

Metodička obrada animiranog filma "Skakutanje" u dječjem vrtiću

Čorić, Jelena

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:147:492929>

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**

**JELENA ČORIĆ
DIPLOMSKI RAD**

**METODIČKA OBRADA ANIMIRANOG FILMA
SKAKUTANJE 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 pristupnice: Jelena Čorić

TEMA DIPLOMSKOG RADA: Metodička obrada animiranog filma *Skakutanje* u dječjem vrtiću

MENTORICA: doc. dr. sc. Marina Gabelica

SUMENTORICA: Ana Đorđić, prof.

Zagreb, rujan 2020.

SADRŽAJ

1. Sažetak	1
2. Summary	2
3. Uvod.....	3
4. Animirani film	4
4.1. Crtani film	4
4.1.1. Klasični crtani film	4
4.1.2. Cjelovečernji crtani film.....	6
5. WALT DISNEY	7
5.1. Djetinjstvo i odrastanje.....	7
5.2. Početak karijere	8
5.3. Disneyjevo stvaralaštvo.....	8
5.3.1. Disney – crtana analogija filmskom realizmu	8
5.3.2. Prilagođavanje fizikalnog zakona.....	11
5.3.3. Mickey Mouse	11
5.3.4. Središte pozornosti – dječji svijet.....	14
5.3.5. Disneyjev „kapitalistički realizam“	15
5.4. Tematski parkovi i planiranje Disneylanda.....	16
5.5. Disneyland.....	17
5.6. Kraj Walta Disneyja.....	19
5.7. Disney danas	22
6. Kako djeca predškolske dobi percipiraju crtane filmove?	23
7. Odgajatelj i mediji u dječjem vrtiću.....	24
8. Metodička obrada animiranog filma <i>Skakutanje (Boundin'</i> , Bud Luckey, Roger Gould, 2003) u dječjem vrtiću.....	27
8.1. Obavijesti o filmu <i>Skakutanje (Boundin')</i>	27
8.1.1. Pixar Animation Studios.....	28
8.1.2. Sažetak animiranog filma <i>Skakutanje</i>	29
8.2. Razvojne zadaće	29
8.3. Odgojno-obrazovne aktivnosti prije gledanja animiranoga filma <i>Skakutanje</i>	31
8.4. Najava animiranoga filma <i>Skakutanje</i>	34
8.5. Razgovor s djecom nakon gledanja animiranoga filma <i>Skakutanje</i>	35

8.6. Aktivnosti nakon gledanja animiranog filma <i>Skakutanje</i>	36
8. Zaključak.....	40
9. LITERATURA	42
10. POPIS SLIKA.....	44
11. Izjava o samostalnoj izradi.....	46

1. Sažetak

Animirani film zajednički je naziv za brojne vrste filmova (crtane, lutkarske, kolažne, filmove s animiranim predmetima i sl.), a nastaje kontinuiranim projiciranjem te pojedinačnim snimanjem, sličicu po sličicu. Najraširenija vrsta animiranog filma jest crtani film, a najzaslužniji za popularizaciju crtanog filma jest Walt Disney, američki animator, redatelj i producent. Animirani filmovi nisu namijenjeni samo djeci, ali su najobožavaniji upravo među njima. Iz toga razloga, važno je da sadržaji koje će djeca gledati budu pomno odabrani. Dječji vrtić treba biti mjesto medijske pismenosti s medijski kompetentnim odgajateljima. Metodičkom obradom animiranih filmova u dječjim vrtićima utječe se na cjelokupan djetetov razvoj.

Ključne riječi: animirani film, crtani film, Walt Disney, dijete

2. Summary

Animated film is a common name for many types of films (cartoons, puppets, collages, films with animated objects, etc.), and is created by continuous projection and individual shooting, frame by frame. The most widespread type of animated film is the cartoon, and the most credited for popularizing the cartoon is Walt Disney, an American animator, director, and producer. Animated films are not only intended for children, but they are the most adored among them. For this reason, it is important that the content that children watch is carefully selected. Kindergarten should be a place of media literacy with media competent educators. Methodical processing of animated films in kindergartens affects the overall development of the child.

Keywords: animated film, cartoon, Walt Disney, child

3. Uvod

Glavni cilj ovog diplomskog rada jest prikaz mogućnosti metodičke obrade animiranog filma u dječjem vrtiću. U uvodnom dijelu rada bit će riječi o tome što animirani film jest te koje su njegove vrste. Istaknut će se crtani film kao najpopularnija vrsta animiranog filma, konkretno karakteristike klasičnog crtanog filma i cjelovečernjeg crtanog filma. Walt Disney svjetski je velikan crtanog animiranog filma, a nastavak rada bavit će se temom Disneyjeva života i stvaralaštva. Započet će se s Disneyjevim odrastanjem i počecima karijere. Potom slijedi Disneyjevo stvaralaštvo, spomenute su i objašnjene karakteristike njegove animacije, poput *life-quality* animacije, poštivanja zakona fizike, inspirativnih skica, *cute* estetike i slično. Jedan dio rada posvećen je jednom od najpoznatijih likova koje je Disney stvorio, Mickeyju Mouseu te obuhvaća priču o tome kako je Mickey Mouse nastao i kako je s vremenom evoluirao. Također, istaknuti su i drugi Disneyevi animirani filmovi koji su postigli velik uspjeh. Walt Disney nije stao samo na proizvodnji animiranih filmova već je zaslužan i za otvorenje zabavnog parka, Disneylanda, a priča o planiranju i nastanku Disneylanda slijedi u nastavku rada. Zadnji dio rada posvećen Waltu Disneyu govori o kraju njegova života te o tvrtki Walt Disney koja i danas postiže ogromne uspjehe. Idući dio rada odnosi se na to kako djeca predškolske dobi percipiraju crtane filmove, nakon čega će biti riječi o odgajateljskoj medijskoj kompetenciji te aktivnom i kreativnom odnosu prema medijima. Ovime završava teorijski dio rada. Drugi dio odnosi se na metodičku obradu animiranog filma *Skakutanje* (*Boundin'*, Bud Luckey, Roger Gould, 2003) u dječjem vrtiću. *Skakutanje* je animirani film studija Pixar Animation koji je podružnica tvrtke Walt Disney. Navedene su aktivnosti koje se mogu provoditi s djecom prije gledanja animiranog filma *Skakutanje*, zatim priprema za gledanje animiranog filma, razgovor koji slijedi nakon gledanja animiranog filma te aktivnosti u različitim centrima dječjeg vrtića nakon gledanja animiranog filma *Skakutanje*. Istaknute su i razvojne zadaće kojima se doprinosi provođenjem ovih aktivnosti.

4. Animirani film

Film koji je proizveden uporabom različitih materijala poput crteža, lutaka, prirodnih materijala, artefakata, plastelina, pijeska i dr., te tehnikom animacije, naziva se animirani film. Riječ „animacija“ dolazi od riječi latinskog podrijetla *animatio* koja znači oživljavanje. Animacija je dakle, posebna vrsta filmske djelatnosti u kojoj se uporabom različitih postupaka postiže iluzija pokreta. U animiranome filmu pokret se dobiva kontinuiranim projiciranjem te pojedinačnim snimanjem: sličicu po sličicu. Osim animacije postignute snimanjem crteža, postoji i animacija tehnikom direktnoga crtanja ili slikanja na filmsku vrpcu te tehnički složenija, tzv. 2D (dvodimenzionalna) ili 3D (trodimenzionalna) računalna animacija.¹

Vrste animiranog filma su crtežni, kolažni, predmetni i računalni, a animirati se mogu predmeti, živi ljudi – živa animacija, modeli – animacija lutaka, plastelin – plastelinska animacija, glina – animacije gline i dr., crteži – crtani film, računalno programirane slike – računalna animacija (Mikić, 2001).

4.1. Crtani film

Crtani film najpopularnija je i najraširenija vrsta animiranog filma. Nastaje tako da se pojedinačno snima niz crteža u kojima se prikazuju faze nekog pokreta. Snima se crtež po crtež i svaki taj crtež predstavlja fazu budućeg cjelovitog pokreta. Snimljeni crteži potom „projure“ kroz projektor brzinom od 24 kvadrata (sličice) u sekundi (Peterlić, 2000).

4.1.1. Klasični crtani film

Ono što obilježava klasični crtani film jest *prikazivački* crtež, a to je crtež u kojem možemo identificirati predmete i prizore koje poznajemo ili ih možemo raspoznati na temelju našeg izvanfilmskog iskustva. Za klasični crtani film karakteristično je pojednostavljeno i stereotipizirano oblikovanje crteža. Crtež se pojednostavljuje na način da se u njega ne uključe sve značajke i detalji, tj. sve one obavijesti, koje inače pripadaju danom liku ili prizoru, ali koje baš nisu neophodne za identifikaciju lika ili prizora. Drugim riječima, ti detalji nisu funkcionalni za

¹ Leksikografski zavod Miroslav Krleža: <https://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?id=2819> Preuzeto 20. svibnja 2020.

radnju i priču u kojoj dani lik ili prizor sudjeluje. Linija crteža i boja nastojala se održati kontinualnom i zaokruženom jer su ova svojstva preduvjet lakog izdvajanja figure od pozadine, a time i preduvjet lakog identificiranja. Stereotipizacija se odnosi na pronalaženje crtačkih formula pomoću kojih će se rješavati većina oblikovnih problema. U klasičnom holivudskom crtiću, osnovna oblikovna forma bila je jajolikost (oval), ali općenito koriste se i drugi oblici, kvadrati, pravokutnici, trokuti i slično. Jajolikim oblikom lako je uočiti zaokruženost i kontinuitet čak i pod uvjetima snažnih animacijskih preoblika i izobličenja. Pojednostavljenje i stereotipizacija, među ostalim, izabrani su za klasični crtani film jer je takav crtež lakše rutinski umnožavati nego što bi bilo moguće kad je u pitanju složen crtež. Međutim, složenost karakterizacije ne ovisi samo o crtežu već se postiže animacijom i crtežom. Još jedno obilježje klasičnih crtanih filmova jest karikaturalnost, a karikiranje je vrlo složen postupak. U crtežu karikature uočavamo crte ili odnos između crta koje narušavaju neke aspekte uobičajenog identiteta (recimo, na glavi je nasaden neproporcionalan nos, glava je neproporcionalno mala u odnosu na tijelo, a isto je tako i s ekstremitetima). Karikaturom možemo usporediti dva modela, uobičajeni obrazac prikazivanja i neuobičajeni ili devijantni obrazac prikazivanja. Rezultat procjena u klasičnom crtanom filmu okrenut je našem realnom svijetu, karikaturu doživljavamo kao interpretativni komentar realnog svijeta, tj. svijeta naših uobičajenih identifikacija i poznatih identiteta. Dvije posebne podvrste karikiranja, antropomorfizacija i animizam, nisu univerzalne značajke klasičnog crtića, ali često su njegovim dijelom. Antropomorfizam jest pridavanje ljudskih crta neljudskim bićima, bilo živim ili neživim, primjerice, lik psa u ljudskoj odjeći, prednje šape nacrtane kao ruke i uspravni stoj poput ljudskog. Animizam je pridavanje neživim bićima osobina što obilježavaju živa bića, primjerice, crtež stola s ustima, očima, ušima, dok su noge, prema prilici, transformirane ili u ljudske ruke ili u ljudske noge spremne za hod. Crtački animizam obično je impliciran u antropomorfizmu, osim kada se neživim bićima daju atributi životinja ili biljaka. Bez gega, klasični crtani film ne bi bio potpun. Gegom se naziva sam trenutak komičnog obrata u nekom zbivanju, a oslanja se na uočavanje nekih vjerojatnih pravilnosti zbivanja i situacije, da bi se one u trenutku narušile. Klasični crtani film opredijelio se za punu animaciju, a kod nje imamo cjelovitu iluziju pokreta, jer su svi indikatori pokreta prisutni. Ako animacija poštuje kontinuitet gibanja, i ako poštuje ključne fizikalne zakonitosti gibanja i djelovanja, pokret se ne doživljava kao da je iscrpan, izrađen, pridodan crtežu, već se doima kao da je zatečen, ovog trenutka snimljen.

Ono što vidimo jest kontinuiran, pravi pokret, a ne niz međusobno odijeljenih faza pokreta, iako znamo da je pokret iscrtan, stvoren od statičkih faza (Turković, 1985).

4.1.2. Cjelovečernji crtani film

Turković (1985) ističe kako je kod cjelovečernjega crtanog filma uloga kontinualnog razvijanja fabule daleko naglašenija, sama je fabula u centru pažnje, a geg se javlja u službi fabulativnog razvoja, a ne obratno. Iz tog razloga, ova vrsta crtanog filma ozbiljnija je, a ozbiljnije su i fabula i siže. Dva problema vezana uz pažnju javljaju se prelaskom s kratkog na dugi metar. Prvi je kako zadržati pažnju tijekom duljeg vremena, tj. kako učiniti da film kroz sat i pol kontinuirano privlači gledateljevu pažnju, a drugi je problem kako učiniti da se gledatelj ne zamori i da mu pažnja u tom razdoblju ne popusti. Gledatelja može zamarati nepovezanost između gegova i sekvenci, jer neobrazloženi skokovi između gegova zahtijevaju dodatan napon u prebacivanju koncentracije na nove situacije. To se osobito osjeća pri kontinuiranom gledanju niza kratkih crtanih filmova i tada gledatelju nakon nekog vremena pažnja naprosto odluta. Dugometražni crtani film ovaj je problem izbjegao mijenjajući orijentaciju i principe strukturiranja. Fabulu je izbacio u prvi plan i, unatoč daljenjem uzimanju dobro poznatih fabulativnih stereotipa iz bajki, ipak je samo zbivanje učinio složenijim, tako da može na vezaniji i izdiferenciraniji način voditi i podržavati pažnju. Komične sekvence javljale su se samo kao epizode u cijelom filmu, a obilno su bila primijenjena dramaturška i montažna rješenja iz zvučnoga igranog filma koji je tada dominirao Hollywoodom. Promijenila se opća orijentacija iako su crtež, animacija i zvuk zadržali ista obilježja. Formirala se vrsta cjelovečernjeg crtanog filma i nastavila postojati paralelno s već postojećom vrstom kratkometražnoga crtanog filma.

5. WALT DISNEY



Slika 1. Walt Disney

5.1. Djetinjstvo i odrastanje

Walt Disney (1901 – 1966), punim imenom Walter Elias Disney, rođen je 5. prosinca 1901. godine u obitelji Flore i Eliasa Disneyja u Chicagu. Waltov otac, Amerikanac irskog porijekla, pet godina kasnije, razočaran nasiljem u Chicagu, odlučuje se preseliti s obitelji na farmu u Missouriju. Walt ondje razvija ljubav prema crtanju te počinje prodavati crteže susjedima i obiteljskim prijateljima. 1911. godine s obitelji seli u Kansas. Tamo je zajedno s ocem i bratom dnevno prodavao skoro 700 izdanja novina „Times“ i „Star“. Kasnije je crtao za vlasnika jedne brijačnice, a zauzvrat bi dobio besplatno šišanje. Disney je pohađao McKinley High School u Chicagu, gdje je pohađao sate crtanja i fotografije i bio karikaturist za školske novine. Završio je i večernju školu na Umjetničkom institutu u Chicagu. Kad je imao 16 godina, napustio je školu da bi se pridružio vojsci, ali odbijen je zbog maloljetnosti. Umjesto toga, pridružio se Crvenom križu i poslan u Francusku na godinu dana kao vozač ambulantičkih kola.²

² BIOGRAPHY: <<https://www.biography.com/business-figure/walt-disney>> Preuzeto: 21. svibnja 2020.

5.2. Početak karijere

1919. godine Disney se seli u Kansas City, gdje upoznaje talentiranog crtača Ubbe Eerta Iwerksa. Zajedno proučavaju tehniku animacije te 1920. realiziraju kratki crtani film *Laugh-O-Gram* koji se s uspjehom prikazuje u lokalnom kinu Newman Theatre. 1921. godine Disney osniva vlastiti studio Laugh-O-Gram Films Corporation. Da je ambiciozni stvaralac, potvrđuje filmovima iz 1922. koji su znatno složeniji od prethodnih pothvata: *Četiri muzikanta iz Bremena* (*Four Musicians of Bremen*), *Goldie Locks i tri medvjeda* (*Goldie Locks and the Three Bears*), *Jack i čarobni grah* (*Jack and the Beanstalk*) i *Pepeljuga* (*Cinderella*). Seriju 1923. završava *Crvenkapicom* (*Little Red Ridding Hood*) i *Mačkom u čizmama* (*Puss in Boots*), a zatim započinje seriju *Alice u zemlji crtanoog filma* (*Alice in Cartoonland*). Do 1923. studio je postao opterećen dugovima, a Disney je bio prisiljen proglasiti bankrot.³

Disney, njegov brat Roy i karikaturist Ub Iwerksom preselili su se u Hollywood 1923. godine i tamo pokrenuli filmski studio Disney Brothers. Tvrtka je ubrzo promijenila ime u Walt Disney Studios. 1925. godine Disney je angažirao umjetnicu za crtanje i boje Lillian Bounds. Nakon kraćeg udvaranja, par se vjenčao. Disney i Lillian Bounds imali su dvoje djece. Diane Disney Miller, rođena 1933., bila je jedina biološka kći para. 1936. godine usvojili su Sharon Disney Lund.⁴

5.3. Disneyjevo stvaralaštvo

5.3.1. Disney – crtana analogija filmskom realizmu

Disney uvodi filmski realizam u animaciju i time ostvaruje jedan od najvažnijih koraka u povijesti animiranog filma – crtani realizam, poznat kao Disneyjeva *life-quality* animacija. Ova ideja razvijala se tijekom procesa koji je trajao 15 godina. Animirani komentari lokalnih aktualnosti bili su prvobitna Disneyjeva zamisao, no ubrzo ga počinju zanimati narativni filmovi te počinje raditi na adaptaciji poznatih bajki u crtani film. Prvi je *Crvenkapica* (*Little Red Riding*

³ Leksikografski zavod Miroslava Krlež: <https://filmska.lzmk.hr/natuknica.aspx?id=1359> Preuzeto: 25. srpnja 2020.

⁴ BIOGRAPHY: <<https://www.biography.com/business-figure/walt-disney>> Preuzeto: 21. svibnja 2020.

Hood, 1922). Već se tada razvija Disneyjev koncept realizma u njegovoj sklonosti da razvije glumu crtanih likova, studioznu postavku scene i osvjetljenje te u uvođenju narativne strukture umjesto serije gegova. Od samog početka Disney uspijeva proizvoditi jedan kratki film mjesečno. Ipak, nailazio je na probleme jer distributeri Charles Minz i Margaret Winkler nisu bili oduševljeni njegovim idejama te su mu savjetovali da, umjesto razvijanja priče, rabi što više gegova, čak su mu to i uvjetovali time što mu neće distribuirati pojedine epizode.



Slika 2. Crvenkapica (1922)

Prvi Disneyjev veliki tehnički pronalazak, takozvani *travelling-mate* (putujuća maska), lansiran je serijom *Alisa u zemlji čudesa* (*Alice in Wonderland*, započeta 1924. godine). Tako je Disney odlučio prikazati realan, fotografski snimljen lik okružen nacrtanim svijetom. *Putujuća maska* podrazumijeva prvo snimanje glumca ispred neutralne pozadine, potom projiciranje svake pojedine figure na bijeli papir. Oko figure ocrtaju se obrisi i stvara silueta te se na istim papirima nacrtanim animacija da bi se poslije duplim kopiranjem u negativ ponovo montirale slike glumca i na taj bi se način dobio negativ na kojem je živo snimljena djevojčica koja se kreće nacrtanim svijetom (Ajanović, 2004). Disneyjeva mlada junakinja napuštala je čvrst, pouzdan fotografski snimljeni prostor te se useljavala u nestabilan i promjenjiv dvodimenzionalni prostor sagrađen od linija. To je svijet mašte – *cartoonland*, nastanjen brojnim crtanim figurama s mačkom Juliusom kao glavnim među njima (Ajanović, 2008).



Slika 3. Alisa u zemlji čudesa (1924)

Disney u daljnjem stvaranju izbacuje sve elemente strip-jezika te ne rabi tekst ni u kojem obliku. 1925. godine napušta New York, a adresa 2719 Hyperion Avenue Hollywood ulazi u povijest kao prva građevina u svijetu s isključivom namjenom da bude studio animiranog filma. Temelj na kojem je Disney definirao svoj pristup prema mediju jest crtana serija *Oswald, sretni zec* (*Oswald, the Lucky Rabbit*, Walt Disney, Ub Iwerks, 1927).

Događaju se brojne promjene, broj kadrova u filmu znatno raste, stimuliraju se pokreti kamere slični onima u igranom filmu, uvode se neuobičajeni krupni i vrlo krupni planovi, smjerovi postaju sofisticiraniji, umjesto tradicionalnog lijevo-desno pravca, sada se koristi dijagonalnim i dubinskim pravcem od kamere i ka kameri. Pripovijedanje postaje složenije, montaža igra sve veću ulogu jer su priče mnogo razvedenije i slojevitije. Povećava se broj gegova te je zanimljivo da Disney uvodi bonus zaposlenima za originalnu ideju i geg.

Disney je bio svjestan kako su crtači animiranih filmova bili priučeni i poluobrazovani te da je crtanje i animiranje bilo vrlo skromne kvalitete. Iz tog razloga, otvara večernju umjetničku školu koju su svi njegovi zaposlenici bili obvezni pohađati (Ajanović, 2004).

5.3.2. Prilagođavanje fizikalnog zakona

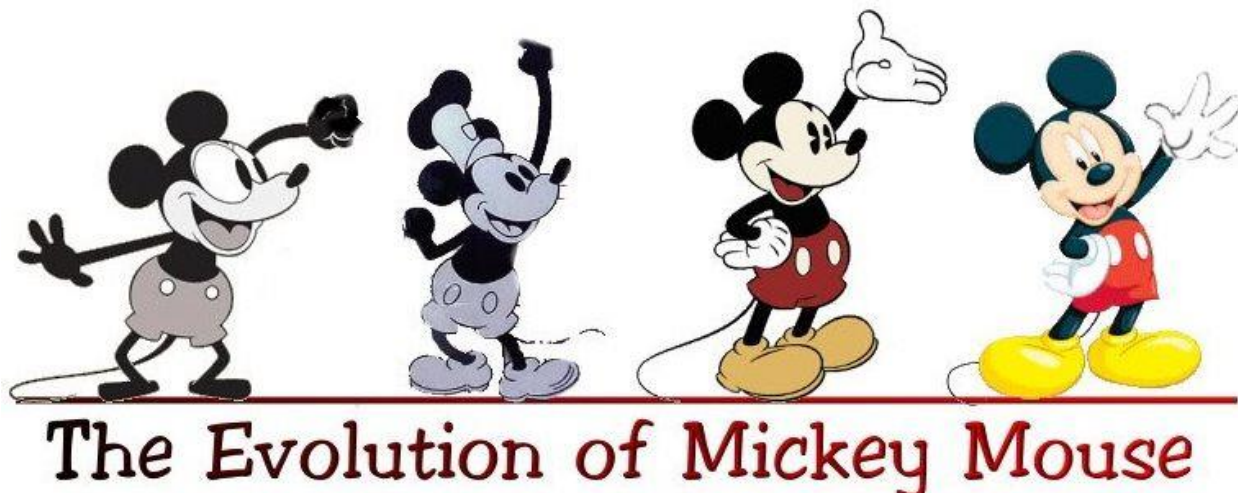
Disneyjev je cilj bio sakriti činjenicu da su njegovi likovi puki crteži. 1930-ih u Disneyjevim filmovima počinju se sve više poštovati temeljni zakoni fizike jer je gravitacija prvi znak da se nalazimo u realističnom prostoru. Sve što je bilo u sukobu s fizičkim ili zakonima prirode moralo je imati logično objašnjenje, primjerice, slonovi ne mogu letjeti, osim Dumba koji je rođen s golemim ušima-krilima. Tijelo se moglo mijenjati i deformirati, ali nijedna figura nije mogla postati nešto drugo. Ucertana je precizna granica između živih bića i neživih predmeta. Animatori su bili obvezni pridržavati se anatomskih zakona i zakona perspektive. Ovaj novi koncept uzrokovao je kopiranje živih snimaka u crtanu sliku da bi se pokret iz prirode animirao maksimalno vjerno, a pozadine su postale bogate. „Multiplan kamera“, posebna tehnička dosjetka, omogućila je iluziju treće dimenzije.

Važan postupak koji Disney uvodi u proizvodni proces filmske animacije jesu takozvane „inspirativne skice“. Već od početka 1930-ih Disney zapošljava umjetnike i slikare koji se vrlo razlikuju od „diznijevskog stila“ i karikaturističnog, linijskog crtanja. Oni prevode riječi u sliku, pronalaze najadekvatniji likovni koncept koji će uokviriti određenu priču (Ajanović, 2004).

5.3.3. Mickey Mouse

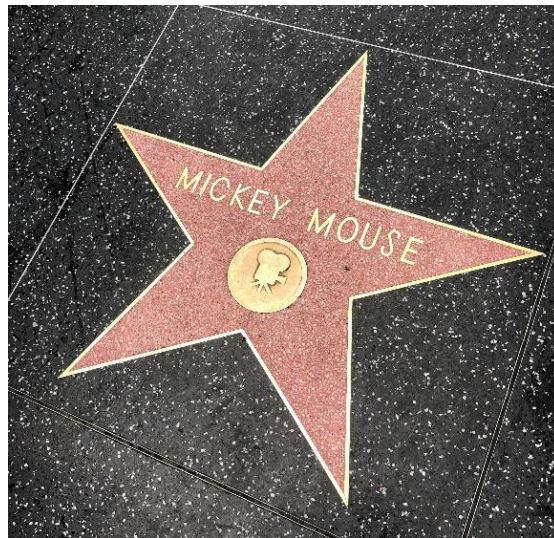
Povijesni razvoj Disneyjevih crtanih likova može se podijeliti na doba prije i poslije njegove pune stvaralačke djelatnosti, a ona je počinje otprilike početkom 1930-ih. Tako, primjerice, tipična zvijezda ranih crtanih filmova Oswald običan je zec dok je, za razliku od njega, Bugs Bunny (Zekoslav Mrkva), koji se pojavljuje sredinom 1930-ih, pojedinac s karakterističnom osobnošću koji samo ima obličje zeca. Distributer Charles Mintz Disneyju oduzima prava na lik Oswalda odvođajući veći dio personala na svoju stranu (Ajanović, 2004). Ova pravna katastrofa bila je lekcija Disneyju kako će u budućnosti striktno i beskompromisno štititi svoja prava te će u tom smislu postati pionir. Disney uzvraća tako što je Oswaldove uši zaoblio i produžio mu rep, a Disneyjeva ga je supruga preimenovala u Mickeyja Mousea, u prvom nijemom filmu *Ludi avion* (*Plane Crazy*, Walt Disney, Ub Iwerks, 1928). Walt Disney zapravo je htio da se animirani miš zove Mortimer Mouse, ali supruga Lillian upozorila ga je da ime Mortimer zvuči previše ozbiljno i ukočeno. Smatrala je da ime treba označavati zabavu i skromnost pa je predložila da se zove Mickey. Kad je već drugi film s Mickeyem bio pripremljen, pojavljuje se prvi zvučni film *Pjevač*

jazza (*The Jazz Singer*, Alan Crosland, 1927). Tada Disney hitno mijenja koncepciju i pridružuje se revoluciji zvučnog filma (Marušić i sur., 2004). 18. studenoga 1928. godine u Colony Theatreu u New Yorku, Disney premijerno prikazuje *Parobrod Willie* (*Steamboat Willie*, Walt Disney, Ub Iwerks) koji ostvaruje fantastičan uspjeh te Disneyja uvrštava u holivudsku elitu, a Mickey Mouse postaje jedna od najvećih zvijezda svjetskog filma. *Parobrod Willie* (1929) nije bio prvi zvučni animirani film, ali je u njemu zvuk prvi put uporabljen u sinkroniziranoj međuigri tona i slike, animacije i glazbe. Prve knjige, albumi sa sličicama, sladoledi, majice i lutke s Mickeyjem prodavane su u milijunskim nakladama i to oslobađa Disneyja od neugodnih dugova. Likovno formiranje lika Mickeyja Mousea koje je trajalo puno desetljeće završeno je 1939. u filmu *Fantazija* (*Fantasia*, Joe Grant, Dick Huemer). Studio naglašava kako je proces personifikacije lika živ i neprekidan: kao što se i kod ljudskog bića izgled i ponašanje trajno mijenjaju, tako je i kod crtanih likova. Osnovna ideja bila je da se crtani likovi pretvore u „prave“ glumce te se u tu svrhu razvijaju nove metode animacije. Tijelo se razlaže na što više sastavnih dijelova dizajniranih u obliku kugle i jajeta radi lakše animacije, svi se ti pojedini dijelovi neprekidno kreću, studiraju se glumačke metode, sam bi Disney naprosto odglumio ono što treba biti nacrtano. Disneyjevi likovi postaju ljudi stilizirani u naglašeno životinjsko obličje. Tri prašćića izgledaju više-manje isto, ali glume različito, Mickey Mouse nije miš nego čovjek dizajniran kao miš, Donald Duck nije patak nego svađalica prikazan kao patak i sl. U Disneyjevom filmu *Cvijeće i drveće* (*Flowers and Trees*, Burt Gillett, 1932) animaciji je prilagođen i film u boji (Ajanović, 2004).



Slika 4. Evolucija Mickeyja Mousea

Između 1928. godine kad je nastao Mickey Mouse i 1953. kad se serijal prestao proizvoditi, u studiju Disney napravljen je 121 film s ovim junakom kojem sam Disney punih dvadeset godina posuđuje glas. Čak su i „gostujući“ likovi u njegovim dogodovštinama, Donald Duck, Pluto i Goofy, postali toliko popularni da su dobili vlastite serijale. Još jednom, 1983. godine, Disneyjev studio realizira Mickeyjevo pojavljivanje u cjelovečernjem filmu *Mickey's Christmas Carol* (Burny Mattinson) (Marušić i sur., 2004). Zanimljivo je da su simbolični geometrijski prikaz Mickeyjeve glave s ušima, nazvan „Classic Mickey“, Disneyjevi umjetnici, dizajneri i projektanti sakrili u sve Disneyjeve tematske parkove i odmarališta, kao i u sve dugometražne animirane filmove od samog početka: od *Snjeguljice i sedam patuljaka* (*Snow White and the Seven Dwarfs*, David Dodd Hand) 1937. godine pa sve do najnovijih TV-serija i akcijskih filmova. Ovi simboli od milja su nazvani „Hidden Mickeys“ odnosno „skriveni Mickeyji“, a postali su globalni fenomen. Mickey Mouse bio je prvi i jedini animirani lik koji je 18. studenog 1978. godine, na svoj pedeseti rođendan, dobio svoju zvijezdu na holivudskoj Stazi slavnih. U vrijeme Mickeyjeve 80. obljetnice 2008. godine, časopis „Time“ proglasio je Mickeyja Mousea jednim od najznačajnijih svjetski priznatih znakova. Ispitivanja su pokazala da 98% djece u dobi od 3 do 11 godina širom svijeta prepoznaje njegov lik (Christopher, 1995).



Slika 5. Zvijezda Mickeyja Mousea na holivudskoj Stazi slavnih

Disney je tijekom 1940-ih stekao titulu velikana američke kulture. Najpopularnija maskota u američkoj vojsci bio je upravo Mickey Mouse, a ujedno je bio i šifra najvažnije ratne operacije u zapadnoj Europi tijekom Drugoga svjetskog rata, točnije, savezničkog iskrcavanja u Normandiji.

Posljedica Disneyjeva marša na južnoameričko tržište su dva srednjometražna propagandistička filma: *Zdravo prijatelji* (*Saludos Amigos*, Norman Ferguson) i *Tri kobaljerosa* (*The Three Caballeros*, Norman Ferguson) iz 1943. godine (Ajanović, 2004).

5.3.4. Središte pozornosti – dječji svijet

Usmjerenje Disneyja na dječju publiku nastalo je zbog niza različitih faktora, a najvažniji je velika ekonomska kriza u kojoj se moralo potražiti alternativu sumornoj svakodnevici. Od sredine 1930-ih Disneyjevi se filmovi sve više okreću dječjoj publici, Disney uvodi „cute estetiku“, stvara maksimalno ušminkan i zašeceran svijet u kojem glavni likovi sličje dječjim lutkicama te se tematika i humor prilagođavaju dječjem uzrastu. Velika ekonomska kriza jedan je od najvažnijih faktora okretanja dječjoj publici jer je američko društvo vapilo za veselom svakodnevicom kao alternativni onoj sumornoj. Disney nudi mogućnost bijega od svakodnevnih nedaća povratkom u djetinjstvo, kao i zemaljski raj stvoren filmovima. Jedan od tada najuspješnijih filmova bio je *Tri praščića* (*Three Little Pigs*, Burt Gillett, 1933), a Mickey Mouse postaje simbolom idealnog djetinjstva (Ajanović, 2004). U filmu *Tri praščića* mali praščić naporno gradi kuću od opeke kako bi je zaštitio od prijetećeg vuka. Disney je tako odgovarao potrebi za hrabrošću, nastalom zbog ekonomske katastrofe, a njegova pjesma „Tko se boji vuka još?“ („*Who’s Afraid of the Big, Bad Wolf?*“) bila je vesela melodija kojom se opiralo nevoljama. U tom razdoblju teške ekonomske krize, publika je zavoljela Disneyja i njegove karikature te je studio zarađivao unatoč ekonomskoj krizi.⁵

Disney je bio svjestan da mediji u novom dobu odgajaju djecu u mnogo većoj mjeri nego roditelji pa se u njegovim filmovima sve više zapažaju edukativni elementi. Najvažniji domet u vremenu krize bio je stvoreni cjelovečernji animirani film u žanru bajke namijenjen najmlađoj publici. Do tada je Disney, kao i ostali, producirao isključivo kratke crtane filmove. Prvi cjelovečernji film bio je *Snjeguljica i sedam patuljaka* (*Snow White and the Seven Dwarfs*, David Dodd Hand) koji je imao premijeru četiri dana prije Božića 1937. godine. Tada Studio počinje

⁵ ENCYCLOPAEDIA BRITANNICA: <<https://www.britannica.com/biography/Ub-lwerks>> Preuzeto 26. svibnja 2020.

nalikovati velikoj tvornici sa 24-satnim radnim vremenom te je broj zaposlenika utrostručen. Nakon uspjeha *Snjeguljice* na kinoblagačnama, animacija je shvaćena ozbiljno unutar branše i napokon počinje konkurirati ostalim filmskim rodovima (Ajanović, 2004). U tom vremenu, ovaj film koštao je 1 500 000 dolara, a postigao je takav uspjeh da je za nekoliko tjedana zaradio osam milijuna. Nešto manji uspjeh ostvario je *Pinokio* (*Pinocchio*, Ben Sharpsteen, 1940), ali je to film koji je učvrstio visoke produkcijske i distribucijske standarde. Potom slijedi *Fantazija* (*Fantasia*, James Algar, 1940) te *Dumbo* (Ben Sharpsteen, 1941) i *Bambi* (David Dodd Hand, 1942) (Marušić i sur, 2004).

U to vrijeme Disneyjev studio uspostavljen je kao veliko poduzeće i počeo je proizvoditi različite zabavne filmove. Jedna popularna serija, naziva *Istinske životne avanture* (*True-life Adventures*, James Algar), sadržavala je filmove temeljene na prirodi, poput filmova *Otok Seal* (*Seal Island*, James Algar 1948), *U Beaver Valleyju* (*In Beaver Valley*, James Algar, 1950) i *Živa pustinja* (*The Living Desert*, James Algar, 1953). Disneyjev studio također je počeo snimati cjelovečernje animirane romanse poput *Pepeljuge* (*Cinderella*, Clyde Geronimi, Hamilton Luske, Wilfred Jackson, 1950), *Alisa u zemlji čudesa* (*Alice in Wonderland*, Clyde Geronimi, Hamilton Luske, Wilfred Jackson, 1951) i *Petra Pana* (*Peter Pan*, Clyde Geromini, Hamilton Luske, Wilfred Jackson, 1953), te producirao niskobudžetne filmove, uključujući i film *Luckasti profesor* (*The Absent-Minded Professor*, Robert Stevenson, 1961).⁶

5.3.5. Disneyjev „kapitalistički realizam“

Disneyjevi filmovi isijavali su osjećajem vječnog proljeća, predstavljali svijet kao ugodno mjesto naseljeno radosnim stvorenjima, prošlost je, osim u bajkama, nebitna, radno je vrijeme marginalno, kao i sam rad, ne postoji klasna podjela i svi su likovi ravnopravni (Ajanović, 2004). Disney se odlučuje za ruralnu pastoralu i oblikovanje pojednostavnjene seoske arhitekture, ambijent koji čine udobne vile, uređeni vrtovi i drvoredi u mirnim, malim gradovima različitim od urbane anarhije. Njegovi likovi profilirani su kao čisti pozitivci ili negativci, a narativna matrica

⁶ ENCYCLOPAEDIA BRITANNICA <https://www.britannica.com/biography/Ub-lwerks> Preuzeto 26. svibnja 2020.

smještena je unutar moralnog kontinuiteta, vrline bivaju nagrađene, a zlo kažnjeno (Ajanović, 2008).

Disneyjeva kompanija organizirana je kao industrija i tijekom cijele karijere Disney je osobito demonstrirao svoje sposobnosti hrabra i darovita menadžera. Kapitalizam je postojao kao ideološka osnova Disneyjevih djela. Kada prestane zarađivati novac na određenom filmu, on odmah ukida njegovu produkciju. (Ajanović, 2004).

5.4. Tematski parkovi i planiranje Disneylanda

1949. godine, kada su se Disney i njegova obitelj preselili u novi dom na veliko imanje u Holmby Hillsu u Los Angelesu, pomoću svojih prijatelja Warda i Betty Kimball, vlasnika dvorišnih željeznica, Disney je razvio nacрте i odmah započeo stvarati minijaturnu željeznicu u svom dvorištu. Naziv željeznice Carolwood Pacific Railroad potječe od adrese njegova doma koji se nalazio na Carolwood Driveu. Željeznička pruga bila je dužine pola kilometra.

Na poslovnom putovanju u Chicago krajem 1940-ih Disney je nacртаo skice ideje za zabavni park u kojem je zamislio svoje zaposlenike kako provode vrijeme sa svojom djecom. Ove ideje razvile su se u koncept većeg poduzeća koje je trebalo postati Disneyland. Disney je proveo pet godina svog života razvijajući Disneyland i stvorio novu podružnicu svoje tvrtke WED Enterprises u svrhu planiranja i proizvodnje parka. Mala skupina zaposlenika studija Disney uključila se u razvojni projekt Disneylanda, oni su bili inženjeri i planeri te su nazvani Imagineers. Predstavljajući svoj plan Imagineersima, Disney je rekao kako želi da Disneyland bude najvjerojatnije mjesto na zemlji. Zabava njegovih kćeri i njihovih prijatelja u njegovu dvorištu i vožnja njegove pacifičke željeznice Carolwood nadahnuli su Disneyja da u planove za Disneyland uključi i željeznicu.

Kako je Walt Disney Productions započeo s radom na Disneylandu, tako je započeo i proširivanjem ostalih zabavnih operacija. *Otok s blagom (Treasure Island, Byron Haskin)* iz 1950.

godine postalo je prvo studijsko cjelovečernje igrano djelo, a ubrzo su uslijedili takvi uspjesi kao što su *20 000 milja pod morem* (*20 000 Leagues Under the Sea*, Richard Fleischer, 1954), *Kudravko* (*Shaggy Dog*, Charles Barton, 1959) i *Zamka za roditelje* (*The Parent Trap*, David Swift, 1960). Walt Disney Studio bio je jedan od prvih koji je u potpunosti iskoristio tadašnji novi medij televizije proizvodeći svoj prvi TV-specijal *Jedan sat u zemlji čudesa* (*One Hour in Wonderland*, Robert Florey, 1950). Walt Disney započeo je 1950. tjednom serijom antologija na ABC-u pod nazivom *Disneyland* (prema parku), gdje je prikazivao snimke iz prošlosti Disneyjevih produkcija, obilazio je svoj studio i upoznao javnost s Disneylandom u izgradnji. Godine 1955. debitirao je s prvom dnevnom studijskom televizijskom emisijom, popularnim *Klubom Mickey Mouse* (*The Mickey Mouse Club*). Kako se studio proširio i diversificirao u druge medije, Disney je manje pažnje posvetio odjelu za animaciju, a većinu svojih operacija povjerio je svojim ključnim animatorima koje je nazvao Devet staraca. Tijekom Disneyjeva vijeka, odjel za animaciju stvorio je uspješne filmove *Dama i skitnica* (*Lady and the Tramp*, Clyde Geronimi, Hamilton Luske, Wilfred Jackson, 1955) i *101 dalmatinac* (*One Hundred and One Dalmatians*, Wolfgang Reitherman, Clyde Geromini, Hamilton Luske, 1961), financijski neuspješnu *Trnoružicu* (*Sleeping Beauty*, Clyde Geromini, 1959) i *Mač u kamenu* (*The Sword in the Stone*, Wolfgang Reitherman, 1963). Sve ove produkcije distribuirala je Disneyjeva nova podružnica Buena Vista Distribution, koja je preuzela sve dužnosti distribucije Disneyjevih filmova od RKO-a do 1955. godine.

5.5. Disneyland

Disneyland, jedan od prvih svjetskih tematskih parkova, vrijedan 17 milijuna dolara, konačno je otvoren 17. srpnja 1955. i ostvario je velik uspjeh. Glumac (i budući američki predsjednik) Ronald Reagan predsjedavao je tim aktivnostima. Nakon burnog dana otvaranja koji je uključivao nekoliko nesretnih slučajeva (uključujući distribuciju tisuća krivotvorenih pozivnica), Disneyland je postao poznat kao mjesto na kojem su djeca i njihove obitelji mogli uživati u vožnjama i upoznati Disneyjeve likove. U vrlo kratkom vremenu park je desetostruko povećao svoja ulaganja i počeo zabavljati turiste iz cijelog svijeta. Sadržavao je atrakcije temeljene na brojnim uspješnim Disneyjevim svojstvima filmske produkcije. Nakon 1955. televizijska emisija Disneyland postala je poznata kao *Walt Disney Presents*, 1961. godine promijenila je ime u *Walt Disney's Wonderful World of Colour* (prešla je iz crno-bijele tehnike u boju) te je na kraju

evoluirala u ono što je danas poznato kao *The Wonderful World of Disney*, koji na ABC-u nastavlja s emitiranjem od 2005.



Slika 6. Disneyland 1955. godine

1964. godine Walt Disney Productions započinje kupnju zemljišta u središnjoj Floridi, zapadno od Orlanda, za Disneyjev projekt *Florida*. Tvrtka je stekla više od 27 000 hektara (109 četvornih kilometara) zemlje, a Disney i njegov brat Roy tada su najavili planove za ono što su nazvali *Disney World*. *Disney World* trebao je uključiti veću, složeniju verziju Disneylanda koja će se zvati *Magic Kingdom*, a sadržavati će niz golf terena i odmarališta.

Međutim, srce Disneyjeva svijeta trebao je biti *Experimental Prototype City (or Community) of Tomorrow* ili skraćeno EPCOT. EPCOT je osmišljen kao operativan grad u kojem će stanovnici živjeti, raditi i komunicirati koristeći naprednu i eksperimentalnu tehnologiju dok će znanstvenici razvijati i testirati nove tehnologije za poboljšanje ljudskog života i zdravlja.

5.6. Kraj Walta Disneyja

Krajem 1966. godine, Walt Disneyju dijagnosticiran je rak pluća nakon cjeloživotne navike pušenja. Predanost njegovim projektima bila je vidljiva i dok je ležao u smrtnoj postelji. Čak i dok je bio bolestan i blizu smrti, Disneyjev je um bio jasan, aktivan i živopisan, njegova mašta potpuno angažirana i glas oduševljen. Potpun šok za Disneyjevu obitelj, ali i cijeli svijet, bio je kad je Disney preminuo. Proglašen je mrtvim 15. prosinca 1966., dva tjedna nakon svog šezdeset petog rođendana. Službeni uzrok smrti bio je akutni kolaps cirkulacije, srce mu je jednostavno prestalo kucati. Bio je kremiran, a njegov pepeo interniran je u vrtu obitelji Disney u dijelu Suda slobode, Memorijalnog parka Forest Lawn, u Glendaleu u Kaliforniji.⁷

Walt Disney cijeli je život bio u dječjem svijetu i svijetu crtanih junaka koji su se pojavljivali svako malo iz njegove radionice. Crtanim filmovima ispričao je bajke i podario djeci svijeta sve ono o čemu su željeli maštati (Koceić, 2002).

1966. godine Studio zahvaća kreativna i ekonomska kriza koja će trajati sve do sredine 1980-ih godina. Mlado rukovodstvo, predvođeno Michaelom Eisnerom i Jeffreyjem Katzenbergom, redizajnira Disneyjev model i prilagođava ga duhu i stilu modernog vremena. Tako kraj stoljeća obilježavaju neki od najvećih ekonomskih trijumfa u povijesti Studija, animacije i filma uopće. To su *Ljepotica i zvijer* (*Beauty and the Beast*, Gary Trousdale, Kirk Wise, 1991), *Kralj lavova* (*The Lion King*, Rob Minkoff, Rogers Allers, 1994) te *Priča o igračkama* (*Toy Story*, Joh Lasseter 1995). Prvi put uspješno primijenjena digitalna animacija u dvanaest minuta od ukupno sedamdeset dvije, koja čini prekretnicu Disneyjevih produkcija, dogodila se u filmu *Oliver i društvo* (*Oliver and Company*, George Scribner, 1988). Najveći izazov za Disneyjevu produkciju dolazi izvan njegova studija, odnosno, riječ je o svim drugim studijama koji su mu pokušali konkurirati. Mnogi najuporniji u tome bili su disidenti iz njegova vlastita studija. Likovi nastali u tim studijama bili su suprotnost Disneyjevima, filmske priče bile su nepredvidljiva tijeka, s divljim i okrutnim vicevima te gegovima, a animaciju je karakterizirao furiozan tempo. Udarac Disneyjevoj „cute-estetici“ zadaje uvođenje žanra horora u praksu Studija reproduciranjem filma *Predbožićna noćna mora* (*The Nightmare Before Christmas*, Tim Burton, 1993). Ipak, Disneyjevi

⁷ THE DISNEY WIKI https://disney.fandom.com/wiki/Walt_Disney Preuzeto 28. svibnja 2020.

filmovi bili su najvažniji stimulativni impuls ne samo za američku animaciju nego i za animaciju uopće (Ajanović, 2004).

Dokaz velikog uspjeha Walta Disneyja jest ukupno 26 nagrada Američke akademije filmskih umjetnosti i znanosti, a Disney drži rekorde za najviše pobjeda i nominacija nagrada Akademije u povijesti. Prvi počasni *Oscar* Walt Disney dobio je za lik *Mickeyja Mousea*.

Najznačajniji filmovi Disneyjeve produkcije jesu sljedeći: *Cvijeće i drveće* (*Flowers and Trees*, Burt Gillett, 1932) – osvojio je *Oscara* za najbolji kratkometražni animirani film, *Tri praščića* (*The Three Little Pigs*, Burt Gillett, 1934) – osvojio je *Oscara* za najbolji kratkometražni animirani film, *Kornjača i zec* (*The Tortoise and the Hare*, Wilfred Jackson, 1935) – osvojio je *Oscara* za najbolji kratkometražni animirani film, *Snjeguljica i sedam patuljaka* (*Snow White and the Seven Dwarfs*, David Hand, 1937) – osvojio je počasnog *Oscara*, *Pinokio* (*Pinocchio*, Ben Sharpsteen, 1940), *Ružno pače* (*The Ugly Duckling*, Jack Cutting, Clyde Geronimi, 1940) – osvojio je *Oscara* za najbolji kratkometražni animirani film, *Fantazija* (*Fantasia*, James Algar, 1940) – osvojio je nagradu počasnog *Oscara*, *Dumbo* (Ben Sharpsteen, 1941), *Bambi* (David Hand, 1942) – osvojio je *Zlatni globus*, *Zdravo prijatelji* (*Saludos Amigos*, Norman Ferguson, 1942), *Tri kobiljersa* (*The Three Caballeros*, Norman Ferguson, 1944), *Učinite muziku mojom* (*Make Mine Music*, Jack Kinney, Clyde Geronimi, Hamilton Luske, Joshua Meador, 1946), *Luckasti i zabavni* (*Fun And Fancy Free*, Hamilton Luske, Jack Kinney, William Morgan, 1947), *Vrijeme je za melodiju* (*Melody Time*, Jack Kinney, Clyde Geronimi, Hamilton Luske, Wilfred Jackson, 1948), *Pustolovine Ichaboda i g. Žapca* (*The Adventures of Ichabod and Mr. Toad*, Clyde Geronimi, Jack Kinney, James Algar, 1949), *Pepeljuga* (*Cinderella*, Clyde Geronimi, Hamilton Luske, Wilfred Jackson, 1950), *Alisa u zemlji čudesa* (*Alice in Wonderland*, Clyde Geronimi, Hamilton Luske, Wilfred Jackson, 1951), *Petar Pan* (*Peter Pan*, Clyde Geronimi, Hamilton Luske, Wilfred Jackson, 1953), *Dama i Skitnica* (*Lady and the Tramp*, Clyde Geronimi, Hamilton Luske, Wilfred Jackson, 1955), *Trnoružica* (*Sleeping Beauty*, Clyde Geronimi, 1959), *101 dalmatinac* (*One Hundred and One Dalmatians*, Wolfgang Reitherman, Clyde Geronimi, Hamilton Luske, 1961), *Mač u kamenu* (*The Sword in the Stone*, Wolfgang Reitherman, 1963), *Knjiga o džungli* (*The Jungle Book*, Wolfgang Reitherman, 1967), *Mačke iz visokog društva* (*The Aristocats*, Wolfgang Reitherman, 1970), *Robin Hood* (Wolfgang Reitherman, 1973), *Velike pustolovine Winnieja Pooha* (*The Many Adventures of Winnie the Pooh*, John Lounsbery, Wolfgang

Reitherman, Ben Sharpsteen, 1977), *Spasitelji* (*The Rescuers*, Wolfgang Reitherman, John Lounsbery, Art Stevens, 1977), *Lisica i pas* (*The Fox and the Hund*, Ted Berman, Richard Rich, Art Stevens, 1981), *Crni kotao* (*The Black Cauldron*, Richard Rich, Ted Berman, 1985), *Veliki miš detektiv* (*The Great Mouse Detective*, Ron Clements, David Michener, Burny Mattinson, John Musker, 1986), *Mala sirena* (*The Little Mermaid*, Ron Clements, John Musker, 1989), *Spasitelji u Australiji* (*The Rescuers Down Under*, Mike Gabriel, 1990), *Ljepotica i zvijer* (*Beauty and the Beast*, Gary Trousdale, Kirk Wise, 1991), *Aladin* (*Aladdin*, Ron Clements, John Musker, 1992), *Kralj lavova* (*The Lion King*, Rob Minkoff, Rogers Allers, 1994), *Pocahontas* (Eric Goldberg, Mike Gabriel, 1995), *Zvonar crkve Notre Dame* (*The Hunchback of Notre Dame*, Gary Trousdale, Kirk Wise, 1996), *Herkul* (*Hercules*, Ron Clements, John Musker, 1997), *Mulan* (Tony Bancroft, Barry Cook, 1998), *Tarzan* (Chris Buck, Kevin Lima, 1999), *Fantazija 2000* (*Fantasia 2000*, Don Hahn, 1999), *Dinosaur* (Ralph Zondag, 2000), *Careva nova ćud* (*Emperor's New Groove*, Mark Dindal, 2000), *Atlantida: Izgubljeno carstvo* (*Atlantis: The Lost Empire*, Gary Trousdale, Kirk Wise, 2001), *Lilo i Stitch* (*Leroy & Stitch*, Roberts Gannaway, 2002), *Planet s blagom* (*Treasure Planet*, Ron Clements, John Musker, 2002), *Legenda o medvjedu* (*Brother Bear*, Robert Walker, 2003), *Pobuna na farmi* (*Home on the Range*, Will Finn, John Sandform, 2004), *Žuta minuta* (*Chicken Little*, Mark Dindal, 2005), *Obitelj Robinson* (*Meet the Robinsons*, Stephen Anderson, 2007), *Grom* (*Bolt*, Byron Howard, Christopher Williams, 2008), *Princeza i žabac* (*The Princess and the Frog*, Ron Clements, John Musker, 2009), *Vrlo zapetljana priča* (*Tangled*, Byron Howard, Nathan Greno, 2010), *Medvjedić Winnie* (*Winnie the Pooh*, Stephen Anderson, Don Hall, 2011), *Krš i lom* (*Wreck-It Ralph*, Rich Moore, 2012), *Snježno kraljevstvo* (*Frozen*, Jennifer Lee, Chris Buck, 2013), *Ekipa za 6* (*Big Hero 6*, Don Hall, Christopher Williams, 2014), *Zootropola* (*Zootopia*, Byron Howard, Rich Moore, 2016), *Vaiana: Potraga za mitskim otokom* (*Moana*, Ron Clements, John Musker, 2016), *Ralph ruši internet: Krš i lom 2* (*Ralph Breaks the Internet*, Rich Moore, Phil Johnston, 2018), *Snježno kraljevstvo 2* (*Frozen 2*, Jennifer Lee, Chris Buck, 2019).

5.7. Disney danas

Danas su se Disneyjevi studiji i tematski park razvili u višemilijunsku televiziju, odredišta za odmor i medijsku korporaciju koja nosi njegovo ime. Tvrтка Walt Disney danas, između ostalog, posjeduje četiri odmarališta, devet tematskih parkova, dva vodena parka, trideset i dva hotela, osam studija za filmove, šest diskografskih kuća te jedanaest kabelskih televizijskih mreža.

Ono što je bilo poznato kao *Florida Project* sada je najveće i najpopularnije turističko odredište na planeti. Disneyland se razvio od skućenog tematskog parka do otvorenog odmarališta koje se sastoji od dvaju tematska parka, tri hotela i velikoga trgovačkog kompleksa. Walt Disney World popularno je odredište za odmor turista širom svijeta, a Tokyo Disneyland najposjećeniji tematski park na svijetu (njegov sestrinski park Tokyo DisneySea jest drugi najposjećeniji). U rujnu 2005. tvrtka Walt Disney otvorila je Hong Kong Disneyland Resort u Kini, a uslijedio je još jedan kineski tematski park – šangajski Disneyland. Walt Disney parkovi i odmarališta poznati su u cijelom svijetu, između ostalog, i zbog pozornosti koju posvećuju detaljima, higijeni i standardima.

Tradicionalna crtana animacija kojom je Walt Disney započeo svoju tvrtku nakon nekog se vremena prestala koristiti u Walt Disney Animation Studios. Nakon niza financijski neuspješnih tradicionalno animiranih filmova početkom 2000-ih, dva satelitska studija u Parizu i Orlando zatvorena su, a glavni studio u Burbanku pretvoren je u pogon za proizvodnju računalnih animacija. 2004. godine Disney je objavio ono što je najavljeno kao njihov konačni „tradicionalno animirani“ dugometražni film, a riječ je o filmu *Pobuna na farmi (Home on the Range)*. Međutim, od akvizicije Pixara 2006. godine i Johna Lassetera kao glavnog kreativnog direktora, to se mijenja. Uspješnim filmom *Princeza i žabac (The Princess and the Frog)* iz 2009. godine, Disney označava povratak tradicionalnoj ručno crtanoj animaciji.

U svojim kasnijim godinama, Disney je posvetio dosta vremena financirajući Kalifornijski institut za umjetnost (CalArts), osnovan 1966. Kad je umro, jedna četvrtina njegovog imanja pripala je CalArtsu, što je uvelike pomoglo u izgradnji pripadajućega kampusa. Walt je također donirao 38 hektara (154.000 m²) ranča Golden Oaks u Valenciji za izgradnju škole. CalArts preselio se u kampus u Valenciji 1971. Nakon Disneyjeve smrti, njegova supruga Lillian Disney organizirala je stotine događaja za prikupljanje sredstava za sveučilište u čast svog pokojnog

supruga (kao i financiranje simfonijske dvorane Walt Disney). CalArts danas je jedno od najvećih neovisnih sveučilišta u Kaliforniji, ponajviše zbog Disneyjeva doprinosa.

The Walt Disney Company danas je jedna od najvećih svjetskih, medijskih i produkcijskih kuća zabavnog programa. Iznenadujuće je primijetiti koliko je toga u Disneyjevu vlasništvu: kuće poput Marvela, Pixara, ToucheStonea, LucasFilmsa, zatim ABC, ABC Family i televizije ESPN, a Disneyju je posvećen i televizijski kanal naziva Disney Channel. Također, Disneyjeva godišnja zarada iznosi oko 36 milijardi dolara. Danas je riječ „Disney“ sinonim za djetinjstvo, ostvarenje snova i inovativnost.⁸

6. Kako djeca predškolske dobi percipiraju crtane filmove?

Prema istraživanju Poliklinike za zaštitu djece i mladih Grada Zagreba i Hrabrog telefona (2013), djeca predškolske dobi provode 2,4 sati radnim danom, a 3 sata vikendom pred ekranima koristeći različite medijske sadržaje (Đuran, Koprivnjak, Maček, 2019).

U predškolskoj dobi (od 3 do 5 godina) djeca gledaju televiziju na „istraživački“ način tako da traže smisao u televizijskom sadržaju te postupno počinju shvaćati da su dijelovi, koje su u početku percipirali kao zasebne odvojene događaje i likove, ipak povezani i čine cjelinu. Ono što im i dalje privlači pažnju jesu brze izmjene scena, kretnji, likova, neobični zvukovi i glazba. I kad ne gledaju u ekran, djeca svejedno slušaju što se događa. U ovoj dobi djeca mogu prepoznati format crtalog filma te shvaćaju da su ti sadržaji namijenjeni njima. Do četvrte godine počinju shvaćati zumiranje kamere kao približavanje ili udaljavanje od objekta, ali ne razumiju tzv. vremensko vraćanje (*flashback* ili retrospekciju), odnosno protok vremena. Ne percipiraju ni promjenu reklamnog i programskog sadržaja pa misle kako je reklamni sadržaj dio programskog te tako često mogu pogrešno shvatiti sadržaj koji su gledali (Josephson, 1995). S obzirom na to da ne razumiju koncept prostora i vremena, djeca mogu imati problema s razumijevanjem onoga što gledaju, a time i teško razlučivati maštu od stvarnosti. Sve ono što gledaju mogu doslovno tumačiti te ne razumiju usporedbe i metafore (Laniado, Pietra, 2005). Likove u animiranim filmovima djeca dijele na „dobre“ i „loše“, gdje su zločesti uglavnom uvijek neobični i ružno izgledaju iako oni

⁸ THE DISNEY WIKI https://disney.fandom.com/wiki/Walt_Disney Preuzeto 28. svibnja 2020.

moгу biti dobroćudni. Predškolska djeca znaju prepoznati crtane filmove kao izmišljene, donekle prepoznaju što nije moguće u stvarnosti, no i dalje dio nestvarnog sadržaja shvaćaju kao realnost. Često je identificiranje djece s crtanim junacima, i to uglavnom s nestvarnim junacima. Što je lik manje realističan, djeca žele biti više poput njega. Prema tome, razlika između stvarnog i izmišljenog djeci nije toliko važna u procjeni sadržaja (Josephson, 1995). Predškolsku djecu privlače likovi iz mašte, likovi sa simboličkim obilježjima, životinje ljudskih obilježja, jednostavne, vesele, napete ili informativne priče bez složene strukture ili otvorenog kraja jer ih to čini nesigurnima, priče s jednostavnim likovima, sadržaj koji je lako shvatljiv, sporiji ritam pričanja, sporija izmjena kadrova i ponavljanja. Sadržaj koji nije preporučljiv za djecu predškolske dobi jest onaj s nasiljem, mučenjem, prijetnjama, naglašenom misterioznošću događaja i slično (Mikić, 2002). Dakle, govor namijenjen djeci treba biti spor i jednostavan te treba razgovarati o stvarima i događajima koji se prikazuju na ekranu u tome trenutku. Djeca teško shvaćaju emocije iz sadržaja te je za prikaz emocija bolji onaj sadržaj koji emocije prikazuje kod ljudskih likova umjesto lutkarskih i koji ostavlja dovoljno vremena u događaju da dijete može razmisliti o prikazanom. Djeci nasilni sadržaji, glasna glazba, brzi pokreti i izmjene scena često izazivaju strah (Josephson, 1995). Međutim, ukoliko dijete shvati kako se određeno ponašanje u crtanom filmu može činiti opravdanim iako ono to u stvarnosti nije, utoliko nasilje u crtanim filmovima neće imati tako velik utjecaj. Zato je djetetu potrebna odrasla osoba koja će mu ublažiti izloženost nasilnom sadržaju ako se ono dogodi te moći odgovoriti na djetetova pitanja i raspraviti s djetetom o onome što je moralno prihvatljivo prilikom rješavanja sukoba (Blumberg, Peters, 2002).

7. Odgajatelj i mediji u dječjem vrtiću

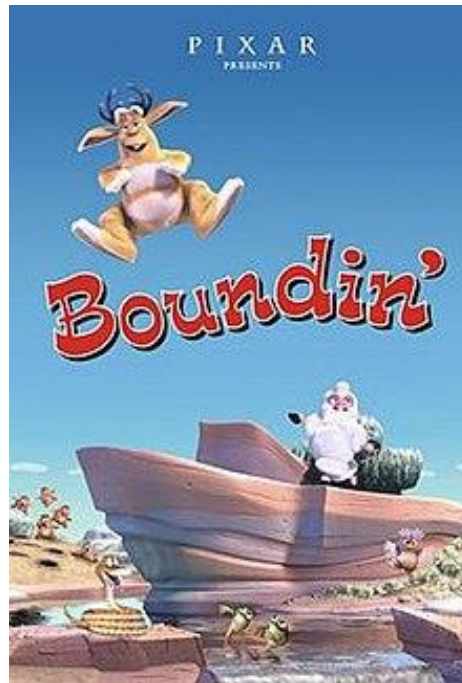
Masovni mediji okružuju djecu te se ona na njih navikavaju brzo i neprimjetno. Što su djeca mlađa, manje su sposobna zaštititi se od različitih utjecaja jer utjecaji medijskih sadržaja nisu uvijek jasno vidljivi, već mogu imati odgođeno djelovanje. Ali na djecu ne utječe samo ono što se prima putem medija, nego i pasivnost okoline u kojoj djeca odrastaju (obitelj, dječji vrtić, škole), uz osobnu pasivnost i emotivno-intelektualnu nespремnost za život s medijima. Iz tog razloga, vrlo je važno da su poučavatelji djece medijski pismeni jer jedino tako mogu pravilno i društveno poželjno medijski opismenjivati dijete (Zgrabljic Rotar, 2005, prema Sindik,

Veselinović, 2010). Temeljni cilj medijskog odgoja u dječjem vrtiću jest medijska kompetencija, kao i aktivni te kreativni odnos prema medijima. Mediji se djeci trebaju predstaviti kao oblikovno-izražajno sredstvo, treba s njima razgovarati i analizirati medijske sadržaje i poruke (recepcijski orijentiran medijski odgoj) te opažati dječji doživljaj pojedinoga medija i to koristiti u pedagoškom djelovanju (reprodukcijaska orijentacija). U predškolskoj je dobi bitno dječje razlikovanje realnog svijeta i onog predstavljenog u medijima zato što dijete često nije sigurno što potječe iz zbiljske, a što iz medijske (fiktivne) situacije. Kada odgajatelj primijeti da djeca žele iskušati neku televizijsku situaciju, treba pedagoški djelovati, odnosno započeti razgovor o televizijskom sadržaju koji ih je potakao na takvo ponašanje, a djeca mogu i fotografskim aparatom ili videokamerom snimiti dopunu njihova doživljaja te tako spoznaju da su medijske poruke uvijek rezultat neke konstrukcije, plana, aranžiranja, čime postaju medijski pismenija. U predškolskoj dobi djeca trebaju upoznati zabavnu i korisnu stranu medija, ali ujedno mane i granice medija kako bi ih kasnije mogli procjenjivati na drugačiji način (Mikić, 2002, prema Sindik, Veselinović, 2010). Roditelji, odgojitelji i učitelji često zbog neznanja odgoj za medije svode na zaštitu od negativnih utjecaja, a manje pažnje posvećuju razvoju kritičkog promišljanja i odgovornom filtriranju medijskih mogućnosti i sadržajnih ponuda, a upravo bi to trebao biti cilj odgoja za medije (Mandarić, 2012, prema Đuran, Koprivnjak, Maček, 2019). Odgajatelj se (kao i roditelji) treba približiti djeci, a kako bismo se približili djeci i spoznali njihove interese vezane uz medije, ključne su komunikacija i zanimanje za dijete te za one medijske sadržaje koje ono želi gledati. Odgajatelji bi trebali osvještavati i educirati roditelje o medijima, a u dječjem vrtiću postoji više načina na koji se može obavljati ova djelatnost: informiranjem o medijima putem kutića za roditelje, organiziranjem komunikacijskih i tematskih roditeljskih sastanaka te upućivanjem na stručne izvore koji se osvrću na utjecaj medija i medijski odgoj. Također, vrlo je važna potpora sustava vezana uz stručna usavršavanja odgojitelja na ovom polju. Odgojitelji moraju preuzeti odgovornost, jačati svoje kompetencije na području medijske i računalne pismenosti kako bi onda mogli medijski opismenjivati djecu (Đuran, Koprivnjak, Maček, 2019). Dakle, pogodno je koristiti medije s djecom predškolske dobi, ali uvijek uz pedagoški nadzor (Rodek, 2011). Vizualni mediji (slikovnice, knjige, nastavni listići, grafofolije, zidne slike, dijapozitivi, makete itd.) česti su čimbenici odgojno-obrazovnog procesa te su nezaobilazni pri ostvarivanju ciljeva. Koriste se i auditivni mediji (svaki audiozapis, bilo na kaseti, CD-u ili bilo kojem drugom nosaču zvuka) kojima je primjena vrlo jednostavna. Svakako, važno je da svaki medijski materijal bude didaktički

oblikovan tako da služi poučavanju. Zbog angažiranja dvaju osjetila, audiovizualni mediji (televizijske emisije, dijapozitivne slike praćene zvukom, filmovi i sl.), osiguravaju bogatiju i efikasniju komunikaciju. Ova vrsta medija jest najefikasnija, ali s njezinom uporabom ne smijemo pretjerivati, kao što ne treba ni podcjenjivati njihovu vrijednost (Bognar, Matijević, 2002). Kako bi pomogao djetetu u upoznavanju medija, odgojitelj treba izdvojiti dovoljno vremena kako bi sam proučio dobre i loše strane medijskog materijala. Tako može procijeniti što može ponuditi djetetu, a što ne. Pritom je važno da sadržaji koji se odaberu pozitivno utječu na djetetov cjelokupni razvoj. Ponuda različitih sadržaja nikako ne smije ići nauštrb obiteljskih veza, igre, slobodnog vremena i prijateljskog ozračja. Kriteriji prema kojima se odgajatelj ravna pri izboru medija jesu dostupnost medija i značajka odgojno-obrazovne situacije te primjerenosti pojedinog medija cilju/ciljevima učenja (Pastuović, 1999). Za dobar medijski odgoj bilo bi dobro da se odgajatelj s djecom dogovara unaprijed što bi koji dan htjeli pogledati, ponekad to može biti pola sata, ponekad sat i slično. Savjet je odgojiteljima da aktivno koriste medije, snimaju, upoznaju mogućnosti medija te ih koriste za istraživanje. Nadalje, važno je i razgovaranje o medijskim doživljajima i iskustvima pojedinačno i u skupini, gledanje emisija, analiziranje prihvatljivosti sadržaja, teme, načina prikazivanja. Odgajatelj treba moći procijeniti što djeca ne bi razumjela ili što bi im bilo prezahtjevno, čega bi se mogla bojati, a može porazgovarati i s roditeljima o tome što djeca gledaju ili što bi trebala gledati. Naravno, uvijek treba obraćati pažnju na djetetove želje, medijske potrebe i zanimanja, razgovarati o tome što oni najviše vole gledati te ocjenjivati medijski sadržaj iz perspektive djece. Kako bi se izbjegle predrasude prema medijima, stereotipi, nepromišljeno osuđivanje dječjeg oduševljenja televizijom, filmom ili videom, odgajatelji i roditelji trebaju preispitati vlastiti odnos prema medijima. Trebaju se zapitati, primjerice, koliko su gledali televiziju kao djeca i što su najradije gledali, koje su televizijske likove najviše voljeli, kojih se filmova još i danas sjećaju te zašto i slično. Kada odgojitelji i roditelji prestanu gledati samo negativnu stranu medija, tada će biti otvoreniji za upoznavanje medijskog svijeta djece, njegovih prednosti, korisnosti i opasnosti te toga koliko je djetetu u njegovu odrastanju važan medijski svijet (Mikić, 2002).

8. Metodička obrada animiranog filma *Skakutanje (Boundin', Bud Luckey, Roger Gould, 2003)* u dječjem vrtiću

8.1. Obavijesti o filmu *Skakutanje (Boundin')*



Slika 7. Plakat animiranog filma *Skakutanje*

Redatelj: Bud Luckey, Roger Gould

Scenarij: Bud Luckey

Studio: Pixar Animation

Distributer: Buena Vista Pictures

Početak prikazivanja: 7. svibnja 2003. (Los Angeles)

Vrijeme trajanja: 4 minute i 40 sekundi

Glazba: Bud Luckey

Narator: Bud Luckey (na engleskom), Filip Šovagović (na hrvatskom)

Nominacije: Oscar za najbolji kratki animirani film

8.1.1. Pixar Animation Studios

Pixar Animation Studio od 2006. godine podružnica je u potpunom vlasništvu tvrtke Disney. Pixarova dugometražna izdanja, koja su dosljedno postigla svjetski komercijalni uspjeh, hvaljena su ne samo zbog svojih vizualnih inovacija već i zbog inteligentnog i emotivnog pripovijedanja. Sjedište Pixara jest u Emeryvilleu u Kaliforniji.

Pixar je nastao 1970-ih na njujorškom Tehnološkom institutu (NYIT), gdje je tim računalskih znanstvenika, uključujući Eda Catmulla, pridonio razvoju područja računalne grafike. 1979. godine Catmull je angažirao Lucasfilm Ltd., kalifornijsku produkcijsku tvrtku filmaša Georgea Lucasa, koja je vodila njegovo početno računalno odjeljenje, a tamo ga je slijedilo nekoliko njegovih kolega s NYIT-a. U cilju poboljšanja grafičke tehnologije, odjel je razvio Pixar Image Computer, koji je – u mogućnosti pružanja trodimenzionalnih slika u boji visoke rezolucije – ponudio svoje aplikacije izvan filmske industrije. (Naziv „Pixar“ zamišljen je kao lažno-španjolska riječ koja znači „slikati“.) 1984. Lucasfilm angažirao je Johna Lassetera koji je radio kao animator u Disneyju te iskoristio tehnološke napore tvrtke u stvaranju kratkih računalno animiranih filmova. Budući da je Lucas želio pojednostaviti svoju tvrtku, računalna divizija 1986. godine postala je nezavisna tvrtka, čiji je kontrolni interes stekao osnivač Applea Steve Jobs, tada šef računalne tvrtke NeXT Inc. Catmull je postao izvršni direktor tvrtke Pixar, a Jobs predsjednik odbora. U početku su poslovi usmjeravali napore tvrtke na marketing Pixar Image Computera i razvoj visokotehnološkoga grafičkog softvera. Pixar je polako ostvarivao profit, a 1990. godine prodao je svoje hardverske operacije. Također, te godine preselio se iz San Rafaela u Kaliforniji u obližnji Point Richmond. U međuvremenu, Lasseterovi kratki filmovi, proizvedeni vlastitim vrhunskim softverom, osvojili su nekoliko priznanja, uključujući Akademiju nagradu za *Limenog glazbenika* (*Tin Toy*, John Lasseter, 1988). 1989. godine Pixar je počeo izrađivati računalno animirane televizijske reklame, a dvije godine kasnije sklopio je ugovor s Disneyjem da zajedno razvijaju, produciraju i distribuiraju dugometražne animirane filmove. Pixar je veći dio vremena tijekom sljedećih nekoliko godina proveo radeći na *Priči o igračkama* (*Toy Story*, John Lasseter), koja je u kinima predstavljena 1995. kao prvi potpuno računalno animirani igrani film. Lasseter, redatelj *Priče o igračkama*, osvojio je Oscara za posebno postignuće. Tjedan dana nakon objavljivanja *Priče o igračkama*, Pixar je pokrenuo početnu javnu ponudu dionica. 1997. godine prikupili su znatne prihode od filma i prodaje robe te pregovorali o produženju partnerstva s

Disneyjem. Pixar je proširio svoje poslovanje (preselio se u svoje sjedište u Emeryvilleu 2000. godine) i proizveo uspješne filmove poput *Život buba (A Bug's Life)*, John Lasseter, 1998), *Priča o igračkama 2 (Toy Story 2)*, John Lasseter, Lee Unkrich, Ash Brannon, 1999), *Potruga za Nemom (Finding Nemo)*, Andrew Stanton, Lee Unkrich, 2003) i *Izbavitelji (The Incredibles)*, Brad Bird, 2004). 2006. godine, kako se Disneyjev ugovor bližio kraju, Jobs je prodao Pixar većoj tvrtki. Catmull je imenovan predsjednikom i Walt Disney Animation Studiosa i Pixar Animation Studiosa dok je Lasseter postao glavni kreativni direktor studija. Svoju poziciju napustio je 2018. godine zbog optužbi za seksualno nedolično ponašanje. Naknadno, Pixar stvara jako uspješne produkcije te osvaja brojne nagrade za svoje animirane filmove.⁹

8.1.2. Sažetak animiranog filma *Skakutanje*

Na visokoj planinskoj ravnici živi janje s vunom takvog izuzetnog sjaja da se upušta u ples. Ali, dođe dan kada izgubi svoj bujni kaput i svoj ponos zajedno s njim. Samopouzdanje mu vraća mudri čudni stvor – zekorog. On nauči janje kako nije važno ima ili vunu ili ne, već je važno ono što nosi unutar sebe.

Pisac i redatelj Bud Luckey, dugogodišnji Pixarov animator i dizajner filma *Toy Story's Woody*, inspiraciju za *Skakutanje* pronašao je u Montani svoje mladosti. Počevši od najnesretnijeg što je ikada vidio, nedavno obrijanog janjeta na kiši, Luckey je pjesmom kreirao i ispričao priču. Da bi spasio svoje tužno janje, doveo je zekoroga (*jackalope*), mitsku životinju popularnu na američkim Velikim ravnicama.¹⁰

8.2. Razvojne zadaće

1. Tjelesni i psihomotorni razvoj:

- razvoj koordinacije i preciznosti u baratanju predmetima
- razvoj fine motorike šake
- razvoj složenih senzornih vještina i preciznosti

⁹ ENCYCLOPAEDIA BRITANNICA: <https://www.britannica.com/topic/Pixar-Animation-Studios> Preuzeto 1. lipnja 2020.

¹⁰ PIXAR <https://www.pixar.com/boundin> Preuzeto 1. lipnja 2020.

2. Socioemocionalni i razvoj ličnosti:

- razvoj pozitivnih emocionalnih stanja
- razvoj sposobnosti prepoznavanja i izražavanja emocija
- stvaranje bolje slike o sebi
- poticati i podržavati samostalnost djeteta (pri odabiru aktivnosti i materijala);
- podržavati vedro raspoloženje i optimizam
- stvoriti uvjete za kvalitetnu komunikaciju na razini odgojitelj – dijete, dijete – dijete
- razvoj empatije
- razvoj kooperativnosti (suradništva) u skupnom radu

3. Spoznajni razvoj:

- razvijati pažnju kod djeteta
- utjecati na logičko mišljenje i zaključivanje
- razvoj vizualne percepcije, stjecanje iskustva vidom
- razvoj slušne percepcije, stjecanje iskustva sluhom
- razvoj taktilne percepcije, stjecanje iskustva dodirrom
- stjecanje iskustva istraživanjem odnosa i veza među pojavama

4. Govor i komunikacija:

- razvoj slušanja i razumijevanja govora
- poticati djecu na komunikaciju s odgojiteljem i na međusobnu komunikaciju
- poticanje suradnje među djecom
- razvoj govornih vještina
- razvoj likovnog senzibiliteta za različita likovna sredstva, materijale
- razvoj osjetljivosti za oblikovanje prostora

5. Moralni razvoj:

- razvijati u djetetu moralne vrednote
- razvijati dječju osjetljivost za drugoga

8.3. Odgojno-obrazovne aktivnosti prije gledanja animiranoga filma *Skakutanje*

Predviđene aktivnosti prije projekcije prije gledanja animiranog filma *Skakutanje* namijenjene su pripremi djece na gledanje, odnosno, osvještavanju nekih tema koje će se javiti u filmu.

ISTRAŽIVAČKO-SPOZNAJNI CENTAR

1. aktivnost

S obzirom na to da se u animiranom filmu *Skakutanje* radi o ovcu koju ljudi ošišaju, odgajatelj djeci u istraživačko-spoznajni centar nudi obrađenu i neobrađenu vunu. Djeca bi trebala prvo odrediti kojoj životinji vuna pripada, a zatim čemu vuna može koristiti ljudima. Slijedio bi razgovor o stvarima koje su vunene, a i nosimo ih (primjerice, džemperi, debele čarape i slično). Ponuđena je obrađena (klupko vune) i neobrađena vuna kako bi djeca spoznala da postoji postupak prerade vune kako bi ona onda bila korisna. Djeca na taj način mogu dodiranjem odrediti njezina svojstva (mekana, topla, gusta itd.). Kako bi shvatili postupak obrade vune, odgajatelj djeci priprema fotografije grebena (veća čvršća četka s oko 10 cm dugim željeznim zupcima kojima se vuna izgrebe tj. grubo ravna), gargaša (naprave načinjene na kvadratnoj dasci na kojoj su s jedne strane pričvršćene smotane željezne kuglice, a druga strana je prazna, na jednoj strani nalaze se ručke, gargaše su u funkciji samo kad su u paru), kudilje-preslice (prave se najčešće od borovih grana, potrebne su kako bi se vuna mogla prestiti) te priprema (pravi se od suhog drveta, služi kako bi se dobilo predivo). Nadalje, u centru bi bile i sličice igli za pletenje vune te tkalačkog stana, sprave pomoću koje su se tkali razni predmeti koji su služili u domaćinstvu.



Slika 8. Greben



Slika 9. Gargaše



Slika 10. Preslice



Slika 11. Pripredalo



Slika 12. Igle za vun



Slika 13. Tkalački stan

2. aktivnost

Kako se ne bi usmjerili samo na janje i vunu, djeci su istraživačko-spoznajnom centru ponuđene i sličice drugih životinja (u animiranom filmu *Skakutanje* pojavljuju se i ribe, zmija, sova itd.), a djeca odgonetavaju i uspoređuju koja životinja ima krzno, ljuske, perje, kožu, bodlje, oklop itd. Također, pritom djeca mogu uspoređivati i opisivati što je meko, tvrdo, bodljikavo.

LIKOVNI CENTAR

3. aktivnost

U likovnom centru djeca bi izrađivala janje na više načina. Prvi način je lijepljenjem pamuka na rolu od papira dok bi glavu, ruke i noge izrezivali od kolaž papira.



Slika 14. Primjer izrade ovce

4. aktivnost

Za drugi način, odgajatelj djeci priprema kalup ovce od tvrdog kartona kojem izbuši rupice. Djeca vunu provlače kroz rupice dok potpuno ne ispune tijelo ovce.



Slika 15. Primjer izrade ovce provlačenjem vune

8.4. Najava animiranoga filma *Skakutanje*

Prije samoga gledanja animiranog filma *Skakutanje*, odgajatelj poziva djecu da oponašaju pokrete gestama. Djeca se istežu kao da žele dotaknuti oblake, zatim rukama stresu s ramena sve što ih muči kako bi u miru mogli gledati animirani film, potom pripremaju oči za sve ono lijepo što će vidjeti u animiranom filmu (stave ruke na oči), a uši pripreme za sve ono lijepo što će čuti (stave ruke na uši). Najvažnije je da svi budemo tihi kako se međusobno ne bismo ometali (stavljaju ruke na usta), opuštaju se i uživaju gledanju koje slijedi (spuštanje ruku pored tijela).

8.5. Razgovor s djecom nakon gledanja animiranoga filma *Skakutanje*

Nakon gledanja animiranog filma *Skakutanje*, radimo kratku pauzu kako bi se djeci slegli dojmovi. Slijedi kratki razgovor o doživljaju filma:

Sviđa li vam se animirani film „Skakutanje“?

Koji vam se dio najviše sviđa?

Koji se likovi pojavljuju?

Potom slijedi razgovor o osjećajima janjeta, a cilj je utjecati na stvaranje pozitivne slike o sebi:

Kako se janje osjećalo prije nego su ga ljudi ošišali?

Kako se osjećalo nakon šišanja?

Što je janjetu rekao zekorog?

Kako su se druge životinje odnosile prema janjetu onda kada je ono bilo nesigurno, a kako nakon što se opet razveselilo?

5. aktivnost

Kako bi odgajatelj potakao djecu na pričanje o osjećajima i emocijama, mogu zaigrati igru bacanja klupka vune. Igra se tako da se klupko vune nalazi u rukama jednog djeteta, a odgajatelj mu postavlja pitanje, primjerice, *Kako se osjećaš kad ti netko kaže neku grubu riječ?* Kada dijete odgovori na pitanje, kraj vune ostavlja u svojim rukama, a klupko baca drugom djetetu. Tada odgajatelj opet postavlja pitanje: *Kako se osjećaš kad se igraš sa svojim prijateljem?* Dijete odgovara na pitanje, hvata vunu u ruke, a klupko vune dobacuje drugom djetetu. Zapravo će djeca od klupka vune dobiti mrežu koju su sami stvorili bacajući klupko i držeći po jedan kraj vune, a usto će pričati o tome kako doživljavaju određene situacije te koje osjećaje u njima takve situacije bude.

Odgajatelj ističe zekorogove poučne riječi kojima je janjetu podigao samopouzdanje:

„Zar nam nisi drag sad kad si nag?

Zar si pogrešne boje, pa jesi li zdrav, bio bež, roza ili pariško plav?

Čas sreća se smiješi, čas dan je siv, premda gol si i bos, još uvijek si živ!

Na nogama snažnim su papci za pet, stavi pamet u glavu, zaboravi bed!

Što plesa se tiče, nisi za koš, možeš plesat gol, svi će tražit još! “

Svakako bi se prisjetili i pričali o onome što smo već istražili – o vuni:

Zašto su ljudi janje ošišali?

Čemu će im poslužiti vuna?

Za završni dio razgovora, odgajatelj djeci približava pojam animiranog filma. Kako bi bolje razumjeli o čemu je riječ, postavljaju im se pitanja poput:

Je li janje u filmu pravo janje? (Odgajatelj pokazuje fotografiju pravog janjeta.)

Postoji li životinja zekorog?

Kada djeca zaključe kako se radi o crtanim likovima, odgajatelj objašnjava kako su ovi crtani likovi animirani i zato kažemo da je ovo animirani film.

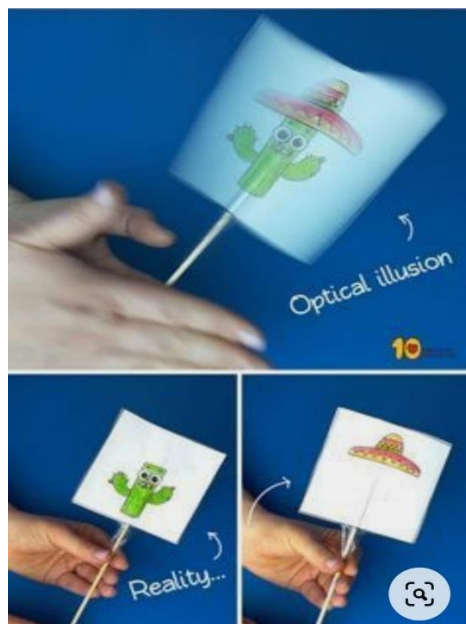
Djeca će tehniku animacije još bolje spoznati sljedećim aktivnostima.

8.6. Aktivnosti nakon gledanja animiranog filma *Skakutanje*

LIKOVNI CENTAR

6. aktivnost

Djeca crtaju likove iz animiranog filma na papir tako da, primjerice, nacrtaju zekoroga bez rogova, a do njega, u istoj ravnini, samo rogove. Papir presavijemo, a između lijepimo drveni štapić. Drveni štapić trljamo među rukama te se tako stvara optička iluzija, odnosno, privid zekoroga s rogovima. Time djeci osvještavamo kolikom se brzinom izmjenjuju sličice u animiranim filmovima te koliko je zapravo potrebno sličica kako bi došlo do pokreta, a istim načinom, do cijelog crtanoog filma.



Slika 16. Primjer za postizanje optičke iluzije

7. aktivnost

Za ovu aktivnost mogu se iskoristiti ovčice koje su izrađene prije gledanja animiranog filma. Također, na različite načine prije ove aktivnosti mogu se izraditi i druge životinje koje se pojavljuju u filmu, primjerice, zekorog, zmija, ribe i druge. S izrađenim životinjicama, djeca mogu snimiti vlastiti animirani film po uzoru na gledani. Scenu djeca mogu napraviti od čvrstog hamerpapira koji mogu iscrtati (travom, potokom i slično) te na njega postaviti životinje. Djeci na stativ ispred izrađene scene postavimo mobitel ili laptop kojima snimaju animirani film.



Slika 17. Primjer snimanja animiranog filma u dječjem vrtiću

Kasnije, svi zajedno gledamo snimljeni vrtićki animirani film.

MATEMATIČKI CENTAR

Na temu animiranog filma *Skakutanje* može se nadovezati još mnogo aktivnosti.

8. aktivnost

Djeca na poticaj odgajatelja mogu napraviti društvenu igru „Čovječe, ne ljuti se!“, inspiriranu gledanim animiranim filmom *Skakutanje*. Tako djeca prethodno u likovnom centru oslikaju podlogu za igru na tvrdi karton ili hamer-papir, a odgajatelj iscrta polja. Cilj je da ovčice što brže dođu do svoje staje, a za figurice ovčica djeca mogu oslikati male kamenčiće.

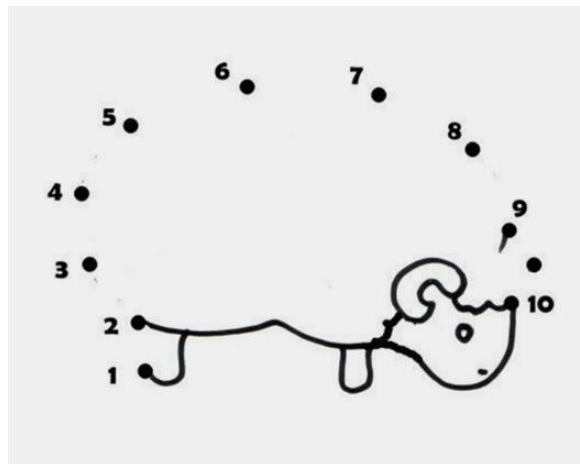
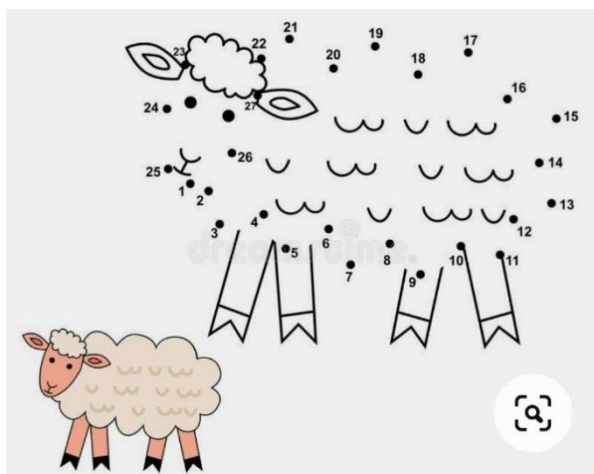


Slika 18. Oslikavanje podloge za društvenu igru

CENTAR ZA POČETNO ČITANJE I PISANJE

9. aktivnost

Djeca spajaju točkice redoslijedom brojeva (koje prethodno pripremi odgajatelj) dok ne dobiju ovcu.



Slika 19. i 20. Spajanje točkica kako bi se dobio oblik ovce

8. Zaključak

Animirani film jest film koji nastaje tehnikom animacije, a „animirati“ znači nečemu dati osobine živog svijeta. Dakle, animacijom se postiže iluzija pokreta. Vrste animiranog filma su crtežni, kolažni, predmetni i računalni. Najraširenija vrsta jest crtani animirani film koji nastaje pojedinačnim snimanjem niza crteža u kojima se prikazuju faze nekog pokreta. Razlikujemo klasični crtani film s karakteristikama pojednostavljenog i stereotipiziranog oblikovanja crteža te cjelovečernji crtani film kojem je sama fabula u centru pažnje.

Kada govorimo o crtanom filmu, nemoguće je ne spomenuti čovjeka zaslužnog za popularizaciju ove vrste animiranog filma Walta Disneyja. Isprva je bio raznoslač novina, zatim novinski crtač, a 1929. godine postao je utemeljitelj vlastite tvrtke Walt Disney Productions. Zaslužan je za stvaranje jednog od najpoznatijih crtanih likova ikad – Mickeyja Mousea, za prvi crtani film zvučni film *Parobrod Willie (Steamboat Willie, 1928)*, prvi crtani film u boji *Cvijeće i drveće (Flowers and Trees, 1932)*, brojne uspješne cjelovečernje filmove – prvi *Snjeguljica i sedam patuljaka (Snow White and the Seven Dwarfs, 1938)*. Njegova djela su maštovita i duhovita te je 29 filmova u njegovoj produkciji nagrađeno *Oscarom*.

Animirani filmovi poznati su kao medij u kojem djeca najviše uživaju te mogu biti dobar izvor dječjeg nesvjesnog učenja i primanja snažne odgojne poruke. Djeca predškolske dobi vole jednostavne, vesele, napete priče, sadržaj koji je lako shvatljiv te sporiju izmjenu kadrova i ponavljanja. Privlače ih likovi iz mašte, junaci, životinje ljudskih obilježja i slično. Djeca ove dobi nisu sposobna zaštititi se od negativnih utjecaja medijskih sadržaja i zato su im potrebni medijski kompetentni roditelji i odgajatelji. Medijski sadržaji djeci trebaju biti oblikovno-izražajno sredstvo te s djecom o njima treba razgovarati i analizirati ih.

Medijski pismen i kompetentan odgajatelj metodičku obradu animiranih filmova u dječjem vrtiću može provesti na mnogo načina. U ovome diplomskom radu izabrana je metodička obrada animiranog filma *Skakutanje* redatelja Bud Luckeyja i Rogera Goulda. Ovaj film izabran je, među ostalim, jer je film iz studija Pixar Animation, koji je podružnica tvrtke Disney.

Metodička obrada animiranog filma *Skakutanje* obuhvaća: odgojno-obrazovne aktivnosti prije gledanja filma, najavu animiranog filma, odnosno, pripremu za gledanje, razgovor nakon

gledanja filma te aktivnosti nakon gledanja filma. Sve ove aktivnosti provode se s ciljem pozitivnog utjecanja na sva područja djetetova razvoja.

9. LITERATURA

- Ajanović, M. (2008). *Karikatura i pokret*. Zagreb: Hrvatski filmski savez.
- Ajanović, M. (2004). *Animacija i realizam*. Zagreb: Hrvatski filmski savez.
- Bognar, L., Matijević, M. (2002). *Didaktika*. Zagreb: Školska knjiga.
- Finch, C. (1995). *The Art of Walt Disney – from Mickey Mouse to the Magic Kingdoms*. New York: Harry N. Abrams, Inc., Publishers.
- Josephson, W. L. (1995). *Television Violence: A Review of the Effects on Children of Different Ages*. Ottawa: Canadian Heritage.
- Koceić N. (2002). *Walt Disney: otac crtanog filma*. Drvo znanja: enciklopedijski časopis za mladež. 6 (51), 17-18
- Laniado, N., Pietra, G. (2005). *Naše dijete, videoigre, Internet i televizija*. Rijeka: Studio TiM.
- Mandarić, V. (2012). *Novi mediji i rizično ponašanje djece i mladih*. Bogoslovna smotra. 82 (1), 131-149
- Marušić, J. i sur. (2004). *Alkemija animiranog filma*. Zagreb: Meandar.
- Mikić, K. (2001). *Film u nastavi medijske kulture*. Zagreb: Educa.
- Mikić, K. (2002). *Uloga medija u životu djeteta do desete godine starosti*. U: Matijević, M. (ur.), Zbornik Učiteljske akademije u Zagrebu (str. 151 – 162).
- Mikić, K. (2002_b). *Medijski odgoj u vrtiću*. Zagreb: Zapis.
- Nacionalni kurikulum za rani i predškolski odgoj i obrazovanje* (2014). Zagreb: Ministarstvo znanosti, obrazovanja i sporta.
- Paustović, N. (1999). *Edukologija: integrativna znanost o sustavu cjeloživotnog odgoja i obrazovanja*. Zagreb: Znamen.
- Peterlić, A. (2000). *Osnove teorije filma*. Zagreb: Hrvatska sveučilišna naklada.
- Peters, K. M., Blumberg, F. C. (2002). *Cartoon Violence: Is It as Detrimental to Preschoolers as We Think?*. Early Childhood Education Journal, 29 (3), 143–148.

Zgrabljčić Rotar, N. (2005). *Medijska pismenost i civilno društvo*. Sarajevo: MediaCentar.

Mrežni izvori:

BIOGRAPHY: <https://www.biography.com/business-figure/walt-disney> Preuzeto: 21. svibnja 2020.

DISNEY WIKI https://disney.fandom.com/wiki/Walt_Disney Preuzeto: 28. svibnja 2020.

Đuran, A., Koprivanjak, D., Maček, N. (2019). *Utjecaj medija i uloga odraslih na odgoj i obrazovanje djece predškolske i rane školske dobi*. *Communication Management Review*. 4(1), 270-283 Preuzeto: 25. svibnja 2020. <https://hrcak.srce.hr/223682>

ENCYCLOPAEDIA BRITANNICA <https://www.britannica.com/biography/Walt-Disney>
Preuzeto: 26. svibnja 2020.

Leksikografski zavod Miroslav Krleža: <https://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?id=2819>
Preuzeto: 20. svibnja 2020.

PIXAR <https://www.pixar.com/boundin> Preuzeto: 1. lipnja 2020.

Rodek, S. (2011). *Novi mediji i nova kultura učenja*. *Napredak*, 152 (1), 9-28. Preuzeto: 22. svibnja 2020. <https://hrcak.srce.hr/82749>

Sindik, J., Veselinović, Z. (2010). *Kako odgojiteljice percipiraju utjecaj medija na predškolsku djecu?*. *Medijska istraživanja: znanstveno-stručni časopis za novinarstvo i medije*. 16(1). 107-133
Preuzeto: 25. svibnja 2020. <https://hrcak.srce.hr/63943>

Turković, H. (1985). *Filmska opredjeljenja*. Zagreb: Meandar
<https://elektronickeknjige.com/knjiga/turkovic-hrvoje/filmska-opredjeljenja/> Preuzeto: 20. svibnja 2020.

10. POPIS SLIKA

Slika 1. Walt Disney: https://en.wikipedia.org/wiki/Walt_Disney Preuzeto: 5. lipnja 2020.

Slika 2. Crvenkapica (1922): <https://www.imdb.com/title/tt0013323/> Preuzeto: 5. lipnja 2020.

Slika 3. Alisa u zemlji čudesa (1924): <https://thedissolve.com/news/2382-short-cuts-alices-wonderland-an-early-walt-disney-/> Preuzeto: 5. lipnja 2020.

Slika 4. Evolucija Mickey Mousea: <https://www.pinterest.com/pin/287104544967840845/> Preuzeto: 5. lipnja 2020.

Slika 5. Zvijezda Mickeyja Mousea na hollywoodskoj Stazi slavnih: https://www.mouseplanet.com/12262/Walking_the_Hollywood_Walk_of_Fame_Disney_style Preuzeto 5. lipnja 2020.

Slika 6. Disneyland 1955. godine: <https://twitter.com/urdailyhistory/status/1151614554109095936?lang=hr> Preuzeto: 5. lipnja 2020.

Slika 7. Naslovna slika animiranog filma *Skakutanje*: <https://en.wikipedia.org/wiki/Boundin%27> Preuzeto: 9. Lipnja 2020.

Slika 8. Greben: <https://www.savjetodavna.hr/2014/11/18/cesljanje-vune-na-grebene/> Preuzeto: 10. lipnja 2020.

Slika 9. Gargaše: <https://narodni.net/narodni-obicaj-za-obradu-vune/> Preuzeto: 10. lipnja 2020.

Slika 10. Preslice: <https://sh.wikipedia.org/wiki/Preslica> Preuzeto: 10. lipnja 2020.

Slika 11. Priredalo: <https://narodni.net/narodni-obicaj-za-obradu-vune/> Preuzeto: 10. lipnja 2020.

Slika 12. Igle za vunu: <https://narodni.net/narodni-obicaj-za-obradu-vune/> Preuzeto: 10. lipnja 2020.

Slika 13. Tkalački stan: https://hr.wikipedia.org/wiki/Datoteka:Etnografski_muzej_tkanje_300109.jpg Preuzeto: 15. lipnja 2020.

Slika 14. Primjer izrade ovce: <https://pin.it/1tAbFj6> Preuzeto: 15. lipnja 2020.

Slika 15. Primjer izrade ovce provlačenjem vune: <https://pin.it/7tEUeWm> Preuzeto: 15. lipnja 2020.

Slika 16. Primjer za postizanje optičke iluzije: <https://pin.it/6Liglm1> Preuzeto: 17. lipnja 2020.

Slika 17. Primjer za snimanje animiranog filma u dječjem vrtiću: <https://pin.it/7CinmOw> Preuzeto: 15. lipnja 2020.

Slika 18. Oslikavanje podloge za društvenu igru: Osobna arhiva

Slika 19. Spajanje točkica kako bi se dobio oblik ovce: <https://www.dreamstime.com/stock-illustration-connect-dots-to-draw-cute-sheep-educational-numbers-game-children-vector-illustration-image63357404> Preuzeto: 18. lipnja 2020.

Slika 20. Spajanje točkica kako bi se dobio oblik ovce: <https://pin.it/3dXYKYB> Preuzeto: 18. lipnja 2020.

11. Izjava o samostalnoj izradi

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)