

# Lutkarski film u dječjem vrtiću

---

**Beara, Dea**

**Master's thesis / Diplomski rad**

**2020**

*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:147:374455>

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

*Download date / Datum preuzimanja:* **2024-07-11**

*Repository / Repozitorij:*

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



**SVEUČILIŠTE U ZAGREBU  
UČITELJSKI FAKULTET  
ODSJEK ZA ODGOJITELJSKI  
STUDIJ**

**DEA BEARA  
DIPLOMSKI RAD**

**LUTKARSKI FILM U DJEČJEM VRTIĆU**

Zagreb, srpanj 2020.

**SVEUČILIŠTE U ZAGREBU  
UČITELJSKI FAKULTET  
ODSJEK ZA ODGOJITELJSKI STUDIJ  
(Zagreb)**

**PREDMET: Dijete, odgojitelj, roditelji, mediji**

**DIPLOMSKI RAD**

Ime i prezime pristupnica: Dea Beara

TEMA DIPLOMSKOG RADA: Lutkarski film u dječjem vrtiću

MENTORICA: doc. dr. sc. Marina Gabelica

SUMENTORICA: Ana Đorđić, prof.

**Zagreb, srpanj 2020.**

## SADRŽAJ

Sažetak .....	1
Summary .....	2
1. Uvod.....	3
2. DJECA I MEDIJI.....	4
2.1. Općenito o medijima .....	5
2.2. Informativna, odgojno-obrazovna i zabavna uloga medija .....	6
2.3. Istraživanja o utjecaju medija na djecu .....	6
2.4. Utjecaj medija na djecu .....	8
2.4.1. Pozitivni aspekti utjecaja medija na djecu.....	9
2.4.2. Negativni aspekti utjecaji medija na djecu .....	9
2.5. Uloga roditelja u odnosu medija i djece .....	11
2.6. Uloga odgajatelja u odnosu mediji i djeca .....	13
3. FILM .....	15
3.1. Filmski žanrovi, rodovi i vrste.....	15
4. ANIMACIJA .....	18
4.1. Animacija predmeta i animacija slike .....	19
5. ANIMIRANI FILM .....	20
5.1. Lutkarski film .....	20
5.1.1. Lutka, pojam i animacija .....	21
5.1.2. Povijesni razvoj lutkarskog filma .....	22
5.1.3. Lutka i računalo .....	26
6. KOMPETENCIJE ODGAJATELJA U PODRUČJU SCENSKE I MEDIJSKE PISMENOSTI.....	29
6.1. Igrom do scenske umjetnosti .....	29
6.2. Kompetencijske mogućnosti odgajatelja u procesu nastanka dramske predstave .....	29
6.3. Medijske kompetencije suvremenog odgajatelja.....	30
6.4. Prijenos književnog lika u filmski medij.....	31
7. PRAKTIČNI DIO – LUTKARSKI FILM „SRCE U SNIJEGU“ .....	32
7.1. Radnja filma.....	32
7.2. Odgojno-obrazovne aktivnosti prije projekcije lutkarskog filma .....	32
7.3. Artikulacija središnje aktivnosti – gledanje lutkarskog filma „Srce u snijegu“ ..	37
7.3.1. Uvodni dio .....	37

7.3.2. Središnji dio – gledanje filma .....	38
7.3.3. Završni dio – razgovor .....	38
7.4. Odgojno-obrazovne aktivnosti nakon projekcije lutkarskog filma.....	38
8. Zaključak .....	44
9. Literatura .....	47
10. Popis slika.....	51
11. Izjava o izvornosti diplomskog rada .....	52

## Sažetak

Djeca danas odrastaju u svijetu u kojem su okružena medijima. Upravo zbog toga utjecaj je medija na djecu velik, a ponekad može biti i štetan. O utjecaju medija na djecu potrebno je upozoriti i roditelje i odgajatelje kako bi ispravno postupili i kako bi taj utjecaj u najvećoj mjeri ostao pozitivan. Kada govorimo o medijima, važno je istaknuti i film kao industriju i kao umjetnost u dječjem svijetu. Posebno istaknut ovdje jest lutkarski film koji je, uz crtani film, najbliži u dječjem svijetu. Lutka potiče dječju individualnost i razvija socijalizacijske vještine, a isto tako omogućava sudjelovanje djeteta u zamišljenom svijetu koji može povezati s vlastitim osjećajima i viđenjem svijeta. Lutka djetetu omogućava i da se kreativno izrazi. Mnogo je načina upotrebe lutke i lutkarskog filma u dječjem vrtiću. Aktivnosti prije, tijekom i poslije projekcije lutkarskog filma u dječjem vrtiću utječu na djetetov intelektualni i emocionalni razvoj, razvijaju jezik i govor, kreativnost i kritičko razmišljanje te utječu na razvoj stvaralačkih sposobnosti.

Ključne riječi: mediji, film, lutkarski film, dijete, lutka

## Summary

Today, kids grow up in a world where they are surrounded by media. Because of that, media influence on children is great and sometimes can be harmful. It is necessary to point out the influence of media on kids to parents and educators so that influence can stay mainly positive. When we talk about media, it is important to highlight film as an industry and as an art form in a child's world. A doll encourages a child's individuality and helps develop socialising skills and it makes possible for a child to participate in an imaginary world in which he or she can connect with its feelings and its perception of the world. A doll also allows the child to express himself creatively. There are many ways to use dolls and puppet films in kindergarten. Activities before, during and after the puppet film in kindergarten affect child's intellectual and emotional development, expand language and speech, creativity and critical thinking and affect the development of creative abilities.

Key words: media, film, puppet film, child, doll

# 1. Uvod

Glavni cilj ovog diplomskog rada jest prikaz lutkarskog filma u dječjem vrtiću. U prvom dijelu rada govorit će se o medijima i djeci, odnosno njihovu utjecaju na djecu. S obzirom na to da danas djeca odrastaju uz medije, brojni su pozitivni, ali i negativni utjecaji medija. Isti su opisani u radu u kojem je i istaknuta općenita uloga medija te definicija medija. Govorit će se i o brojnim provedenim istraživanjima o utjecaju medija na djecu. Nemoguće je pritom zanemariti uloge odgajatelja i roditelja u odnosu medija i djece. Ističe se kako roditelji trebaju voditi računa o odabiru medijskih sadržaja koji trebaju biti primjereni djeci. U dječjem vrtiću odgajatelji bi trebali biti usmjereni na razvoj medijske kompetentnosti i kreativna odnosa prema medijima te na upućivanje u razlike između realnog svijeta i onog predstavljenog u medijima. Nadalje, riječi će biti i o različitim definicijama filma te o podjeli filma na rodove, vrste, podvrste. Ukratko će se objasniti tri od četiriju osnovnih filmskih rodova (igrani, eksperimentalni i dokumentarni) dok će se o animiranom filmu govoriti kasnije, nakon dijela o animaciji. Animaciju možemo definirati kao pokretanje nepokretnog (animacija kao tehnička mogućnost) te kao oživljavanje neživog (kreativna, umjetnička moć animacije). Kod lutkarskog animiranog filma kreirane su elastične lutke te su animirane neposredno pred kamerom. Uzastopnim snimanjem pojedinih faza pokreta dobiva se konačna iluzija jedinstvenoga gibanja na ekranu. Također, važno je razlikovati dvije glavne generičke kategorije animacije: onu koja se temelji na animaciji slike i onu koja se temelji na animaciji predmeta. Lutkrski film povezan je s animacijom predmeta (eng. *stop-motion*). Središnji dio rada obuhvaća dio o lutkarskom filmu općenito. Prvo će biti riječi o pojmu lutke, lutkarskog filma i animacije. Zatim će se opisati povijesni razvoj lutkarskog filma, a potom slijedi dio o lutki i računalu, odnosno o digitalizaciji animacijskih slika. Prvi dio rada završava dijelom o potrebnim kompetencijama odgajatelja u području scenske i medijske pismenosti, točnije ističe se važnost odgajatelja u tome da djeci omogući upoznavanje s brojnim medijima kako bi djeca prikupila konkretna iskustva. Time će se mediji djeci predstaviti kao oblikovno i izražajno sredstvo. Drugi dio rada bavi se obradom praktične aktivnosti u vrtiću, odnosno gledanjem lutkarskog filma „Srce u snijegu“. Opisane su odgojno-obrazovne aktivnosti prije, tijekom i nakon projekcije lutkarskog filma. Prikazani su planirani poticaji po određenim centima te su za svaku aktivnost istaknute razvojne zadaće.



## 2. DJECA I MEDIJI

Utjecaj medija na većinu djece počinje od prvoga dana njihova života. Djeca odrastaju u okruženju u kojemu je nemoguće izbjeći različite masovne medije pa se na njih vrlo brzo navikavaju te pokazuju želju za upotrebom istih. Pritom masovni mediji podrazumijevaju sredstva proizvodnje, selekcije i distribucije medijskih sadržaja, odnosno poruke i obavijesti. Suvremeno društvo sve je bogatije medijima, a medijski sadržaji zaokupljaju sve veći broj ljudi i oduzimaju im mnogo vremena. Kada govorimo o utjecaju medija na dijete, vrlo važnu ulogu ima dob djeteta. Dob je posebna značajka koja djecu čini najranjivijom skupinom unutar populacije, pa tako i kada su u pitanju mediji. Pritom su i dobne razlike djece iznimno važne jer su im sposobnosti razumijevanja za novo različite. Djeca su manje sposobna zaštititi se od različitih utjecaja što su mlađa (Ilišin, 2003). Spolne razlike pokazuju da dječaci više nego djevojčice gledaju nasilne crtane filmove s mnogo akcije. Istraživanja pokazuju da djeca najčešće gledaju igrane filmove i serije, i to više djevojčice, a zatim crtane filmove, što opada s dobi. Dječaci, primjerice, vole gledati kvizove i sport (Sindik, Veselinović, 2010).

S obzirom na to da su djeca sve više okružena medijima, nemoguće je zanemariti njihov utjecaj na ponašanje djece. Važno je uočiti da su djeca aktivni korisnici masovnih medija te ih upotrebljavaju kako bi zadovoljili potrebu za zabavom, informiranjem i razvijanjem socijalnih odnosa. Oni te medijske sadržaje interpretiraju i vrednuju te im pripisuju značenja što znači da su aktivni primatelji sadržaja i da trebaju znati pravilno koristiti medije te shvatiti njihovu važnost (Labaš, Marinčić, 2018).

Labaš i Marinčić (2018) ističu kako mediji danas sve češće manipuliraju, nameću svoja stajališta te potiču agresiju, nasilje i strah. Oni postaju toliko neizbježni da se moramo braniti od njihova utjecaja na naše ponašanje, ideje, stavove i razmišljanja. U tome može pomoći dodatna edukacija, stjecanje medijskih kompetencija i pismenosti kako bismo mogli prepoznati kvalitetan medijski sadržaj, vrednovati ga te kritički pristupati medijima (Labaš, Marinčić, 2018). Kada govorimo o utjecaju masovnih medija na djecu, u središte se stavlja pojam medijska pismenost i/ili pojam medijski odgoj. Medijska se pismenost definira kao „mogućnost pristupa, analize, ocjene i proizvodnje novinarskih priloga u najrazličitijim oblicima“, a kod djece je osobito značajna refleksivna razina koja „omogućava razmišljanje o

medijskim sadržajima i oblicima; ona uči kritičnosti prema ponuđenim proizvodima, prema kanalima koji ove proizvode omogućuju i prema vlasnicima koji ih određuju“ (Košir, Zgrabljic, Ranfil, 1999: 29). To znači da djeca uče razlikovati stvarnost i fikciju te selektivno odabiru sadržaje. Cjelovit medijski odgoj i obrazovanje omogućuju djeci da se socijalno zbližavaju, učvršćuju i poboljšaju komunikaciju te da uz pomoć masovnih medija komuniciraju s drugima. Mediji na poseban način privlače djecu i mlade te oni svoje slobodno vrijeme uglavnom provode u „društvu“ različitih medija. Postali su važan socijalizacijski čimbenik te zauzimaju važno mjesto u odgoju i obrazovanju (Mandarić, 2012).

## 2.1. Općenito o medijima

Mediji su postali jedan od najvažnijih čimbenika u socijalizaciji i oni snažno utječu na društvena ponašanja, nezaobilazno su sredstvo u informiranju, formiranju, prenošenju vrijednosti, oblikovanju životnih stilova i identiteta. Novi mediji nametnuli su se kao „nova društvena institucija“ u socijalizacijskom procesu. Suvremeni mediji oblikuju čovjekovu svakodnevnicu i utječu na radne navike, kreativnost, socijalizaciju i komunikaciju te bi bez medija moderni čovjek teže uspješno komunicirao, planirao, zabavljao se i provodio slobodno vrijeme (Mandarić, 2012). Mandarić (2012), citirajući de Block i Buckingham (2007: 207), navodi isječak koji pokazuje da su današnje generacije povezane zahvaljujući globaliziranim procesima kojima su doprinijeli suvremeni mediji: „Armenska djevojčica u Nizozemskoj gleda brazilsku telenovelu na ruskom kanalu. U Londonu, dvije djevojčice, jedna iz Šri Lanke, druga iz Kenije, raspravljaju o popularnom indijskom filmu. Rumunjska obitelj u Italiji gleda španjolsku sapunicu, iako nitko od njih ne zna jezik. Turska djeca u Njemačkoj, Švedskoj i Grčkoj slave turskog pobjednika na Euroviziji. Kenijska djevojčica u Engleskoj održava veze s prijateljima i djedom i bakom iz Nairobija preko chat rooma i e-maila“.

Današnje vrijeme karakteriziraju brojne promjene u društvu, a jedna od najznačajnijih i najbržih dogodila se s obzirom na ulogu medija u životu čovjeka te utjecaj na njegov život. Danas je funkcioniranje svijeta nezamislivo bez masovnih medija. Prema Peruško-Čulek (Peruško-Čulek, 2011; prema Đuran, Koprivnjak, Maček, 2019), svaki masovni medij nastaje primjenom nove i poboljšane tehnološke

ideje i razvija se u novu kulturnu i društvenu formu odgovarajući na potrebe pojedinca. Usporedno sa širenjem masovnih medija postavljaju se pitanja i rasprave o njihovim funkcijama i potencijalnom utjecaju (Đuran i sur., 2019).

## 2.2. Informativna, odgojno-obrazovna i zabavna uloga medija

Današnji svijet nezamisliv je bez masovnih medija, i to bez obzira na rasu, obrazovanje ili imovno stanje pojedinca. U suvremenom svijetu postoji bezbroj informacija koje se stvaraju, mijenjaju, prenose, kupuju i prodaju te i na taj način neosporno utječu na pojedinca i njegova razmišljanja, ideje i stavove. Mediji moraju promatrati okolinu i na taj način pružiti potpuno izvješće o onome što se oko nas događa. Nadalje, mediji moraju osigurati i društvenu komunikaciju jer se u medijima odvijaju rasprave, povezuju pojedinci s grupom i tako se pridonosi međunarodnoj suradnji. Mediji su sredstvo prenošenja informacija i komuniciranja te se mogu upotrebljavati i zahvaljujući tome što imaju i didaktičku funkciju. Tada postaju nositelji i posrednici informacija u odgoju i obrazovanju. Odabir odgovarajućeg medija može djelovati na dijete izrazito poticajno, probuditi mu interes i emocije, a može pridonijeti i boljoj obradi informacija i pamćenju sadržaja. Zabavna funkcija masovnih medija podrazumijeva korištenje medija za odmor, opuštanje i razonodu. Bježi se od stvarnosti i organiziranog rada te se pasivno prepušta ponuđenim medijskim sadržajima koji opuštaju, zabavljaju i rasterećuju od svakodnevnih briga (Labaš, Marinčić, 2018).

## 2.3. Istraživanja o utjecaju medija na djecu

Najzastupljenija tema, kada govorimo o utjecaju medija na djecu, jest problem širenja nasilja i agresivnosti. Mediji se uglavnom najviše optužuju za nasilno ponašanje djece, prvenstveno jer prosječno dijete gleda više televiziju nego što se bavi svim ostalim aktivnostima. Promatranje nasilja može djelovati na više načina. Sindik (2012) ističe kako djeca najčešće oponašaju agresivne postupke „dobrih“ likova kojima oni postižu „pozitivni“ cilj. Međutim, nasilje na televiziji povećava vjerojatnost pojave i svih drugih agresivnih postupaka. Zbog toga djeca postaju tolerantnija prema agresiji i ona im manje smeta. Postoje i značajne razlike s obzirom

na spol, stoga dječaci gledaju više nasilnih crtanih filmova nego djevojčice (Sindik, 2012).

Na temelju europskih istraživanja, možemo utvrditi kako predškolska djeca gledaju televiziju u prosjeku oko 75 minuta dnevno. Njemačka istraživanja pokazuju da oko 43% predškolske djece uopće ne gleda televiziju, da oko 12% dnevno gleda oko 60 minuta televizijski program, a samo oko 6% te populacije provodi uz televizor više od tri sata dnevno. Smatra se da duljina gledanja televizije nema značenja glede učinkovitosti, već je bitan način korištenja tog medija (Mikić, 2002b; prema Sindik, 2012).

Razna hrvatska i inozemna istraživanja bavila su se ulogom i učincima medija. U Republici Hrvatskoj 2001. godine Ilišin, Bobinac i Radin proveli su istraživanje *Djeca i mediji* o ulozi medija u svakodnevnom životu djece te su ispitivali koliko djeca koriste tisak, radio, televiziju i računalo te koje sadržaje preferiraju. Istraživanje je pokazalo da djeca najviše koriste televiziju, radio, tisak za mlade pa računalo. Također, istaknuto je kako djeca medije najčešće koriste za zabavu jer čitaju teme iz svijeta poznatih i slavni te savjete o prijateljstvu (Ilišin i sur., 2001; prema Labaš, Marinčić, 2018).

Američko istraživanje *Djeca i mediji* iz 1999. godine govori o tome koliko se djeca koriste različitim medijima. Istraživači smatraju da utjecaj medija ovisi o mnogim čimbenicima, kao što su: izbor medija, vrijeme korištenja, selekcija sadržaja i uvjeti korištenja. Ustanovili su da opremljenost američkih kućanstava medijima ovisi o materijalnom standardu obitelji. Tako su došli do zaključka da televiziju više gledaju djeca iz siromašnijih i niže obrazovanih obitelji, a da se tiskanim medijima i računalima više koriste djeca bogatijih i obrazovanih roditelja. Vrlo su zanimljivi podaci koji govore da djeca koja se više koriste medijima češće izjavljuju da iz njih uče te da se djeca koja su manje zadovoljna životom i slabije socijalno prilagođena više koriste medijima. Autori nisu pronašli objašnjenje za tu povezanost, već ona proizlazi iz pretpostavke da se medijima više koriste djeca iz obitelji nižeg materijalnog i obrazovnog standarda te da su oni ispitanici koji su više zaokupljeni medijima istodobno socijalno manje prilagođeni, pa bi zbog toga logičan zaključak bio da se u korijenu nezadovoljstva i usmjerenosti na medije nalazi obiteljska situacija u kojoj ta djeca žive (Roberts, Foehr, Rideont; Brodie, 1999; prema Ilišin, 2003).

Gunter i McAleer (Gunter, McAleer, 1997; prema Ilišin, 2003), na temelju brojnih istraživanja, navode da djeca počinju redovitije gledati televiziju između druge i treće godine te da prosječno vrijeme gledanja televizije (2,5 – 3,5 sata na dan) linearno raste s dobi. Također, djeca gledaju televiziju simultano s korištenjem drugim medija i s nekom drugom aktivnosti (čitanje, igra, razgovor, jelo i slično). Kada govorimo o razlogu gledanja televizije, pokazalo se da djeca televiziju gledaju iz navike i dosade, zbog „bijega“ od realnosti, zbog uzbuđenja, zbog potrebe za opuštanjem i zabavom, kako bi nešto naučili o svijetu, sebi, drugima i slično. Nadalje, Anderson i Lorch (Anderson i Lorch, 1983; prema Ilišin, 2003) ističu da su mlađa djeca manje usredotočena na program i češće su paralelno zaokupljena još nekom aktivnošću.

#### 2.4. Utjecaj medija na djecu

Mediji su sredstva komunikacije koja se prilagođavaju društvenim promjenama, a mediji poput mobitela i interneta na poseban i osobit način dio su života djece i mladih (Labaš, 2011). Važni su za organizaciju iskustava i uvjeta učenja. U ranoj dječjoj dobi sve je veća upotreba medija pa je samim time i njihov utjecaj na djecu veći. Život u suvremenom društvu zahtijeva nova znanja, vještine i sposobnosti, odnosno razvoj novih kompetencija s naglaskom na razvoj inovativnosti, rješavanje problema, razvoj kritičkog mišljenja i informatičke pismenosti (Nacionalni okvirni kurikulum, 2011). S obzirom na to da su djeca izložena utjecaju medija, važno je stvoriti kritički stav prema sadržaju medija koji im se nudi i prikazuje. Potrebno ih je učiti da kontroliraju korištenje medija i da shvate kako različiti mediji određuju njihovo vrijeme te utječu na njihova razmišljanja i osjećaje. Danas djeca i mladi primaju većinu informacija putem masovnih medija. U vrtićima primjena medija još uvijek nije dosegla potrebnu razinu kako bi djeca shvatila razliku između korištenja medija za učenje i za razonodu. Medijska će pismenost omogućiti djeci i mladima da razviju kritički stav i postanu kreativni proizvođači sve većeg broja poruka. Postati medijski pismen znači naučiti postavljati prava pitanja o onome što gledamo, čitamo ili slušamo (Đuran i sur., 2019).

#### 2.4.1. Pozitivni aspekti utjecaja medija na djecu

Prema istraživanju koje su proveli Poliklinika za zaštitu djece i mladih Grada Zagreba i Hrabri telefon (2017) djeca predškolske dobi provode 2,4 sata radnim danom, a 3 sata vikendom pred ekranima koristeći različite medijske sadržaje. Integriranjem medija, djeca kreiraju i proširuju svoje kognitivne, psihičke, kreativne i socijalne mogućnosti. Postaju aktivni sudionici procesa učenja jer između medija i djeteta postoji dijalog. Također, mediji zahtijevaju aktivnost djeteta u potrazi za informacijama i stvaraju povoljne uvjete za razvoj djece s mogućnošću razumijevanja globalnih pitanja poput ratova, bolesti, gladi, beskućništva, siromaštva i slično. Štoviše, mediji promoviraju kulturnu različitost i toleranciju te stvaraju nove mogućnosti za bolje obrazovanje (Đuran i sur., 2019). Hoffman (Hoffman, 2014; prema Đuran i sur., 2019) ističe kako masovni mediji omogućuju djeci sudjelovanje na kulturnim događanjima. Također, naglašava kako korištenje masovnih medija aktivira i ohrabruje dijete. Mediji podupiru razvoj kreativnog razmišljanja i mašte te potiču razvoj samoinicijative djeteta (Anetta, 2008; prema Đuran i sur., 2019).

Razvojem tehnologije dječja igra evoluirala je u drugom smjeru koji još uvijek nije dovoljno istražen i koji je često osuđivan za sve negativne promjene u dječjem životu. Osnovna razvojna karakteristika djece jest otvorenost za novo i drugačije. Djeca su po prirodi istraživači koji istražuju sve u okruženju. Prema tome, mogućnosti novih medija u dječjoj igri samo su još jedan segment koji je potrebno istražiti. Jednostavnost i otvorenost prema onome što je novo nešto je što kod djece treba cijeniti i njegovati. I tek kada je negativan pojam medija iza nas, možemo zajedno s djecom krenuti u istraživanje novih medija kao novog i neizbježnog dijela nove dječje igre i obrazovanja. Upravo to prihvaćanje snažnog utjecaja novih medija na dječju igru omogućuje određenu dozu kontrole nad kvalitetom igre u cilju zaštite djece (Rogulj, 2014).

#### 2.4.2. Negativni aspekti utjecaji medija na djecu

Jasno je kako masovni mediji pružaju brojne obrazovne mogućnosti, ali oni mogu imati i negativne utjecaje na djecu jer virtualna stvarnost može stvoriti rizike za psihološki i fizički razvoj. Djeca mogu biti izložena riziku zloupotrebe ili ovisnosti o internetu (Đuran i sur., 2019). Istraživanja pokazuju da djeca najviše vremena provode

pred televizorom. Uz pozitivne učinke televizijskih ekrana, važno je upozoriti i na loše utjecaje kako televizije, tako i drugih medija. Televizijski sadržaji osim što obiluju nasilnim scenama, mijenjaju način percepcije stvarnosti i zapreka su u razlučivanju mašte od stvarnosti kod djece. Mandarić (2012) uočava da djeca koja od najranije dobi gledaju scene nasilja postaju postupno imuna na nasilje. Činjenica je da djeca na televiziji gledaju puno više nasilja nego u stvarnom svijetu. U SAD-u su istraživanja pokazala da 70% djece od četiri do šest godina koristi računalo, a 68% djece ispod dvije godine koristi se medijima općenito (Mandarić, 2012).

Manipulativno stvarajući zabavne sadržaje za djecu, mediji negativno utječu na njihov svakodnevni život, primjerice putem oglašavanja i širenja konzumerizma, tabloidizacije, izloženosti nasilju te dječje pornografije (Labaš, Marinčić, 2018). Neki od negativnih utjecaja medija slabljenje su sposobnosti slušanja i praćenja, nesposobnost odvajanja realnog od virtualnog svijeta te smanjenje neposredne socijalne interakcije. Nedostatak komunikacije licem u lice uzrokuje otuđenje, a može uslijediti i gubitak komunikacijskih vještina u stvarnom životu, što dovodi do nesnalaženja u društvu (Stančić i sur., 2007; prema Đuran i sur., 2019). S tim je povezano i smanjenje samopouzdanja i pozitivne slike o sebi što negativno utječe na psihološko zdravlje djeteta (Đuran i sur., 2019). Sigman (Sigman, 2010; prema Đuran i sur., 2019) ističe kako dug boravak djece ispred ekrana dovodi do smanjivanja fizičke aktivnosti, a uz to veliki broj djece konzumira obroke pred ekranima i na taj način dolazi do drugog velikog zdravstvenog problema, a to je pretilost djece.

Negativan utjecaj medija uočava se i u većoj izloženosti zlostavljanju poput krađe podataka, autorskih prava, računa te izloženosti seksualnim grabežljivcima, kojima su glavna meta upravo djeca zbog toga što nisu dovoljno educirana i nemaju razvijene kritičke stavove o opasnostima medija. Nadalje, kao negativan aspekt izdvaja se i nasilje putem interneta, odnosno elektroničko nasilje. Nasilje putem interneta opći je pojam za svaku nasilnu mrežnu komunikacijsku aktivnost. Takav oblik nasilja u znatnom je porastu i obuhvaća situacije kada je dijete izloženo napadu drugog djeteta ili skupine djece putem interneta ili mobilnog telefona. Ovakav način nasilja može utjecati na opće funkcioniranje djeteta i na pojam o sebi te dovesti do depresije (Stančić i sur., 2007; prema Đuran i sur., 2019).

## 2.5. Uloga roditelja u odnosu medija i djece

U utjecaju masovnih medija na djecu ključna je uloga roditelja. Istraživanja su pokazala da su najlošiji rezultati postignuti zabranom (pretjeranog) korištenja određenih medija. Istodobno, najbolji je pristup onaj koji uključuje razgovor s djecom o onome što su vidjeli, s namjerom da shvate moralne poruke i prirodu medijskog prikazivanja sadržaja. Način na koji roditelji koriste pojedini medij svakako će utjecati i na djecu, u pozitivnom ili negativnom smislu, stoga je bitno osvijestiti medijske navike roditelja (Ilišin, 2003). Mikić (2004) ističe da dijete odrasta od najranije dobi uz medije i da je njegovo djetinjstvo „medijsko“. To znači da roditeljski utjecaj nije jedini s kojim će se dijete susresti u „medijskom svijetu“, već bitnu ulogu ima i društvena okolina djeteta: braća i sestre, prijatelji i rođaci te dječji vrtić.

Glasovac (2010) naglašava da suvremena djeca odrastaju uz medije, ali i da uče u obitelji o životu s medijima. Djeci su mediji privlačni jer u njima nalaze zanimljive sadržaje, životne situacije i probleme prikazane iz drugoga gledišta od svakodnevnog, mogućnost identifikacije s nekim od likova, zabavu. Najčešće se u javnosti ističu osude medija i njihovi negativni utjecaji na djecu, no Mikić (2004) ističe da takvo mišljenje ne donosi ništa korisno jer se zapostavlja bitna uloga roditelja i okoline, ali i činjenica da djeca mogu mnogo naučiti upravo zahvaljujući medijima. Važno je da djeca, uz pomoć roditelja, spoznaju jake i slabe strane različitih medija te mogućnosti i eventualne opasnosti koje se u medijima kriju. Glasovac (2010) navodi da roditelji trebaju znati odgovore na temeljna pitanja medijskog odgoja, odnosno u kojim je situacijama opravdano i korisno koristiti pojedine vrste medija te znati kako mediji djeluju na djecu. Također, roditelji su djeci uzor pa je roditeljski odnos prema medijima za djecu neposredni orijentir.

Primjerice, roditelji koji ne ispuštaju iz ruku daljinski upravljač teško će djetetu ukazati na štetnost cjelodnevnoga gledanja televizije. Suprotno tome, roditelji koji ponekad odustaju od gledanja neke emisije zbog zanimljivog obiteljskog razgovora ili jer nisu završili sa zajedničkom obiteljskom večerom, uvjerljivije će imati mogućnost isto tražiti i od djece. Roditelji bi trebali razgovarati s djetetom o tome što ono želi gledati i što ga posebno zanima, pa će na taj način uočiti koju ulogu u njegovu životu imaju mediji i likovi iz medija (Mikić, 2004). U mnogim obiteljima djeca češće koriste medije i oni preuzimaju ulogu „odgajatelja“ djece. Razlog tomu može biti činjenica da su roditelji umorni i da se nakon posla ne mogu posvetiti igri s djecom. Djeca



predškolske dobi uglavnom su kod kuće izložena medijima onoliko koliko su im izloženi i njihovi roditelji (Sindik, 2012).

Mikić (2002a) ističe da je djeci predškolske dobi medije potrebno predstaviti kao oblikovno-izražajno sredstvo, tj. kao jedan oblik stvaralaštva. S njima je također potrebno razgovarati i analizirati medijske sadržaje i poruke te opažati dječji doživljaj pojedinoga medija i to koristiti u pedagoškom djelovanju. U predškolskoj dobi bitno je dječje razlikovanje realnog svijeta i onog koji je predstavljen u medijima, a često se događa da dijete više nije sigurno što potječe iz zbiljske, a što iz medijske (fiktivne) situacije. Tu su roditelji kao djetetovi primarni „medijski odgojitelji“ ključni i o tome moraju voditi računa. Kako bi spriječili da mediji postanu najvažniji socijalizacijski čimbenik u životima djece, roditelji bi se trebali informirati o medijima koje koriste njihova djeca. Nakon toga djecu bi trebali podučiti kako se kritički odnositi prema medijima. Također, roditelji bi trebali osvijestiti djeci da mediji mogu biti jednako korisni kao sredstvo informiranja i stjecanja novih znanja jer na taj način mogu razvijati vještine pisanja, čitanja, slušanja i govorenja. Roditelji su najodgovorniji kada je u pitanju osmišljavanje slobodnog vremena djece i ako je dijete prepušteno samo sebi jer, primjerice, roditelji rade, oni bi uz dogovor s djecom trebali kvalitetno osmisliti njihovo slobodno vrijeme ne postavljajući različite uvjete i zabrane koje neće pridonijeti dječjem razvoju (Labaš, Marinčić, 2018). Obitelj je okruženje u kojem dijete prvi put upoznaje medije i koristi ih. Kućanstva u modernim obiteljima opremljena su raznim uređajima poput televizije, kamera, računala, mobitela, što upućuje na veliku integriranost tehnologije u obitelji. Djecu mediji privlače, stoga roditelji, odgojitelji i učitelji trebaju prihvatiti tu činjenicu kako bi se nosili s novim izazovima djetinjstva (Đuran i sur., 2019).

Ciboci, Kanižaj i Labaš (2011) govore kako su roditelji i odgojitelji u dodiru s novim digitalnim medijima, s jedne strane, svjesni da su novi mediji zauzeli bitnu ulogu u djetinjstvu, no oni se, s druge strane, boje medija jer ih ne poznaju dovoljno dobro. Ne znaju točno što djeca rade s medijima pa se boje negativnog utjecaja medija na odrastanje djece. Zbog toga je medijsko opismenjavanje roditelja i odraslih od velike važnosti jer bi se na taj način smanjio osjećaj jaza između odraslih i djece, a i roditelji bi mogli biti ti koji će djecu na pravilan način uvesti u svijet medija. Prema Mandarić (2012), roditelji, odgajatelji i učitelji često zbog neznanja odgoj za medije svode na

zaštitu od negativnih utjecaja, zbog čega manje pažnje posvećuju razvoju kritičkog mišljenja i odgovornom filtriranju medijskih mogućnosti.

Današnje generacije djece digitalnog doba zahtijevaju od roditelja uvrštavanje digitalizacije u zajedničku igru. Djeca čiji su roditelji bili uključeni u igru imaju kvalitetnije odnose s roditeljima i upravo igra u kojoj su sudjelovali roditelji ima višestruke pozitivne utjecaje na sve aspekte djetetova života tako da osnažuje njihove sposobnosti rješavanja problema, obogaćuje iskustvena istraživanja, komunikacijske vještine, osvještava važnost emocionalnih ekspresija, kontakta oči u oči, čekanja na red i slično. Ta igra također i osnažuje i produbljuje odnose roditelja i djece na emocionalnoj razini i doprinosi osjećaju prisnosti. Važno za istaknuti jest i činjenica da djeca uče putem modela te ako roditelj koristi medije nekontrolirano, vjerojatno će i dijete slijediti taj primjer. Zbog toga roditelji trebaju koristiti informatičku tehnologiju regulirano te objašnjavati djeci pozitivne i negativne aspekte istih. Cilj je približiti se djeci i spoznati njihove interese vezane uz medije, a za to su ključne komunikacija i zanimanje za dijete, kao i za one medijske sadržaje koje dijete želi gledati. Važno je da roditelji s djecom pogledaju njihov omiljeni film ili emisiju i tako spoznaju sadržaj te razgovorom upućuju na pozitivne, odnosno negativne aspekte medijskog sadržaja (Đuran i sur., 2019).

## 2.6. Uloga odgajatelja u odnosu mediji i djeca

Glasovac (2010) tvrdi kako stručnjaci iz predškolskih ustanova mogu potaknuti razvijanje medijske pismenosti roditelja time da im pružaju informacije o medijima u kutićima za roditelje, razgovaraju s roditeljima ili stručnim suradnicima, upućuju ih na stručne izvore koji govore o medijima i medijskom odgoju, organiziraju tematske roditeljske sastanke na temu medija te daju informacije na mrežnoj stranici ustanove. Također, važno je roditelje uputiti u medijski poželjno oblikovane poruke za djecu u slikovnicama i crtanim filmovima, korištenje televizije i slično.

Preporuke koje su posebno važne za roditelje kada su u pitanju mediji koji su dostupni djeci predškolske dobi jesu: pomoći djetetu u odabiru medijskih sadržaja, provjeriti je li sadržaj primjeren djetetu, postaviti vremensku granicu upotrebe medija te ne dopustiti da medij postane zamjena za vrijeme koje dijete treba provesti s roditeljima ili u igri s vršnjacima (Sindik, 2012). Važnu ulogu u medijskom odgoju

imaju i odgajatelji predškolske djece. Oni bi trebali biti „medijatori“ odgojno poželjnih utjecaja medija pa bi, prema tome, cilj medijskog odgoja u vrtiću trebao biti usmjeren na razvoj medijskih kompetencija te aktivnog i kreativnog odnosa prema medijima. Pedagoško djelovanje odgajatelja treba biti usmjereno na analizu medijskog sadržaja, na opažanje doživljaja medija te na upućivanje u razlike realnog svijeta i onog predstavljenog u medijima. Nadalje, uloga odgojitelja treba biti usmjerena na educiranje o prepoznavanju kvalitetnog medijskog sadržaja te na pozitivne, odnosno negativne utjecaje televizije, interneta i računala. U predškolskoj dobi bitno je dječje razlikovanje realnog svijeta i onog predstavljenog u medijima i o tome odgajatelji u svom radu moraju voditi računa. Često djeca u svom ponašanju u vrtiću žele iskušati neku televizijsku situaciju i životno je provjeriti te je tada pedagoški preporučljivo medijski usmjereno ponašanje, odnosno treba započeti razgovor o tome što je potaklo takvo ponašanje. Ipak, da bi navedeno bilo moguće, važna je potpora sustava, odnosno pružanje mogućnosti za stručna usavršavanja odgajatelja na ovom polju. Odgajatelji, kao i roditelji, trebaju preuzeti odgovornost i jačati svoje kompetencije na području medijske pismenosti jer je to nužan preduvjet medijskog opismenjavanja djece (Sindik, Veselinović, 2010).

### 3. FILM

Riječ „film“ potječe od stare engleske riječi „film“, a znači kožica, tanki sloj ili opna (Hrvatska enciklopedija, 2020). „Film je fotografski i fonografski zapis izvanjskoga svijeta“ (Peterlić, 2000: 36). Naziva ga fotografskim jer najvećim dijelom percipiramo vizualno, a fonografskim jer je popraćen zvučnim zapisom. Ljudskom društvu film se u cjelini nametnuo sa svojim određenim funkcijama. Kako ističe Težak (1990), film je umjetnost bez koje bi čovječanstvo bilo duhovno siromašnije. Film je umjetnost jer omogućava publici ulazak u svijet drugačiji od onog svakodnevnog (Mikić, 2001). Također, za većinu gledatelja film je i zabava, žudnja za razonodom i razbibrigom. Osim toga, film je i industrija koja usvijetu zapošljava milijune ljudi, glumce, producente, scenariste, režisere i slično (Težak, 1990). Mikić (2001) navodi kako je film masovno-komunikacijski, masovno-društveni i politički fenomen te gospodarstvena grana, komunikacija i umjetnost. Film, uz televiziju i radio, pripada tradicionalnim masovnim medijima, a temelji se na činjenici da pojedinci ili manje grupe odašilju svoje poruke brojnoj publici.

#### 3.1. Filmski žanrovi, rodovi i vrste

Kada je riječ o podjeli filma, Mikić (2001) spominje podjelu na rodove, vrste, podvrste. Tako se, primjerice, animirani filmovi dijele na kratke i duge, odnosno na kratkometražne i dugometražne. Pod utjecajem televizijske prakse, uveden je i srednjometražni animirani film koji traje otprilike pola sata (Ajanović, 2019). Bruno Edera predlaže pet temeljnih žanrovskih određenja prema duljini unutar animiranog filma, a to su spot (reklamni i mini geg-filmovi između 10 i 60 sekundi), džepni crtić (između 50 sekundi i 2 minute), kratki film (između 2 i 20 minuta), srednjometražni (između 20 i 50 minuta) te dugometražni film (Edera, 1997; prema Ajanović, 2019). Nadalje, tema i sadržaj filma omogućavaju njegovu podjelu na filmske vrste pa ćemo film svrstati u neki žanr, razred ili vrstu glede teme, načina kako je prikazana te određenih tipskih karakteristika (Mikić, 2001). Unutar filma moguće je razlikovati četiri osnovna roda, dokumentarni, igrani, eksperimentalni i animirani film (Peterlić, 2000), a prema široj podjeli razlikujemo obrazovni (znanstveni) i propagandni film (Mikić, 2001).

Naziv za dokumentarni film prvi je upotrijebio britanski redatelj J. Grierson 1926. godine, polazeći od francuskoga naziva *documentaire* (putopisni filmovi). Obuhvaća skupinu vrlo brojnih i tematski, stilski i namjenom raznolikih filmova koje karakterizira prikazivanje zbiljskih osoba i događanja. S obzirom na sadržaje, najpoznatije su vrste putopisni, antropološki, obiteljski, prirodnoznanstveni, arhivski, kompilacijski i reportažni film te filmske novosti-žurnali (Hrvatska enciklopedija, 2020). Dokumentarni se film tematski oslanja na događaje u zbilji (Mikić, 2001). Peterlić (2000) ističe kako dio koji govori o tome da dokumentarni film govori o stvarnim osobama i događajima, film ostvaruje samo na razini dovršene cjeline, djela. To znači da ga ostvaruje strukturom kojom se jasno tvori i ističe.

Igrani film jest filmski rod koji karakterizira sveobuhvatna igra (Težak, 1990). Također, narativno predočuje fikcijske svjetove i zbivanja, odnosno film je to u središtu kojeg je više ili manje razrađena priča koja se ostvaruje naracijom i likovima, njihovim međusobnim odnosima i odnosima s okolinom. Njih najčešće tumače profesionalni glumci, što nije slučaj u dokumentarnom filmu. Igrani filmovi uglavnom su djela industrijske kinematografije i u njihovoj realizaciji sudjeluje cijela ekipa profesionalnih suradnika. Također, igrani je film i najpopularniji filmski rod kojim su ostvareni visoki umjetnički dosezi. Pojava televizije dodatno je učvrstila društveni status igranoga filma (Leksikon radija i televizije, 2016). Bitna karakteristika igranog filma jest ta da su njegovi dijelovi sjedinjeni pričom. Priča kao načelo sjedinjavanja u svojoj podlozi uvijek ima načela logičkog izlaganja. Igrani film može ili u cjelini ili fragmentarno uključivati i načelo sjedinjavanja ritmom. Ritmom se može ilustrirati stanje likova (naglim ubrzanjem ritma izražava se nervoza), sažeti neka radnja, prikazati nova perspektiva promatranja radnje ili izvesti privremeni prijelaz u neko drugo vrijeme (retrospekcija). Karakteristična za igrani film jest i nenametljiva nazočnost autora (Peterlić, 2000). S obzirom na duljinu, dijeli se na kratkometražni (do 30 min trajanja), srednjometražni (do 60 minuta trajanja) te dugometražni (trajanje preko jednog sata) igrani film. Upravo je igrani film najgledaniji od svih filmskih rodova (Mikić, 2001). Bitna razlika igranog i dokumentarnog filma od animiranog filma jest ta što se u prvim dvama filmovima stvarno kretanje (koje ne ovisi o kameri) prenosi na vrpču, dok u animiranom filmu autor zamisli pokret te stvara nepostojeće, nestvarno kretanje tehnikom animacije i tehnikom pojedinačnog snimanja (Težak, 1990).

Eksperimentalni film ima više definicija. Prva je da je to naziv za svaki film koji obilježavaju neke inovacije na području filmskog izražavanja, a vrlo često se odnosi na djela koja pripadaju avangardi. Nadalje, to je specifični filmski rod koji čine filmovi nastali kao suprotnost fabularnim filmovima, odnosno nenarativni filmovi koji se referiraju isključivo na vlastitu formu. Naposljetku, to je naziv za tzv. proširene filmove, odnosno filmove koji ruše granicu medija poput paralelne projekcije, eksperimenata s okvirom i oblikom ekrana (Hrvatska enciklopedija, 2020). U eksperimentalnom filmu dominira načelo sjedinjavanja u cjelinu po zakonima logičkog povezivanja, prevlast autorova komentara te visok stupanj očuđavanja zbilje. Većinom izražava neko stanje ili osjećaj i izaziva čuđenje preobrazbom zbilje u svrhu otkrivanja nepoznatog u poznatom i demistifikacije uvriježenih poimanja (Peterlić, 2000).

## 4. ANIMACIJA

Termin „animacija“ potječe iz latinskog jezika i povezuje se s četirima riječima istoga korijena: *anima*, *animus*, *animatio* i *animare*. Obuhvatni značenjski krug ovih riječi povezuje nepokretnu materiju (zrak) podatnu pokretu, potom proces pokretanja u mehaničkom (vjetar) i vitalnom pravcu (disanje) pa rezultate tog kretanja u sve širem smislu (um, duša, život) te, konačno, pojam onog općeg, sveobuhvatnog svojstva vitaliteta u živim bićima (*animatio*). Prema tome, pojam animacije s jedne strane možemo odrediti kao pokretanje nepokretnog (animacija kao tehnička mogućnost), a s druge strane kao oživljavanje neživog (kreativna, umjetnička moć animacije). Animacija na ekranu označava autentičnu i isključivo kinematografsku kreaciju pokreta i događaja, a ne reproduciranje nekog pokreta ili događaja presnimljenog iz života ili nekog drugog medija, odnosno materijala. Pojam kinematografske animacije obuhvaća dvije osnovne skupine elemenata: likovne i filmske elemente. Filmski su elementi režija, montaža, fotografija i zvučna slika, a likovni elementi linija, volumen, ploha, boja i prostor. Ovisno o vrsti kinematografske animacije, konkretizira se i priroda likovnih elemenata, pa tako postoje slikarski (crtani film), slikarsko-plastični (kolažna tehnika) te plastički elementi koji se pojavljuju kod lutki i animacija predmeta. Značaj likovnih elemenata mijenja se u pojedinim modelima filma, od vrste do vrste. Crtani animirani film najraširenija je animacijska vrsta temeljena na nužnosti da se za svaku sekundu kinematografske projekcije nacrtaju i snime dvadeset četiri uzastopne faze pokreta. Kolažni animirani film popunjava dvadeset četiri kvadrata u sekundi animiranjem nenacrtanog objekta ili lika koji je sastavljen od jednog ili više izrezanih dijelova, odnosno plošnih isječaka materijala poput papira, kartona, plastične ili metalne folije i slično. Ti dijelovi povezani su u tematsku cjelinu određenog značenja i pokrenuti su svaki za sebe u okviru jedinstvene koncepcije. Lutkarski animirani film forma je u kojoj su kreirane elastične lutke i koje su animirane neposredno pred kamerom. Uzastopnim snimanjem pojedinih faza pokreta dobiva se konačna iluzija jedinstvenoga gibanja na ekranu. Sličnost lutkarskog filma i kolažnog animiranog filma u manualnom je pomicanju pojedinih dijelova figura za svaku dvadeset četvrtinku sekunde. U lutkarskom filmu pred kamerom nalazi se stvarni prostor, u njemu postoje konkretni i opipljivi volumeni (lutke) koji su ekspresivno istaknuti tim prostornim, plastičkim vrijednostima (Munitić, 2012).

#### 4.1. Animacija predmeta i animacija slike

Cijeli proces stvaranja animiranog filma ovisan je o tehničkim aspektima gdje, na jednoj strani, svaki produkcijski koncept ima zajedničke elemente te, na drugoj strani, postoje bitne razlike u izvedbi animacije lutke u odnosu na crtanu animaciju, animirani plastelin ili računalno generirani film (Wells, 2002; prema Ajanović, 2019). Mogu se izdvojiti dvije glavne generičke kategorije animacije, ona koja se temelji na animaciji slike i ona koja se temelji na animaciji predmeta (Ajanović, 2019).

Animacija predmeta (eng. *stop-motion*) dijeli se na lutkarski film, animaciju plastelina, animaciju objekta i slično. Svima je zajedničko da se pred kamerom nalazi neki predmet ili lutka koji se postupno pomiče, a svaki taj pomak snima se u određenom broju filmskih sličica kako bi se stvorila iluzija pokreta. Specifičnost animacije predmeta jest stvarni kontinuirani trodimenzionalni prostor u kojem se odvija animacijski postupak i reproducira na ekranu. Dakle, ono što animaciju predmeta ili *stop-motion* čini zasebnom kategorijom ponajprije je tehnička izvedba vezana uz kontinuirani scenski prostor. Njezino podrijetlo, tradicija i estetika više su vezani uz lutkarsko kazalište dok su uz animaciju slike više vezani kazalište i strip (Ajanović, 2019).

Druga kategorija animacije jest animacija slike metodom „kvadrat po kvadrat“ gdje je svaki taj kvadrat jedna od faza budućeg pokreta, u crtanom filmu nacrtana, u lutkarskom filmu ostvarena jednofaznim pomicanjem pojedinih udova lutkina tijela. Tako je za svaku sekundu crtanog animiranog ostvarenja potrebno nacrtati i snimiti dvadeset četiri faze budućeg pokreta, a za svaku sekundu lutka-realizacije, potrebno je dvadeset četiri puta pomaknuti i kamerom registrirati lutkino tijelo (Munitić, 2012). Pojavom digitalne animacije, nametnula se i žanrovska podjela na 2D i 3D-animaciju (Ajanović, 2019).



## 5. ANIMIRANI FILM

U animiranim filmovima (crtani i lutkarski film), i crteži i lutke pripadaju izvanjskom svijetu i predstavljaju nekakvu fizičku realnost, ali i pripremljenu građu, materijal koji se morao stvoriti s nekom namjerom. „Crtani film fotografska je reprodukcija crteža kojima je tehnikom animacije dan pokret i kojima je još pridodan zvuk“ (Peterlić, 2000: 42). On se stvara tako da se pojedinačno snima niz crteža u kojima se prikazuju faze pokreta. Snima se kvadrat po kvadrat, tj. crtež po crtež, a ti pojedinačno snimljeni crteži „projure“ kroz projekciju brzinom od 24 kvadrata u sekundi. Taj postupak faze svakog pokreta u crtežu i pojedinačnog snimanja istog naziva se animacija. Druga vrsta animiranog filma jest lutkarski film u kojem se lutke pokreću istim postupkom animacije kao i u crtanom filmu. Lutkarski filmovi definirani su kao „fotografska reprodukcija lutaka (geometrijskih tijela, predmeta) kojima je tehnikom animacije dan pokret i još im je pridodan zvuk“ (Peterlić, 2000: 43). Najraniji animirani filmovi spajali su tradiciju lutkarskog kazališta s filmskim jezikom u nastajanju (Ajanović, 2019).

### 5.1. Lutkarski film

Primarni elementi u likovnoj konstituciji lutkarskog filma jesu prostor i volumen. Linija ne postoji, a pred kamerom je mjerljiv prostorni isječak u kojem se pokreću opipljive volumne lutkarske skulpture. Ploha, ukoliko je prisutna, utoliko se pretvara u plošni detalj plastičnog scenografskog inventara (Munitić, 2012).

Animacija lutke u filmu i u lutkarstvu imaju svoje posebnosti, ali i zajednička obilježja. Tako je lutkarstvo umjetnost oživljavanja u realnom vremenu te nastaje u istom vremenu u kojem traje i percepcija. S druge strane, filmska animacija lutaka koristi dvadeset i četvrti dio sekunde u kojem kreira faze pokreta lutke pretvarajući je u reprodukciji u realno vrijeme. Prema tome, lutke su predložak za interpretiranje pokreta. Nadalje, razlika je i u tome što je lutkarska izvedba neponovljivi unikat, uvijek malo drugačija jedna od druge, a lutkarski se film ne može mijenjati. Zajedničko objema umjetnostima jest to da su namijenjene djeci i uglavnom imaju odgojne ciljeve. Kada je riječ o izradi lutaka, lutke namijenjene animaciji pred kamerama moraju biti spremne za fazne pomake te su dimenzijom obično male, optimalne kako bi se njima lakše manipuliralo. S druge strane, kazališna lutka ne smije biti minijaturna jer se neće

moći približiti gledateljima. Zbog te udaljenosti, grimase i izrazi lica nisu važni, dok je u lutkarskom filmu to vrlo važno. Kada su u lutkarskom filmu lutke bile drvene, upravo je ekspresija lica predstavljala veliki problem. No, Jiří Trnka izraze lica rješavao je koristeći više glava koje je mijenjao lutkama. Veliki pomak u lutkarskom filmu dogodio se upotrebom plastelina koji se pokazao vrlo korisnim u animaciji, a dobiveni pokret bio je mekan i podatan. Ipak, postojao je problem da se plastelin pred kamerama grijao i otapao pa su mu se dodavali otporniji materijali poput zubnog voska. Nadalje, posebnost u lutkarskom filmu jesu i kosturi lutaka, armature koje su garancija uspješnog kretanja lutke. Takve lutke imaju nacrtanu odjeću ili im se šiva garderoba, dok se plastelinske lutke „odijevaju“ u plastelin (Marušić i sur., 2004).

#### 5.1.1. Lutka, pojam i animacija

Lutka je trodimenzionalna figura koja je izrađena od materijala kao što su drvo, vosak, kaširani papir, platno ili metal. Ona je namijenjena izvođenju reprezentacija čovjeka ili nekih drugih stvorenja, a oživljava se ljudskim djelovanjem i upotrebom konca ili štapova. Glavna osobina lutke proizlazi iz toga da je napravljena kako bi iz nepokretnog stanja prešla u živo biće koje je pokrenuto čovjekovim djelovanjem (Jurkowski, 1996; prema Ajanović, 2019). Scenska lutka, kao metaforička zamjena za čovjeka, svjedoči o vremenu i društvu u kojem je nastala. Postoje tri glavna izražajna sredstva scenske lutke, a to su oblikovanje figure, pokret i glas. Lutka je najčešće stilizirana i zasniva se na mehanizmu strukturiranom od zglobova kojih je najviše dvadeset, a figura joj se sastoji od glave, vrata, ramena, trupa, zdjelice i noge. No scenska lutka nije samo zbroj svojih dijelova već je za nju iznimno važan i pokret, odnosno animacija. Prema tome, kreiranje lutkine tjelesne arhitekture sastoji se prije svega od pripreme i osposobljavanja lutke za izvođenje pokreta. Lik lutke može biti stilizirana ljudska figura, personalizirani predmet, antropomorfizirana figura životinje i slično. Kada govorimo o pokretu, osobito važno područje je pantomima, ali tjelesna (neverbalna) komunikacija još razlikuje i onu komunikaciju koju prati i čiji govor pojačava, onu koja upotpunjuje govor te onu koja zamjenjuje govor. Pokreti lutkinog tijela stilizirani su tako da izražavaju širok spektar emocija i stanja poput ljubavi, ljutnje, divljenja, poštovanja, bijesa, straha, nade, radosti, očaja, smijeha, užitka i slično. U animaciji se smisao lutke stvara pokretom i tako obogaćuje lutku gestama i drugim oblicima neverbalnog pripovijedanja (Ajanović, 2019).

Britanski animator lutaka Barry Purves, kao važnu razliku između rada animatora i rada glumca, ističe to da živi glumac svoju ulogu može izvesti više puta, a scenska lutka u animiranom filmu to može samo jednom (Purves, 2008; prema Ajanović, 2019). Vjerodostojnost neživih glumaca postiže se oblikovanjem njihovih reakcija na podražaje i, prema tome, glavna izražajna sredstva su pogled, stav ili držanje i gesta. Najvažniji tipovi pogleda su: statičan pogled (ima nedefiniran smisao), pokretni pogled (emocija se prenosi pokretom očiju), otkrivajući pogled (cilja objekt i zadržava se na njemu), reagirajući pogled (pokazuje što lik osjeća i kako reagira), prateći pogled (slijedi nekoga ili nešto) te unutarnji pogled (izražava unutarnje stanje poput zamišljenosti i zabrinutosti). U pravilu svaki pokret lutke izražava određeno značenje (Ajanović, 2019).

#### 5.1.2. Povijesni razvoj lutkarskog filma

Najstarije sačuvao djelo filmske animacije jest lutkarski film *Matches: An Appeal*, prvi film iz serije animiranih šibica Arthura Melbourne-Coopera u Velikoj Britaniji 1896. godine. Neosporno je i da je Rusija dala najvažniji doprinos rađanju lutkarskog filma jer su se prvi veliki autori lutkarske animacije, Aleksandar Širjaev i Władysław Starewicz pojavili u toj zemlji. Širjaev je kreirao više kratkometražnih filmova koristeći se animacijom lutaka s fleksibilnim zglobovima i tehnikom snimanja „sličice po sličicu“, a Starewicz je zaslužan za lutkarski film *Lijepa Lukanida* iz 1912. godine s uvjerljivom „glumom“ zrikavaca i skakavaca, što je stvaralo dojam kao da ih je pripitomio. Osim ovog filma, u razdoblju od 1911 do 1913. godine, Władysław Starewicz realizirao je sedam animiranih filmova s trodimenzionalnim kukcima, a primjer je *Cvrčak i mrav*, prema basni ruskog pisca Ivana Krilova. Tajna uvjerljivosti njegovih likova bila je u tome što je on koristio mrtve kukce koje je „oživljavao“ tako da je postavljao kostur od žice u njihova tijela kako bi ih mogao postupno pokretati, a zatim i snimati sličicu po sličicu u okviru priče. Takvu metodu nazivamo kinematografskom reanimacijom (Ajanović, 2019).



Slika 1. Władysław Starewicz, Izvor: Ajanović, M. (2019). *Filmska lutka: Estetika, žanrovske konvencije i hibridiziranje u modelskoj animaciji*. Zagreb: Hrvatski filmski savez, str. 53.

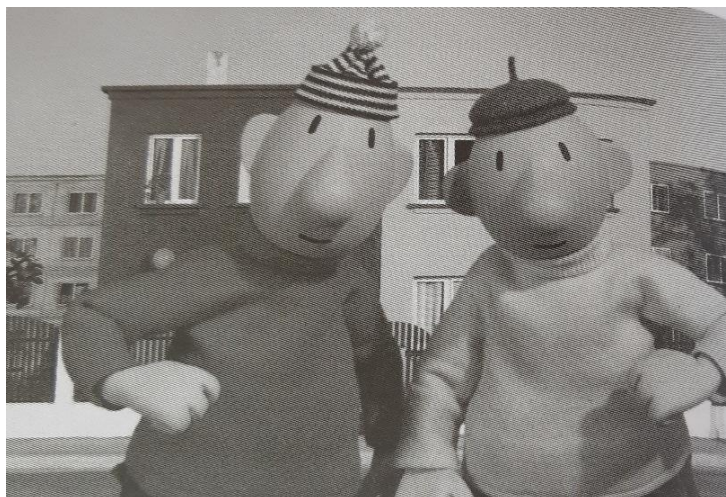
Njegove lutke mogle su izraziti čitav spektar emocija, a koristio je i krupni plan. Njegova supruga Anna Zimmerman izrađivala je lutke, a poslije su joj i pomagale kćeri Irina i Janina. Kamera u njegovim filmovima aktivna je i pokretna, a iskazao se i u kreiranju masovnih scena, u kojima se istodobno kretalo i do 65 lutaka (Ajanović, 2019).

Fantazija i profesionalni perfekcionizam Starewicza bili su nedostižni do 1940-ih kada se pojavljuje češki majstor lutkarske animacije Jiří Trnka i mađarski Amerikanac George Pal. 1935. godine nastao je cjelovečernji lutkarski film *Novi Gulliver* Aleksandra Ptuška. Ovo je bila moderna obrada Swiftove pripovijesti sa živim glumcem u ulozi Gullivera i s lutkama koje su predstavljale patuljaste stanovnike modernog i urbaniziranog Liliputa. Gulliver u Liliputu upada u središte klasne borbe i odmah se pridružuje potlačenima. Za potrebe ovog filma izrađeno je tri tisuće različitih lutaka te su se paralelno koristili filmski trikovi, tehnike lutkarskog kazališta i animacija sličica po sličicu (Ajanović, 2019).



Slika 2. Aleksandar Ptuško, *Novi Gulliver*, Izvor: Ajanović, M. (2019). *Filmska lutka: Estetika, žanrovske konvencije i hibridiziranje u modelskoj animaciji*. Zagreb: Hrvatski filmski savez, str. 56.

Kvalitetom i kvantitetom u srednjoj se Europi isticala tadašnja Čehoslovačka s majstorima kao što su bili Karel Zemen, Hermina Týrlová, Jiří Trnka, Bretislav Pojar te Jan Švankmajer. Produkcija lutkarskog filma dominantno je vezana uz češki dio države, a prvi slovački lutkarski film *Strážarev san* Ivana Popoviča nastaje tek 1979. godine. Čehoslovački lutkarski filmovi mogu se podijeliti u tri kategorije: filmovi za djecu koji su rađeni prema uspješnim slikovnicama, nepolitični filmovi za odrasle, edukativni, povijesni ili fantazija te satirični filmovi s elementima nadrealizma. U toj trećoj kategoriji najpoznatiji je film Jiříja Trnke *Ruka* iz 1965. godine. Nakon velikog uspona animacije lutaka u zemlji, sredinom 1970-ih godina dolazi do stagnacije čehoslovačke animacije. Međutim, u nacionalnom studiju Krátký film Praha uspostavljaju suradnju s umjetničkom akademijom UMPRUM i tada se javljaju mladi autori poput Lubomira Beneša i Pavla Koutskýja. Lubomir Beneš 1976. godine kreira pilot-film *Kutaci* o dvojici smotanih praktikanata metode „sam svoj majstor“ modeliranih u drvu. Oni su izrasli u jednu od najdugovječnijih serija filmskog lutkarstva u svijetu, poznatiji po naslovu *Pat i Mat*, odnosno *I to je to (A je to)* iz 1979. godine (Ajanović, 2019).



Slika 3. Lubomir Beneš, *I to je to (A je to)*, Izvor: Ajanović, M. (2019). *Filmska lutka: Estetika, žanrovske konvencije i hibridiziranje u modelskoj animaciji*. Zagreb: Hrvatski filmski savez, str. 60.

Jiří Barta bio je jedan od studenata iz spomenute generacije studentata umjetnosti koji je dobio priliku djelovati u području animacije. Njegova parodijska igra s likovima antropomorfiziranih rukavica iz 1982. godine *Izgubljeni svijet rukavica* pokazala je da je pronašao svoju izražajnu formu. Oponašaju se komercijalni žanrovi i popularna kultura, a cjelokupni koncept može se shvatiti kao parodijska nadogradnja glavnog lutka-filma *Ruka Jiříja Trnke*. Njegovo remek-djelo modelske animacije jest film *Čarobni svirač* iz 1986. godine (Ajanović, 2019).

George Pal još je jedan animacijski genij u SAD-u, koji je izrastao iz srednjoeuropske tradicije lutkarstva te je u svojim lutkarskim filmovima primjenjivao dvije sofisticirane metode animacije. Tu je riječ o ideji da na estetskoj razini primjeni Disneyjev animacijski model, a na tehničkoj razini, da umjesto jedne lutke koja se pomiče ispred trik-kamere, rabi više lutaka izrađenih u drvu i oblikovanih metodom „Pall-Doll techniques“. To je metoda faziranog ciklusa pokreta koja je Palu 1943. godine donijela prvog Oscara. Zahvaljujući toj metodi, isti pokret, sniman iz više kutova i u izmjenjenom montažnom i scenskom kontekstu sa složenim vožnjama kamere u dubinu, mogao se ponavljati (Ajanović, 2019).

Proces osamostaljenja lutkarskog filma s obzirom na lutkarsko kazalište okončao se pojavom animacije plastelina i drugih materijala koji omogućuju oživljavanje figure. U lutkarskom filmu lutka se pomiče, a u animaciji plastelina oživljava. Tri su važna aspekta koji odvajaju animaciju plastelina od ostalih tehnika, a

to su: taktilnost, jer je riječ o mehaničkoj snimci materijala koji se nalaze pred kamerom; sirovost, jer je gledatelj svjestan da se ispred kamere nalazi stvarni materijal i trodimenzionalnost jer materijal ispred kamere zauzima stvarni prostor. 1970-ih godina pojavljuje se Will Vinton, prvi veliki autor koji je u cijelosti bio posvećen animaciji plastelina. On je podžanru lutkaskog filma dao ime *clay-motion*. To je ujedno i naslov njegova dokumentarnog filma u kojem je predstavio svoju zamisao o animaciji plastelina. Nadalje, važan za spomenuti jest i dokumentarni lutkarski film koji tumači i komentira, a ne imitira stvarnost. Može se definirati kao film rađen određenom animacijskom tehnikom u skladu s estetskim i narativnim konvencijama koje su preuzete iz dokumentarnog filma. Animirani dokumentarac koristi se kada se nešto dogodilo prije izuma filma, primjerice podžanr filmova o dinosaurima; kada se želi prikazati nešto što je inače nemoguće prikazati te kada kamera nije bila na mjestu događaja koji je filmu zanimljiv te iz etičkih razloga. Doprinos ovom podžanru dao je britanski studio Aardman koji se smatrao nastavljачem i unapređivačem onoga što je započeto u Vintonovu studiju. Aardmanovi autori (Nick Park, Peter Lord, David Sproxton), koristeći se animacijom plastelina, u dokumentarnom filmu primjenjuju najvjerodostojniju metodu – intervju. Osim u Velikoj Britaniji, Vintonov rad stimulirao je i kreativni iskorak u Skandinaviji. Brigitta Jansson bila je istaknuta švedska umjetnica koja je, istodobno primjenjujući dokumentarnu metodu i animaciju plastelina, uspjela revolucionirati švedsku i općenito skandinavsku animaciju. Svoje ambicije Jansson je ugradila u nagrađivani film *Dom za odmor* iz 1981. godine. Osim nje, u Švedskoj se isticao i Johannes Nyholm svojim autorskim filmom *Priča o malom lutku* iz 2207. godine. To je postao najnagrađivaniji švedski animirani film svih vremena (Ajanović, 2019).

### 5.1.3. Lutka i računalo

Rana faza razvoja lutkarskog filma govori o lutkarskom kazalištu snimljenom kamerom tehnikom „kvadrat na kvadrat“ koja je služila kao zamjena za konce ili neku drugu metodu fizičkog animiranja lutke. Scenski prostor promatrao se s nepromijenjene pozicije i predstavljao je pozadinu ispred koje su se pomicale figure. Prema tome, možemo reći da su tradicionalni lutkarski filmovi bili prepuni dugih kadrova i izbjegavali su krupni plan. Između 1930. i 1965. godine Alexandre Alexieff napravio je mehanički računalni program koji omogućava animaciju trodimenzionalne



grafike dok pola stoljeća kasnije nastaje i animacija digitalne grafike na računalu. Nadalje, između 1960. i 1980. godine ističe se povezanost trodimenzionalnog dizajna te primjene iskustva stop-animacije u računalnoj animaciji. U produkciji animacijskih slika promjena se dogodila nakon 1990-ih godina kada su računala izbacila iz upotrebe filmsku kameru i tada se animirane slike počinju stvarati pomoću računalnih programa. Digitalizacija je pojednostavila animacijsku produkciju i donijela nove mogućnosti, kao što su digitalni video, digitalni prostor, digitalna projekcija i drugo (Ajanović, 2019).

U SAD-u, svojim životom i radom u podžanru lutkarskog filma isticao se Ray Harryhausen. Dobio je Oscara 1992. godine za posebna tehnička postignuća, a 1993. godine svjedočio je u kolikoj mjeri je 3D CGI usavršio fotorealizam gledajući *Jurassic Park* Stevena Spilberga. Tu su digitalizirani dinosauri izgledali kao da su se pojavili iz svog izumrlog svijeta. Nedugo nakon, pojavljuje se i *Predbožićna noćna mora* Tima Burtona. Već dvije godine nakon, 1995. godine, pojavila se *Priča o igračkama* genija računalne animacije Johna Lassetera. Bitno je istaknuti i Henryja Selicka i njegov cjelovečernji film *Karolina i tajna ogledala* iz 2009. godine. Najvažnije jest to što je taj film utemeljio hibridiziranje tradicionalne lutkarske animacije i 3D CGI tehnike (eng. *computer generated images*, računalno stvorene slike). 3D CGI oznaka je za trodimenzionalnu stimulaciju pokretne slike stvorene digitalno pomoću programa kao što su Maya, Mx-Studio i drugi. Konstrukcija i oblikovanje figura u imaginarnom ambijentu u digitalnoj 3D-animaciji temelje se na tradiciji koja je preuzeta iz lutkarskog filma i kazališta. Od lutkarskog filma digitalna je animacija preuzela pokret, govor tijela (pantomimu), modeliranje i antropomorfizaciju. Međutim, postoje i razlike između tradicionalne i digitalne animacije, a to su razlike u scenografiji, modeliranju i animaciji. U 3D CGI animaciji scenski prostor digitalno je manipuliran, što podrazumijeva simulirane kretnje kamere. Kada je riječ o modeliranju, u digitalnoj se animaciji primjenjuje ortografska metoda zasnovana na mreži koja se manipulira putem linije koje tvore mrežu i točke na kojima se te linije ukrašavaju, tzv. *polymodelling*. Nadalje, kontakt animatora s modelom koji će se pokrenuti u digitalnoj animaciji događa se putem tzv. *rigginga*. Ta metoda u 3D-animaciji ima identičnu funkciju kao konci u lutkarskom kazalištu te animator pomoću nje prenosi energiju, intencije i emocije na model te ga obdaruje pokretom (Ajanović, 2019).





*Slika 4. Henry Selick, Karolina i tajna ogledala, Izvor: Ajanović, M. (2019). Filmska lutka: Estetika, žanrovske konvencije i hibridiziranje u modelskoj animaciji. Zagreb: Hrvatski filmski savez, str. 89.*

## 6. KOMPETENCIJE ODGAJATELJA U PODRUČJU SCENSKE I MEDIJSKE PISMENOSTI

### 6.1. Igrom do scenske umjetnosti

Prirodna je potreba djeteta za igrom, aktivnošću i pokretom što se u dječjem vrtiću može ostvariti i dramskom igrom. Djeca rane i predškolske dobi iskazuju interes za scensko događanje i privlači ih taj nestvarni svijet, ali i realne životne situacije. Tu se posebno ističe dramatizacija gdje se često koristi lutka kao medij koja djetetu omogućava sudjelovanje u zamišljenom svijetu i budi u djetetu najljepše osjećaje (Vidović Schreiber, 2015). Lutka je ta koja će djetetu omogućiti da jezik poveže s vlastitim osjećanjem i viđenjem svijeta te se kreativno izrazi (Ivon, 2010; prema Vidović Schreiber, 2015). Lutkarske igre kod djece potiču individualnost i socijalizaciju te ih angažiraju emotivno i intelektualno, spontane su i stvaralačke. Organiziraju se u obliku dramatizacije umjetničkih tekstova ili didaktičke igre (Vidović Schreiber, 2015).

### 6.2. Kompetencijske mogućnosti odgajatelja u procesu nastanka dramske predstave

Vidović Schreiber (2015) kompetencijske mogućnosti odgajatelja u procesu nastanka dramske predstave podijelila je u šest područja. Prvo su to poticaji u dječjoj igri lutkom, u koje autorica ubraja lutkarsko-scenske igre kao metodički pristup koji pomaže u približavanju scenske umjetnosti djetetu. Zatim slijedi odabir predloška za dramsku predstavu, gdje je važno voditi računa o upotrebi tekstova koji su umjetnički vrijedni i koji su djeci prihvatljivi, a to su klasične priče, bajke, basne te prikazi iz biljnog i životinjskog svijeta. Kod odabira tekstova važno je voditi računa o sadržaju djela koji treba biti primjeren dječjim doživljajnim mogućnostima, temom treba biti prožet slikovitošću, ljepotom, punoćom interpretacije i treba imati edukativne vrijednosti. Kao sljedeće područje, autorica ističe dramatizaciju i adaptaciju književnih tekstova gdje govori o tome kako je važno da književni sadržaji budu utkani u svakodnevne aktivnosti djece u vrtiću. Dramatizacija u radu s djecom predškolske dobi zadovoljava njihovu prirodnu potrebu za zajedničkom igrom i pokretom. Nadalje, važno područje u kompetencijskim mogućnostima odgajatelja u procesu nastanka dramske predstave jest komuniciranje s lutkom gdje se ističe važnost pripreme

studenta za animaciju lutke jer lutkar (student, odgajatelj, dijete, glumac) udahnuje lutki scenski život i stvara novi mikrosvijet unutar scenskog prostora. Predzadnje područje jest govorno-interpretativna kompetencija odgajatelja u stvaranju scenskog lika. Tu je važno interpretativno čitanje književnih tekstova za djecu koje mora biti ekspresivno i impresivno, a važni su intonacija, jačina govora (intenzitet) te tempo. Posljednje područje obuhvaća ulogu odgajatelja u prvom susretu djeteta s kazališnom predstavom gdje se ističe svrha stjecanja kompetencija za vrednovanje i kritičko promišljanje gledane predstave. Gledanje kazališnih predstava potiče djecu na to da nadograđuju emocije razmišljanjem, doživljavanjem i zaključivanjem (Vidović Schreiber, 2015).

### 6.3. Medijske kompetencije suvremenog odgajatelja

Film kao umjetnost ima više uloga: odgojnu, estetsku, kulturnu i idejnu. Od suvremenog odgajatelja očekuje se da bude medijski pismen jer dijete danas putem raznih medija prima različite sadržaje koje je potrebno interpretirati i dati im značenje. Medijska pismenost definirana je kao mogućnost analize, pristupa i proizvodnje priloga u različitim oblicima, a kod djece se osobito ističe reflektivna analiza koja ima za cilj razmišljanje o medijskim sadržajima (Ilišin, Marinović Bobinac, Radin, 2001; prema Vidović Schreiber, 2015). Film kao medij i umjetnost djeci omogućava obilje informacija i avantura, nudi ogromno životno iskustvo, obilje emocija, razvija empatiju te bolje razumijevanje drugih ljudi putem postupaka likova u filmu. Dakle, gledanjem filma dijete se nesvjesno razvija te razvija i određene misaone sposobnosti poput percepcije, vizualne memorije, koncentracije te analize i sinteze (Mikić, 2001; prema Vidović Schreiber, 2015). Djeci je potrebno nuditi brojne medije kako bi ih praktično upoznali i prikupili konkretna iskustva te im medije predstaviti kao oblikovno i izražajno sredstvo. Nadalje, odgajatelj treba s djecom razgovarati o medijskim proizvodima, analizirati medijske sadržaje te promatrati njihov doživljaj pojedinog medija. S tim u vezi je i činjenica da kvalitetno oblikovan odgojno-obrazovni sustav pridonosi zaštiti djece od štetnih utjecaja medija i omogućava da djeca prema sadržajima u medijima postanu kritični (Vidović Schreiber, 2015).

#### 6.4. Prijenos književnog lika u filmski medij

Važno je istaknuti kako je pravi film za djecu onaj koji je namijenjen djeci i koji po svojoj tematici i formi odgovara dječjoj dobi. Mora imati čvrstu fabulu i, unatoč obratima u radnji, zadržati jasnoću i nuditi mnoštvo dinamike (Mikić, 2001; prema Vidović Schreiber, 2015). Mnogi dječji filmovi nastaju na temelju književnih predložaka gdje je potrebno voditi računa o određenim postupcima u prijenosu književnog lika na film. Postoje određeni činitelji koji utječu na navedeno, a Dubravka Težak (Težak, 1990; prema Vidović Schreiber, 2015) kao prvog činitelja navodi lik, gdje su promjene lika u prijenosu iz medija u medij uzrokovane osnovnim materijalom pojedinog medija i jednako zahvaćaju sve likove. Bitna su i filmska izražajna sredstva za koja je potrebno voditi računa da budu funkcionalno upotrijebljena, razumljiva djeci one dobi kojoj je određen film namijenjen. Ističe se i jasnoća kao činitelj jer se događa da djeca ponekad ništa ne razumiju u filmu pa zbog toga značenje svakog kadra i ukupnog filma mora biti razumljivo. Također, važno je voditi računa i o filmskoj retorici. Djeca najlakše prihvaćaju ono što najmanje odstupa od stvarnosti, ali primjećuje se i da su sklona spektakularnim scenama. S jedne strane, djeca vole metaforičnost i doslovnost u prikazivanju te, s druge strane, jak stupanj začudnosti. Mali pomaci od realnosti u filmu donose zbrku u poimanju sadržaja i nisu im zanimljivi. Nadalje, dječji doživljaj filma važan je jer se događa da dijete, iako ne razumije događaj u filmu, vrlo naglašeno sudjeluje u njemu te ga tumači iz svoje točke gledišta koja je za odrasle ponekad pogrešna, ali djetetu je potpuno ispravna. Posljednji kriterij koji Težak (1990) naglašava jest glumčeva uloga u promjeni lika jer se djeca vrlo brzo identificiraju s likovima iz filma. Poistovjećuju se sa junacima u filmu i zbog toga se likovi u dječjim filmovima grade tako da bude poželjno da postanu dječji idoli. Vodi se računa o tome kakvi karakter imaju i kako će djelovati na djecu. Međutim, dolazi i do stvaranja stereotipa o poželjnim karakteristikama likova u dječjim filmovima, što dovodi do ograničenja razvoja mašte i intelekta kod djece. Zbog toga je poželjno naći pravu mjeru u stvaranju dječjih junaka u filmovima, čiji karakteri neće biti stereotipni, a koji će i dalje biti prihvatljivi djeci i bliski njihovim očekivanjima te likovi na koje će se djeca moći ugledati. Ipak, može se zaključiti kako su glavni činitelji dijete i njegov odnos prema filmu, odnosno njegova reakcija na film (Vidović Schreiber, 2015).

## 7. PRAKTIČNI DIO – LUTKARSKI FILM „SRCE U SNIJEGU“

Lutkarski film: „Srce u snijegu“

Proizvodnja: Zora film, Zagreb

Prvo prikazivanje filma: 1959. godine

Redatelj: Branko Ranitović

Autor glazbe: Aleksandar Bubanović

Urednik: Nada Jeler

Scenarij: Andro Lušičić

Trajanje: 10 minuta

### 7.1. Radnja filma

Dok se djeca sanjkaju, snjegović smišlja kako da i on sudjeluje u njihovoj igri. Metlom pomete stazu pored sebe, zbog čega djeca popadaju u snijeg. Najmanja djevojčica ostane ležati u snijegu. Kako bi pomogao djevojčici u nesvijesti, snjegović joj puše u obraze i ona se smrzava. Videći što je učinio, nosi je u planinarsku kućicu i loži vatru da je zagrije i oživi. I dok je toplina vraćala život djevojčici, snjegović se polako topio. Kad se djevojčica osvijestila, od njega je ostala tek mlačica vode<sup>1</sup> (Zagreb film).

### 7.2. Odgojno-obrazovne aktivnosti prije projekcije lutkarskog filma

Aktivnosti navedene u nastavku za cilj imaju pripremiti dijete na temu i motive koji se pojavljuju u filmu. Omogućuju djeci da se pripreme na film svim osjetima. Mogu se izvesti u cijelosti ili se mogu izabrati one aktivnosti koje se prepoznaju važnima i zanimljivima za pojedinu skupinu, a prema potrebama odgajatelja/odgajateljice i vrtičke skupine. Prikazani su planirani poticaji po

---

<sup>1</sup> Zagreb film. Preuzeto 27. svibnja 2020. s: <http://zagrebfilm.hr/katalog-pop/srce-u-snijegu/>.

određenim centrima koje je moguće provoditi prije same projekcije filma kao uvodne aktivnosti.

### Likovni centar

Likove lutkarskog filma „Srce u snijegu“ možemo izraditi na različite načine – slikanjem ili crtanjem pa tako, primjerice, djeca mogu slikati snjegovića bijelom temperom na crnoj podlozi. Ponuđeni materijal može biti raznovrstan i ostavljen djeci na izbor (flomasteri, drvene bojice, tempere, pastele). Osim toga, mogu ga izrađivati od materijala koji će lik snjegovića pretvoriti u taktilnu sliku, odnosno omogućiti djeci stjecanje iskustva dodirom. Lik snjegovića tako s djecom možemo izrađivati od vune, pamuka, tijesta, plastelina i slično.

Također, djeca mogu crtati priču prema naslovu „Srce u snijegu“. Crtaju je prema vlastitom nahodanju i asocijaciji naslova, prema tome kako oni vide tu priču s obzirom na naslov. Dakle, nemaju prethodna saznanja o priči, već su ovdje bitni njihova mašta i kreativnost. Materijali potrebni u ovoj aktivnosti su: papir A4, drvene bojice, flomasteri, pastele, olovke.

Razvojne zadaće koje se u likovnom centru ističu i potiču jesu:

Tjelesni i psihomotorni razvoj

- razvoj fine motorike šake

Socioemocionalni razvoj i razvoj ličnosti

- razvoj bolje slike o sebi
- razvoj sposobnosti donošenja samostalnih odluka

Spoznajni razvoj

- razvoj vizualne percepcije, stjecanje iskustva vidom
- razvoj taktilne percepcije, stjecanje iskustva dodirom

Govor, komunikacija, izražavanje, stvaralaštvo

- razvoj likovnog senzibiliteta za različita likovna sredstva

- razvoj osjetljivosti za oblikovanje na plohi
- razvoj osjetljivosti za oblikovanje u prostoru
- razvoj likovne imaginacije i kreativne apsorpcije
- razvoj likovne invencije.

Nadalje, s obzirom na to da je *Nacionalni kurikulum za rani i predškolski odgoj i obrazovanje* (2014) usmjeren prema osiguravanju dobrobiti za dijete, ova aktivnost uključuje sljedeće:

Osobna, emocionalna i tjelesna dobrobit

- razvoj motoričkih vještina
- spremnost djeteta na donošenje odluka koje se odnose na njegove aktivnosti
- razvoj samostalnosti mišljenja i djelovanja
- inicijativnost i inovativnost djeteta

Obrazovna dobrobit

- kreativnost, stvaralački potencijal djeteta
- visoka uključenost djeteta u odgojno-obrazovne aktivnosti (zaokupljenost)

Socijalna dobrobit

- percepcija sebe kao člana zajednice koji ima priliku i mogućnosti pružanja doprinosa zajednici

#### Istraživačko-spoznajni centar

U ovom centru s djecom možemo istraživati karakteristike raznih materijala s ciljem dočaravanja istih. Istraživati možemo dodirrom, rukama te, u prostoru, nogama. Ponudimo im materijale različitih karakteristika, primjerice, vunu, kožu, filc, svilu, čipku, pamuk, lan, traper, pliš. Djeca dlanovima i prstima prolaze po materijalu i opisuju kakav je materijal (mekan, hladan, glatki, hrapav). Potičemo ih da se usmeno izražavaju. Na isti način možemo materijale postaviti i na pod te djeca bosa ili u čarapama hodaju po različitim materijalima i istražuju ih i imenuju. Ovdje primjerice

možemo upotrijebiti čupavi tepih, bodljikavi tepih (za brisanje cipela), plastične vrećice i slično.

Nadalje, zanimljive istraživačke aktivnosti s djecom možemo kreirati od pjene za brijanje s ciljem istraživanja odlike materijala od kojeg je lik (snjegović) napravljen. Za izradu lažnog snijega od materijala potrebne su pjena za brijanje i soda bikarbona. Ovom aktivnošću djeca će putem iskustva dodira moći dočarati sebi kakav je snijeg, kakva mu je tekstura, je li hrapav ili gladak. Moguće je dodati i kockice leda koje će se na sobnoj temperaturi otopiti, čime djeca ponovo stječu iskustvo dodirom o tome je li snijeg hladan ili topao i kako se uspijeva otopiti na određenim temperaturama. Istom ovom aktivnošću možemo izrađivati i samog snjegovića u trodimenzionalnom obliku. Osim u tom obliku, moguće je snjegovića od pjene za brijanje napraviti i u dvodimenzionalnom obliku tako da u plastičnu vrećicu stavimo malo pjene za brijanje i zatvorimo je. Oči, nos i usta djeca mogu izraditi/nacrtati prema vlastitoj želji.



*Slika 5.* Snjegović u plastičnoj vrećici, Izvor: Ohmy Creative. Preuzeto 10. lipnja 2020. s: <https://www.ohmy-creative.com/winter/sudsy-snowman-kids-craft/>

Razvojne zadaće istaknute u ovom centru jesu:

Tjelesni i psihomotorni razvoj



- razvoj fine motorike šake
- razvoj složenih senzornih vještina i preciznosti

Socioemocionalni razvoj i razvoj ličnosti

- razvoj odnosa s vršnjacima
- razvoj empatije
- razvoj tolerancije
- razvoj pozitivnih odnosa i stavova prema okolini

Spoznajni razvoj

- razvoj vizualne percepcije, stjecanje iskustva vidom
- razvoj taktilne percepcije, stjecanje iskustva dodirom
- razvoj prostorne percepcije, stjecanje iskustva kretanjem

Govor, komunikacija, izražavanje, stvaralaštvo

- razvoj osjetljivosti za oblikovanje u prostoru
- razvoj osjetljivosti za oblikovanje na plohi
- razvoj osjetljivosti za kombinacije.

Osiguravanje dobrobiti za dijete u ovom centru potaknuto je:

Osobna, emocionalna i tjelesna dobrobit

- razvoj motoričkih vještina
- uživanje u različitim interakcijama i aktivnostima
- inicijativnost i inovativnost djeteta

Obrazovna dobrobit

- kreativnost, stvaralački potencijal djeteta
- radoznalost i inicijativnost djeteta
- visoka uključenost djeteta u odgojno-obrazovne aktivnosti (zaokupljenost)

## Socijalna dobrobit

- percepcija sebe kao člana zajednice koji ima priliku i mogućnosti pružanja doprinosa zajednici

### 7.3. Artikulacija središnje aktivnosti – gledanje lutkarskog filma „Srce u snijegu“

#### 7.3.1. Uvodni dio

Nakon uvodnih aktivnosti koje su za cilj imale pripremiti djecu na gledanje lutkarskog filma „Srce u snijegu“, djecu pozivamo na središnju aktivnost. Nakon što sjednu u krug, prije samog gledanja filma, moguće je s njima razgovarati o istom. Primjerice, odgajateljica može ispričati djeci radnju filma kao priču. Pričanje priče odvijalo bi se na tepihu na kojem odgajateljica sjedi zajedno s djecom, polako i izražajno im priča priču te naglašava bitne dijelove povišenim tonom, iskaziva čuđenje u određenim dijelovima priče te gestikuliranjem dočarava bitno kako bi djeca mogla bolje pratiti projekciju. Film je tada moguće prepričati samo do određenog dijela kako bismo:

- kod djece izazvali empatiju
- potakli djecu na razvoj osjećaja, ali i na razmišljanje o tuđim osjećajima
- potakli njihovu kreativnost i kritičko razmišljanje
- potakli razvoj djetetova zapažanja i pamćenja.

Moguće je ispričati priču do dijela kada je djevojčica zatvorila oči te im nakon toga postavljati pitanja i s njima razgovarati (Što mislite što je snjegović napravio?, Je li pomogao djevojčici?).

Isto tako, u uvodnom djelu djecu je potrebno upoznati i s pojmom lutkarskog filma. Ponovo je moguće postavljati pitanja (Što misle zašto je ovo lutkarski film? Koje su karakteristike lutkarskog filma?) te im ukratko objasniti što je to lutkarski film.

### 7.3.2. Središnji dio – gledanje filma

Djecu treba pustiti da gledaju film i uživaju u njemu te da sami poprate informacije koju su im važne. Moguće je film pogledati i dvaput uzastopno s obzirom na duljinu trajanja filma te tijekom drugog gledanja, primjerice, djeci reći da obrate pozornost na osjećaje u filmu o kojima se kasnije može razgovarati. Upravo tim usmjeravanjem na osjećaje istaknute u filmu kod djece razvijamo sposobnost prepoznavanja i izražavanja emocija te empatiju.

### 7.3.3. Završni dio – razgovor

Nakon gledanja filma, s djecom ponovno možemo razgovarati, ali sada je taj razgovor drugačiji s obzirom na to da su djeca već pogledala film. (Što im se svidjelo najviše u filmu?, Kako se osjećala djevojčica? Kakav je snjegović? Zašto je ovaj film nazvan „Srce u snijegu“?, Kako se osjećaš nakon gledanja filma?, Tko su likovi u filmu?, Zašto je djevojčica pala?, Kako je snjegović spasio djevojčicu?, Što misliš o snjegoviću?, Koje animirane filmove voliš gledati?, Biste li htjeli da je film drugačije završio? Kako?). Na ovaj se način kod djece razvijaju sljedeće kompetencije:

Socioemocionalni razvoj i razvoj ličnosti

- razvoj empatije
- razvoj tolerancije
- razvoj sposobnosti prepoznavanja i izražavanja emocija

Spoznajni razvoj

- razvoj pozornosti
- razvoj pamćenja

Govor, komunikacija, izražavanje, stvaralaštvo

- sposobnost doživljavanja i razumijevanja literarnih i scenskih djela
- razvoj vještine slušanja i razgovaranja

## 7.4. Odgojno-obrazovne aktivnosti nakon projekcije lutkarskog filma

Aktivnosti koje slijede nakon gledanja filma pomažu u zaokruživanju doživljaja lutkarskog filma, a moguće ih je izvesti u dječjem vrtiću i sljedećeg dana ako kod djece primijetimo zasićenje te nedovoljno i vlastito izražavanje kreativnosti i

mašte. Također, moguće ih je prilagoditi i prema skupini u kojoj se provode, ovisno o djeci. Aktivnosti u nastavku prikazane su prema određenim centrima, kao i aktivnosti prije projekcije filma.

#### Centar za dramsko izražavanje i stvaranje

U ovom centru djeci je moguće ponuditi aktivnost lutkarskog igrokaza s prethodno napravljenim lutkama, a moguće je lutke izrađivati i od drugih raznovrsnih materijala.

Vrste scenskih lutaka su: lutke na koncu ili marionete, lutke na štapu, plošne lutke, lutke sjene i ručne lutke. Pri izradi scenskih lutaka odgajatelj treba pomoći djeci, ali važno je ne nametati vlastito viđenje i način izražavanja. Bitno ih je usmjeriti na simboličnost lutke, ali u isto vrijeme „obraniti“ ih od imitacija i osloboditi nesigurnosti. Pri izradi scenskih lutaka može poslužiti raznovrsni pedagoški oblikovan i neoblikovan materijal poput gline, plastelina, užeta, vune, spužve, drva, papira, žica, tekstila, čarapa, kuhača i različite ambalaže. Kod samog procesa dramatizacije važno je obratiti pozornost na izražajnost glavne misli djela koja se mora razvijati tijekom cijelog igrokaza te mora biti prilagođena djetetu. Dijalozi i monolozi moraju imati određeni ritam i odgovarajuću duljinu. Važno je paziti i na ljepotu jezika i govora likova u igrokazu (Vukonić-Žunić, Delaš, 2006).

Stvaranjem i izvedbom lutkarskog igrokaza kod djece razvijamo pozitivne stavove i odnose prema sebi i prema okolini, razvijamo pozornost te govorne vještine. Ivon (2013) ističe kako u lutkarskim igrama scenskom lutkom djeca pokazuju znanje o sebi i drugima te ga nadograđuju, razvijaju maštu i stvaralaštvo, izoštravaju mišljenje, razvijaju jezične sposobnosti te izražavaju emocije i uče vladati njima. Ladika (1970) naglašava kako u scenskim igrama s lutkom treba voditi računa o tome da dijete potpuno oslobodimo i da se ono osjeti nesmetano kako bi se njegova stvaralačka mašta mogla izraziti. Česta je situacija u dječjem vrtiću da se djeca poslije ispričane priče ili pogledanog filma likovno izražavaju crtajući doživljeno iz priče/filma te na taj način samostalno pripovijedaju priču/film. Prenošenjem crteža u pokret, tj. u plošnu lutku, djeca priču/film pretvaraju u lutkarsku predstavu ili pričaju priču uz pokretanje slika. Djeca u igri s lutkom rade i govore s lutkama „kao da“ su osobe te upotrebljavaju geste, mimike i govor što im omogućava prevladavanje

spoznajnog egocentrizma, razgraničavanje vlastitog od drugih gledišta te razumijevanje emocija (Ivon, 2013).

Lutkarski igrokaz kao aktivnost u dječjem vrtiću kod djece razvija sljedeće kompetencije:

Tjelesni i psihomotorni razvoj

- razvoj fine motorike šake
- razvoj složenih senzornih vještina i preciznosti

Socioemocionalni razvoj i razvoj ličnosti

- razvoj empatije
- razvoj tolerancije
- razvoj samostalnosti i neovisnosti u zadovoljavanju potreba

Spoznajni razvoj

- razvoj pozornosti
- razvoj pamćenja
- razvoj vizualne percepcije, stjecanje iskustva vidom
- razvoj taktilne percepcije, stjecanje iskustva dodirrom
- razvoj prostorne percepcije, stjecanje iskustva kretanjem

Govor, komunikacija, izražavanje, stvaralaštvo

- sposobnost doživljavanja i razumijevanja literarnih i scenskih djela
- razvoj jezika
- razvoj govornih vještina
- razvoj osjetljivosti za kombinacije
- razvoj likovne invencije

Centar za početno čitanje i pisanje

Ponuđena aktivnost može biti, primjerice, da djeca moraju promijeniti kraj priče prema svojoj želji. Također, možemo ih usmjeriti i potaknuti na to da navedu sretan kraj ili pak drugačiji tužni kraj. Ovdje se od razvojnih zadaća ističu:

Socioemocionalni razvoj i razvoj ličnosti

- razvoj empatije
- razvoj sposobnosti prepoznavanja i izražavanja emocija
- razvoj tolerancije

Govor, komunikacija, izražavanje, stvaralaštvo

- razvoj slušanja i razumijevanja govora
- razvoj artikulacije glasova
- razvoj govornih vještina.

Dobrobiti koje osigurava ova aktivnost su:

Osobna, emocionalna i tjelesna dobrobit

- uživanje u različitim interakcijama
- razvoj samostalnosti mišljenja i djelovanja

Obrazovna dobrobit

- radoznalost i inicijativnost djeteta
- kreativnost, stvaralački potencijal djeteta
- stvaranje i zastupanje novih ideja

Socijalna dobrobit

- uspostavljanje, razvijanje i održavanje kvalitetnih odnosa djeteta s drugom djecom i odraslima
- zajedničko (usklađeno) djelovanje djeteta s drugima (djecom i odraslima)

#### Centar za stolno-manipulativne igre

Djeci je moguće ponuditi igru slaganja kadrova iz filma u redosljed radnje prema sjećanju. Materijal potreban u ovoj aktivnosti su sličice iz filma koje odgajatelj treba pripremiti prije. U nastavku sam pripremila sličice koje je moguće koristiti u ovoj aktivnosti te, koje je moguće, ovisno o dobi djece u skupini, i prilagoditi pa tako, primjerice, smanjiti broj sličica za mlađu dobnu skupinu djece kako bi im ova aktivnost bila jednostavnija i primjerena njihovoj razvojnoj dobi. Sličice su preuzete iz filma.<sup>2</sup>

---

<sup>2</sup> Lutkarski film *Srce u snijegu*. Preuzeto 29. svibnja 2020. s: <https://www.youtube.com/watch?v=-aM6VYXESb8>.





Slika 6. Skup sličica iz lutkarskog filma *Srce u snijegu*, Izvor: Preuzeto 29. svibnja 2020. s: <https://www.youtube.com/watch?v=-aM6VYXESb8>

Razvojne zadaće istaknute za ovu aktivnost u centru za stolno-manipulativne igre jesu:

Socioemocionalni razvoj i razvoj ličnosti

- razvoj kooperativnosti (suradništva) u skupnom radu i igri

Spoznajni razvoj

- razvoj vizualne percepcije, stjecanje iskustva vidom
- razvoj sposobnosti rješavanja problema
- razvoj operativnog mišljenja
- razvoj pamćenja
- razvoj pozornosti

Govor, komunikacija, izražavanje, stvaralaštvo

- razvoj osjetljivosti za kombinacije.

Dobrobiti koje su osigurane i istaknute ovom aktivnošću su:

Osobna, emocionalna i tjelesna dobrobit

- uživanje u različitim interakcijama i aktivnostima
- razvoj samostalnosti mišljenja i djelovanja

Obrazovna dobrobit

- visoka uključenost djeteta u odgojno-obrazovne aktivnosti (zaokupljenost)

Socijalna dobrobit

- aktivno sudjelovanje, pregovaranje i konstruktivno rješavanje konfliktnih situacija
- zajedničko (usklađeno) djelovanje djeteta s drugima (djecom i odraslima).



## 8. Zaključak

Danas djeca odrastaju u okruženju u kojem je iznimno jak utjecaj medija. Nemoguće je izbjeći različite masovne medije pa je zbog toga važno voditi računa o njihovom utjecaju na djecu. Dob djeteta posebna je značajka koja ih čini najranjivijom skupinom unutar populacije, pa tako i kada su u pitanju mediji. Ilišin (2003) ističe kako su djeca manje sposobna zaštititi se od različitih utjecaja što su mlađa. Postoje brojni pozitivni, ali i negativni utjecaji medija na djecu. Važno je uočiti da su djeca aktivni korisnici masovnih medija te medijskim sadržajima pripisuju značenja što znači da su aktivni primatelji sadržaja, a zbog čega trebaju znati pravilno koristiti medije te shvatiti njihovu važnost (Labaš, Marinčić, 2018). Provedena su brojna istraživanja o utjecaju medija na djecu, a najzastupljenija tema jest problem širenja nasilja i agresivnosti. Sindik (2012) govori kako djeca najčešće oponašaju agresivne postupke „dobrih“ likova kojima oni postižu „pozitivni“ cilj. Kada govorimo o pozitivnim utjecajima medija, važno je istaknuti kako djeca postaju aktivni sudionici procesa učenja jer između medija i djeteta postoji dijalog. Također, integriranjem medija, djeca kreiraju i proširuju svoje kognitivne, psihičke, kreativne i socijalne mogućnosti (Đuran i sur., 2019). Jasno je kako mediji pružaju brojne obrazovne mogućnosti, ali imaju i negativne utjecaje za djecu. Virtualna stvarnost može stvoriti rizike za fizički i psihološki razvoj te djeca mogu biti izložena riziku zloupotrebe ili ovisnosti o internetu (Đuran i sur., 2019).

Ključnu ulogu u tom utjecaju imaju roditelji i odgajatelji. Važno je pomoći djetetu u odabiru medijskih sadržaja te ne dopustiti da medij postane zamjena za vrijeme koje dijete treba provesti s roditeljima ili u igri s vršnjacima (Sindik, 2012). Pedagoško djelovanje odgajatelja treba biti usmjereno na analizu medijskog sadržaja, na opažanje doživljaja medija te na upućivanje u razlike realnog svijeta i onog predstavljenog u medijima (Sindik, Veselinović, 2010).

Nadalje film, kao jedan od medija, prema Peterliću (2000) predstavlja fotografski i fonografski zapis izvanjskoga svijeta. Unutar filma razlikujemo četiri osnovna roda: dokumentarni, igrani, eksperimentalni i animirani film. Dokumentarne filmove karakterizira prikazivanje zbiljskih osoba i događanja, igrane filmove sveobuhvatna igra, a eksperimentalne filmove visok stupanj očuđavanja. U animiranim filmovima crteži i lutke pripadaju izvanjskom svijetu i predstavljaju fizičku realnost, ali i pripremljenu građu, materijal koji se morao stvoriti s nekom

namjerom. Lutkarski filmovi, se prema Peterliću (2000), definiraju kao fotografska reprodukcija lutaka kojima je tehnikom animacije dan pokret i pridodan zvuk. Filmska animacija lutaka koristi dvadeset i četvrti dio sekunde u kojem kreira faze pokreta lutke pretvarajući je u reprodukciji u realno vrijeme. Dakle lutke su predložak za interpretiranje pokreta. Lutke namijenjene animaciji pred kamerama moraju biti spremne za fazne pomake te su dimenzijom obično male kako bi se njima lakše manipuliralo. Veliki pomak u animaciji lutaka u lutkarskom filmu dogodio se upotrebom plastelina koji se pokazao vrlo podatnim u animaciji, a dobiveni pokret bio je mekan i podatan. Ipak, plastelin se pred kamerama grijao i otapao pa su mu se dodavali otporniji materijali poput zubnog voska. Nadalje, u lutkarskom filmu lutke imaju nacrtanu odjeću ili im se šiva garderoba (Marušić i sur., 2004).

U povijesnom razvoju lutkarskog filma važno je istaknuti najstarije sačuvao djelo filmske animacije, lutkarski film *Matches: An Appeal*, prvi film iz serije animiranih šibica Arthura Melbourne-Coopera u Velikoj Britaniji 1896. godine. Najvažniji doprinos rađanju lutkarskog filma dala je Rusija u kojoj su se pojavili prvi veliki autori lutkarske animacije, Aleksandar Širjaev i Władysław Starewicz. Starewicz je zaslužan za lutkarski film *Lijepa Lukanida* iz 1912. godine, dok je Širjaev kreirao više kratkometražnih filmova koristeći se animacijom lutaka s fleksibilnim zglobovima i tehnikom snimanja „sličice po sličicu“. U srednjoj Europi isticala se tadašnja Čehoslovačka s majstorima kao što su bili Karel Zemen, Hermina Týrlová, Jiří Trnka, Bretislav Pojar te Jan Švankmajer. Produkcija lutkarskog filma dominantno je vezana uz češki dio države, a prvi slovački lutkarski film Stražarev san Ivana Popoviča nastaje tek 1979. godine. Najpoznatiji film Jiříja Trnke je *Ruka* iz 1965. godine. Tradicionalni lutkarski filmovi bili su prepuni dugih kadrova i izbjegavali su krupni plan. Između 1930. i 1965. godine, Alexandre Alexieff napravio je mehanički računalni program koji omogućava animaciju trodimenzionalne grafike, a ubrzo nastaje i animacija digitalne grafike na računalu. Digitalizacija je pojednostavila animacijsku produkciju i donijela nove mogućnosti poput digitalnog videa, digitalnog prostora, digitalne projekcije i drugo (Ajanović, 2019).

Upravo je lutkarski film, uz crtani, najbliži dječjem svijetu. Mnogo je načina na koje je moguće djeci približiti lutkarski film u dječjem vrtiću. U radu su opisane aktivnosti vezane uz gledanje lutkarskog filma „Srce u snijegu“ Branka Ranitovića. Aktivnosti prije projekcije lutkarskog filma za cilj su imale pripremiti dijete na temu i

motive filma, a prikazane su kao poticaji po određenim centrima. Zatim je slijedila artikulacija središnje aktivnosti. Prije same projekcije lutkarskog filma, istaknuto je kako je s djecom moguće razgovarati o filmu te kako ih je potrebno upoznati s pojmom lutkarskog filma. Nakon gledanja filma, s djecom je moguće ponovno razgovarati, ali taj je razgovor sada drugačiji s obzirom na to da su djeca već pogledala film. Zatim, za potpuno zaokruživanje doživljaja lutkarskog filma, s djecom je moguće provoditi aktivnosti nakon projekcije lutkarskog filma. U ovom praktičnom dijelu istaknula bih glavne razvojne zadaće koje se uočavaju kroz cijelu artikulaciju lutkarskog filma, a to su: razvoj empatije, razvoj tolerancije, razvoj sposobnosti prepoznavanja i izražavanja emocija, sposobnost doživljavanja i razumijevanja literarnih i scenskih djela, razvoj vještine slušanja i razgovaranja, razvoj fine motorike šake, razvoj složenih senzornih vještina i preciznosti, razvoj jezika i govornih vještina, razvoj likovne invencije i senzibiliteta za različita likovna sredstva te razvoj vizualne, taktilne i prostorne percepcije.

## 9. Literatura

1. Ajanović, M. (2019). *Filmska lutka: Estetika, žanrovske konvencije i hibridiziranje u modelskoj animaciji*. Zagreb: Hrvatski filmski savez.
2. Anderson, D. R., Lorch, E. P. (1983). *Looking at television: action or reaction?*, u: Bryant, J., Anderson, D. R. (eds). *Children's Understanding of Television*. New York: Academic Press.
3. Anetta, L. A. (2008). *Video Games in Education: Why They Should Be Used and How They Are Being Used, Theory Into Practice*. The College of Education and Human Ecology. The Ohio State University: Routledge.
4. Ciboci, L., Kanižaj, I., Labaš, D. (2011). *Djeca medija. Od marginalizacije do senzacije*. Zagreb: Matica hrvatska.
5. De Block, L., Buckingham, D. (2007). *Global Children, Global Media. Migration, Media and Childhood*. New York.
6. Đuran, A., Koprivnjak, D., Maček, N. (2019). *Utjecaj medija i uloga odraslih na odgoj i obrazovanje djece predškolske i rane školske dobi*. *Communication Management Review*, 4(1), 272-285.
7. Edera, B. (1997). *Full lenght animated feature films*. London, New York. Focal Press.
8. Glasovac, Z. (2010). *Osnovno o medijima i njihovom mogućem utjecaju na djecu predškolske dobi*. Belišće: Dječji vrtić Maslačak.
9. Gunter, B., McAleer, J. (1997). *Children & Television*. London and New York: Routledge.
10. Hoffman, B. (2014). *Computer as a Threat of an Opportunity for development of children*. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 146, 15-21.
11. Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje. Leksikografski zavod Miroslav Krleža. (2020). Preuzeto 15. svibnja 2020. s: <https://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=17424>.
12. Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje. Leksikografski zavod Miroslav Krleža. (2020). Preuzeto 15. svibnja 2020. s: <https://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=15755>.
13. Ilišin, V. (2003). *Mediji u slobodnom vremenu djece i komunikacija o medijskim sadržajima*. *Medijska istraživanja*, 9(2), 9-34.
14. Ilišin, V., Marinović Bobinac, A., Radin, F. (2001). *Djeca i mediji*. Zagreb: Državni zavod za zaštitu obitelji, materinstva i mladeži, Institut za društvena istraživanja.

15. Ivon, H. (2010). *Dijete, odgojitelj i lutka*. Zagreb: Golden marketing – Tehnička knjiga.
16. Ivon, H. (2013). *Lutka u dječjem vrtiću*. Split: Filozofski fakultet u Splitu – Odsjek za predškolski odgoj
17. Jurkowski, H. (1996). *A History of European Puppetry (From its origins to the end of the 19th century)*. Lewinston/Queenston/Lampeter: The Edwin Mellen Press.
18. Košir, M., Zgrabljic, N., Ranfil, R. (1999). *Život s medijima*. Zagreb: Doron.
19. Labaš, D. (2011). *Djeca u svijetu interneta: zatočnici virtualnog svijeta*, 35-64. U: Ciboci, L., Kanižaj, I., Labaš, D. (ur.). *Djeca medija: Od marginalizacije do senzacije*. Zagreb: Matica hrvatska.
20. Labaš, D., Marinčić, P. (2018). *Mediji kao sredstvo zabave u očima djece*. *Medianali*, 12(15).
21. Ladika, Z. (1970). *Dijete i scenska umjetnost*. Zagreb: Školska knjiga.
22. Leksikografski zavod Miroslav Krleža (2016). *Leksikon radija i televizije (HRT)*. Preuzeto 15. svibnja 2020. s: <https://obljetnica.hrt.hr/leksikon/i/igrani-film/>.
23. Lutkarski film *Srce u snijegu*. Preuzeto 29. svibnja 2020. s: <https://www.youtube.com/watch?v=-aM6VYXESb8>.
24. Mandarić, V. (2012). *Novi mediji i rizično ponašanje djece i mladih*. *Bogoslovska smotra*, 82(1), 131-149.
25. Marušić, J., Kreč, D., Petričić, N., Štalter, P., Vaskov, G., Matinović, J. (2004). *Alkemija animiranog filma: Povijest estetika tehnologija*. Zagreb: Meander.
26. Mikić, K. (2001). *Film u nastavi medijske kulture*. Zagreb: Educa.
27. Mikić, K. (2002a). *Mediji i dječja svakidašnjica*. Zagreb: Zapis, bilten Hrvatskog filmskog saveza. Preuzeto 20. svibnja 2020. s: [http://www.hfs.hr/hfs/zapis\\_clanak\\_detail.asp?sif=213](http://www.hfs.hr/hfs/zapis_clanak_detail.asp?sif=213).
28. Mikić, K. (2002b). *Medijski odgoj u vrtiću*. Zagreb: Zapis, bilten Hrvatskog filmskog saveza. Preuzeto 20. svibnja 2020. s: [http://www.hfs.hr/hfs/zapis\\_clanak\\_detail.asp?sif=212](http://www.hfs.hr/hfs/zapis_clanak_detail.asp?sif=212).
29. Mikić, K. (2004). *Mediji i roditelji*. Zagreb: Zapis, bilten Hrvatskog filmskog saveza, Preuzeto 20. svibnja 2020. s: [http://www.hfs.hr/hfs/zapis\\_clanak\\_detail.asp?sif=516](http://www.hfs.hr/hfs/zapis_clanak_detail.asp?sif=516).
30. Mikić, M. (2001). *Film u nastavi medijske kulture*. Zagreb: Educa.
31. Munitić, R. (2012). *Estetika animacije*. Zagreb: Vedis.

32. *Nacionalni kurikulum za rani i predškolski odgoj i obrazovanje* (2014). Zagreb: Ministarstvo znanosti, obrazovanja i sporta.
33. *Nacionalni okvirni kurikulum za predškolski odgoj i obrazovanje* (2011). Zagreb: Ministarstvo znanosti, obrazovanja i sporta.
34. Peruško-Čulek, Z. (2011). *Uvod u medije*. Zagreb: Naklada Jasenski i Turk: Hrvatsko sociološko društvo.
35. Peterlić, A. (2000). *Osnove teorije filma*, III. Izdanje. Zagreb: Hrvatska sveučilišna naklada.
36. Poliklinika za zaštitu djece Grada Zagreba (2017). *Prvo nacionalno istraživanje o predškolskoj djeci pred malim ekranima* (rezultati). Preuzeto 17. svibnja 2020. s: <https://www.poliklinika-djeca.hr/istrazivanja/prvo-nacionalno-istrazivanje-o-predskolskoj-djeci-pred-malim-ekranima/>.
37. Purves, B. J. C. (2008). *Stop motion: Passion, Process and Performance*. Oxford, Burlington: Focal Press.
38. Roberts, D. F., Foehr, U. G., Rideont, V. J., Brodie, M. (1999). *Kids & Media*.
39. Rogulj, E. (2014). *Utjecaj novih medija na dječju igru*. Croatian Journal of Education: Hrvatski časopis za odgoj i obrazovanje, 16 (1), 267-277.
40. Sigman, A. (2010). *Daljinski upravljani: kako televizija šteti našim životima - i što po tom pitanju možemo učiniti*. Velika Mlaka: Ostvarenje.
41. Sindik, J. (2012). *Kako roditelji percipiraju utjecaj medija na predškolsku djecu?* Medijska istraživanja, 18(1), 5-32.
42. Sindik, J., Veselinović, Z. (2010). *Kako odgojiteljice percipiraju utjecaj medija na predškolsku djecu*. Medijska istraživanja, 16 (2), 107-131.
43. Stančić, H., Crnec, D., Matelja, S., Salopek, A., Sanković, D. (2007). *Usporedna analiza interaktivnih mrežnih servisa*. Medijska istraživanja, 13 (2), 39-58.
44. Težak, D. (1990). *Dječji junak u romanu i filmu*. Zagreb: Školske novine.
45. Težak, S. (1990). *Metodika nastave filma na općeobrazovnoj razini*. Zagreb: Školska knjiga.
46. Vidović Schreiber, T. (2015). *Kompetencije odgajatelja predškolske djece u području scenske i medijske pismenosti*, u: Ivon H., Mendeš, B. (ur.) *Kompetencije suvremenog odgajatelja i učitelja – izazov za promjene* (znanstvena monografija). Split: Filozofski fakultet, str. 175-189.
47. Vukonić-Žunić, J., Delaš, B. (2006). *Lutkarski medij u školi*. Zagreb: Školska knjiga.
48. Wells, P. (2002). *Animation: Genre and Authorship*. London: Wallflower Press.

49. Zagreb film. Hr. Preuzeto 27. svibnja 2020. s: <http://zagrebfilm.hr/katalog-pop/srce-u-snijegu/>.

## 10. Popis slika

- *Slika 1* Władysław Starewicz, Izvor: Ajanović, M. (2019). *Filmska lutka: Estetika, žanrovske konvencije i hibridiziranje u modelskoj animaciji*. Zagreb: Hrvatski filmski savez, str. 53.
- *Slika 2* Aleksandar Ptuško, *Novi Gulliver*, Izvor: Ajanović, M. (2019). *Filmska lutka: Estetika, žanrovske konvencije i hibridiziranje u modelskoj animaciji*. Zagreb: Hrvatski filmski savez, str. 56.
- *Slika 3* Lubomir Beneš, *I to je to (A je to)*, Izvor: Ajanović, M. (2019). *Filmska lutka: Estetika, žanrovske konvencije i hibridiziranje u modelskoj animaciji*. Zagreb: Hrvatski filmski savez, str. 60.
- *Slika 4*. Henry Selick, *Karolina i tajna ogledala*, Izvor: Ajanović, M. (2019). *Filmska lutka: Estetika, žanrovske konvencije i hibridiziranje u modelskoj animaciji*. Zagreb: Hrvatski filmski savez, str. 89.
- *Slika 5*. Snjegović u plastičnoj vrećici, Izvor: Ohny Creative. Preuzeto 10. lipnja 2020. s: <https://www.ohmy-creative.com/winter/sudsy-snowman-kids-craft/>.
- *Slika 6*. Skup sličica iz lutkarskog filma *Srce u snijegu*, Izvor: Preuzeto 29. svibnja 2020. s: <https://www.youtube.com/watch?v=-aM6VYXESb8>.



## 11. Izjava o izvornosti diplomskog rada

Izjavljujem da je moj diplomski rad izvorni rezultat mojeg rada te da se u izradi istoga nisam koristila drugim izvorima osim onih koji su u njemu navedeni.

---

(vlastoručni potpis studenta)