, Dušan Vukotić i Vladimir Kristl. Prvi svjetski uspjeh Zagrebačka škola animiranog filma zabilježila je na Filmskom festivalu u Veneciji, a Dušan

Vukotić je za animirani film *Surogat* 1962. osvojio Oscara. (Hrvatska enciklopedija, 3.7.2017.)

Bio je to prvi Oscar osvojen izvan Sjedinjenih Američkih Država. Od 1972. godine u Zagrebu održava se Svjetski festival animiranog filma. (*zagrebfilm.hr*, 3.7.2017.)

## **1.4. Animirani film i druge umjetnosti**

Animirani film kao potpuno djelo nije sastavljeno samo od sličica u pokretu. Gledajući, vrlo lako možemo uočiti različite elemente iz umjetnosti kao što su likovna umjetnost, književnost ili glazba. Pojavljuju se elementi stripa, a animirani film možemo povezati i s lutkarstvom. Najprije ćemo spomenuti koje su zajedničke osobine animiranog filma i stripa.

Strip i animirani film sastoje se od slika ili crteža, sredstvo su masovne komunikacije, jedan i drugi u početku su dočekani s negodovanjem u društvu, u nastavi nema puno prostora za bavljenje stripom i filmom, a jedan od važnijih zajedničkih izraza im je riječ (Težak, 2002.). Međutim, riječ je ponekad suvišna u jednom, ali i drugom. Prazan kvadrat stripa ili samo slika mogu nam govoriti da se radi o nečemu poput praznine, tišine, pustinje, osame i sl. Kad nema zvuka u filmu, to je vrlo vjerojatno s razlogom jer redatelj želi da bude tišina koja će stvoriti željenu napetost ili jednostavno predstavljati mir, usamljenost, osjećaj tuge ili kraj filma. Kvadrat stripa može se usporediti s kadrom animiranog filma, ali tu dolazi do bitne razlike jer kod kvadrata stripa ili tzv. vinjete pokret je ograničen unutar nje, dok se kod animiranog filma pokret mora dopuniti fazom prije i poslije (Marušić i sur., 2004.). U obje umjetnosti pokret se prikazuje redanjem sličica, u jednoj je ekran cjelovit i podijeljen na manje cjeline, a kod druge vidimo samo kretanje unutar ekrana. U stripu je slika nepokretna s obilježjima kinetičke sugestije, a u filmu je slika pokretna i ima obilježja optičke iluzije, što u stripu čitatelja navodi na zamišljanje pokreta, a u filmu slika dočarava istinsko kretanje (Težak, 2002.) Crtač stripa mora pronaći pravu mjeru broja sličica za prikazivanje pokreta kao i animator. U stripu se zvukovi prikazuju onomatopejskim znakovima, a kod animiranog filma moguće je ubaciti zvuk u film, što znači da je u stripu akustična stvarnost prikazana

grafičkim elementima dok je u filmu stvarna i fizički prisutna te može biti autentični dio iluzije stvarnosti (Težak, 2002.). Za strip se najčešće kaže da je istovremen i da se širi prostorom, a za animirani film da je u realnom vremenu i da se širi vremenom (Marušić i sur., 2004.). Iz stripa su proizašli brojni crtani filmovi, a neki od njih su *Ludi mačak* (Crazy Cat) G. Herrimana, *Popaj i Oliva* M. i D. Fleischera, *Asterix* R. Goscinnyja i A. Uderza. Postoje i prijelazi s animiranog filma u strip. Kao primjer možemo navesti *Mickeya Mousea* U. Iwerksa i W. Disneya kao i *Profesora Baltazara* koji se iz animirane serija trija Grgić-Kolar-Zaninović pojavljivao u obliku stripa u *Smibu* (Težak, 2002.). Možemo reći kako strip i animirani film dijele brojne zajedničke osobine. Imaju i zajednički cilj, a to je prikazati pokret, no realiziraju ga na drugačije načine.

Svaki animirani film počinje idejom, što prikazivati da bude zanimljivo brojnoj publici. Tu se javlja povezanost animiranog filma s književnošću. Na temelju brojnih jednostavnih književnih formi nastali su popularni animirani filmovi koji se prikazuju godinama. Za realizaciju animiranih filmova animatori su najviše koristili književne oblike poput bajki, basni, viceva, mitova i legendi (Marušić i sur., 2004.). Još se i danas na malim ekranima prikazuju *Pepeljuga*, *Snjeguljica* i *Mala sirena*, Disneyjevi najpopularniji dugometražni filmovi nastali na temelju istoimenih bajki. Načini na koje se upotrebljavaju književna djela u stvaranju filmova su različiti. Neke filmske adaptacije u potpunosti prikazuju ono što je u djelu opisano, međutim, ima i filmova u kojima je jako tanka veza s književnim djelom, koji ne prate literarni predložak nego filmaši uzimaju samo dijelove koji im služe za stvaranje zanimljive priče na malom ekranu (Težak, 2002.). Suvremeni čovjek naviknut je na film, televiziju, video, slike u pokretu i ne pruža otpor prema sve bržem „čitanju slike u pokretu“, ali postoje i oni koji smatraju da ih film sputava u maštanju i draža im je knjiga (Težak, 2002.).

Pojam animacije označuje davanje osobina živog nečemu neživom, a upravo lutkar svojim lutkama daje osobine živog. Stoga ga možemo smatrati animatorom. U lutkarskome animiranom filmu koriste se lutke čiji se pokreti snimaju pomak po pomak, sličicu po sličicu, zabilježuju se kao i kod crtanog filma crteži, samo što se ovdje mijenjaju pozicije lutke i njezini dijelovi (Marušić i sur., 2004.). Lutka koja se animira pred kamerom mora biti manjih dimenzija i spremna za fazne pokrete. Izraze

lica vrlo je teško prikazivati, zbog čega se ponekad na jednoj lutki koristi više različitih glava koje prikazuju određene emocije s vrlo malim, neprimjetnim razlikama (Marušić i sur., 2004.). U animiranom filmu i u lutkarstvo oživljava se neživo osobinama živog, ali različitim sredstvima, što ta dva svijeta povezuje.

Glazba upotpunjuje animirani film. Danas je nezamislivo da film nije povezan s glazbom ili zvukom. Nekada su filmovi bili „nijemi“, bez zvuka, imalo tona, ičega, ali već su tada gledatelji slutili koji bi zvuk mogao upotpuniti prizor koji prate. Glazba se filmu pridružila prije nego govorena riječ, a danas svjedočimo o privlačnosti publike koju stvara glazba prema vrlo popularnim filmovima (Težak, 2002.). Neki su filmovi doživjeli veliku popularnost upravo zbog glazbe koja je stvarana posebno za njih.

Animirani film vrlo je složena umjetnost koja se koristi elementima iz raznih drugih umjetnosti i s njima dijeli vezu razmjennom sredstava i načina koji taj odnos čine zanimljivim.

## **1.5. Likovni elementi u animiranom filmu**

U animiranome filmu ima brojnih likovnih elemenata zbog čega je veza animiranog filma i likovne umjetnosti jako uska. Animirani film ne bi bio moguć bez brojnih likovnih elemenata kao što su crta, ploha, volumen, prostor i boja (Marušić i sur., 2004.). Svi ti likovni elementi određuju kakav će animirani film biti. Bez crta nije moguć nastanak animiranog filma. Ona je glavni likovni element. Crta određuje granicu, definira pojam koji se želi prikazati na ekranu. Ima i psihološki utjecaj. Oble crte kod ljudi izazivaju toplije osjećaje pa se njome prikazuju dobroćudni likovi, a oštre crte s mnogo kutova služe animatorima uglavnom za prikazivanje likova koji imaju lošije osobine jer takve crte izazivaju kod ljudi hladnije osjećaje (Marušić i sur., 2004.). Ploha dobiva na važnosti kod kolažnih animiranih filmova gdje se susrećemo s likovima napravljenima od kolaža koji predstavljaju jednu plohu, a nalaze se na podlozi koja prestavlja drugu plohu. Ovdje se želi postići i treća dimenzija, međutim, kolaž ne može zamijeniti lutku (Marušić i sur., 2004.). U početku su animacije uglavnom bile u dvije dimenzije. Kasnije je multiplan kamerom postignuta i treća dimenzija, a prvi ju je postigao Disney. Kada se želi, tada se raznim efektima postiže volumen. Boja kao likovni element u animiranome filmu



ima jako veliku važnost jer za nju treba imati prirodni osjećaj. Nije uvijek lako odlučiti koje boje koristiti u animaciji i kako ih iskombinirati jer i one imaju psihološki utjecaj na ljude. Uglavnom se misli na tople i hladne boje i njihovo djelovanje. Na primjer, topla crvena boja djeluje tako da nam se čini kako nam se objekt u toj boji približava, a hladna plava boja kao da se objekt u toj boji udaljava (Marušić i sur., 2004.). Osim toga, boja može imati simbolično značenje. U filmu *Maska crvene boje* crvena boja simbolizira smrt, bolest, nešto od čega treba bježati (Marušić i sur., 2004.). Postoje i iznimke. Na nekoga boje djeluju drugačije pa su i dojmovi o filmu ili bilo kojemu drugome djelu potpuno drugačiji.

## **2. VRSTE ANIMIRANIH FILMOVA**

Zahvaljujući razvoju tehnologije i brojnim naprecima na području filmske tehnike danas razlikujemo nekoliko vrsta animiranih filmova, od kojih ćemo spomenuti crtani film, lutkarski animirani film, stop animaciju, kolažni animirani film i računalnu animaciju.

Crtani film možemo smatrati pravom likovnom umjetnošću jer nam je za njegovo nastajanje potrebna prava crtalačka sposobnost. Animatori ovakav oblik animiranog filma stvaraju na način da naprave niz crteža olovkom koji se zatim kopiraju na prozirne folije, bojaju te se svaka folija stavlja na određenu pozadinu i snima sličicu po sličicu (*skole.hr*, 16.7.2017.). Crtež je osnovno obilježje crtanog filma. Crteži mogu, ali i ne moraju biti slikarski vrijedni jer je ovdje naglasak crteža stavljen na funkciju postupka animacije, a ne na umjetničku vrijednost (Peterlić, 2000.).

Lutkarski animirani film vrsta je u kojoj se lutke, modeli, makete i razni trodimenzionalni predmeti animiraju snimanjem pokreta sličicu po sličicu (*Hrvatska enciklopedija*, 16.7.2017.). Takva tehnika snimanja naziva se još i stop animacija. Ova je vrsta granično područje između filma i lutkarskog kazališta iako se u ovoj vrsti često animiraju predmeti koji nisu lutke (Peterlić, 2000.).

Stop animacija omogućuje stvaranje privida kretanja stvari koje su nepomične, nepokretne, nežive. Snima se sličicu po sličicu, a između svakog kadra svaki predmet koji se animira svaki se put malo pomiče.

Kolažna animacija jedna je od najrasprostranjenijih animacija unatoč tome što mogućnosti kolaža nisu velike. Dobila je ime prema slikarskoj tehnici u kojoj se različiti materijali nanose na istu plohu (Peterlić, 2000.). U kolažnoj animaciji pomiču se statički elementi likova, a animacijom se mijenja njihov položaj i odnos (Turković, H., 1988.). Kolažna animacija ne pruža bogastvo animacijskih pokreta, ali to ne znači da takva animacija ne može biti zanimljiva. Možemo ju kompenzirati bojama pozadina, dodatnim likovnim elementima, raznim sporednim likovima, bogatstvom boja i oblika, raznovrsnim kolažnim elementima te različitim tipovima kretnji.

U novije vrijeme u izradi animiranih filmova sve se više koristi računalo. Na računalu se digitalno kreira animacija koja obuhvaća razne tehnike i mogućnosti upravljanja efektima. Modeli se izrađuju u programu na računalu, bojjaju i animiraju u virtualnom svijetu.

Prednost ove animacije je u tome što računalo izgrađuje sve međupokrete pa se modeli ne moraju stavljati u svaki pokret, nego samo u glavne pozicije.

## **2.1. Stop animacija**

Stop animacija jedna je od najstarijih tehnika stvaranja filma i mnogi su umjetnici godinama pokušavali usavršiti ovu tehniku snimanja. *Stop-motion* fotografija je tehnika kojom se izrađuje stop animacija, fotografiranjem kadar po kadar. Taj se naziv koristi samo za animiranje fizički opipljivih i trodimenzionalnih objekata poput papira, tkanine, gline i sl. U novije vrijeme koriste se i osobe kao objekti koji se "animiraju" u stop animaciji. Pokreti objekta razdvajaju se u male segmente koji se zatim fotografiraju kadar po kadar. Svaki pokret kontrolira se ručno i snima. Prije snimanja važno je napraviti dobru pripremu i svaki pokret detaljno nacrtati i opisati u knjizi snimanja. Jedna sličica pokreta u stop animaciji naziva se okvir ili eng. *frame*. Ključni crteži pokreta nazivaju se ekstremi, a pokreti koji se crtaju između njih nazivaju se faze pokreta. Oprema potrebna za snimanje stop animacije sastoji se od fotoaparata, stativa, rasvjete, scenografije, objekata koje želimo animirati i programa u kojem želimo montirati stop animaciju. Fotoaparat se fiksira na stalak i okomito postavlja iznad pozadine te se objekt ili predmet snima ukoliko se radi o dvodimenzionalnim objektima ili predmetima koji se stavljaju na

dvodimenzionalnu pozadinu ili plohu pa prema tome animiraju „ispod kamere“. Ukoliko se želi animirati trodimenzionalne predmete ili objekte, tada se oni postavljaju u određenu scenografiju ili maketu, fotoaparata se fiksira frontalno i animira „ispred kamere“.



Slika 4. Fotoaparata fiksiran za snimanje stop animacije

Profesionalni programi omogućavaju rad s fotografijama u realnom vremenu, što znači da spajanjem kamere na program vidimo trenutni kadar, a kad fotografiju okinemo odgovarajućom tipkom u programu, on ju odmah prikaže. Još je važnija opcija koju nam pružaju profesionalni programi, *onion skin*. Okinemo li sljedeću fotografiju, na ekranu ćemo vidjeti novu okinutu fotografiju ispod koje će se nazirati prethodna fotografija što nam uvelike olakšava pomicanje objekta ispod kamere i dobivanje realnijih pokreta. Uobičajeno je da se za jednu sekundu filma snimi 24 sličica, no moguće je snimiti i manje, zbog čega se pokret tada sastoji od manjeg broja faza. Razmjernija brzina prikaza za animiranje u stop animaciji bila bi 12 ili čak 10 sličica po sekundi. Svaku sličicu bolje je snimati dvaput kako ne bi bilo naglih prijelaza u pokretu, iz okvira u okvir. Na taj se način stvara nova pozicija svaka dva okvira. No, što je više sličica snimljeno, to će pokret izgledati prirodnije te biti detaljnije prikazan. Za snimanje fotografija koriste se *JPEG* ili *RAW* formati.



Slika 5. Animacija u procesu

Zanimljivo je da je veliki interes za stop animaciju vladao u istočnoj Europi. Ovdje ćemo spomenuti neke istaknute stop animatore. Prva dokumentirana stop animacija pripisuje se J. Stuartu Blacktonu i Albertu E. Smithu za *Vitagraph's The Humpty Dumpty Circus* koja je objavljena 1898. godine. Ray Harryhausen dugi je niz godina u svojoj garaži radio stop animaciju snimajući dinosaure i gradeći lutke. Jiri Trnka često je nazivan europskim Waltom Disneyjem, a njegov studio „Trnka Studio“ proizveo je brojne kratke i duge filmove koji su kasnije postali popularni diljem svijeta. Neki od njih su *The Emperors Nightingale* (1949.), *A Midsummer Night's Dream* (1959.) i *The Hand* (1965.). 80-e godine 20. stoljeća bile su zlatno razdoblje za stop animaciju. Peter Gabriel svoje je glazbene spotove u potpunosti producirao kao stop animacije. Will Vilton otvorio je svoj studio u Portlandu u Oregonu u kojem su nastali jedni od najpoznatijih likova. Filmovi kao što su *Starwars* i *Dragon Slayer* snimljeni su metodom stop animacije toliko dobro da se nije vidjela granica između stvarnosti i imaginacije (Stop Motion Magazin, 10.9.2017.).

U daljnjem dijelu teksta predstaviti ćemo animatore koji još uvijek djeluju na ovom području i za svoj rad osvajaju brojne nagrade.

Jan Svankmajer rođen 1934. je u Čehoslovačkoj. Nakon studija počeo je raditi kao kazališni redatelj. Kratke je filmove počeo snimati 1964. i time se bavi preko 20 godina. Među njegovim najpoznatijim djelima su: *Otrantski dvorac* (1977.), *Jama i njihalo* (1983.), *Alisa u zemlji čuda* (1988.) i *Faust* (1994.). Nagradu za životno djelo dobio je 2000. godine na Svjetskom festivalu animiranog filma – Animafest Zagreb (IMDb, 10.9.2017.). Nick Park rođen je 1958. u Engleskoj, a svoju prvu stop

animaciju snimio je s 13 godina. Njegovo najpoznatije djelo je *Wallace and Gromit*. Za Oscara je bio nominiran 6 puta, a osvojio ga je 4 puta. Prvoga Oscara osvojio je za kratki film *Creature Comforts* u kojem životinje zoološkog vrta govore o životu u zatočeništvu. Njegova je stop animacija *Chicken Run* iz 2000. godine zabilježila najveću zaradu među stop animacijama (BIOGRAPHY, 10.9.2017.). Timothy Walter Burton rođen je 1958. godine u Sjedinjenim Američkim Državama, u Kaliforniji. Neki od njegovih filmova su *Batman*, *Planet majmuna*, *Bubimir*, *Sanjiva dolina* itd. 2007. godine osvojio je Zlatnog lava za životno djelo (IMDb, 10.9.2017.).

U novije doba razvojem računalne tehnologije raste interes za stvaranjem kratkih video uradaka. Osim stop animacija javljaju se i razni *GIF-ovi* (eng. *Graphic Interchange Format*) i naljepnice popularno zvane *stickeri*. *GIF* je sačinjen od više slika koje daju dojam kretanja slike. *Sticker* je vrsta naljepnice koja može biti slika u pokretu kada se radi o *stickeru* na računalu ili pametnom telefonu. U svakodnevnoj komunikaciji koristimo se tzv. *stickerima* i *GIF-ovima*, pokretnim sličicama koje mogu zamijeniti riječ ili cijele rečenice o našem raspoloženju i onome što radimo ili ih koristimo za izradu logotipa tvrtki i slično. Čovjeku se sve češće nameće ovakav trend „čitanja brzih slika“, a on ih prihvaća i smatra zabavnim i praktičnim.

### **3. DIJETE I MEDIJI**

U današnje vrijeme u svim fazama života susrećemo se s medijima. Oni su dio društva, oblikuju ga, ali i društvo oblikuje medije. Putem medija komuniciramo, dolazimo do željenih informacija, odrađujemo svakodnevne zadatke na poslu ili u privatnom životu, prate nas na putu do posla ili kuće, koristimo ih u svrhu oglašavanja i slično, no možemo reći da ih ipak najviše rabimo za opuštanje i zabavu. Najmlađa populacija jednako je tako okupirana različitim vrstama medija od malih nogu. Osim televizije i filmova, djecu okružuju računala i internet. Tu se javljaju brojne prednosti, ali i nedostaci koje računalo i internet pružaju. Prije svega, oni djeci u isto vrijeme omogućavaju edukaciju, zabavu i komunikaciju. Djeca brzo i lako mogu pronaći željene informacije, motivira ih se na učenje, potiče na kreativnost, razmjenjuju iskustva, uče strategije rješavanja problema. S druge strane, internet i računala predstavljaju opasnost od razvoja ovisnosti o internetu i računalnim igricama, gledanja neprimjerenih sadržaja, otkrivanja osobnih podataka

nepoznatim ljudima, od virusa i hakera te tome slično (Robotić, P., 2015., 82., 83. str.). Važno je naglasiti da su mediji danas važan faktor u socijalizaciji djece i mladih. Utječu na njihovo ponašanje, formiranje osobnosti, vlastitih stavova i svjetonazora. Stoga je važna kontrola sadržaja koje djeca prate te kontekst u kojem oni te sadržaje doživljavaju. Sve se češće javlja medijsko nasilje, oblik nasilja u kojem su mediji glavno sredstvo preko kojeg nasilnik djeluje. Odmah se nameće mišljenje kako su mediji glavni krivac za nasilje među mladima. To nikako ne može biti točno jer bi to značilo sljedeće: da nema medija, ne bi bilo ni nasilja. Onaj koji nasilje doživljava pozitivnim okružen je takvim obrascima ponašanja i smatra da je to u redu. Tada će ga takvi sadržaji i zanimati i koristit će bilo kakvo sredstvo, u ovom slučaju medije, za nasilje nad drugima. Takvo se ponašanje može prevenirati kvalitetnim medijskim sadržajima, edukacijom djece, ali i odraslih o pravilnom korištenju medijima. (Medijska pismenost, 18.9.2017.)

Ono što djeca najviše vole gledanje je animiranih filmova koje koriste u zabavne, ali i edukativne svrhe. Mediji pomažu djeci tijekom odrastanja kao prenositelji znanja, etičke i moralne orijentacije i uzora djelovanja (Mikić, 2001.). Djeca najveći interes za medije pokazuju do puberteta, a ono što ih privlači njima je humor, neustrašivi junaci i akcija (Mikić, 2001.). Mladi se uspoređuju s omiljenim junacima s malih ekrana, preispituju sebe i pronalaze odgovore na pitanja o budućnosti. Mikić smatra da mladi medije pokoravaju sebi i da razvijaju kritičnost birajući medije koje žele prema svojim prioritetima. Filmska je industrija oduvijek znala ugoditi mlađim naraštajima, odgovoriti na trenutne potrebe društva i oblikovati ga. Mikić piše kako mladi nisu pasivni konzumenti sadržaja s malih ekrana, nego da asimiliraju socijalno okruženje uz pomoć filma stvarajući svoj svijet uz poticaje s ekrana. Najčešće se mediji optužuju da promiču nasilje, ali kakvi nam se sadržaji nude uvelike ovisi o stanju društva. Svaki pojedinac bira ono što ga zanima. Kako će pojedinac percipirati nasilje na ekranu ovisi o njegovim interesima i životnim iskustvima.

Težak, s druge strane, govori kako film i televizija umrtvljuju um, uspavljaju misao i gase potrebu za osobnim djelovanjem. Prema tome, čovjek pasivno konzumira medije, ne djeluje, ne razvija kritičnost prema medijima, guši svoj razvoj mašte. Sve se to odnosi i na najmlađe generacije. Djeca su zarobljena pred malim ekranima, oduzima im se sloboda maštanja, ne potiče ih se na kreativnost, sve dobivaju u obliku gotovih obrazaca. Težak to smatra vizualnim nasiljem nad dječjom maštom.

2006. godine Krešimir Mikić i Antea Rukavina proveli su istraživanje na 160 ispitanika u dobi od 1. do 4. razreda osnovne škole u kojem su ispitivali značenje masovnih medija kod djece, a mediji su promatrani u slobodnom vremenu. U tom je istraživanju zaključeno da mediji imaju važnu ulogu u slobodnom vremenu djece i da su najzastupljeniji televizija i filmovi. Jednako tako zaključeno je da korištenje medijima ovisi o različitim socijalnim obilježjima djece te da djeca s odraslima ne razgovaraju često o medijima. Autori istraživanja smatraju da današnji naraštaji nemaju velikih izgleda da bi postali medijski pismeniji jer se sami snalaze u velikom svijetu medija.

Okolina je jedan od važnih čimbenika u oblikovanju djetetova mišljenja, stavova, osobnosti i razvijanju samokritičnosti pa je iz tog razloga važno da i ona sudjeluje u djetetovom korištenju medija i biranju medijskih sadržaja. Već u najranijoj dobi djeca se susreću sa slikovnicama u kojima promatranjem sličica stvaraju priče ili ih slušaju od starijih. Osim slikovnica, često slobodno vrijeme provedu pred malim ekranima zabavljajući se gledanjem animiranih filmova. Filmska industrija danas je vrlo razvijena i svaki se dan stvaraju novi crtani i animirani dječji filmovi različitih karaktera, što zabavnih, što edukativnih. Polaskom u vrtić ili školu djeca animirane filmove gledaju u zabavne svrhe, ali i uče o njima, o svijetu koji ih okružuje, o međuljudskim odnosima te maštaju o filmskim junacima. Kako bi djeca aktivno sudjelovala u biranju medijskih sadržaja, potrebno je stvarati dobre poticaje od mlađih dana, usmjeravati ih prema korisnim i vrijednim medijskim sadržajima te kontrolirati provođenje slobodnog vremena pred malim ekranima u smislu odabira primjerenih sadržaja prema dobi djeteta i njegovim interesima.

### **3.1. Dječje filmsko stvaralaštvo**

U svijetu, ali i u Hrvatskoj postoje brojna filmska udruženja poput kino klubova i škola animiranih filmova koje okupljaju djecu i mlade s ciljem edukacije i filmskog stvaralaštva. Voditelji filmskih radionica potiču djecu na kreativno filmsko stvaralaštvo i prema dječjim idejama stvaraju se uradci audiovizualnog karaktera. Udruženja svake godine organiziraju filmske radionice i festivale za goste iz zemlje i inozemstva te osvajaju brojne nagrade. Jednako tako surađuju s lokalnim školama i u

njima organiziraju besplatne jednodnevne radionice za snimanje kratkih animacija kojima se djeca potiču na bavljenje filmskom umjetnošću, posebno animacijom.

U Čakovcu je 1975. osnovan ŠAF, Škola animiranog filma,. Cilj je ŠAF-a izobrazba i odgoj djeteta u estetskom, filmskom i likovnom obliku s naglaskom na izvorno dječje stvaralaštvo. Snimljeno je preko 190 filmova prosječnog trajanja 3 minute. Škola je organizator brojnih radionica diljem Hrvatske, ali i svijeta. Prva internacionalna radionica 1986. godine okupila je djecu iz Danske, Francuske, SAD-a i Jugoslavije, njih oko 60 (Kermek-Sredanović, 1990.). Otada na filmske radionice u ŠAF svake godine dolaze djeca iz cijeloga svijeta, od Austrije do SAD-a. Surađuje s ASIFOM i Svjetskim festivalom animiranog filma u Zagrebu. Osim rada s djecom, ŠAF je napravio i nekoliko profesionalnih i umjetničkih filmova poput *Ne daj se Floki* i *Plakat kino*. Od 1998. godine Škola animiranog filma samostalna je udruga kinoamatera udružena u Hrvatski filmski savez. (ŠAF ČAKOVEC, 10.9.2017.)

Od 1986. godine u Varaždinu na 2. Osnovnoj školi djeluje VANIMA, škola animiranog filma. Tijekom 30 godina rada snimljeno je preko 260 filmova kroz filmske radionice i godišnje grupe koje prate školsku godinu. Od 2010. godine VANIMA organizira VAFI, Internacionalni festival animiranog filma. (VANIMA, 10.9.2017.)

1960. godine osnovana je ASIFA ili Međunarodno udruženje animatora kao udruga pojedinačnih animacijskih umjetnika s kojom surađuju i škole animiranih filmova iz Hrvatske, poput ranije spomenutog ŠAF-a i VANIME. Danas se ona može opisati kao mreža brojnih manjih udruženja koja imaju vlastiti identitet i bave se posebnim aktivnostima. Od svog početka ovo je udruženje uvelike radilo na promociji animiranog filma kroz organizaciju festivala i tiskanje časopisa. Svake godine 28. listopada obilježava se Svjetski dan animiranja kada ASIFA promovira ovu umjetnost i pomaže u lakšoj razmjeni filmova širom svijeta. Od 1971. djeluje Međunarodna grupa animacijskih radionica (The International Workshop Group) koja organizira međunarodne radionice u 23 zemlje diljem svijeta na četiri kontinenta temeljene na zajedničkim temama. Radionice vode učitelji koji su uvjerenja da animacija može pomoći djeci u izražavanju njihove kreativnosti. (ASIFA, 7.7.2017.)



U daljnjem tekstu donosimo objašnjenja kako dječje filmsko stvaralaštvo uklopiti u nastavu i nastavne sadržaje povezati s filmskim radionicama.

Slavoljub Hilčenko u svom članku *Gledam crtani film, a učim matematiku!* govori o primjeni matematičkih sadržaja na zabavan način. Naime, geometrijski sadržaji iz matematike točka, crta, dužina, vrste crta, kružnica i krug, kvadrat, pravokutnik i trokut iskorišteni su za snimanje animiranog filma u kojima se objašnjavaju upravo ti pojmovi na djeci zanimljiv način. Film prati metodičko-didaktički priručnik pa je potpuno prilagođen djeci, a nastavnicima je omogućeno da na nekim dijelovima filma u kojima je namjerno napravljena stanka učenicima daju dodatna objašnjenja ili odgovaraju na njihova pitanja. Također, animirani film prati i kviz od 16 pitanja. Hilčenko je na kraju svog rada zatražio povratnu informaciju učitelja, mišljenje o metodičkoj primjeni animiranog filma i dobio pozitivan odgovor.

U akademskoj godini 2015./2016. u sklopu izbornog kolegija *Kreativni pristup filmu i videu* studenti Učiteljskog fakulteta u Čakovcu na temu kruga i kružnice snimili su animirane filmove kako bi djeci što lakše predočili koja je razlika između ta dva pojma. Tema je realizirana na različite načine. Između ostalog, pojedini su studenti krug i kružnicu povezali s prirodnim pojavama, hranom ili im jednostavno dali ljudske osobine. Jedan od animiranih filmova govori o zalasku sunca i kretanju ptica oko sunca. Ptice u tom animiranom filmu predstavljaju kružnicu jer na kraju okruže sunce, a sunce predstavlja krug.

Mladi teže za doživljavanjem pa se već i sama najava gledanja filma može iskoristiti kao dobar poticaj za učenje (Težak, 2002.). Gledanjem filmova djeca se poistovjećuju s glavnim junacima, naglašena su im auditivna i vizualna osjetila, obogajuću svoju umnu i osjećajnu osjetljivost, proživljavaju sve događaje u filmu zajedno s likovima (Težak, 2002.). Prije gledanja filma važno je dati dobru uputu, objasniti na što usmjeriti pažnju prilikom gledanja filma. Važno je da djeca film doživljavaju kao cjelinu, ali je jednako važno da i prepoznaju njegove dijelove (Bjedov, V., 2006.,123.str.). O nastavniku uvelike ovisi hoće li djeci film biti zanimljiv, kakav će zaključak izvući nakon gledanja filma, kako će razmišljati o filmu kao mediju te koliko će znati o filmu i njegovim važnim dijelovima jer je on taj koji organizira nastavu i poznaje svoje učenike. Osim toga, nastavnik bi ponekad mogao povezati sat nastave filma s drugim predmetima i omogućiti učenicima da uče

kroz igru, da teme iz drugih predmeta iskoriste za stvaranje vlastitih filmova, primjerice animiranih filmova. Jedan od ciljeva obrade filmskog djela u nižim razredima osnovne škole je razvijanje stvaralačke mašte (Bjedov, V., 2006., 124. str.). Upravo bi ovakav zadatak u kojem bi djeca trebala povezati sadržaje iz drugih predmeta, odabrati temu i napraviti knjigu snimanja za vlastiti animirani film bio dobar poticaj za razvoj stvaralačke mašte i učenje kroz igru te primjenu sadržaja iz medijske kulture.

Prema tome, kao dobar poticaj za rad i učenje o animiranom filmu bile bi filmske radionice u kojima bi učenici u skraćenom tečaju stekli osnovno znanje o filmu, nastajanju filmskog djela i odmah ostvarili svoj vlastiti film kroz tri koraka, ideja-scenarij-snimanje, a sve bi to ovisilo o organizatoru i voditelju radionice (Težak, 2002.). Osim što bi djeca učila, stvarala i primjenjivala znanje, napravila bi vlastito malo umjetničko djelo koje bi dobilo na važnosti jer bi to bio veliki poticaj za daljnje učenje i stvaranje ne samo na filmskom području već i na drugim područjima. Internet, računala i druga digitalna pomagala djeci su dostupna od rođenja i zašto se takav interes za digitalnim ne bi povezao s edukativnim sadržajima? Takav spoj na djecu može utjecati pozitivno ukoliko ih se usmjerava na korisno i pametno korištenje tehnoloških dostignuća.

#### **4. OD IDEJE DO ANIMIRANOG FILMA**

Svako umjetničko područje ima svoje tehnike i posebne materijale pomoću kojih se stvaraju djela, a ništa drugačije nije ni s animiranim filmom. Da bi on nastao, potrebno je početi od ideje, a zatim se prolazi kroz nekoliko faza stvaranja, snimanja animiranog filma. U ovom poglavlju opisuje se proces i organizacija proizvodnje animiranog filma na način na koji se to radi u većini profesionalnih studija za animaciju. Ovo je dugotrajan proces koji iziskuje puno vremena i truda jer je za jednu sekundu filma potrebno snimiti 24 sličice, ponekad i više, kako bi pokret izgledao što prirodnije. Osim toga, potrebno je osigurati i financijska sredstava. U procesu nastanka animiranog filma sudjeluje tim profesionalaca koji međusobno surađuje na svim fazama razvoja animiranog filma.

## 4.1. Prva faza razvoja animiranog filma

Prva faza razvoja filma ili pripremna faza sastoji se od nekoliko podfaza a to su sinopsis, scenarij, model-lista, knjiga snimanja i redateljsko-producentsko obrazloženje.

Sinopsis se opisuje kao polazna ideja filma, odnosno svaka forma koja se upotrebljava da bi se iz nje izveo film. Za animirani film kao sinopsis može poslužiti bilo što prema čemu bismo mogli snimiti animirani film, npr. neko literarno ili likovno djelo, glazba, vic ili on može biti izvorno izmišljen sinopsis (Marušić i sur., 2004.). Kada se piše sinopsis prema nekoj izmišljenoj ideji ili prema neliterarnom predlošku, tada se on nazivamo *story* ili priča (prema angloameričkoj terminologiji).

Scenarij označuje precizno opisan svaki detalj i svaku pojavu koja će činiti perceptivnu naraciju budućeg filma (Marušić i sur., 2004.). Jezik scenarija mora biti jednostavan, bez asocijacija i metafora. Svaka radnja, svaki kadar u scenariju mora biti detaljno opisan pa čak i oni najapstraktniji dijelovi. Ukoliko u filmu postoji dijalog, i on mora biti dio scenarija. Posao scenarista je zahtjevan jer je scenarist dužan što jasnije i jednostavnije opisati svaki detalj, svaki kadar filma - kao da ga opisuje slijepoj osobi.

Podfaza u kojoj možemo pronaći detaljan opis likovnog izgleda svih elemenata filma naziva se model-lista. To je dokument koji nam prikazuje dizajn animiranog filma (Marušić i sur., 2004.). Autor koji se bavi likovnim dizajnom pozadina animiranog filma mora napraviti dovoljan broj predložaka ambijenata i detalja iz kojih odmah možemo vidjeti kako će izgledati ambijent filma. Dovoljan broj predložaka može značiti dvojako: ponekad je dovoljan jedan, a ponekad i popriličan broj predložaka nije dovoljan jer autori i dalje imaju problema s neočekivanim detaljima filma. Osim pozadina, potrebno je detaljno prikazati glavne i gostujuće karaktere filma. U zahtjevnijim slučajevima producent će dati napraviti nekoliko kompletnih prizora u kojima će zajedno prikazati pozadinu i karaktere kao da je presnimljen cijeli kvadrat iz filma (Marušić i sur., 2004.)

Jedan od najvažnijih dokumenata za realizaciju projekta nekog filma naziva se knjiga snimanja. Na osnovi scenarija i model-liste u obliku stripa, knjiga snimanja vizualno

prezentira scenarij filma (Marušić i sur., 2004.). Redatelj je autor knjige snimanja, ali on ju ne mora crtati. Najvažniji zadatak u knjizi snimanja je raskadrirati film (Marušić i sur., 2004.). Kod animiranog filma kadrovi su jako kratki pa je zato to važno napraviti. Uz to, važno je navesti broj kadra, napisati iz kojeg kuta će se snimati, opisati kadar barem jednom sličicom, a ponekad i film podijeliti na sekvence, na skup kadrova. Ispod kadra riječima je potrebno opisati što se u kadru događa, i to vrlo detaljno. Uz određene kadrove treba napisati dijalog ili naraciju (ukoliko postoje). Potrebno je naznačiti kakva će biti izmjena kadrova, pretapanje, zatamnjenje ili odtamnjenje. Treba opisati kretanje kamere i navesti točno trajanje svakog kadra, ono koje se predviđa u konačnoj ton-kopiji filma (Marušić i sur., 2004.).

Redateljsko-producentsko obrazloženje ili u angloameričkoj terminologiji *treatment* forma je teksta u kojoj redatelj, producent, scenarist ili bilo koja druga osoba kojoj producent povjeri taj posao treba opisati sve značajke projekta prema sinopsisu, scenariju, model-listi i knjizi snimanja koje u njima nisu dovoljno jasne, što se odnosi na semantičke nakane filma, psihološka stanja i žanrovske karakteristike (Marušić i sur., 2004.).

## **4.2. Druga faza razvoja animiranog filma**

Druga faza razvoja animiranog filma označava početak proizvodnje filma i sastoji se od pet podfaza, a to su *animatic*, glavni crtež pozadina, glavni crtež karaktera, glavna i pomoćna animacija, faziranje i proba animacije.

Prva podfaza naziva se *animatic* i za nju na hrvatskom jeziku još nije pronađena prigodna riječ, ali neki to prevode kao *dramaturška simulacija ili proba timinga* (Marušić i sur., 2004.). Svaki kadar realizira se posebno, dobiva svoj fascikli u kojem se nalaze detalji određenog kadra i kopija sličica iz knjige snimanja.

Glavni crtač pozadina na temelju knjige snimanja crta najveću moguću predviđenu kompoziciju u kadru u odnosu na štiftove. Crta vrlo precizne skice. Mora predvidjeti pozadinu u kojoj se neće dogoditi da kamera „izađe“ iz kadra (Marušić i sur., 2004.). Njegova je zadaća da u olovci nacрта sve detalje pozadine, a zatim će taj predložak poslužiti izvođačima pozadina koji će tu pozadinu precrtati u stilu iz model-liste.

Fascikl s predviđenom pozadinom glavnog crtača ide ka glavnom crtaču karaktera koji se bavi karakterima, tj. onim što se animira. Dužan je napraviti sve karaktere koji se pojavljuju u jednom kadru na posebnim papirima. On ih ne animira, samo ih postavlja na određene pozicije. Glavni crteži istoga karaktera označavaju se slovima, a ispod crteža će glavni crtač osim broja napisati i o kojem se karakteru radi (Marušić i sur., 2004.).

Glavni animator detaljno proučava knjigu snimanja sa svim porukama i detaljima glavnog crteža pozadina i glavnih crteža karaktera, kao i „pretkarton snimanja“ (Marušić i sur., 2004.). Čitav kadar razlaže na planove, a svaki kadar u svome kvadratu mora imati jednak broj planova. Karaktere razlaže u planove imajući tijekom kadra uvijek na umu koji je karakter ispred kojeg. Nakon odluke o tome u koji plan ide koji karakter animator počinje s animacijom pojedinog plana. Svaki plan ima broj kadra, plana i crteža. Rezultat glavne animacije su ekstremi koji su ključni crteži nekoga pokreta koji taj pokret u potpunosti definiraju. Oni određuju karakter toga crteža (Marušić i sur., 2004.) Crteži koji dolaze između ekstrema su faze. Unutar kadra animator kreira pokrete i svaki kadar uvijek napravi 20 posto duljim, no poštuje predviđeno vrijeme trajanja kadra. Između ostalog, glavni animator crta sheme kako bi fazer lakše mogao napraviti faze pokreta koje su između ekstrema. Posao glavnog animatora je zahtjevan, stoga on ponekad može dobiti pomoć pomoćnog animatora koji može nacrtati 50 posto sveukupnog broja ekstrema (Marušić i sur., 2004.). Uza sve to glavni animator dužan je i napisati te detaljno opisati kretanje kamere snimatelju, odrediti kad slijedi odtamnjenje, zatamnjenje, približavanje ili udaljavanje kamere i sl. Prema njegovim napucima snimat će se film, a formular koji mora ispuniti naziva se karton snimanja (Marušić i sur., 2004.). Takav formular mora sadržavati sve detalje snimanja te biti uredan i pregledan s čitkim rukopisom.

Faze su crteži između ekstrema ili međuekstrema, a fazer ih je dužan po shemi animatora precizno iscrtati na način da su na mjestu između ekstrema postavljene faze sa svim svojim detaljima i dimenzijama (Marušić i sur., 2004.).

Na kraju druge faze razvoja animiranog filma važno je napraviti probu animacije kako bi se provjerio određeni tip pokreta, doradio ili uredio dio animacije. Nakon toga film je spreman za uređivanje na računalu.

### 4.3. Treća faza razvoja animiranog filma

Nakon što je završena druga faza razvoja filma, slijedi kopiranje, koloriranje, izrada pozadina, trik-snimanje i izrada radne kopije.

Kopiranjem sve crteže karaktera koji su rađeni na papiru kopist će precrtati na *celove*, poštujući zadani format *cela* i karakter linije prema model-listi (Marušić i sur., 2004.). U donjem desnom uglu napisat će olovkom broj kadra, rimsku oznaku broja plana (i folije) u tome planu.

U koloriranju koloriraju se karakteri. Redatelj prema model-listi određuje boje koje će se koristiti u koloriranju svih detalja karaktera. Kod klasičnog *cel*-koloriranja boje se jednolično nanose na *cel*, toliko da ne propuštaju svjetlost tamo gdje je boja nanesena (Marušić i sur., 2004.). Efekti se postižu švungovima, a to su efekti koji na jednom ili više crteža grafički zamjenjuju nepostojeće međufaze kod brzih radnji. Vrlo su korisni kod kreiranja pokreta jer animatoru olakšavaju posao.

U izradi pozadina sudjeluje tim likovnih stručnjaka. Prema model-listi scenaristi su dužni slijediti upute i napraviti pozadine. Pozadine crtaju poštujući glavne crteže pozadina. Glavni crteži pozadina predlošci su koji pomoću štiftova prerastaju u likovne artefakte koji će se primjenjivati u snimanju (Marušić i sur., 2004.).

Trik-snimanje je snimanje predložaka na filmsku traku, tj. negativ (Marušić i sur., 2004.). Pod trik-snimanjem podrazumijeva se snimanje filma kvadrat po kvadrat. Tehnički sklop kamere sastoji se od kamere, stola i rasvjete. Upute iz kartona snimanja točno se slijede. Na početku i na kraju kadra snima se prvi i posljednji kadar pet puta. Postoje dvije inačice trik-snimanju, a to su multiplan i rir. Multiplan nam pruža mogućnost zbiljskog kontinuiteta jer se sastoji od nekoliko staklenih ploha koje se nalaze jedna ispod druge, paralelnih stolova, na kojima su predlošci novog ambijenta u koje ćemo ući kvadrat po kvadrat u kontinuitetu (Marušić i sur., 2004.). Rir je sastavljen od sustava ogledala, trik-kamere i rotoskopa. Rotoskop je projektor pomoću kojega kvadrat po kvadrat projiciramo već snimljeni materijal na crtaći pult (Marušić i sur., 2004.).

Trik-snimanjem završava treća tehnološka faza razvoja animiranog filma, no prije nastavka produkcije dobro je napraviti radnu kopiju. Svrha je toga montaža slike, ali

će poslužiti i kao provjera je li sve snimljeno prema projektu i kartonu snimanja (Marušić i sur., 2004.) Jednako tako, osim uviđanja pogrešaka i mogućih poboljšanja, radna kopija može se sačuvati i kasnije poslužiti za promidžbeni materijal ili rekonstrukciju.

#### **4.4. Četvrta faza razvoja animiranog filma**

U posljednjoj fazi razvoja animiranog filma spominje se osam podfaza: montaža slike, montaža negativa, komponiranje i snimanje glazbe, kreiranje i snimanje zvukova, montaža glazbe i zvukova, sinkronizacija, ton-kopija i koadulacija filma.

Pod montažom slike podrazumijeva se postupak konačnog i preciznog uobličavanja slike u režijsku formu zamišljenu knjigom snimanja (Marušić i sur., 2004.) Postupak se radi na montažnom stolu, a rade ga redatelj i montažer. Za postupak se upotrebljava radna kopija i nakon postupka ona gubi važnost.

Negativ se montira na posebnom uređaju gdje se iz njega izbacuju kvadrati kojih više nema ili se premještaju na drugo mjesto po montiranoj radnoj kopiji. On je „gen“ filma i stoga ga je važno čuvati od bilo kakvog oštećenja (Marušić i sur., 2004.).

Za film se može upotrebljavati već postojeća glazba, ali može se i ukomponirati nova glazba, posebno za film. Glazba se snima na više takozvanih ulaza ili kanala, a kad je svaki pojedini ulaz snimljen, sprema se na perfo, traku na koju se snimaju zvukovi, ali koja ima perforacije kao i film na koji je snimljena slika (Marušić i sur., 2004.)

U animiranome filmu zvukovi su jako važni. Razlikujemo arhivske i novokreirane zvukove (Marušić i sur., 2004.). Arhivski zvukovi spremljeni su u arhivi i upotrebljavaju se u filmu prema potrebi, dok se novokreirani snimaju za potrebe filma slično kao i glazba te se kasnije snimaju na perfo.

Montaža zvuka i glazbe radi se za istim montažnim stolom kao i montaža slike, a zahvaljujući perfu moguće je precizno postaviti glazbenu dionicu ili zvuk uz pripadajući kvadrat slike (Marušić i sur., 2004.). Prije same montaže zvuka napraviti će se montažni plan.

Postupak sinkronizacije vodi ton-majstor, a redatelj i montažer sudjeluju sa svojim montažnim planom u usklađivanju glazbe i zvukova. Tijekom montaže glazba i

zvukovi postavljeni su na mjesto gdje moraju biti s obzirom na sliku. Rezultat sinkronizacije jest ulaz kompletnog zvuka filma potpuno usklađenog sa slikom (Marušić i sur., 2004.).

Na temelju ulaza koji je nastao sinkronizacijom izrađuje se ton-negativ. Slika i ton usklađeni su i sinkronizirani na istoj filmskoj traci u obliku svjetlosnog zapisa i spremni su za reprodukciju (Marušić i sur., 2004.). Nulta kopija služi uglavnom za prepravke, pronalaženje grešaka u laboratoriju i za kolaudaciju.

Kolaudacija filma zatvorena je projekcija u kojoj su prisutni svi važni faktori u razvoju filma i oni koji ga financiraju. Tu se donosi konačna odluka je li posao napravljen kako je planirano i prema zadanom roku te je li u okviru financijskog plana.

Put od ideje do animiranog filma je dug. Potrebno je puno truda, vremena i novca da bismo u konačnici ostvarili projekt onako kako smo planirali, u zadanim rokovima i prema financijskom planu. Osim toga, potrebna nam je dobra oprema i tim stručnjaka koji su spremni dati sve od sebe kako bi se projekt uspješno realizirao.

U amaterskim filmskim radionicama pojedinac često radi više faza razvoja animiranog filma u istom projektu, što znači da osim ideje, pisanja scenarija ili crtanja faza pokreta, glavnih i sporednih likova može raditi i na pozadinama, montaži ili pak biranju glazbe i zvuka.

## **5. PRAKTIČNI RAD: FILMSKA RADIONICA S UČENICAMA NIŽIH RAZREDA**

U sklopu diplomskog rada provedena je filmska radionica u kojoj je učenicama 2. razreda predstavljen teorijski dio animiranog filma i tijekom koje su tri učenice same snimile animirani film prema svojoj ideji. Radionica je održana u sklopu dvije vježbe u trajanju od dva školska sata. Prva vježba održana je u njihovoj matičnoj školi, Osnovnoj školi „Petar Zrinski“ u Šenkovcu, a druga vježba, snimanje animiranih filmova, provedena je u prostorijama likovnog kabineta na Učiteljskom fakultetu u Čakovcu. Učenice su na temelju skice likova i nacrtanih stripova iz kolaža izradile likove čije dijelove tijela nisu lijepile. Fotografiju po fotografiju



snimale su kretanje likova kako bi snimile stop animaciju, kratki kolažni animirani film. Nakon određenih vježbi i svog potrebnog skupljenog materijala uslijedila je montaža animiranog filma u programu *Sony Vegas Pro 13*. Sve fotografije povezane su u jednu stop animaciju o tri lika. Umetnuta je i glazba.

Vježbe su provedene s ciljem da djeca upoznaju tehniku snimanja stop animacije kroz iskustvo, na način da sami snime stop animaciju. Animirani filmovi ispunjavaju svakodnevicu dječjeg svijeta, stoga su djevojčice ovoj radionici pristupile s velikom radošću i interesom. Nakon provedenih vježbi obogatile su svoje znanje o animiranim filmovima te doživjele jedno novo iskustvo koje će ih možda potaknuti da se ovime bave i dalje.

U sljedećim tablicama detaljno je prikazan tijek vježbi.

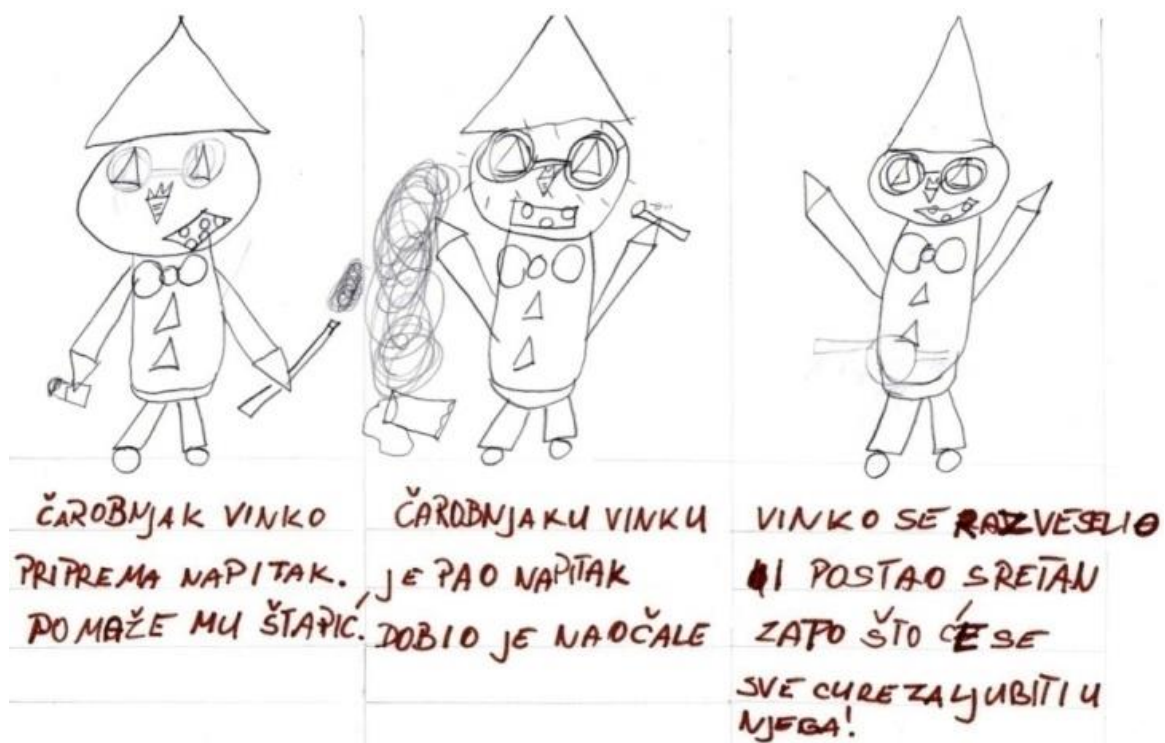
Tablica 1. Priprava 1. vježbe, osnovni pojmovi i izrada likova

<p>1. vježba Osnovni pojmovi i izrada likova (praktični dio diplomskog rada)</p>	
<p>Sveučilište u Zagrebu, Učiteljski fakultet u Čakovcu 5. godina učiteljskog studija 2016./2017. akademska godina</p>	<p>Studentica: Mateja Pintarić Mentor: mr. art. Kristina Horvat Blažinović, izv. prof.</p>
<p>Osnovna škola „Petar Zrinski“ Šenkovec</p>	<p>Učenice 2. a razreda; Lara Pergar, Ela Cvitković i Ema Kranjec Učiteljica Radojka Oreški, učitelj mentor</p>
<p>Tijek vježbe</p>	
<p><b>UVODNI DIO (10 minuta):</b></p> <p>U uvodnom dijelu radionice upoznala sam se s djecom iz 2. a razreda i objasnila im razlog zbog kojeg sam došla u njihov razred, a to je da provedem kratku radionicu snimanja stop animacije u trajanju do 1 minute. Najprije sam im kroz prezentaciju pojasnila glavne pojmove vezane uz film: što je to animacija, kako nastaje, što je kadar, koji planovi i kutevi snimanja u filmu postoje. Zatim sam vodila slobodan razgovor o poznatim animiranim filmovima koje oni gledaju u svoje slobodno vrijeme i što ih privlači tome da gledaju animirane filmove te na koje ih načine biraju. Djeca su spomenula da im je trenutno najdraži animirani film o Elsi, a u svoje slobodno vrijeme često gledaju animirane filmove koje biraju zajedno s roditeljima ili kroz razgovor s prijateljima dobiju preporuku koji animirani film da pogledaju. Nakon razgovora pogledali smo animirani film koji su snimila djeca polaznici Škole animiranog filma Čakovec pod nazivom <i>Kosturski AJ-AJ</i>. U najavi filma spomenula sam im da su taj film radila djeca njihove dobi prije 10-ak godina, što im je bilo posebno zanimljivo. <i>Kosturski AJ-AJ</i> im se svidio jer u njemu ima vrlo šaljivih dijelova. Zatim je učiteljica odabrala 3 učenice koje su zajedno sa mnom u likovnom kabinetu škole započele pripreme za snimanje stop animacije.</p> <p><b>GLAVNI DIO (20 minuta):</b></p> <p>U likovnom kabinetu škole započeli smo proces rada na stop animaciji. Djevojčice su najprije osmislile svoj neobičan lik, a kao poticaj za stvaranje skice svog neobičnog lika koji će kasnije animirati pokazala sam im fotografije na kojima su se nalazila djela Joana Miroa. U uputi za stvaranje skice napomenula sam im neka pokušaju</p>	

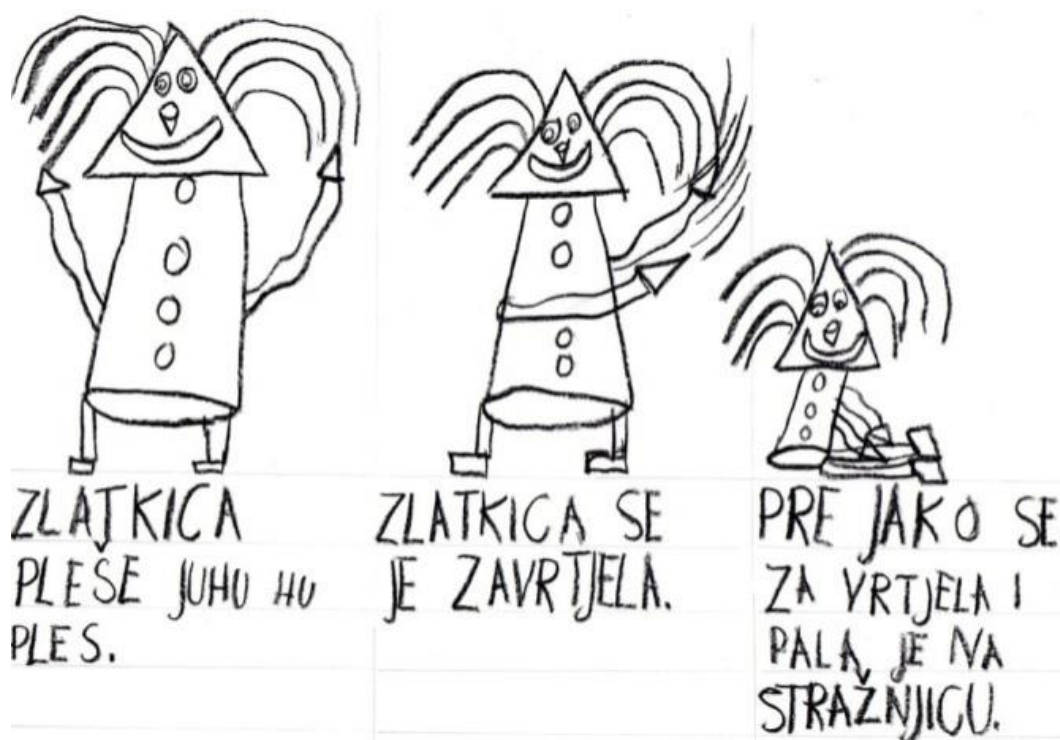
napraviti lik kojem će dijelovi tijela biti u obliku geometrijskih likova. Sliku su radile na bijelom A4 papiru. Lik su mogle, ali nisu morale obojiti. Prvi dio zadatka brzo je realiziran pa smo krenuli na crtanje kratkog stripa od tri sličice koji će u tri koraka prikazivati što će ti likovi raditi u stop animaciji. A4 papir podijelili smo na tri dijela, tri jednaka pravokutnika. U svakom dijelu ostavili smo mjesta za opis onoga što će biti nacrtano. Ubrzo je i taj dio zadatka realiziran. Strip u tri sličice bio je gotov kao i opis ispod sličica. Ela je odlučila da će njezin lik, čarobnjak Vinko, izvesti čaroliju u kojoj će popiti napitak nakon čega će mu se na glavi pojaviti naočale. Lara je odlučila da će njezin lik ,Bobek, plesati i pri tom se smanjiti. Ema je odlučila da će njezin lik, Zlatkica, plesati, okrenuti se i pasti na stražnjicu. Uslijedio je dio u kojem je likove i ostale detalje animacije trebalo izrezati iz kolaža.

**ZAVRŠNI DIO (15 minuta):**

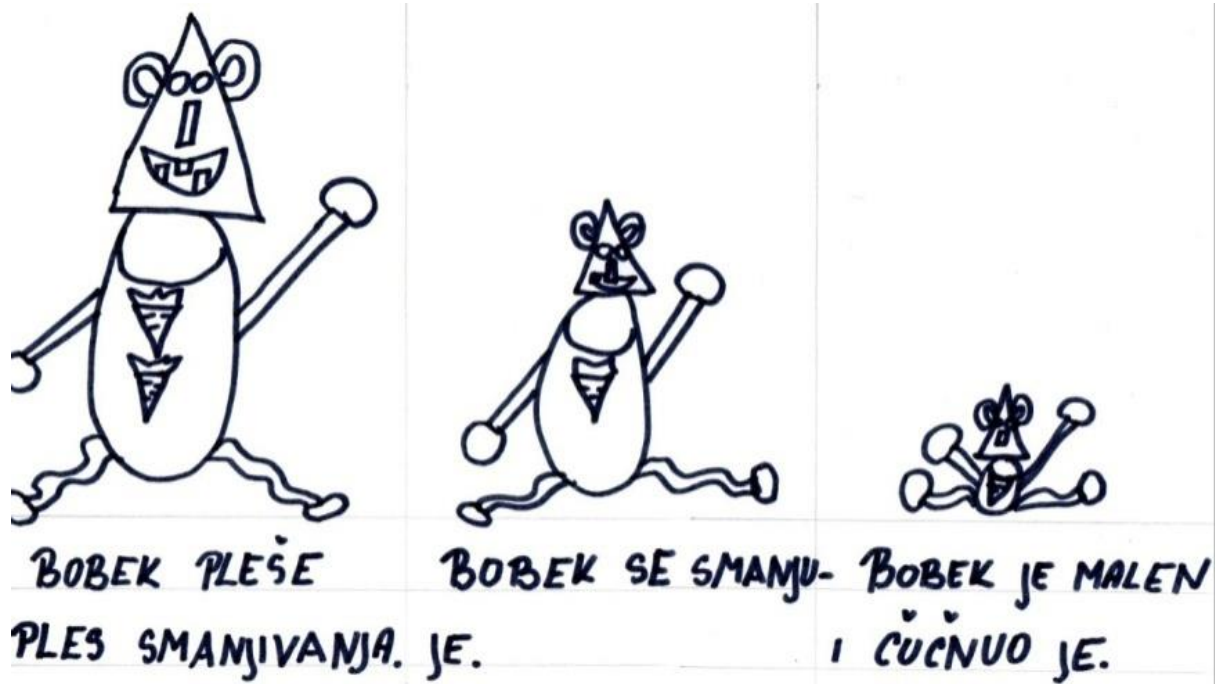
Djevojčice su krenule u izradu likova iz kolaža. Osim kolaž papira mogle su koristiti novine i slične materijale. Napomenuto je da ne moraju sve rezati škarama, papir mogu i trgati. Posebno je napomenuto da se dijelovi likova, kao što su udovi i glava, ne lijepe. Kod kuće su svoje likove dovršile, popunile detaljima i sljedeći put donijele na 2. vježbu.



Slika 6. Strip u tri sličice o čarobnjaku Vinku



Slika 7. Strip u tri sličice o Zlatkici



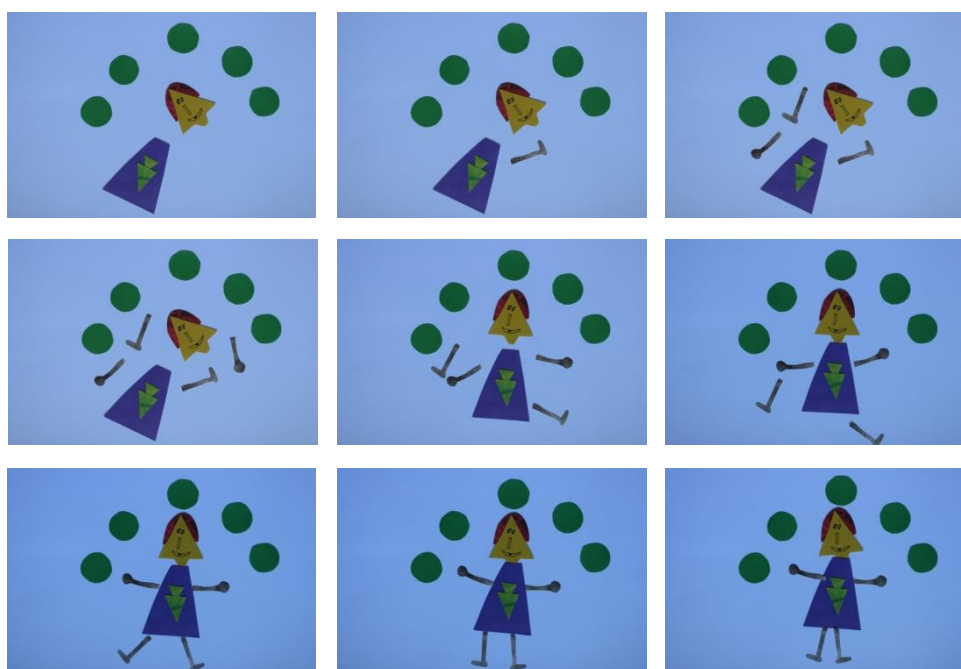
Slika 8. Strip u tri sličice o Bobeku

Tablica 2. Priprava 2. vježbe, snimanje animiranih filmova

<p>2. vježba snimanje animiranog filma (praktični dio diplomskog rada)</p>	
<p>Sveučilište u Zagrebu, Učiteljski fakultet u Čakovcu 5. godina učiteljskog studija 2016./2017. akademska godina</p>	<p>Studentica: Mateja Pintarić Mentor: mr. art. Kristina Horvat Blažinović, izv. prof.</p>
<p>Osnovna škola Petra Zrinskog Šenkovec</p>	<p>Učenice 2. a razreda: Ela Cvitković, Ema Kranjec i Lara Pergar Učiteljica Radojka Oreški, učitelj mentor</p>
<p>Tijek vježbe</p>	
<p><b>UVODNI DIO (10 minuta):</b></p> <p>Prema dogovoru učiteljica je s učenicama stigla na Učiteljski fakultet i u prostorima likovnog kabineta započela je 2. vježba. Najprije smo pripremili opremu za snimanje i pogledali likove koje su djevojčice samostalno dovršile kod kuće. Prostorija je već ranije bila zamračena. Za snimanje smo koristili fotoaparat, stalak za fotoaparat, dvije svjetiljke, stolno računalo, program <i>Dragon Frame</i>, bijelu A3 papirnatu podlogu koju smo pričvrstili na stol i likove izrađene iz kolaža čiji dijelovi (glava i udovi) nisu bili zalijepljeni. Na stol je pričvršćena bijela papirnata podloga veličine A3. Zatim su postavljene svjetiljke i upaljeno je svjetlo. Fotoaparat je fiksiran na stalak, postavljen okomito iznad stola i usmjeren na bijelu papirnatu podlogu A3 veličine. Upaljeno je računalo i pokrenut program <i>Dragon Frame</i>. Lik je stavljen na podlogu te je slika kamere izoštrana pomicanjem objektiva kamere. Djevojčicama su podijeljeni zadaci. Jedna je učenica snimala fotografije kliknuvši svaki puta dvaput kako bismo dobili dvije fotografije, a ostale dvije su pomicale likove po podlozi korak po korak.</p> <p><b>GLAVNI DIO (30 minuta):</b></p> <p>Snimljeno je oko 400 fotografija. Nakon otprilike svakih 50 fotografija pokrenuli bismo program da vidimo što smo uspjeli snimiti i kako dalje nastaviti.</p> <p><b>ZAVRŠNI DIO (5 minuta):</b></p> <p>Nakon što smo snimili sve potrebne fotografije, pokrenuli smo program i pogledali stop animaciju. Projekt je spremljen na računalu. Uslijedila je montaža stop animacije u programu <i>Sony Vegas Pro 13</i>.</p>	



Slika 9. Dio fotografija stop animacije o liku Zlatkici



Slika 10. Dio fotografija stop animacije o liku Bobeku

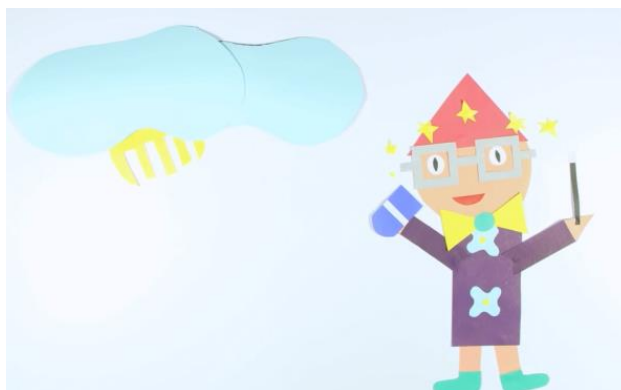


Slika 11. Filmska radionica s učenicama 2. razreda: snimanje stop animacije



Slika 12. Filmska radionica s učenicama 2. razreda: gledanje stop animacije





Slika 13. *Printscreen* stop animacije, Čarobnjak Vinko



Slika 14. *Printscreen* stop animacije, Zlatkica



Slika 15. *Printscreen* stop animacije, Bobek

## 5.1. Osvrt na filmsku radionicu

U sklopu praktičnog dijela diplomskog rada održana je filmska radionica u kojoj su sudjelovale tri djevojčice 2. razreda osnovne škole. Na početku radionice kroz razgovor smo saznali da su one upoznate s nekim osnovnim filmskim pojmovima, ali da nikad nisu imale priliku sudjelovati u izradi kratke animacije, što je značilo da će ovo za njih biti potpuno novo iskustvo. Bile su motivirane i s veseljem su pristupile zadacima. Često su se pitale kako nastaju animirani filmovi kad su ih gledale na malim ekranima. Tijekom ove radionice dobile su odgovore na neka od tih pitanja. Prva vježba sastojala se od skice lika koji će se kasnije animirati, i stripa u tri sličice, kako će se taj lik animirati. Ovaj dio zadatka djevojčice su brzo i uspješno realizirale. Svaka je vrlo vješto napravila skicu svog lika, imenovala ga i u tri sličice nacrtala strip o liku. Nakon toga uslijedila je izrada lika iz kolaža što su jednako tako uspješno realizirale. U drugoj vježbi likovi su stavljeni ispod objektiva fotoaparata, uključeno je računalo i program za animaciju te su snimljene fotografije i napravljena je kratka stop animacija o Čarobnjaku Vinku, Zlatkici i Bobeku. Cilj ove filmske radionice bio je upoznati djecu s osnovnim filmskim pojmovima, omogućiti im snimanje stop animacije prema vlastitim idejama kroz kreativan rad u filmskoj radionici. U 2 školska sata, kroz dvije vježbe, izvršeni su svi postavljeni zadaci, a učenice su opširnije upoznale osnovne filmske pojmove i način snimanja stop animaciji kroz vlastito iskustvo pa je prema tome cilj radionice vrlo brzo ostvaren. Tijekom pripremanja radionice, pisanja zadataka i priprava kako bi vježbe unutar radionice trebale izgledati, nije se očekivalo da će biti svi zadaci biti realizirani u tako kratko vremenu jer je voditeljici ovo bio prvi susret rada s djecom u ovakvom obliku rada te su djeca bila bez iskustva i osnovnog znanja. Njihova učiteljica ih je odabrala za sudjelovanje jer je ona najbolje poznavala njihove likovne sposobnosti, iako nije bio uvjet da se djeca moraju znati dobro likovno izražavati. Svi procesi unutar radionice tekli su glatko i stop animacija je uspješno napravljena. Ovakav oblik rada s djecom vrlo lako bi se mogao uklopiti u izvannastavne aktivnosti u kojima bi se znanja iz informatike, likovne kulture i medijske kulture povezala te bi se djeci omogućio kreativan rad, samostalno istraživanje i stjecanje iskustva rada s novom tehnologijom. Djecu privlači rad na računalu, likovno se vole izražavati, animirani filmovi njihova su svakodnevnica, a premalo je prilika u kojima mogu samostalno istraživati i učiti o tome. Ova je radionica dokaz da se u vrlo

kratkom roku može postići puno ako se daju dobre smjernice. Motivacija je kod djece uvijek visoka ukoliko se radi o zadacima koji uključuju tehnologiju. Prema tome, preporučuje se provođenje ovakvih radionica u školama unutar kojih će se povezati edukacija i zabava.

## ZAKLJUČAK

Velik utjecaj na dječju svakodnevicu imaju mediji koji sve više zaokupljuju njihovo slobodno vrijeme. Posebno treba istaknuti internet i računala koja osim prednosti predstavljaju i brojne opasnosti za male korisnike ukoliko ih se ne educira kako ih pravilno koristiti. Djeca medije koriste u različite svrhe. Neke od njih su edukacija i zabava. Međutim, oni su premalo uključeni u njihovu nastavu u odnosu na to koliko su djeca okružena medijima izvan škole i koliko su im mediji važni za život. Animirani filmovi su bliski djeci, ona se s junacima iz animiranih filmova poistovjećuju i u njima pronalaze odgovore na pitanja o životu. Stoga bismo nastavne sadržaje vrlo lako mogli uklopiti u filmske radionice i njima motivirati djecu na rad i učenje. Provedena radionica dokazuje da djeca mogu uživati u kreiranju svojih medijskih sadržaja, a njihovu pažnju naročito okupiraju animirani filmovi koji su im omiljena zabava u slobodno vrijeme, motivirani su za rad i učenje putem kreativnih zadataka koji uključuju medije, a u to bi se dobro uklopile filmske radionice za izradu vlastitih animacija.

## LITERATURA

- Knjige:

1. Ajanović, M. (2004.). Animacija i realizam. Zagreb: Naklada Hrvatskog filmskog saveza.
2. Kermek-Sredanović, M. (1990.). Škola animiranog filma Čakovec. Zagreb: GMT.
3. Marušić, J. i sur. (2004.). Alkemija animiranog filma. Zagreb: Školska knjiga.
4. Mikić, K. (2001.). Film u nastavi medijske kulture. Zagreb: Educa.
5. Peterlić, A. (2000.). Osnove teorije filma. Zagreb: Hrvatska sveučilišna naklada
6. Težak, S. (2002.). Metodika nastave filma na općeobrazovnoj razini. Zagreb: Školska knjiga.

- Mrežna stranica:

1. ASIFA

<http://www.asifa.net/who-we-are/>, 7.7.2017.

2. BESPLATNE ELEKTRONIČKE KNJIGE, Turković, H. (1988.) Razumijevanje filma: ogledi iz teorije filma. Zagreb: GZH.

<http://elektronickeknjige.com/knjiga/turkovic-hrvoje/razumijevanje-filma/10-br/>, 16.07.2017.

3. BIOGRAPHY

<https://www.biography.com/people/nick-park-40089>, 10.09.2017.

4. Dr. sc. Maja Strgar Kurečić, Stop motion i time lapse fotografija, Predavanja iz kolegija. Primjena digitalne fotografije u reprodukcijским medijima, Ak.god. 2014./2015.

[http://repro.grf.unizg.hr/media/download\\_gallery/predavanje.pdf](http://repro.grf.unizg.hr/media/download_gallery/predavanje.pdf) ,  
16.09.2017.

5. HRVATSKI FILMSKI SAVEZ

[http://www.hfs.hr/nakladnistvo\\_zapis\\_detail.aspx?sif\\_clanci=1604#.WbQVsFdVHIU](http://www.hfs.hr/nakladnistvo_zapis_detail.aspx?sif_clanci=1604#.WbQVsFdVHIU), 9.09.2017.

6. IMDb

[http://www.imdb.com/name/nm0840905/bio?ref\\_=nm\\_ov\\_bio\\_sm](http://www.imdb.com/name/nm0840905/bio?ref_=nm_ov_bio_sm),  
10.09.2017.

7. LEKSIKOGRAFSKI ZAVOD MIROSLAV KRLEŽA-HRVATSKA  
ENCIKLOPEDIJA

<http://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?id=37629>, 16.07.2017.

8. OZANA NEMČANIN,

<http://ozana.pgsri.hr/povijest-animacije/>, 3.07.2017.

9. MEDIJSKA PISMENOST

<http://www.medijskapismenost.hr/pozitivni-i-negativni-utjecaji-medija/>,  
18.09.2017.

10. NO MAGNOLIA,

<http://nomagnolia.tv/introduction-to-stop-motion-animation-part-3/>,  
17.09.2017.

11. PORTAL HRVATSKOG KULTURNOG VIJEĆA

<http://www.hkv.hr/hkvpedija/umjetnost/5489-zagrebaka-kola-animiranog-filma.html>, 3.07.2017

12. SKOLE.HR PORTAL ZA ŠKOLE,

[http://www.skole.hr/dobro-je-znati/osnovnoskolci?news\\_id=3740](http://www.skole.hr/dobro-je-znati/osnovnoskolci?news_id=3740), 3.07.2017. i  
16.07.2017.

13. STOP MOTION MAGAZIN

<http://stopmotionmagazine.net/history-stop-motion-nutshell/>, 10.09.2017.

14. ŠAF ČAKOVEC

<http://safcakovec.com> 10.09.2017.

15. VANIMA

<http://www.vanima.hr/o-nama.html>, 10.09.2017.

16. ZAGREB FILM.HR

<http://zagrebfilm.hr/o-nama/zagrebacka-skola-animiranog-filma/>, 3.07.2017.

17. WIKIPEDIA

<https://en.wikipedia.org/wiki/Sticker> 10.09.2017.

<https://hr.wikipedia.org/wiki/GIF> 10.09.2017.

- Članci u časopisu:

1. Bjedov Vesna (2006.). Metodčki pristup filmu u nastavi hrvatskoga jezika nižih razreda osnovne škole. *Život i škola : časopis za teoriju i praksu odgoja i obrazovanja, Vol.LII No.15-16 Lipanj 2006.*

[http://hrcak.srce.hr/index.php?show=clanak&id\\_clanak\\_jezik=39469](http://hrcak.srce.hr/index.php?show=clanak&id_clanak_jezik=39469), 7.08.2017.

2. Hilčenko Slavoljub (2012.). Gledam crtani film, a učim matematiku! *Media, culture and public relations, Vol.3 No.1 Ožujak 2012.*

<http://hrcak.srce.hr/79536>, 7.08.2017.

3. Robotić Petra (2015.). Zamke virtualnog svijeta: zaštita djece i mladih na internetu i prevencija ovisnosti. *Časopis za primjenjene zdravstvene znanosti, Vol. 1 No. 2 Prosinac 2015.*

[http://hrcak.srce.hr/index.php?show=clanak&id\\_clanak\\_jezik=240160](http://hrcak.srce.hr/index.php?show=clanak&id_clanak_jezik=240160), 16.09.2017.

SLIKA 1.

<https://teacherswebresources.com/2016/03/28/victorian-thaumatrope/> 3.07.2017.

SLIKA 2.

<https://www.pinterest.com/pin/49680402118486464/> 3.07.2017.

SLIKA 3.

[https://images-na.ssl-images-amazon.com/images/I/71Hd36XwovL.\\_SL1386\\_.jpg](https://images-na.ssl-images-amazon.com/images/I/71Hd36XwovL._SL1386_.jpg)

SLIKA 4.

<https://artsmoothie.files.wordpress.com/2012/01/widestand.jpg>

SLIKA 5.

<http://www.theslate.org/category/digital-media/digital-animation/>

SLIKA 6., 7. i 8. – privatna arhiva, skenirani radovi djevojčica

SLIKA 9. , 10., 11., 12. – privatna ariva, dio fotografija snimljenih na 2. vježbi

SLIKA 13., 14., i 15. – privatna arhiva, *printscreenovi* iz stop animacije

## **Kratka biografska bilješka**

Mateja Pintarić rođena je 7. listopada 1993. u Čakovcu. Osnovno obrazovanje započela je u Osnovnoj školi Šenkovec (od 1. do 7. razreda), a završila u Osnovnoj školi dr. Vinka Žganca u Vratišincu (8. razred). Od 2008. do 2012. godine pohađala je Gimnaziju Čakovec, opći smjer, nakon koje upisuje Učiteljski fakultet u Čakovcu i bira modul odgojne znanosti. Za uspjeh na 1. godini studija 2013. godine dobila je Dekanovu nagradu. Na 2. godini studija aktivno je u sklopu kolegija Odgoj za dobrotu volontirala u Županijskoj bolnici Čakovec na dječjem odjelu te za trud i uloženo vrijeme 2014. godine dobila Posebnu rektorovu nagradu za volontiranje. Aktivna je članica DVD-a Lopatinec u kojem vodi pomladak (djecu od 6 do 12 godina). Trenutno volontira u produženom boravku u Osnovnoj školi „Petar Zrinski“ u Šenkovcu.