

# Animirani film kao sredstvo upoznavanja djece predškolske dobi s emotivnim spektrom

---

Čivrag, Monika

Undergraduate thesis / Završni rad

2021

*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:147:710045>

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

*Download date / Datum preuzimanja:* **2025-01-15**

*Repository / Repozitorij:*

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



**UČITELJSKI FAKULTET ZAGREB**

Rani i predškolski odgoj i obrazovanje

**ZAVRŠNI RAD**

**ANIMIRANI FILM KAO SREDSTVO UPOZNAVANJA  
DJECE PREDŠKOLSKE DOBI S EMOTIVNIM  
SPEKTROM**

Studentica: Monika Čivrag

**Zagreb, 2021.**

**UČITELJSKI FAKULTET ZAGREB**

Rani i predškolski odgoj i obrazovanje

**ZAVRŠNI RAD**

**ANIMIRANI FILM KAO SREDSTVO UPOZNAVANJA  
DJECE PREDŠKOLSKE DOBI S EMOTIVNIM  
SPEKTROM**

Mentorica: Astrid Nox, prof., pred.

Studentica: Monika Čivrag

**Zagreb, rujan 2021.**

## SADRŽAJ

<b>SAŽETAK</b>	I
<b>ABSTRACT</b>	II
<b>1. Uvod</b>	1
<b>2. Animirani film</b>	3
2.1 Podjela animiranog filma	4
2.2 Povijest animiranog filma	8
<b>3. Emocije</b>	14
3.1 Vrste emocija	15
3.2. Neverbalna komunikacija	17
3.2.1 Izrazi lica	18
3.2.2 Geste i pokreti	18
3.2.2 Držanje i stav	18
3.3. Razvoj dječjih emocija	19
<b>4. Animirani film i dječji emotivni spektar</b>	22
4.1. Utjecaj medija na razvoj	22
4.2. Prikaz emocija na animiranim likovima	22
4.3 Pozitivan utjecaj	23
4.4 Negativan utjecaj	25
4.5 Nasilje	26
4.6 Animacija i poremećaji	29
<b>5. Zaključak</b>	31
<b>LITERATURA</b>	33

## SAŽETAK

Prepoznavanje osnovnih emocija (sreća, tuga, ljutnja, gađenje, strah, iznenađenje) urođena je sposobnost. Izrazi lica, kao i drugi neverbalni pokreti, za ove emocije univerzalni su i ne ovise o dobi ili kulturi. Animirani film sve je pristupačniji i dostupniji medij, a njegova ciljana publika su u većini slučajeva djeca. Djeca do šeste godine starosti sve stvari smatraju živima tj. stvarnima, prisutnima u realitetu. Dugogodišnja izloženost animaciji dovela je do razvoja nove vještine kod ljudi, a to je 'čitanje' emocija animiranih likova bez obzira na to jesu li ti likovi ljudi ili životinje. To je omogućilo upotrebu animacije za rano dijagnosticiranje nekih od internalizacijskih poremećaja kod djece koja imaju problema u socijalnim interakcijama. Osjećaji koji se kod djece mogu javiti za vrijeme gledanja animiranih filmova kreću se po cijelom emotivnom spektru, od osnovnih emocija kao što su sreća, tuga pa sve do složenih - agresije, ljubomore, nade. Mogu potaknuti razvoj prosocijalnog ponašanja (altruizma, empatije), ali i dovesti do nasilnog ponašanja te povlačenja djece u sebe. Veliku ulogu ovdje imaju roditelji, a s njima i odgojitelji, koji trebaju znati i biti svjesni onoga što određeni animirani filmovi prikazuju i kakvu poruku šalju.

Ključne riječi: *animirani film, emotivni spektar, nasilje, prosocijalno ponašanje, roditelji*

## **ABSTRACT**

Recognizing basic emotions (happiness, sadness, anger, disgust, fear and surprise) is an innate ability. Facial expressions, as well as other non-verbal movements, are universal for these emotions and are not dependant on age or culture. Animated movie is a type of media that's becoming more approachable and available every day, and its targeted audience is mostly children. Children up to six years of age consider everything around them to be alive, real. Human exposure to animation over the course of years has led to people developing a new skill – reading emotions from animated characters whether they're animal or human. This ability has made it possible to use animation in diagnosing some of the internalizing disorders in children with social interaction problems. Emotions that can occur in children while watching animated movies range across the emotional spectrum, from basic emotions such as happiness and sadness to the complex ones – aggression, jealousy, hope. They can stimulate the development of prosocial behaviour (altruism, empathy), but also lead to violent behaviour and inhibition. Parents and preschool teachers have a big role in all of this because they need to know and be aware of everything that animated movies show and what kind of message they send to children.

*Key words: animated movie, emotional spectrum, violence, prosocial behaviour, parents*

## 1. Uvod

Ovaj rad nastojat će pokazati utjecaj animiranih filmova na emotivni spektar i njegov razvoj kod djece predškolske dobi. Animirani filmovi, kao jedna od najčešćih vrsta medija koja okružuje djecu, postali su svakodnevna pojava. Internet je pak omogućio njihovu dostupnost u svakom trenutku, a unatoč brojnim prednostima koje nude, mogu biti i štetni za dijete. Roditelji (primarni skrbnici) trebali bi biti medijski pismeni kako bi mogli medijski obrazovati dijete. S obzirom na mogući loš utjecaj medija na dijete, potrebno je biti oprezan u tome što djeca gledaju i koliko vremena provode pred ekranom (Sindik, 2011).

Ljudi su oduvijek imali potrebu prikazivati ono što vide te tražili načine kako to pokazati što vjerodostojnije. To je dovelo do razvoja animacije čija povijest seže daleko u prošlost, a onakva kakvom ju danas poznajemo počela se razvijati početkom 20. stoljeća. Prvi film s nacrtanom animacijom, *Duhovite faze smiješnih pokreta*, napravio je J.S. Blackton 1906. godine (Pintarić prema Ajanović, 2008). *The Sinking of the Lusitania* W. McCaya napravio je veliku prekretnicu u razvoju novog medija. Njime je pokazao posebnost animiranog filma koja na realističan način može prikazati scene kao niti jedan drugi žanr (Marušić i sur., 2004).

Razvojem tehnologije, razvijale su se i mogućnosti animiranog filma. Prvo se pojavio animirani film sa zvukom, *Parobrod Willie* (Walt Disney) koji je ujedno i prva epizoda najpoznatijeg animiranog lika Mickeyja Mousea. Zatim je na film dodavana boja, novi načini crtanja, nove ideje i načini izvedbe filma. Sve to dovelo je do prvog u potpunosti kompjuterski izrađenog filma, *Priča o igračkama*.<sup>1</sup>

Emocije su naziv za ljudsku reakciju na neki vanjski ili unutrašnji događaj. Iako su univerzalne, određene su sociološkim i kulturološkim razlikama, načinom izražavanja i odgojnim postupcima (Pavlović, Rizvan, Grljušić, Bošković i Ištuk, 2011). Darwin je dokazao kako su izrazi lica i pokreti tijela važni za ljudsku dobrobit i socijalnu interakciju. Oni su prvo sredstvo komunikacije majke i djeteta gdje je osmijeh odobravanje, a mrštenje negodovanje (Keltner, Oatley, Jenkins, 2013).

Djeca su emotivna bića koja svoje emocije izražavaju spontano i otvoreno, bez ikakvih zadržki nametnutih od strane društva po čemu se znatno razlikuju od reakcija odraslih. Istraživanja pokazuju kako djeca najlakše prepoznaju emocije tuge, radosti, ljutnje i straha (Brajša-Žganec, Slunjski, 2007). Odrastanjem se to mijenja jer uče što se za neki trenutak smatra prikladnim, a što ne.

---

<sup>1</sup> <https://animiranimfilm.weebly.com/povijest.html>, 01. 08. 2021.

Emocionalni razvoj bitan je za cjelokupni razvoj djeteta jer sposobnost izražavanja, prepoznavanja i reguliranja emocija utječu na funkcioniranje u mnogim životnim područjima (Keltner, Oatley, Jenkins, 2013). Razvija se s porastom dobi, a na njega utječe sve što okružuje dijete (obitelj, okolina, vrtić) te je izuzetno važno da atmosfera bude pozitivna.

Emocionalne kompetencije bitna su vještina svakog čovjeka. One mu omogućuju lakše nošenje s vlastitim osjećajima i prepoznavanje tuđih. Proaktivno ponašanje i empatija pomažu mu u ostvarenju boljih međuljudskih odnosa u svim sferama života. Izrazito je važno te vještine razvijati od djetinjstva kako bi se dijete moglo ostvariti kao kompletna i sposobna osoba spremna na život i sve njegove izazove te postati članom zajednice kojoj će doprinosti.<sup>2</sup>

Slika 1. Afrička poslovice

A child who is not  
embraced by the  
village will burn it  
down to feel its  
warmth.  
-African proverb

© It Starts With ME Global



Izvor: <https://www.facebook.com/ItStartsWithMEglobal/photos/a-child-who-is-not-embraced-by-the-village-will-burn-it-down-to-feel-its-warmth-/2326070930762612/>, 20. 08. 2021.

<sup>2</sup> <https://education.microsoft.com/hr-hr/course/5184a52b/0>, preuzeto 20. 08. 2021.



## 2. Animirani film

Riječ 'animacija' dolazi od latinske riječi *anima* koja znači duša pa time, animirati znači davati dušu, odnosno 'oživljavati' nešto. Moguće je animirati sve objekte koji se mogu staviti te pokretati pred kamerom (crtež, kutija šibica, tkanina, lutka, kamen...). Prema tome, animirani film vrsta je filma nastala upotrebom različitih materijala tehnikom animacije snimljenih kadar po kadar, odnosno sličicu po sličicu (Dovniković, 1983).

Prema Hrvatskoj enciklopediji, izrada klasičnog animiranog filma sastoji se od nekoliko dijelova. Prvi i temeljni dio proizvodnje jest razrada detaljnog scenarija koji u vidu ima dobnu skupinu gledatelja te veličinu formata filma. Drugi dio je izrada knjige snimanja prema scenariju. Ona sadrži niz crteža grupiranih u kadrove koji prikazuju radnju filma te njegova stilska i sadržajna obilježja kao i pokrete kamere (vožnja, panorama), montažne spone (pretapanja, zatamnjenja i odtamnjenja) te nagovještaje dijaloga, šumova i glazbe. Ilustrirani scenarij je poznat pod nazivom 'storyboard'. Njegova je prednost olakšavanje izmjena scene i priče, što objašnjava zašto se u moderna vremena koristi i za izradu web stranica, programa i dizajna.<sup>3</sup>

Slijedi priprema *lay-outa*, preciznog nacрта radnje (shema kretanja likova i predmeta u pojedinom kadru) i nacрта scenografije. Animator sada mora oživjeti lik, a da bi to uspio, unaprijed određuje broj crteža potrebnih za cijeli pokret crtajući samo ekstreme (početne i završne crteže određenog pokreta). Svaki crtež je numeriran te naveden u "kartonu snimanja" koji također uključuje redosljed kadrova u vremenskom nizu i tzv. "plan". Crteži se precrtavaju na prozirne folije koje se tijekom snimanja polažu jedna preko druge, a ispod njih se nalazi statična pozadina.

Snima se na trik-stolu posebnom kamerom koja se može precizno spuštati i podizati, a pomicanje te kamere po tračnicama s klinovima omogućuje postizanje svih efekata i tehničkih mogućnosti snimanja uživo. Danas se, doduše, ovaj proces češće vrši uz pomoć računala pa se crteži ne snimaju već programiraju, a zatim prenose na video vrpcu i kopiraju na film (ako je to potrebno). Na kraju slijedi obrada filma u laboratoriju koja uključuje montažu i snimanje zvuka.<sup>4</sup>

---

<sup>3</sup> <https://sites.google.com/site/animiranifilm200/faze-proizvodnje-animiranog-filma> (28. 07. 2021.)

<sup>4</sup> <https://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?id=2819> (27. 07. 2021.)

## 2.1 Podjela animiranog filma

S obzirom na sličnosti koje animirani film ima s igranim filmom, dijeli se prema dužini trajanja i žanrovima. Najčešća podjela prema duljini odnosi se na kratkometražni i dugometražni film, no pod utjecajem napretka televizije uvedena je i nova kategorija - srednjometražni film. U ovoj podjeli kratkometražni film bi trebao trajati oko 7 minuta, srednjometražni do 30 minuta, a dugometražni oko 70 minuta. Ajanović (prema B. Edera, 1977: 11) dodaje još dvije kategorije u podjeli prema duljini trajanja filma, a to su "spot", koji traje između 10 i 60 sekundi te mu odgovaraju reklamni i mini geg-filmovi, i džepni crtić ("Pocket Cartoon") u trajanju od 50 sekundi do 2 minute, najčešće u formi anegdote ili basne. Kratki film traje od 2 do 20 minuta, srednjometražni 20 do 50 minuta, a dugometražni više od 50 minuta.

Prema Mikiću (2001) animirani film spoj je dviju velikih umjetnosti, likovne i filmske. Od filmskog svijeta preuzima kadar, plan, kut snimanja, montažu i zvuk, a od likovnog liniju, plohu, boju te volumen. Na temelju navedenih elemenata, animirani film može se podijeliti na sljedeće vrste: crtežni, kolažni, predmetni (lutkarski) te računalni.

Crtani film objašnjen je procesom izrade klasičnog animiranog filma i predstavlja temelj za sve vrste animiranih filmova. Danas je taj proces znatno ubrzan korištenjem računala i nove tehnologije. Primjer je djelo nagrađivanog hrvatskog redatelja i animatora Borisa Dovnikovića, *Slučaj opakog miša* prikazan na slici 1.1.

Slika 1.1. *Slučaj opakog miša*, 1961.



Izvor: [http://www.animafest.hr/hr/2010/film/read/the\\_case\\_of\\_the\\_delinquent\\_mouse](http://www.animafest.hr/hr/2010/film/read/the_case_of_the_delinquent_mouse), 30. 07. 2021.

Kolažni film sastoji se od nepokretnih likova izrađenih tehnikom kolaža kojima se animacijom mijenja uzajaman odnos. Sve se odvija po plohi bez dubine i perspektivnih kraćenja, kao i bez torzije tijela zbog čega likovi djeluju ukočeno. Kadar se može obogatiti likovno – mnoštvo likova, boja i kolažnih elemenata, i animacijski – različiti tipovi istodobnih radnji i kretanja. Animatori ove vrste filma teže simbolizaciji pa shodno tome biraju stilske forme kao što su bajke, legende, stereotipske fabule i pjesme (Turković, 2012: 156). Slika 1.2. prikazuje kadar kolažnog filma estonskog redatelja Kaspara Jancisa pod nazivom *Krokodil*.

Slika 1.2. *Krokodil*, 2009.



Izvor: <https://www.filmaffinity.com/us/movieimage.php?imageId=217804308>, 30. 07. 2021.

Predmetni ili lutkarski animirani film omogućuje privid kretanja inače nepokretnih stvari kao što su lutke, makete i razni modeli. Predmet se snima tehnikom sličica po sličica što znači da se snimi jedna slika, a zatim se taj isti predmet pomakne te ponovo snimi nova slika, i tako sve dok se ne dobije željeni pokret. Ovo je dugotrajan proces jer je za samo jednu sekundu ove vrste animiranog filma potrebo snimiti 24 sličice (Munitić, 2012). Primjer predmetnog filma animirani je film Tima Burtona, *The Nightmare Before Christmas* („Noćna mora prije Božića“) vidljiv je na slici 1.3. Upravo ovaj film potvrđuje dugotrajnost procesa snimanja jer je od cijelog tjedna snimanja i rada u studiju Burtonov tim dobio samo 13 sekundi filma.<sup>5</sup>

<sup>5</sup> <https://venia-mag.net/culture/film/animirani-film/>, 29.7.2021.

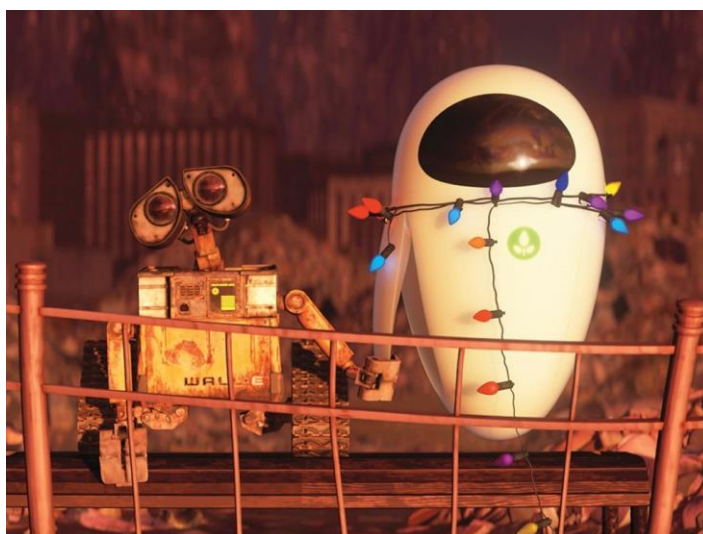
Slika 1.3. *The Nightmare Before Christmas*, 1993.



Izvor: <https://eu.usatoday.com/story/entertainment/music/2019/10/30/nightmare-before-christmas-composer-its-halloween-movie/2505238001/>, 29. 07. 2021.

Računalni film trenutno je najkorištenija vrsta animiranog filma zbog razvoja nove tehnologije koja je pojednostavila i ubrzala proces animacije. Za izradu likova i pozadina koriste se posebni računalni programi. Razlikujemo potpomognutu i generiranu računalnu animaciju. Kao što joj i samo ime kaže, potpomognuta animacija uključuje ručno crtane likove i objekte koji se kasnije animiraju raznim programskim alatima. Generirana animacija sastoji od potpune računalne izrade i animacije (Mrazović, 2011) koja se može vidjeti na slici 1.4. na primjeru filma WALL-E nastalog u produkciji Pixar studija.

Slika 1.4. *WALL-E*, 2008



Izvor: <https://www.theyoungfolks.com/film/122375/wall-e-10-years-later-and-even-more-relevant/>, 30. 07. 2021.

Što se tiče podjele animiranog filma prema žanru ne postoji samo jedna podjela oko koje se svi slažu. Zato Ajanović u svome djelu *Crtić kao žanr* navodi neke od raznih autora:

- 1) Maureen Furniss, američka filmologinja specijalizirana za animaciju, zagovara podjelu na temelju 2 suprotstavljena elementa: mimezis i apstrakcija. "Pojam 'mimezis' predstavlja nastojanja usmjerena ka reprodukciji prirodnog realizma (više kao živo snimljeni film) dok pojam 'apstrakcija' opisuje upotrebu čiste forme – on sugerira jedan koncept umjesto pokušaja davanja opisa preuzetog iz realnog života (više kao animacija)." (Furniss, 1998: 5-6).
- 2) Druga podjela dolazi s područja praktične animacijske proizvodnje od strane dvojice Disneyjevih vodećih animatora ('The Nine Old Men'). Ollie Johnston i Frank Thomas u svojoj knjizi *The Illusion of Life* („Iluzija života“) govore o različitim tipovima animacije kao što su stilizirana animacija, kombinacija živo snimljenog filma i animacije, odgojni animirani film i drugo, ali sve u okviru Disneyjevih modela (Ajanović prema Johnston, Thomas, 1981: 509-530).
- 3) Digitalna animacija i njezin napredak donijela je još jednu podjelu u vidu iluzijskog filmskog prostora i trodimenzionalnosti figure pa tako govorimo o '2-D' i '3-D' animiranom filmu. Ova se podjela žanra najčešće koristi u distribucijskoj i produkcijskoj praksi (Ajanović, 2009).
- 4) Paul Wells aktivno se bavio proučavanjem animacije i žanra te je u svojoj knjizi *Animation: Genre and Authorship* („Animacija: žanr i autorstvo“) donio podjelu na temelju animacije kao filmske forme neovisne o žanrovskoj podjeli animiranom filmu srodnih filmova, igranog ili dokumentarnog. U odnosu na stilske i formalne parametre, motivska i tematska područja, ikoničke tradicije, narativne strukture i estetske ideologije razlikuje sedam osnovnih žanrova kinematografske animacije: figurativna, dekonstrukcijska, politička, apstraktna, re-naracijska, paradigmatička i primitivna animacija (Ajanović prema Wells, 2002: 67-71).
- 5) Jedan od pristupa problemu žanra animiranog filma je materijalističko-tehnički pristup zasnovan na uvjetima praktične produkcije koji se sasvim spontano povezoao i s povijesno-teorijskim promišljanjima o razvoju i klasifikaciji ove vrste filma. Ovaj pristup kao temeljno načelo postavlja animacijsku tehniku koja odvaja dvije centralne kategorije kinematografske animacije – animirana slika i animirani predmet. U animaciji predmeta razlikujemo nekoliko podtipova (animacija lutaka, plastelina, objekata i drugo), no svakoj je zajedničko to što je pred kamerom neki predmet koji se snima u određenom broju

kadrova. Specifičnost ove animacije je stvaran, kontinuirani prostor u tri dimenzije u kojem se odvija postupak animacije. Animirano slikarstvo sliku animira metodom "kvadrat na kvadrat" stavljajući jedan crtež preko drugog (Ajanović, 2009).

## 2.2 Povijest animiranog filma

Ljudi od davnina crtajući žele prikazati i ovjekovječiti ono viđeno i doživljeno o čemu nam svjedoče rani crteži pronađeni u špiljama. Iako ne možemo govoriti o animaciji u smislu riječi u kojoj ju danas podrazumijevamo, prikaz 'špiljske' životinje s više nogu vjerojatno prikazuje kako je autor htio dočarati kretanje, a ne da je takva životinja doista postojala.<sup>6</sup> U Iranu je pronađena keramička posuda stara 5200 godina s pet uzastopnih slika koje prikazuju kako koza skače do drveta, dok je u grobnici Khnumhotepa u Egiptu otkriven mural s dugom serijom slika koje prikazuju slijed hrvačkog meča. Pokret i njegove faze strukturirani skladno i melodično koji prikazuju povezanu animaciju mogu se pronaći na frizu Partenona.<sup>7</sup>

Prema Hrvatskoj enciklopediji, prvi uređaj za optičku projekciju je *laterna magica* (lat. čarobna svjetiljka) koju je usavršio i opisao Nijemac Augustinus Kircher 1646. godine. To je uređaj koji se sastoji od kutije s izvorom svjetla (svijeća, uljna svjetiljka), zrcala za usmjeravanje svjetlosti, sabirne leće i objektiva. Na zaslon se projiciraju crteži na staklenu ploču koji su u početku bili pojedinačni, a kasnije u skupu od osam slika.<sup>8</sup> Jednostavna laterna magica prikazana je na slici 1.5.

---

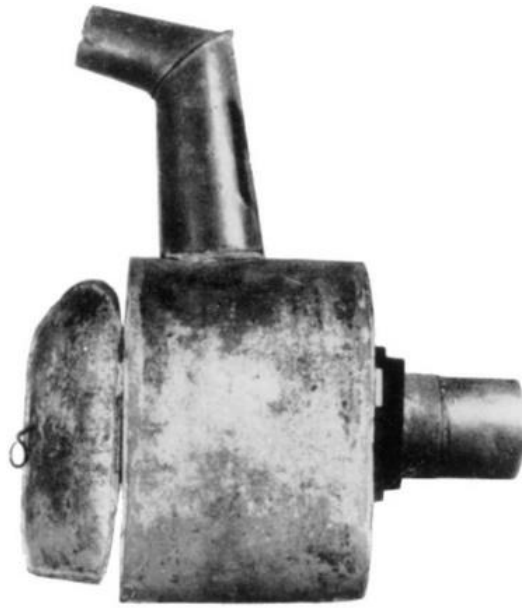
<sup>6</sup> <https://www.ziher.hr/animirani-film-za-pocetnike-od-crteza-do-piksela/>, 30. 07. 2021.

<sup>7</sup> [https://en.wikipedia.org/wiki/History\\_of\\_animation](https://en.wikipedia.org/wiki/History_of_animation), 30. 07. 2021.

<sup>8</sup> <https://enciklopedija.hr/natuknica.aspx?id=35556>, 30. 07. 2021.



Slika 1.5. *Laterna magica*



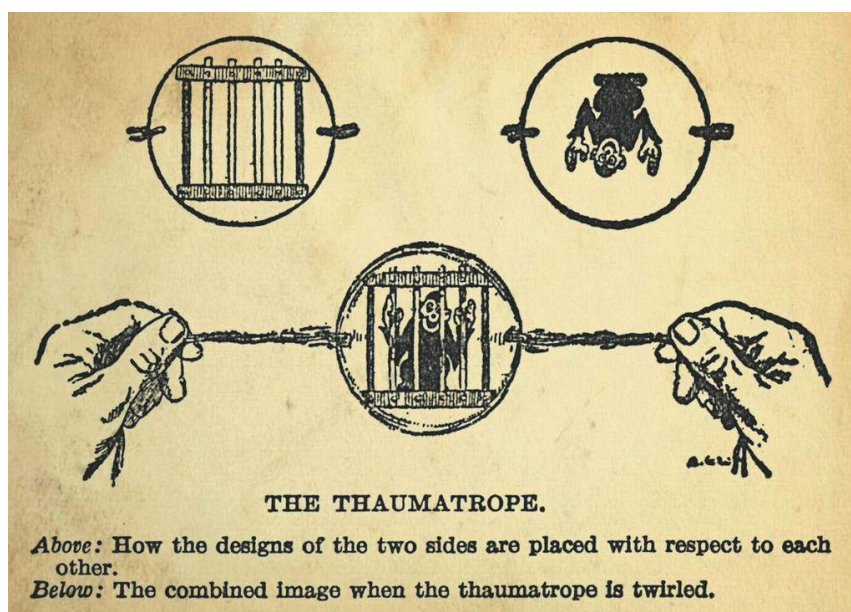
Izvor. <https://enciklopedija.hr/natuknica.aspx?id=35556>, 30. 07. 2021.

Taumatrop (naziv potječe od grčkih riječi za čudo i rotaciju) optička je igračka koja je postavila temelje za izradu animiranih filmova. Izum se pripisuje fizičaru Johnu A. Parisu koji ga je 1827. opisao u knjizi za djecu *Philosophy in Sport Made Science in Earnest*. Sastoji se od okruglog kartona koji ima slike s obje strane između dvije vezice. Kada bi se vezice okretale dovoljno brzo dobio bi se privid pokreta i stapanja slike. Ako je na primjer, s jedne strane slika ptice, a s druge slika kaveza, prilikom vrtnje djelovalo bi kao da je ptica u kavezu (prikazano na slici 1.6.). Ubrzo nakon pojave ove iluzije otkriveno je i objašnjenje. Tzv. tromost ljudskog oka onemogućuje gledanje niza statičnih slika koje se izmjenjuju određenom brzinom kao zasebnih, već se tijekom izmjene čine kao pokretna slika stvarajući time iluziju pokreta.<sup>9</sup>

---

<sup>9</sup> <https://en.wikipedia.org/wiki/Thaumatrope>, 30. 07. 2021.

Slika 1.6. *Taumatrop*



Izvor: <https://sr.wikipedia.org/sr->

[el/%D0%A2%D0%B0%D1%83%D0%BC%D0%B0%D1%82%D1%80%D0%BE%D0%BF#/media/%D0%94%D0%B0%D1%82%D0%BE%D1%82%D0%B5%D0%BA%D0%B0:Taumatrop-okretanje-na-kanapu.jpg](https://sr.wikipedia.org/sr-el/%D0%A2%D0%B0%D1%83%D0%BC%D0%B0%D1%82%D1%80%D0%BE%D0%BF#/media/%D0%94%D0%B0%D1%82%D0%BE%D1%82%D0%B5%D0%BA%D0%B0:Taumatrop-okretanje-na-kanapu.jpg) , 30. 07. 2021.

Izrada thaumatropa omogućila je i inspirirala druge autore u smjeru animacije, pa je tako u rasponu od nekoliko godina nastao velik broj optičkih igračaka (slika 1.7.). Joseph Platea 1832. izumio je fenakistoskop koji se također sastoji od kružnog diska pričvršćenog na dršku. Crteži na rubnom dijelu kartona bi se prilikom brze vrtnje 'pokrenuli' i tako stvorili iluziju pokreta.<sup>10</sup> Simon von Stampfer konstruirao stroboskop, disk s urezima na rubu između kojih se nalaze crteži. Neprekinuti pokret vidljiv je u izrezima kada se disk zavrti ispred ogledala.<sup>11</sup> Matematičar William G. Horner izrađuje *zoetrope*, cilindričnu napravu s izrezima. Stajala je na stalku, a na unutarnju stranu valjka stavljala se traka s crtežima koja je također gledanjem kroz izreze stvarala dojam pokreta.<sup>12</sup> 1877. godine Émile Reynaud na Hornerov *zoetrope* dodaje još jedan valjak na kojem se nalaze zrcala i izbacuje izreze na vanjskom cilindru te mu daje ime praksinoskop. Ovo je omogućilo privid više-manje statičnih slika dok se vanjski cilindar okretao, odnosno puno jasniju sliku od one koja je bila vidljiva ovdje navedenim napravama. Ubrzo je stvorio i optičko kazalište koje je omogućilo prikazivanje slika na platnu uz pomoć ogledala te se smatra pretečom filmskog projektora.<sup>13</sup>

<sup>10</sup> <https://proleksis.lzmk.hr/21063/>, 30. 07. 2021.

<sup>11</sup> <https://en.wikipedia.org/wiki/Stroboscope>, 30.07.2021.

<sup>12</sup> <https://letstalkscience.ca/educational-resources/interactives/zoetrope>, 30.07.2021.

<sup>13</sup> <https://en.wikipedia.org/wiki/Praxinoscope>, 30.07.2021.



Slika 1.7. Optičke igračke: praksinoskop (gore lijevo), zoetrope (gore desno), fenakistoskop (dolje desno) i stroboskop (dolje lijevo)



Izvor: <https://ancientmagictoys.com/products/optical-toy-historical-set-of-4-devices>, 30. 07. 2021.

Razvoj fotoaparata doveo je do *stop-motion* tehnike snimanja, odnosno stop animacije. Jedan od pionira ove tehnike je Alfred Clark koji je šokirao svoju publiku filmom *The Execution of Mary, Queen of Scots* („Pogubljenje Marije, kraljice Škota“). U kratkom filmu prikazana je kraljica osuđena na smrt koja hoda prema mjestu pogubljenja te biva obezglavljena u jednoj kontinuiranoj snimci. Iako je tadašnjoj publici to bilo teško pojmiti, danas je to nešto što se smatra uobičajenim. U trenutku kada je kraljici trebala biti odrubljena glava, Clark je zaustavio snimanje te glumicu zamijenio lutkom. Tada je snimanje nastavljeno i kraljica lutka ostala je bez glave (Marušić i sur., 2004).

Poznati filmski redatelj i iluzionist Georges Méliès započeo je eksperimentiranjem sa *stop-motion* tehnikom te u procesu slučajno otkrio kako je moguće manipulirati objektima i vremenom pred kamerom. Utemeljio je jedan od najvažnijih specijalnih efekata stop motion industrije, a to je stop trik efekt zamjene koji imitira nastajanje, nestajanje i transformaciju. Zaslužan je i za brojne tehničke i narativne napretke važne za razvoj filma, kao i inspiraciju drugim umjetnicima. Iako se nije bavio animacijom, sigurno je omogućio njezin napredak jer ga se smatra izumiteljem *stop-motion* fotografije kao i 'ocem specijalnih efekata' (Marušić i sur., 2004).

Film Jamesa S. Blacktona, *Duhovite faze smiješnih pokreta (Humorous Phases of Funny Faces)* nastao 1906. godine prvi je film koji sadrži nacrtanu animaciju. U filmu je korištena crna ploča s likovima nacrtanim kredom koji se mijenjaju između kadrova kako bi prikazivali dva lica koja mijenjaju izraze, dim cigarete te kolažna animacija za veću protočnost pokreta. Dvije godine kasnije Émile Cohl stvara prvi pravi potpuno animirani film, *Fantasmagorie*. Nije prvi samo po tome, već i po tome što sadrži nacrtane likove u pokretu i razvoj radnje, metamorfozu u neprekidnom tijeku te stalnom liku, čovjek-šibica Fantoch (Pintarić prema Ajanović, 2008).

To je bio početak razvoja animacije. Winsor McCay započeo je animiranjem svog stripa *Little Nemo* („Mali Nemo“) dajući puno više pažnje detaljima nego što je to do tada bio slučaj. Njegov film *Gertie the Dinosaur* prikazuje rani primjer razvoja lika u crtanoj animaciji, ali je također prvi film koji kombinira živu akciju s animacijom. Pravu prekretnicu napravio je crtičem *The Sinking of the Lusitania* (1918) kojim je donio početak razvoja novog medija. Animacijski postupci i likovna detaljnost donijeli su realističan prikaz potonuća parobroda te pokazali kako se mogućnosti animiranog filma ne mogu zamijeniti niti jednim drugim žanrom (Marušić i sur., 2004).

Earl Hurd 1915. godine otkriva materijal sličan današnjem celuloиду što je omogućilo razlaganje radnje u posebne planove, tehnološki odvojeno animiranje te integrirano numeriranje. Također je olakšalo crtanje pozadina jer je sada bilo dovoljno nacrtati jednu preko koje su se mijenjali crteži na prozirnim celuloidima. Prvi koji je upotrijebio celuloid i tiskao pozadine bio je John Randolph Bray koji je i prvi autor animiranog filma u boji, *The Debut of Thomas Cat* (Marušić i sur., 2004).

Prvi dugometražni animirani film *El Apóstol*, nastao je 1917. u Argentini od dvojca Q. Cristianija i F. Vallea. Korištena tehnika je kolaž, a prikazuje argentinskog predsjednika koji želi razgovarati s bogovima prije nego iskoristi jednu od Zeusovih munja kako bi se riješio korupcije u svojoj državi. Film je nažalost izgubljen u požaru 1928. godine.<sup>14</sup>

Braća Fleischer (Max, Joe i Dave) stvaraju mornara *Popaja* i *Caspera, prijateljskog duha* koji su i danas vrlo popularni i omiljeni likovi. Max je zaslužan i za izradu rotoskopa, naprave koja je omogućavala kombinaciju živo snimljene slike i crteža.<sup>15</sup>

Pojavljaju se novi animirani junaci među kojima je prvi mačak *Felix*, djelo tvoraca Otta Mesmera i Pata Sullivana 1919. Otprilike 10 godina poslije pojavljuje se i jedan on najpoznatijih likova cijelog žanra, a to je Mickey Mouse Walta Disneyja, koji je postao i zaštitni znak cijele kompanije. *Steamboat Willie (Parobrod Willie)* prvi je animirani film sa zvukom te ujedno i prva

---

<sup>14</sup> [https://en.wikipedia.org/wiki/El\\_Ap%C3%B3stol](https://en.wikipedia.org/wiki/El_Ap%C3%B3stol), 01. 08. 2021.

<sup>15</sup> <https://en.wikipedia.org/wiki/Rotoscoping>, 01. 08. 2021.

Mickeyjeva epizoda na ekranu. Nedugo poslije prikazuju i crtani u boji *Cvijeće i drveće* te njihov prvi dugometražni animirani film *Snjeguljicu i sedam patuljaka* za koji su osvojili 8 nagrada Oscar.<sup>16</sup>

1930-ih afirmiraju se brojne kompanije kao što su: *Warner Bros* i njihovi *Looney Tunes*; *MGM* (Metro-Goldwyn-Mayer) s pilotom *Puss Gets the Boots* koji se kasnije razvio u vjerojatno najpoznatiji animirani duo, mačka Toma i miša Jerryja; *Hanna-Barbera* studio predstavlja kameno doba i Freda Flinstona. Kasnije je postala televizijska postaja koja je aktualna i danas, a to je *Cartoon Network*. Pojava televizije i sve veća popularnost crtanih filmova, nažalost, dovela je do opadanja kvalitete te će mnogi reći da zlatno doba animacije ovdje i prestaje.<sup>17</sup>

No, prestanak tradicionalne animacije ne znači nužno i prestanak kvalitete već samo pojavu nečeg novog i drugačijeg. Napredak tehnologije omogućio je računalnu animaciju koja zapravo nema granica. Prvi film stvoren CGI tehnikom (*Computer generated imagery*) je *Toy Story*, djelo velikog studija Pixar. Važnost njihovog djelovanja u svijetu animacije potvrđuje i broj osvojenih nagrada upravo za *Priču o igračkama*, a to je 26 Oscara te 7 Zlatnih globusa.<sup>18</sup>

U isto vrijeme, u Japanu nastaju svima poznati likovi velikih očiju, anime. Naziv je to za sva animirana djela podrijetlom iz Japana, a temelj su manga stripovi. Prva anime serija je *Astroboy* koju je režirao Hayao Mizayaki, a jedan od najpoznatijih je *Moj susjed Totoro*.<sup>19</sup>

U razvoju animacije svakako treba izdvojiti i Zagrebačku školu crtanog filma koja je pedesetih godina 20. stoljeća pokrenula potpuno novi koncept animiranog filma. Smanjuje se broj crteža, ali se time ne gubi vizualno bogatstvo i privlačnost animacije. Prvi veliki uspjeh dogodio se u Veneciji, a to je Grand Prix za crtani film Vatroslava Mimice, *Samac*, a ubrzo je slijedio i Oscar za film *Surogat* Dušana Vukotića. Europskoj filmskoj baštini doprinijeli su više od 400 naslova vrijednih ostvarenja, kao i više od 400 nagrada iz cijeloga svijeta (Jovanovac prema Dovniković, 1996).

---

<sup>16</sup> <https://animiranifilm.weebly.com/povijest.html>, 01. 08. 2021.

<sup>17</sup> <https://www.ziher.hr/animirani-film-za-pocetnike-od-crteza-do-piksela/>, 01. 08. 2021.

<sup>18</sup> <https://www.ziher.hr/animirani-film-za-pocetnike-od-crteza-do-piksela/>, 01. 08. 2021.

<sup>19</sup> <https://animiranifilm.weebly.com/povijest.html>, 01. 08. 2021.

### 3. Emocije

Iako je teško pronaći jednu definiciju emocija oko koje se svi istraživači slažu, možemo reći da su one naziv za ljudsku reakciju uzrokovanu nekim unutarnjim ili vanjskim događajem. Svi ih imaju i iako su univerzalne, određene su socijalnim i kulturološkim razlikama, načinom izražavanja i odgojnim postupcima. Prate nas cijeli život, od djetinjstva kada roditelji utječu na način na koji reagiramo i shvaćamo emocije do starosti, kada i mi sami prenosimo vlastita saznanja stečena iskustvom (Pavlović, Rizvan, Grljušić, Bošković i Ištuk, 2011). Darwin je zaključio kako su izrazi lica i pokreti tijela, bez obzira na podrijetlo, vrlo važni za našu dobrobit i socijalnu interakciju. Služe kao prvo sredstvo komunikacije između majke i djeteta gdje osmijeh predstavlja odobravanje, a mrštenje neodobravanje. Pokreti i izrazi lica daju živost i energiju onome što govorimo, a također određuju našu naklonost prema drugima (Keltner, Oatley, Jenkins, 2013).

Lewis i Michalson (1983, prema Lewis i Rosenblum, 1978) kažu kako je struktura emocija važnija od njene definicije te navode pet glavnih komponenata te strukture: podražaj, receptor, stanje, izraz i iskustvo.

Emocionalni podražaj je događaj koji pokreće emocionalne receptore organizma. Može biti vanjski ili unutarnji, a njegova sposobnost da izazove reakciju može biti urođena ili naučena.

Receptori su specifična mjesta u centralnom živčanom sustavu koja uzrokuju promjene u fiziološkom i kognitivnom stanju organizma. Proces u kojem dobivaju emocionalnu funkciju i događaji koji ih aktiviraju mogu biti genetički ili stečeni iskustvom.

Emocionalna stanja su posebne konstelacije promjena u somatskoj i neurološkoj aktivnosti koja prate aktivaciju receptora. Njihova specifična, prolazna i strukturirana priroda ima veliku ulogu u raspoloženjima.

Emocionalni izrazi su vidljive značajke i promjene na licu i tijelu te u glasu. Njihovi sastavni elementi i učestalost povezana s emocionalnim stanjima također može biti urođena ili naučena.

Iskustvo je pojedinačna svjesna ili nesvjesna percepcija, interpretacija i procjena vlastitih emocionalnih stanja i izraza. Na kognitivni proces utječu prijašnja socijalna iskustva u kojima je priroda podražaja i prihvatljivost određenog izraza bila artikulirana i definirana okolinom.

### 3.1 Vrste emocija

Emocije mogu biti ugodne i neugodne. One ugodne povezane su s kvalitetom života (ljubav, sreća, zadovoljstvo, nada), dok se neugodne povezuju s preživljavanjem i često uzrokuju neadaptivne oblike ponašanja (strah, tjeskoba, ljutnja, ljubomora). Ovakvo ponašanje može dovesti do nastanka bolesti i produbljivanja poteškoće, npr. ako osoba osjeti strah i tjeskobu za vrijeme vožnje automobila, mogla bi odustati od vožnje zauvijek kako bi izbjegla osjećaj nelagode i tjelesne senzacije kao što su lupanje srca, teško disanje i slično.<sup>20</sup>

Sylvan Tomkins 70-ih godina prošlog stoljeća donosi teoriju o osnovnim afektima prema kojoj je afektivni sustav osnovni motivacijski sustav. Predlaže devet osnovnih urođenih afekata kontroliranih naslijeđem: zainteresiranost, užitak, iznenađenje, strah, ljutnja, nervoza, sram, prezir i gađenje. Njihova motivacijska moć dolazi od osjećaja ugone ili boli koja zatim stvara promjene na licu i tako daje povratnu informaciju.<sup>21</sup>

Njegova teorija dovela je do razvoja prve moderne teorije o osnovnim emocijama temeljene na univerzalnosti izraza lica koju su predstavili Ekman i Friesen. Kako bi ju testirali snimili su preko 3000 fotografija različitih ljudi koji pokazuju izraze lica za sljedeće emocije: tugu, ljutnju, sreću, iznenađenje, gađenje i strah (prikazane na slici 3.1.). Svaka emocija popraćena je kratkom pričom koja ju opisuje. Tada su predstavljene stanovnicima Japana, Argentine, Brazila, Čilea, SAD-a, ali najvažnije istraživanje odvijalo se na Papua Novoj Gvineji čiji se ljudi nikada prije nisu susreli s engleskim jezikom. Odrasli, ali i djeca ostvarili su rezultat od 80-90 % točnosti (najviše je dvojbi bilo između izraza lica za strah i iznenađenje) u prepoznavanju emocija čime su dokazali njihovu univerzalnost (Keltner, Oatley, Jenkins, 2013). Ekman je daljnjim istraživanjima shvatio da postoje još neke univerzalne emocije, a njegovi studenti Cordaro i Keltner završili su istraživanje i proširili prvotni popis. Pronašli su dokaze za zabavu, strahopoštovanje, prezir, strast, sram, bol, olakšanje i simpatiju, kao i za dosadu, zbunjenost i ponos.<sup>22</sup>

---

<sup>20</sup> <https://www.norvel.hr/prepoznavanje-i-razumijevanje-emocija/> preuzeto 16. 08. 2021.

<sup>21</sup> <https://plato.stanford.edu/entries/emotion/#BasiEmotTheoEmotEvolAffeProg> preuzeto 17. 08. 2021.

<sup>22</sup> <https://en.wikipedia.org/wiki/Emotion>, preuzeto 17. 08. 2021.

Slika 3.1. Šest osnovnih emocija

(s lijeva na desno, gornji red: tuga, strah, iznenađenje; donji red: gađenje, ljutnja, radost)



Izvor: <https://goldfieldupc.com/>, 18. 08. 2021.

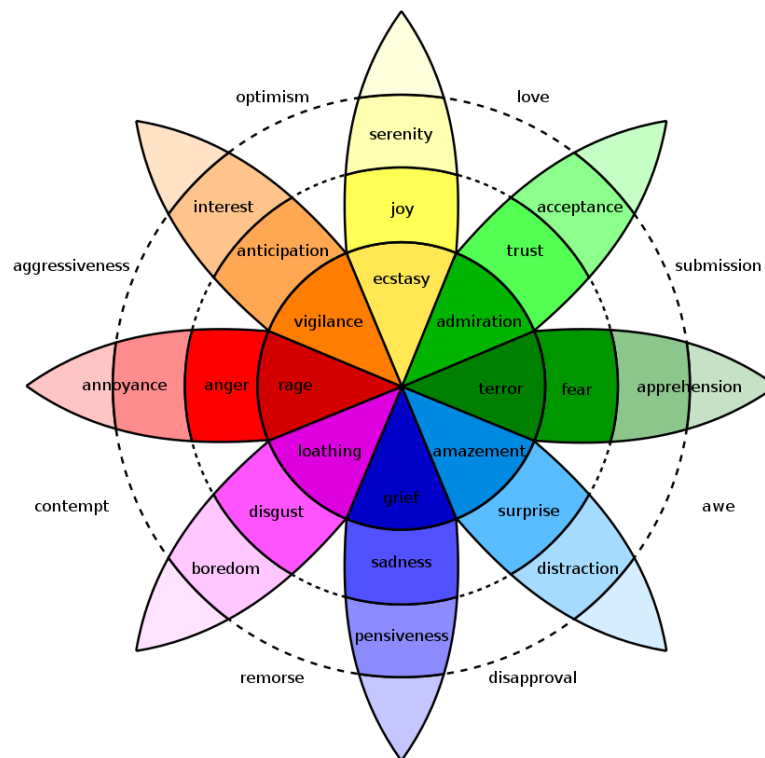
Nekoliko godina kasnije, evolucijsko psihološki pristup emocijama donosi drugu teoriju kojom se emocije shvaćaju kao rješenja za ponavljajuće evolucijske probleme, a najvažniji psiholozi ove ideje su Plutchik te Tooby i Cosmides. Emocije su se razvile zbog prilagodljivosti na temeljne životne zadatke kao što su borba, zaljubljanje, bježanje, suočavanje, gubitak nečega ili nekoga.<sup>23</sup>

Plutchik se složio i s Ekmanovom biološkom perspektivom, ali je razvio '*kotač emocija*' (slika 3.2.) kojim predlaže osam osnovnih emocija grupiranih prema pozitivnoj ili negativnoj bazi: sreća/tuga, ljutnja/strah, povjerenje/gađenje, iznenađenje/iščekivanje. Neke od osnovnih emocija mogu se preinačiti u kompleksne emocije koje također mogu proizaći iz kulturološkog uvjetovanja. Kao i osnovne boje, osnovne emocije mogu se 'stopiti' i tako oblikovati cijeli spektar ljudskih emocionalnih iskustava, primjerice ljutnja i gađenje mogu prerasti u prezir.<sup>24</sup>

<sup>23</sup> <https://plato.stanford.edu/entries/emotion/#BasiEmotTheoEmotEvolAffeProg>, preuzeto 17. 08. 2021.

<sup>24</sup> <https://en.wikipedia.org/wiki/Emotion>, preuzeto 17. 08. 2021.

Slika 3.2. Kotač emocija



Izvor. <https://en.wikipedia.org/wiki/File:Plutchik-wheel.svg>, 18. 08. 2021.

Kroz povijest se razvilo više različitih teorija o emocijama, no sve se temelje na osnovnim emocijama koje je predložio Ekman, a temelji proizlaze iz Darwinove evolucijske teorije te se za opseg ovog rada nije potrebno baviti navođenjem istih.

### 3.2. Neverbalna komunikacija

Komunikacija označava razmjenu informacija, a ljudi se za to najčešće služe govorom. Tako dijele svoje ideje, misli, potrebe i ostale složene informacije s okolinom u kojoj se nalaze. Međutim, postoji više vrsta komunikacije koje imaju veliku ulogu u socijalnim interakcijama među ljudima. Zajednički naziv im je neverbalna komunikacija, a ona objašnjava svaku razmjenu informacija koja ne uključuje riječi, pisane ili govorene (Kim, 2007).

Kim (2007; prema Argyle, 1979) kaže kako se neverbalno ponašanje odvija kada god su osobe u kontaktu koristeći izraze lica, geste, tjelesni kontakt, držanje tijela, prostorno ponašanje, pogled, širenje zjenica, odjeću te neverbalnu vokalizaciju. Tijekom interakcije ljudi neprestano daju i istovremeno interpretiraju neverbalne znakove. Svaki dan koriste se stotine izražajnih pokreta te je

zato njihova točnost ključna socijalna vještina. Područja na kojima se koristi su: podrška govoru, zamjena za govor, izraz stava prema drugima, rituali i formalnosti te ekspresija emocija. Za potrebe ovog rada, opisati ćemo samo ono područje vezano uz emocije.

### *3.2.1 Izrazi lica*

Izrazi lica mogu se pronaći i kod životinja, ali su najrazvijeniji kod ljudi. Rezultat su pokreta ili pozicije mišića na licu, a prenose emocionalna stanja osobe i tako otkrivaju dio njenog privatnog života okolini. Upravo su zato bitne u komunikaciji jer prenose informacije prirodno i nedobrovoljno, pokazujući više od onoga što bi možda sami htjeli izraziti govorom (Kim, 2007).

### *3.2.2 Geste i pokreti*

Geste i pokreti najčešće se izvode rukama, ali mogu i drugim dijelovima tijela, a prate govor ili ga zamjenjuju. Gestama se izražavaju emocije, misli, aktivnosti, osobnost, ideje itd. Mogu se opisati znakovima s dogovorenim značenjem iako se to značenje može razlikovati među društvima i kulturama. Na primjer, vertikalno klimanje glavom u većini država označava potvrđivanje, odnosno pojam 'da', dok se u Bugarskoj on koristi za negaciju (Kim, 2007). Pokreti tijela smatraju se neverbalnom komunikacijom ako njihovo izvođenje prenosi signal, a ne samo pokret. Oni se odnose na direktne i prirodne ekspresije emocija temeljene na tempu i sili s kojom se izvode. Ljudska sposobnost prepoznavanja emocija iz pokreta razvija se u ranom djetinjstvu i ne ovisi o socijalnom i kulturološkom aspektu, već proizlazi iz evolucije (Kim, 2007, prema Volpe, 2003).

### *3.2.2 Držanje i stav*

Držanje je pozicija tijela ili dijelova tijela, a tri osnovna držanja su stajanje, sjedenje i ležanje. Svako od njih ima brojne varijacije s obzirom na položaj udova i zakrivljenost tijela. Sredstvo je za izražavanje bezličnog stava kao i unutarnjeg emocionalnog stanja osobe. Na to može utjecati psihološko stanje osobe, a može biti i naučeno što znači da na držanje utječu društvo i kultura (Kim, 2007, prema Argyle, 1979).



### 3.3. Razvoj dječjih emocija

Djecu smatramo emotivnim bićima, plaču, smiju se i ljute, ali je učestalost njihova reagiranja i doživljavanja neke određene emocije vrlo različita od reakcija odraslih. Emocionalni razvoj bitan je za cjelokupni razvoj djeteta jer sposobnost izražavanja, prepoznavanja i reguliranja emocija utječu na funkcije mnogih područja života. Iako je novorođenče skup refleksa, do kraja prve godine života postaje socijalno biće čije se interakcije vrte oko emocija (Keltner, Oatley, Jenkins, 2013).

Najprije se javlja plakanje kao pokazatelj neugode ili nezadovoljstva. Pozornost i zainteresiranost okolinom mogu biti znakovi ugone. Što se tiče univerzalnih izraza lica za emocije, prvo se javlja izraz za gađenje koji djeca pokazuju na kisele okuse i sličan je onome koji pokazuju primati. Nakon mjesec dana starosti javlja se i osmijeh kao izraz lica, ali tek u trećem mjesecu postaje povezan s pravim značenjem osmijeha, a to je kada netko obraća pažnju na njih ili kada uspiju u nečemu. Emocije i izrazi ljutnje i iznenađenja javljaju se između 4. i 6. mjeseca, kao i izrazi tuge iako se tuga kao takva ne može povezati s emocijom koju osjećaju i odrasli (Keltner, Oatley, Jenkins, 2013).

U uzrastu od godine i pol djeca počinju govoriti o osjećajima, a već u polovici druge godine života postaju svjesna svojih emocionalnih ponašanja. Preko poznavanja osnovnih emocija počinju učiti i shvaćati složenije emocionalne procese te se javljaju zavist i empatija. Trogodišnjaci već znaju kako se osjećaju i zašto, a polako počinju i prepoznavati izraze lica za određene emocije. Najviše problema imaju s prepoznavanjem straha, što je slučaj i kod odraslih (Brajša-Žganec, Slunjski, 2007).

Erik Erikson razvio je psihosocijalnu teoriju razvoja po uzoru na Freuda i njegova istraživanja psihoseksualnog razvoja. Za razliku od Freuda koji kaže kako razvoj u jednom trenutku prestaje, Erikson je naglasak stavio na krize koje se javljaju kroz različita razdoblja života te kako je način njihova rješavanja izravno povezan s razvojem pojedinca i njegove osobnosti i odvija se cijeli život. Razlikuje osam stadija razvoja, a to su:

- 1) nepovjerenje nasuprot povjerenju (dojenaštvo);
- 2) sram i sumnja nasuprot autonomiji (rano djetinjstvo);
- 3) krivnja nasuprot inicijativi (djetinjstvo);
- 4) inferiornost nasuprot produktivnosti (osnovna škola);
- 5) konfuzija uloga nasuprot identitetu (adolescencija);

6) izolacija nasuprot intimnosti (mlada odrasla dob);

7) stagnacija nasuprot plodnosti (odrasla dob);

8) očaj nasuprot integritetu (starija dob),

a ovaj rad opisat će samo prva tri koja su vezana za djecu predškolske dobi.<sup>25</sup>

Faza nepovjerenja nasuprot povjerenju javlja se u prvoj godini života i predstavlja dječji osjećaj povjerenja prema odraslima koji ga okružuju. Erikson naglašava kako je od količine hrane koju dijete dobiva važnija količina osjećajnosti s kojima je roditelj (odnosno primarni skrbnik) daje. S obzirom na to da je majka najčešće i prva osoba u direktnom kontaktu s djetetom, vrlo je važan način na koji će ostvariti povezanost jer to kasnije utječe na socijalno i emocionalno ponašanje osobe. Ako se umjesto temeljnog povjerenja razvije nepovjerenje, dijete neće očekivati suosjećanje i toplinu od drugih već će se zatvoriti u sebe kako bi se zaštitilo i neće istraživati svijet oko sebe (Berk, 2008).

Druga faza razvoja, sram i sumnja nasuprot autonomiji, javlja se u ranom djetinjstvu, odnosno između 2. i 3. godine života kada se razvija i djetetov motorički sustav koji mu omogućuje kretanje prostorom. Dijete postaje svjesno svijeta oko sebe i uči biti samostalno. Uloga roditelja je pomoći djetetu da razvije samokontrolu i određenu nezavisnost jer u suprotnome dolazi do razvoja impulzivnosti i nesigurnosti. Najbolji način za razvitak sigurnosti i samostalnosti su topli odnosi s realnim očekivanjima uz puno podrške i ohrabrenja (Berk, 2008).

Faza uspostavljanja krivnje nasuprot inicijativi obuhvaća period od 4. do 6. godine života, a Erikson je još naziva i 'doba igre'. U ovom razdoblju povećava se djetetovo vladanje okolinom, a samim time i njegova odgovornost. Traže, planiraju, istražuju i usmjeravaju aktivnosti prema nekom cilju, a glavna aktivnost je simbolička igra, odnosno preuzimanje uloga i odgovornosti preuzetih imitiranjem odraslih osoba. Razvoj jezičnih sposobnosti omogućuje im sporazumijevanje i dogovaranje čime proširuju svoj socijalni krug izvan obitelji. Pozitivno rješenje ove krize dovest će do razvoja savjesti, poštivanja pravila i autoriteta kao i ranog razvoja moralnosti te želje za iniciranjem igre i ostalog, dok će negativno rješenje rezultirati osjećajem krivnje te mogućnošću pretjerane inhibiranosti (Berk, 2008).

Dječji emocionalni razvoj povezan je s dobi pa tako raste s godinama, a vrlo je važan za razumijevanje vlastitih osjećaja, interakciju s okolinom kao i prosocijalno ponašanje. Na njega utječu odnosi s obitelji i okolinom te je zato bitno da ti odnosi budu pozitivni (Brajša-Žganec, Slunjski, 2007). Istraživanje koje su provele Brajša-Žganec i Slunjski 2007. godine pokazalo je kako djeca

<sup>25</sup> <http://www.mojonlinepsiholog.com/eriksonove-faze-psihosocijalnog-razvoja/?lang=en>, preuzeto 17. 08. 2021.

najlakše prepoznaju i opisuju emociju tuge, a zatim radosti i ljutnje. Što su starija lakše prepoznaju četiri osnovne emocije, a najviše problema imaju sa strahom (Pavlović i sur., 2011).

Prema Pavlović i suradnicama (2011) dječje emocije se razlikuju od emocija odraslih prvenstveno jer su:

- a) kratkotrajne – brzo se javljaju i brzo prestaju,
- b) snažne – ne postoji gradacija emocija i uvijek su u punom intenzitetu (pogotovo radost, ljutnja i tuga),
- c) nestabilne – lako se prebacuju iz pozitivne u negativnu (i obrnuto) što ne znači da su plitke već su uvijek izražene u trenutku te nikad nisu suzdržane na nijedan način,
- d) popraćene pokretima tijela (mahanje ruku, skakanje, udaranje) i izrazima lica.

Za zdrav emocionalni razvoj najbitniji je stav roditelja, njihova uravnotežena briga i ljubav koja stvara toplu atmosferu. Bitan je i utjecaj okoline koja utječe na dijete i samim time neke oblike ponašanja smatra poželjnima, a neke nepoželjnima. Danas je nažalost došlo do 'potiskivanja' emocija te društvo svako pretjerano izražavanje emocija smatra neprikladnim, bez obzira na prirodu emocije (Pavlović i sur., 2011). Kako djeca rastu njihova spontanost i sloboda u izražavanju emocija prestaje i započinje prilagodba određenim društveno prihvatljivim situacijama (Pavlović i sur., 2011: prema Takšić i sur., 2006). govore kako je došlo do sve većeg interesa za razvoj programa usmjerenih na socijalno i emocionalno učenje djece. Cilj je ovih programa poticati razvoj vještina, rješavanja problema, donošenja odluka, komunikacijskih vještina i prepoznavanja vlastitih i tuđih emocija te time učiniti djecu otpornijom i smanjiti razvoj modernih bolesti mentalnog zdravlja (depresija, anksioznost).

## 4. Animirani film i dječji emotivni spektar

Mediji su postali svakodnevna pojava bez koje je teško zamisliti život te je gotovo nemoguće izdvojiti jednu s kojom netko, u zapadnom svijetu, danas nije upoznat. Osim zabave i razonode, postali su i poslovna potreba. Djeca su izložena svim vrstama medija koja mogu biti korisna, ali jednako tako i štetna za njihov rast i razvoj. Roditelji su sve zaposleniji i imaju sve manje vremena provoditi kvalitetno vrijeme s djecom pa ih okupiraju televizijom, igrama i crtićima dok oni odrađuju posao. Iako postoje brojni edukativni i kvalitetni sadržaji za djecu, vrlo je važno ne prepustiti djeci izbor što će gledati jer sami lako mogu nabasati na neprimjerene sadržaje. Ovaj će rad opisati kako animirani filmovi utječu na dječje emocije.

### 4.1. Utjecaj medija na razvoj

Djeca do dvije godine starosti uopće ne bi trebala biti izložena medijima jer ih ne mogu razumjeti. Ono što oni vide na ekranu je skup boja, zvukova i slika koji ih zbunjuju i loše utječu na razvoj. U ovoj dobi nema smisla govoriti o edukativnom sadržaju crtića za 'jasličare' čak ni u vidu govora jer oni ne razlikuju stvarnost od slika koje vide na ekranu i nikako ne mogu razumjeti njihov sadržaj. Istraživanja su pokazala da pretjerano gledanje crtića može dovesti do sporijeg razvoja govora zbog jednosmjernе komunikacije (Jovanovac, 2017). Najbolje uče u interakciji s roditeljima s kojima mogu ostvariti kontakt i dobiti povratnu informaciju. U trećoj godini djeca počinju shvaćati kako likovi nisu stvarni, ali vjeruju da žive u ekranu, a tek u četvrtoj počinju razlikovati stvarne i animirane likove iako i dalje u potpunosti ne razlikuju koji kamo pripadaju. Petogodišnjaci još uvijek nisu sposobni u cijelosti pratiti radnju animiranog filma, to tek uspijevaju djeca u dobi od 6. do 7. godine života.<sup>26</sup>

### 4.2. Prikaz emocija na animiranim likovima

Ženski likovi u animiranim filmovima puno češće pokazuju emocije te su stereotipizirani kao emotivni. Iako se svako 'javno' pokazivanje osjećaja može smatrati emotivnim, kao što je npr. vikanje ili bacanje stvari u ljutnji, jedan od najčešćih prikaza emotivnosti jest plakanje koje se puno rjeđe javlja kod prikaza muških likova. Istraživanje koje je provela Wiersma (2000) na 16 Disneyjevih animiranih filmova pokazalo je kako ženski likovi plaču zbog straha od gubitka voljene osobe; rastanka s voljenom osobom; suosjećanja; zabrane; ljutnje; ljubomore; samosažaljenja; nemoći. Muški likovi također plaču zbog gubitka voljene osobe i kada su uplašeni, a samo je jedan

<sup>26</sup> [Utjecaj crtanih filmova na djecu - Roditelji.hr](#) preuzeto 18. 08. 2021.

lik u istraživanju plakao zbog suosjećanja. Zaključno, puno manji broj muških likova je plakao u odnosu na ženske. Veću agresivnost pokazuju muški likovi i to najčešće kako bi spasili nekoga ili sebe same, a s istim ciljem je pokazuju i ženski iako su u većini slučajeva pasivne. Ovo bi kod djece moglo dovesti do razmišljanja kako je za dječake normalno da ne plaču, da skrivaju svoje emocije i da se izražavaju agresivnije, dok se za djevojčice agresivno ponašanje smatra ružnim, a potpuno je normalno da plaču u svim situacijama (Wiersma, 2000). Kako bi se izbjeglo zbunjivanje djece, potrebno je s njima razgovarati o sadržaju animiranog filma koji su pogledali.

Slika 4.1. Pepeljuga – prikaz plakanja



Izvor: <https://www.pinterest.com/pin/750060512923373437/>, preuzeto 20. 08. 2021.

### *4.3 Pozitivan utjecaj*

Dijete se za vrijeme gledanje animiranog filma u potpunosti opušta i prepušta svijetu mašte. Slike, zvukovi i boje kojima je dijete u tom trenutku izloženo obuzimaju cijelo njegovo biće. Svaki je animirani film priča za sebe i potrebno ga je gledati upravo tako. Mnogi od njih u sebi sadrže edukativne elemente, kao i humoristične te pružaju izvor zabave. To kod djece budi osjećaje sreće, zadovoljstva, zainteresiranosti, ali je ujedno i velika prilika za učenje novih stvari kao i proširivanje vokabulara. Znatiželja koja se javlja za vrijeme gledanja potiče djecu da postavljaju brojna pitanja što dovodi do razvoja kritičkog mišljenja i samostalnog zaključivanja (Velički, 2007).

Pozitivni sadržaji crtića odnose se na prosocijalno ponašanje, društveno poželjna ponašanja kao što su pomaganje, dijeljenje i suradnja. Segmenti prosocijalnog ponašanja su empatija, simpatija i altruizam za što su temelj emocionalne kompetencije poistovjećivanja s drugima i razumijevanja njihovih emocija i stanja (Jovanovac, 2017 prema Jurčić, 2013). Prema Blažević (2012) redovito gledanje prosocijalnih sadržaja može povećati altruistična i poželjna ponašanja na svim dobnim razinama. Jedan od takvih filmova djelo je Zagrebačke škole crtanog filma - *Profesor Baltazar*. On istražuje zakonitosti svijeta oko nas, a utemeljen je na prijateljstvu te tako pobuđuje dječju kreativnost, želju za suradnjom, pomaganjem i istovremeno razvija empatiju (Jovanovac, 2017 prema Škrabalo 1998). Drugi od izvanrednih primjera kako emocije utječu na djecu je Pixarov film *Izvrnuto obrnuto (Inside Out)*. U njemu je prikazan život 11- godišnje djevojčice Rajke (Riley) kojom 'upravlja' pet emocija – sreća, tuga, ljutnja, gađenje i strah. Nijedno od njih ne prevladava već podjednako djeluju ovisno o situaciji u kojoj se Rajka u tom trenutku nalazi. Rajka se ljuti na roditelje jer su se morali preseliti zbog čega ona ostaje bez prijatelja i svega što poznaje. Za vrijeme predstavljanja u novoj školi, Tuga dotakne jedno od prvih sretnih sjećanja te ga pretvori u tužno zbog čega se Rajka rasplače pred svima. Ovo dovodi do razvoja depresije i njezine borbe s tim osjećajima.<sup>27</sup> Iako depresija je 'negativna', film djeci pokazuje kako se nositi s određenom situacijom te kako ne može i ne mora sve uvijek biti savršeno. Također nas uči kako su sve emocije vrlo bitne za osobnu dobrobit, kako bez tuge ne možemo biti potpuni te kako je važno stvarno osjetiti i prihvatiti teške emocije, a ne ih potisnuti i ignorirati.<sup>28</sup>

---

<sup>27</sup> <https://www.rogerebert.com/reviews/inside-out-2015>, preuzeto 19. 08. 2021.

<sup>28</sup> [https://greatergood.berkeley.edu/article/item/four\\_lessons\\_from\\_inside\\_out\\_to\\_discuss\\_with\\_kids](https://greatergood.berkeley.edu/article/item/four_lessons_from_inside_out_to_discuss_with_kids), preuzeto 19. 08. 2021.

Slika 4.2. Izvrnuto obrnuto – pet emocija (s lijeva na desno: ljutnja, gađenje, sreća, strah, tuga)



Izvor: <https://www.bbc.com/culture/article/20150519-pixars-latest-is-a-joy>, 20. 08. 2021.

#### *4.4 Negativan utjecaj*

Danas je često kvalitetno vrijeme provedeno na svježem zraku u igri s vršnjacima, u parku, s ljubimcima, zamijenjeno zatvorenim prostorom i sjedenjem pred ekranom. Pristup internetu i brojnim televizijskim programima omogućio je roditeljima puštanje crtanih filmova djeci u bilo kojem trenutku. Oni su zauzeti poslom i brojnim obavezama i ovo prepuštanje djece medijima omogućuje im trenutke predaha (Ilišin, 2003). Prema Sindiku (2012) roditelji su ti koji imaju najveću ulogu u medijskom opismenjavanju djece, a da bi to bilo moguće i sami moraju biti medijski pismeni. Velika je mogućnost da djeca nabasaju na neprimjerene sadržaje i zato je bitno da roditelji uvijek paze na ono što im djeca gledaju i čemu imaju pristup. Također je važno imati mjeru u vremenu provedenom s medijima, jer pretjerana izloženost može prvenstveno usporiti razvoj govora, ali i razvoj općenito jer djeca najbolje uče u interakciji koja gledanjem crtića nedostaje. Programski sadržaj, efekti, brze izmjene slika, jarke boje i glasni zvukovi kod djece izazivaju snažne osjećaje i potrebu za aktivnošću čime se nakuplja živčana napetost i stvara tjelesni i emocionalni nemir, čak i simptomi epileptičnog napadaja. Negativne posljedice su i izloženost zračenju, pojačana agresivnost – verbalna i fizička, pojava višejezičnosti (nepotpuno znanje više jezika koje zbunjuje dijete) i neprikladan govorni uzor (Jovanovac, 2017, prema Fowles, 1999).

#### 4.5 Nasilje

Reperzentacija nasilja u medijima je među najistraživanijim područjima kada su u pitanju djeca. Rezultati su različiti i složeni jednako kao i sam predmet istraživanja. U predškolskoj dobi pitanje je izaziva li nasilje prikazano u animiranom filmu strah kod djece ili ga potiče i čini djecu agresivnom (Mikić, 2002). Gledanje nasilja djeluje različito jer djeca oponašaju agresivno ponašanje, ali najčešće je to ono ponašanje junaka, odnosno pozitivca, i njegovih postupaka za ostvarivanje 'dobrog' cilja. Može doći do povećanja agresivnih postupaka jer često gledano nasilje djecu čini tolerantnijom na nasilje i manje im smeta (Sindik, 2012, prema Parke i Slaby, 1983). S druge strane, nasilje može imati katarzični efekt te tako omogućiti oslobađanje agresivnih nagona jer ga kroz gledanje proživljavaju posredno (Ložnjak i Kučan, 2011). Faktori koji povezuju viđeno nasilje s agresivnim ponašanjem su spol, dob, zainteresiranost za medijsko nasilje i stav prema medijskome nasilju stečen u krugu obitelji. Dječaci mlađi od 6 godina će vjerojatnije prihvatiti agresivno ponašanje ako su zainteresirani za njega te ako žive u obitelji koja nije pokazala jasan negativan stav prema nasilju (Ciboci i Labaš, 2013).

Za kombinaciju humora i nasilja, čestu pojavu u animiranim filmovima, smatra se da uzrokuje drugačiju i smanjenu reakciju djece. Na primjeru Toma i Jerryja, jednog od poznatijih i omiljenijih dvojaca u crtanim filmovima, istraživanje je pokazalo da je nekolicina djece u dobi od 4 do 6 godina mislila kako su junaci stvarno ranjeni i trebaju u bolnicu te da se prikazuju jednom tjedno kako bi se likovi stigli odmoriti i izliječiti. Također je pokazalo kako neka djeca ne vole gledati taj crtić i ne smatraju ga zabavnim upravo zato što Tom često završi ozlijeđen (Mikić, 2002). Indiana University i njihovi znanstvenici proveli su istraživanje kojim je dokazano kako djeca ne uživaju u nasilju prikazanom u animiranim filmovima te kako se gotovo nikad ne poistovjećuju sa zlikovcima već s nenasilnim likovima (Ložnjak i Kučan, 2011).



Slika 4.3 Tom i Jerry



Izvor: <http://abouttomandjerry.weebly.com/characters.html>, 20. 08. 2021.

Prema Mikiću (2002) osjećaj straha je kod djece sasvim normalna pojava jer se oni svakodnevno susreću s novim i nepoznatim stvarima ili situacijama. Ona vrlo otvoreno govore o strahu te znaju objasniti kojih se crtanih filmova plaše i zašto te sama odlučuju da ih ne žele gledati. To pokazuju izrazima lica, pokretima tijela i nemirom (Blažević, 2012). No ono što ih plaši kada su mediji u pitanju su brutalni i teški prikazi nasilja, krv, stradanje nedužnih žrtava, rat, što su rijetki prizori u crtićima i puno će se lakše susreti s njima gledajući informativne emisije ili igrane i dokumentarne filmove. U dječjoj svijesti strah se pojavljuje kao suosjećanje za situaciju u kojoj se našla žrtva ili kao rezultat koji je autor ciljano želio postići kako bi djeca to mogla i sama doživjeti (Mikić, 2002).

Brojna istraživanja pokazala su i kako se strah može pojaviti tijekom slušanja tajanstvenih priča iz njima iskustvenih i doživljajno nepoznatih svjetova (Mikić, 2002, prema Winn, 1985). Lemiš (2008; 55) kaže: *"Na primjer, predškolsko se dijete može jako uplašiti izmišljenih čudovišta, iznenadne buke, zmija snimljenih izbliza ili čak mračnih scena, ali će biti potpuno ravnodušno kada je riječ o videozapisu ili raspravi u vijestima o oružju za masovno uništenje."* Neka istraživanja pokazuju da izloženost medijima može dovesti do razvoja strahova ili anksioznosti kod djece. Realni programi u jednakoj mjeri kao i izmišljeni mogu uzrokovati dugotrajnu emocionalnu reakciju, a ovise o temi koju prikazuju te djetetovoj dobi (Blažević, 2012, prema Lemiš, 2008).

Jedno od istraživanja na temu utjecaja animiranih filmova na dječje emocije za uzorak je uzelo među djecom popularnih 9 crtanih – *Ben 10, Transformers Prime, 1001 noć, Chota Bheem,*

*Doremon, Sinchan, Chatur Chetan, Tom & Jerry, Janko Strižić.* Rezultati su pokazali da *Ben 10, Transformers Prime, Sinchan, Chatur Chetan* i *Tom & Jerry* koji prikazuju elemente agresije, borbe, suparništva, nesuradnje i sebičnosti kod djece pobuđuju osjećaje tuge, zavisti i ljutnje. Ostali crtići stvaraju osjećaje radosti, zabave, hrabrosti, suosjećanja, pobuđuju znatiželju te potiču suradnju, zajedništvo, dijeljenje i privrženost (Rajawat, 2017).

Slika 4.3 Prikaz scene prijateljstva (gore – *Doremon*) i borbe (*Transformers Prime*)



Izvor: <https://wallpapercave.com/doraemon-friends-wallpapers>  
<https://www.cbr.com/optimus-prime-megatron-greatest-battles-ranked/>, 20. 08. 2021.

Kako djeca najviše uče oponašajući druge, pogotovo odrasle osobe, lako može doći do poistovjećivanja s animiranim likom. Imaju se potrebu povezati s likovima kojima se dive i kojima su slični ili žele biti poput njih. Zbog toga postaju podložnija utjecaju medija i privrženika likovima pa žele razne igračke, majice i ostalo povezano s njihovim omiljenim likom (Blažević, 2012). Djeca gledaju kako se likovi u crtićima bore te se i sami vole igrati na taj način. Ne samo da je zabavno, nego i u filmu nitko nikada nije kažnjen jer je ta borba uglavnom na neki način opravdana. Ovo može dovesti do shvaćanja tučnjave olako te djeci poručiti kako se u redu potući s prijateljima. Jedna je studija pokazala kako gledanje samo jedne televizijske epizode može promijeniti dječje shvaćanje emocija u stvarnom životu te je dosljedno s idejom da medijski prikazi mogu utjecati na mentalnu

sliku ili shemu emocionalnih događaja koje dijete ima. Shema je organizirana struktura znanja o nekoj temi ili događaju spremljena u memoriji i pomaže osobi procesuirati nove informacije (Rajawat, 2017 prema Fiske i Taylor, 1996).

#### 4.6 Animacija i poremećaji

Stoljetna izloženost animiranim filmovima razvila je novu vještinu kod ljudi svih dobi i kultura, a to je 'čitanje', odnosno prepoznavanje, animiranih likova i njihovih karakteristika. Animacije nude obećavajući pristup dječjim emocijama na neprijeteći i pristupačan način zbog ograničenog oslanjanja na jezik, ali i jedinstvene vizualne privlačnosti. Također je dokazano kako djeca lakše prepoznaju emocije uz situacijske znakove (kao što su oni u animaciji) nego prikazom specifičnog izraza lica neke emocije (Manassis i sur., 2013).

Gunnar Johansson je 1973. godine proveo istraživanje pokreta ljudskog tijela tako što je označio određene točke svjetlom (glava, rame, lakat, dlan, koljeno) te glumce postavio ispred crne pozadine. Njihov zadatak bio je pokazivati različite emocije pokretima, a ispitanici su ih morali prepoznati. Jedna skupina ispitanika gledala je pokrete snimane na svjetlu, dok je druga gledala one snimane u tami gdje su bile vidljive samo svjetlosne točke. Obje skupine mogle su prepoznati prikazane emocije. Ovo istraživanje potaknulo je mnogobrojne druge pokušaje, te je tako provedeno istraživanje i na djeci koja su također samo na temelju pokreta bila sposobna prepoznati emocije tuge, sreće, ljutnje i straha (Kim, 2007).

Manassis i sur. (2013) osmislili su program pod nazivom MAAC (*Mood Assessment via Animated Characters*, 'Procjena raspoloženja animiranim likovima') kako bi pomogli doktorima pristupiti dječjim emocijama koristeći kompjuterizirane animacije za prikaz 16 različitih emocija. Proveli su istraživanje na djeci u dobi od 4 do 10 godina starosti te ih podijelili u dvije skupine. Prva skupina sastojala se od djece s dijagnosticiranom anksioznošću, dok je druga bila kontrolna skupina. U pilot istrazi, MAAC je pomogao doktorima uključiti djecu u raspravu o osjećajima te pokazao obećavajuće rezultate u razlikovanju djece s poremećajem anksioznošću od one bez njega. Djeca s tjeskobnim poremećajima manje su istraživala emocije spontano, kasnije su se posvetila pozitivnim emocijama te ih niže rangirala. Ova otkrića su u skladu s literaturom koja kod anksiozne djece izvještavaju povećani oprez i pažnju na prijeteće poticaje, u ovom slučaju negativne emocije (Manassis i sur., 2013, prema Easter i sur., 2005).

Dobiveni rezultati pokazali su kako anksiozna djeca sebe ocjenjuju niskim pozitivnim i smirenim/neutralnim emocijama za razliku od neanksiozne. Inhibicija ponašanja, sklonost izbjegavanju novosti i ograničavanju istraživanja, pokazuje manjak spontanosti u doživljavanju emocija te je zajednička osobina sve djece predškolske dobi u riziku od nastanka poremećaja (Manassis i sur., 2013, prema Muris i sur., 2011). Nadalje, MAAC bi mogao pomoći djeci naučiti strategije za nošenje s negativnim osjećajima u psihoterapiji, ali i usavršiti sposobnost identificiranja tuđih emocija preko ekspresija lica, govora tijela i konteksta. Preinake na animacijama mogle bi pomoći i djeci s autizmom u prepoznavanju tuđih emocija, kao i djeci s poteškoćama u učenju ili onima s internalizacijskim poremećajima (depresivni, anksiozni, opsesivno-kompulzivni i drugi) (Manassis i sur., 2013).

## 5. Zaključak

Animirani filmovi medij su koji je prepun boja, raznih likova, novosti, realnih i nerealnih stvari, magije i istine te je vrlo lako shvatiti zašto ga djece vole, a i poneki odrasli. Kao i svaki medij, tako i animirani filmovi imaju svoje dobre i loše strane, a koja od njih će prevagnuti, ovisit će prvenstveno o roditeljima i djetetovoj okolini.

Neki od animiranih filmova djeci pružaju velike mogućnosti učenja, od slova i brojeva do stranog jezika. Također razvijaju kreativnost, upoznaju djecu s nepoznatim, potiču ih na isprobavanje novih stvari i igara, tema su razgovora s vršnjacima. Omogućuju im poistovjećivanje s likom koji im je karakterno sličan ili kojemu se dive i žele postati poput njega. Pomažu im u prepoznavanju emocija, kao i u tome kako se nositi s njima. Izvor su zabave i opuštanja, a danas su dostupni bez ograničenja.

Činjenica da su animirani filmovi danas tako lako dostupni može predstavljati potencijalni problem. Okružena medijima, djeca sve više zapostavljaju igru na otvorenom i svježem zraku koja je također vrlo bitna za njihov rast i razvoj. Roditelji su sve zaposleniji i imaju sve manje vremena koje mogu provesti sa svojom djecom na kvalitetan način, pa se okreću pomoći medija kako bi ih zaokupila na neko određeno vrijeme. Problem će nastati samo ako roditelj ne obraća pažnju na ono što djeca gledaju, ako ih im se dozvoljava da previše vremena provode pred ekranom te ako djeca imaju potpunu slobodu u biranju sadržaja. Vrlo je važno da roditelj bude svjestan svih izazova ovog, ali i drugih lako dostupnih medija.

Gledanje animiranog filma intenzivan je doživljaj, pogotovo za djecu predškolske dobi. Za njih je to ipak fizički, mentalno i emotivno naporna aktivnost iako je u tom trenutku tijelo pasivno, rad srca je ubrzan, a mišići napeti. Cijelo tijelo je aktivno u gledanju sadržaja što može dovesti do stresa, uznemirenosti i raznih vrsta reakcija. Upravo su zato sadržaj i način na koji je prikazan u animiranim filmovima vrlo bitni. Scene nasilja, borbe, svađe, suparništva kod djece mogu dovesti do pojačanog agresivnog ponašanja, češćih tučnjava s prijateljima (u igri ili za stvarno) ili neprimjerenog vokabulara. S druge strane, scene prijateljstva, suradnje, vesele igre, istraživanja mogu pozitivno utjecati na razvoj prosocijalnog ponašanja i empatije te stjecanje vještine nošenja s različitim emocijama.

Brojna istraživanja pokazala su kako animacije i animirani filmovi mogu biti korisni za ranu dijagnozu internalizacijskih poremećaja, ali i kao sredstvo za identificiranje vlastitih, emocija, ali i prepoznavanje i imenovanje tuđih kod djece s autizmom ili poteškoćama s pažnjom i u učenju.

Iz svega dosada prikazanog, može se zaključiti kako animirani filmovi imaju veliku ulogu u dječjem životu. Hoće li potaknuti sve aspekte dječjeg rasta i razvoja (od emocionalnog razvoja do razvoja kritičkog mišljenja) ili će djecu okrenuti agresivnom ponašanju i zatvaranju u sebe, ovisi najviše o aktivnom sudjelovanju roditelja. Spremnost roditelja na informiranje prije odabira animiranog filma, provjeravanje sadržaja i postavljanje granica u vremenu provedenom pred ekranom ograničit će potencijalno negativni utjecaj medija na dijete. Nadalje, aktivno sudjelovanje za vrijeme gledanja i razgovaranje o viđenom, znatno će doprinijeti pozitivnom utjecaju jer će tako onemogućiti zbunjivanje djeteta te mu pomoći da stvori vlastito mišljenje. Sve dok roditelji koriste animirane filmove kao dodatno sredstvo edukacije u razvoju emocionalnih kompetencija, dijete će imati idealne uvjete za samoostvarenje i odrastanje u kompetentnu osobu.

## LITERATURA

### KNJIGE

1. Berk, L. (2008). *Psihologija cjeloživotnog razvoja*. Zagreb: Naklada Slap.
2. Dovniković, B. (1983). *Škola crtanog filma*. Zagreb: Filmska kultura.
3. Keltner, D., Oatley, K. i Jenkins J.M. (2013). *Understanding Emotions*, 3rd Edition. New York: Wiley
4. Lewis, M. i Michalson L. (1983). *Children's Emotions and Moods: Developmental Theory and Measurment*. New York i London: Plenum Press
5. Marušić, J. i sur. (2004.). *Alkemija animiranog filma*. Zagreb: Školska knjiga
6. Mikić, K. (2001). *Film u nastavi medijske kulture*. Zagreb: Educa
7. Munitić R. (2012). *Estetika Animacije*. Zagreb: Vedis.
8. Turković, H. (2012). *Razumijevanje filma: ogledi iz teorije filma*. Zagreb: Društvo za promicanje književnosti na novim medijima

### ČLANCI

1. Ajanović, M. (2009). Crtić kao žanr: pristup žanru u filmskoj i digitalnoj animaciji. Zagreb: Hrvatski filmski ljetopis. 57/58. 99-105
2. Blažević, N. (2012). Djeca i mediji – odgoj na »televizijski« način. Zagreb: Nova prisutnost. 10. 3. 479-493
3. Brajša-Žganec A. i Slunjski E. (2007). Socioemocionalni razvoj u predškolskoj dobi: povezanost razumijevanja emocija i prosocijalnoga ponašanja. Zagreb: Društvena istraživanja. 3 (89). 477-496
4. Ciboci, L. i Labaš, D. (2013). Utjecaj medija na igru djece predškolske dobi. Osijek: Djeca i jezik danas (zbornik radova). 363-388
5. Ilišin, V. (2003). Mediji u slobodnom vremenu djece i komunikacija o medijskim sadržajima. Zagreb: Medijska istraživanja. 9. 2. 9-34
6. Ložnjak, B. i Kučan, D. (2011). U svijetu crtića. Split: Mirisi djetinjstva. 17. 139-142
7. Mikić, K. (2002). Uloga medija u životu djeteta do desete godine starosti. Zagreb: Zbornik učiteljske akademije. 4. 1. 151-162
8. Pavlović, Ž., Rizvan M. (...) Ištuk, G. (2011). Emocije djece predškolske dobi. Split: Mirisi djetinjstva. 17. 97-101
9. Sindik, J. (2012). Kako roditelji percipiraju utjecaj medija na predškolsku djecu? Zagreb: Medijska istraživanja. 18. 1. 5-32
10. Velički, V. (2007). Utjecaj medija na govor i početnu pismenost u predškolskom i ranom školskom razdoblju. Zagreb: "Rano učenje hrvatskog jezika" (zbornik)

### INTERNETSKI IZVORI

1. Curavić, L. (2014). Animirani film za početnike: od crteža do piksela. [www.ziher.hr](http://www.ziher.hr). preuzeto sa: <https://www.ziher.hr/animirani-film-za-pocetnike-od-crteza-do-piksela/>. 30.7.2021.

2. Krupić, D. (2019). Prepoznavanje i razumijevanje emocija – zašto trebamo biti bolji u tome. [www.norvel.hr](http://www.norvel.hr). preuzeto sa: <https://www.norvel.hr/prepoznavanje-i-razumijevanje-emocija/>. 16.8.2021.
3. Manassis, K., Mendlowitz, S. (...) Guberman, C. (2013). Mood assessment via animated characters: An instrument to access and evaluate emotions in young children. Open Journal of Psychiatry. 3. 149-157 preuzeto sa <http://www.scirp.org/journal/ojpsych/> 1.3.2021.
4. Marsh, J. i Zakrewski, V. (2015.). Four Lessons from “Inside Out” to Discuss With Kids. [www.greatergood.berkeley.edu](http://www.greatergood.berkeley.edu). preuzeto sa: [https://greatergood.berkeley.edu/article/item/four\\_lessons\\_from\\_inside\\_out\\_to\\_discuss\\_with\\_kids](https://greatergood.berkeley.edu/article/item/four_lessons_from_inside_out_to_discuss_with_kids) 19.8.2021
5. Rajawat, D. (2017). Cartoon!!! And It’s Effects on Socio-Emotional Development of Preschoolers. Journal Of Humanities And Social Science. 22. 2. 13-19. preuzeto sa: [www.iosrjournals.org](http://www.iosrjournals.org). 1.3.2021.
6. Redžepagić Bulić, N. (2020). Eriksonove faze psihosocijalnog razvoja. [www.mojonlinepsiholog.com](http://www.mojonlinepsiholog.com). preuzeto sa: <http://www.mojonlinepsiholog.com/eriksonove-faze-psihosocijalnog-razvoja/?lang=en>. 17.8.2021.
7. Seitz, M. Z. (2015). Inside Out. [www.rogerebert.com](http://www.rogerebert.com). preuzeto sa: <https://www.rogerebert.com/reviews/inside-out-2015>. 19.8.2021.
8. Šimunov, D. Priča o animaciji. [www.venia-mag.net](http://www.venia-mag.net). preuzeto sa: <https://venia-mag.net/culture/film/animirani-film/>. 29.7.2021.
9. Zahran, P. (2013). Utjecaj crtanih filmova na djecu. [www.roditelji.hr](http://www.roditelji.hr). preuzeto sa: [Utjecaj crtanih filmova na djecu - Roditelji.hr](http://www.roditelji.hr/utjecaj-crtanih-filmova-na-djecu-roditelji.hr). 18.8.2021.
10. Wiersma, Beth A. (2000). The Gendered World of Disney: A Content Analysis of Gender Themes in Full-length Animated Disney Feature Films. Electronic Theses and Dissertations. 1906. preuzeto sa: <https://openprairie.sdstate.edu/etd>. 19.8.2021.

#### Anonimno:

1. <https://sites.google.com/site/animiranifilm200/faze-proizvodnje-animiranog-filma>, preuzeto 28.7.2021.
2. <https://animiranifilm.weebly.com/povijest.html>, preuzeto 1.8.2021.
3. <https://education.microsoft.com/hr-hr/course/5184a52b/0>, preuzeto 20.8.2021

#### Enciklopedija:

1. <https://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?id=2819>, preuzeto 27.7.2021.
2. <https://enciklopedija.hr/natuknica.aspx?id=35556>, preuzeto 30.7.2021.
3. <https://plato.stanford.edu/entries/emotion/#BasiEmotTheoEmotEvolAffeProg>, preuzeto 17.8.2021.



## OSTALO

1. Jovanovac, I. (2017). Utjecaj crtanih filmova na djecu predškolske dobi (završni rad). Petrinja. Učiteljski fakultet
2. Kim, T.-B. (2007). Adding Emotion to Expressionless Animations of Virtual Characters (diplomski rad). Koblenz. Univesität Koblenz Landau
3. Mrazović, P. (2011). Postupci animacije ljudskog lika (diplomski rad). Zagreb. Fakultet elektronike i računarstva
4. Pintarić, M. (2017). Stvaralački pristup animiranom filmu (diplomski rad). Čakovec. Učiteljski fakultet

Učiteljski fakultet Zagreb  
Savska cesta 77  
10000 Zagreb

## IZJAVA

kojom izjavljujem da sam završni rad pod naslovom

### *Animirani film kao sredstvo upoznavanja djece predškolske dobi s emotivnim spektrom*

izradio/la samostalno. Svi dijelovi rada, nalazi ili ideje koje su u radu citirane ili se temelje na drugim izvorima, bilo da su u pitanju knjige, znanstveni ili stručni članci, internetske stranice, propisi i sl. u radu su jasno označeni kao takvi te adekvatno navedeni u popisu literature.

Zagreb, 17. rujna 2021.

Monika Čivrag

---

(potpis)