

Analiza ekranizacija dviju bajki Hansa Christiana Andersena i dviju bajki braće Grimm

Lemo, Marina

Master's thesis / Diplomski rad

2022

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:147:318804>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2024-07-26**

Repository / Repozitorij:

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



SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
UČITELJSKI FAKULTET
ODSJEK ZA ODGOJITELJSKI STUDIJ

MARINA LEMO
DIPLOMSKI RAD

**Analiza ekranizacija dviju bajki Hansa
Christiana Andersena i dviju bajki braće
Grimm**

Zagreb, rujan 2022.

SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
UČITELJSKI FAKULTET
ODSJEK ZA ODGOJITELJSKI STUDIJ
ZAGREB

DIPLOMSKI RAD

Ime i prezime pristupnice: Marina Lemo

TEMA DIPLOMSKOG RADA: Analiza ekranizacija dviju bajki Hansa Christiana
Andersena i dviju bajki braće Grimm

MENTORICA: izv. prof. dr. sc. Marina Gabelica

SUMENTORICA: Margareta Đorđić, prof.

Zagreb, rujan 2022.

Sadržaj

Sažetak	1
Summary	2
1. Uvod	3
2. Bajka	4
2.1. Povijesni pregled bajke	4
2.2. Podjela bajke s obzirom na odnos prema tradiciji.....	5
2.2.1. Klasične bajke	5
2.2.2. Moderne bajke	8
2.3. Najpoznatiji pisci bajki.....	9
2.3.1. Braća Grimm	9
2.3.2. Hans Christian Andersen.....	10
2.3.3. Oscar Wilde.....	10
2.3.4. Ivana Brlić-Mažuranić	11
2.4. Dijete i bajka	13
3. Film.....	14
3.1. Animirani film	15
3.2. Povijest animiranog filma.....	16
3.3. Zagrebačka škola crtanog filma.....	18
3.4. Adaptacija i ekranizacija.....	19
3.4.1. Povijesni pregled ekranizacija bajki.....	20
3.5. Odgojno-obrazovni aspekti filma	21
4.1. Analiza bajke	22
4.2. Analiza ekranizacije.....	25
4.3. Usporedba bajke i ekranizacije.....	29
4.4. Metodički pristup u radu s djecom.....	29
5. <i>Pepeljuga</i>	31
5.1. Analiza bajke	31
5.2. Analiza ekranizacije.....	34
5.3. Usporedba bajke i ekranizacije.....	36
5.4. Metodički pristup u radu s djecom.....	36

6. Palčica	38
6.1. Analiza bajke	38
6.2. Analiza ekranizacije bajke	41
6.3. Usporedba bajke i ekranizacije.....	42
6.4. Metodički pristup u radu s djecom.....	43
7. Mala sirena.....	44
7.1. Analiza bajke	44
7.2. Analiza ekranizacije.....	47
7.3. Usporedba bajke i ekranizacije.....	49
7.4. Metodički pristup u radu s djecom.....	49
8. Zaključak.....	50
Literatura.....	51

Sažetak

U ovom su radu predstavljene i analizirane bajke braće Grimm i Hansa Christiana Andersena te njihove animirane ekranizacije. Predstavljene su bajke *Ukleti kraljević i Čelik Henrik* i *Pepeljuga* braće Grimm te bajke *Mala sirena* i *Palčica* Hansa Christiana Andersena.

Prvi dio rada iznosi opća obilježja bajke. Prikazuje povijesni pregled bajke, njenu podjelu s obzirom na odnos prema tradiciji te predstavlja neke od njenih najznačajnijih autora kao što su braća Grimm, Hans Christian Andersen, Oscar Wilde i Ivana Brlić-Mažuranić. Također, objašnjena je i uloga bajke u životu djeteta. U drugom se dijelu iznose opće informacije o filmu, s naglaskom na animirani film. Prikazana je povijest animiranoga filma, predstavljena Zagrebačka škola crtanog filma, objašnjena je razlika između adaptacije i ekranizacije te su spomenuti odgojno-obrazovni aspekti filma. U sljedećim poglavljima analiziraju se bajke i njihove ekranizacije te je u konačnici izvršena i usporedba bajki s njihovim ekranizacijama. U završnom dijelu svakog poglavlja analize predstavljeni su primjeri metodičkoga pristupa u radu s djecom na temu određene bajke i njene ekranizacije.

KLJUČNE RIJEČI: bajka, animirani film, metodički pristup, braća Grimm, Hans Christian Andersen

Summary

Analysis of the film adaptation of two fairy tales by Hans Christian Andersen and two fairy tales by the Brothers Grimm

The fairy tales of the Brothers Grimm and Hans Christian Andersen and their animated screen adaptations are presented and then analyzed in this paper. There are four presented fairy tales: *The Frog Prince* and *Cinderella* by the Brothers Grimm and *The Little Mermaid* and *Thumbelina* by Hans Christian Andersen .

General information about the fairy tale is presented in the first part of the paper, such as a historical overview of fairy tales, the division of fairy tales with respect to tradition, some of the most important authors of fairy tales such as Brothers Grimm, Hans Christian Andersen, Oscar Wilde and Ivana Brlić-Mažuranić and the role of fairy tales in a child's life. With an emphasis on the animated film, the second part presents general information about the film: the history of animated film, the Zagreb School of Cartoon Film, the difference between adaptation and ecranisation and the educational aspects of the film. The following chapters contain the analysis and comparison of fairy tales and their screen adaptation. In the last part of each chapter of the analysis, there are presented examples of a methodical approach in working with children on the topic of a certain fairy tale and its screen adaptation.

KEY WORDS: *fairy tale, animated film, methodical approach, Brothers Grimm, Hans Christian Andersen*

1. Uvod

Od četvrte do sedme godine života djeca se intenzivno zanimaju za bajke. Neki psiholozi (Grgurević i Fabris 2012) taj period nazivaju „dobom bajke”. Djeca vole bajke i kasnije, ali je razlika u tome što dijete u razdoblju između četvrte i sedme godine uglavnom vjeruje u ono o čemu se u bajci priča. Slušanjem bajki djeca se uvode u svijet mašte u kojem se javljaju nadnaravni likovi i pojave i događaju nezamislivi događaji. Čitanjem ili slušanjem dječje književnosti najmlađi mogu usvojiti i različite oblike ponašanja, manire, kulturne i higijenske navike te naučiti kako steći pozitivne osobine ličnosti poput hrabrosti, otpornosti, pravednosti i strpljenja. Likovi prikazani u bajkama su sretni, prestrašeni ili ljubomorni, što djeca mogu primijetiti. Također, djeca mogu uočiti i zbog čega se likovi u bajkama tako osjećaju te načine na koje se oni nose sa svojim osjećajima. Grozdanović (2019) ističe potrebu za pretakanjem mašte u vidljivi objekt. Potaknute upravo takvom potrebom, nastaju ekranizacije književnih djela koje onda predstavljaju najbolji primjer dodirnih točaka između filma i književnosti.

Ovaj rad posvećen je analizi pojedinih bajki i njihovih animiranih ekranizacija te njihovoj međusobnoj usporedbi. U ovom radu analizirat će se bajke *Ukleti kraljević i Čelik-Henrik* i *Pepeljuga* braće Grimm te *Palčica* i *Mala sirena* Hansa Christiana Andersena te njihove animirane ekranizacije – *Princeza i žabac* (2009), *Pepeljuga* (1950), *Palčica* (1994) i *Mala sirena* (1989). Cilj je rada prikazati sličnosti i razlike dvaju medija te načine, odnosno sredstva kojima se u njima konstruira priča.

2. Bajka

Riječ „bajka“ dolazi od glagola „bajati“ (vraćati, čarati), a prema glagolu „gatati“ postoji i zastarjeli naziv „gatka“. (Pintarić 1999) Bajka je jednostavna prozna vrsta čiji je nadređeni pojam priča. Postoje razne definicije bajke, no većina se slaže u tome da je bajka prepoznatljiva po čudesnim pretvaranjima, jedinstvenom zbiljskom i nadnaravnom svijetu, ponavljanju radnje, prepoznatljivim likovima, sukobu dobra i zla, nagradi i kazni, postavljanju uvjeta i kušnji, odgađanju nagrade te čarobnim predmetima i čudesnim pretvaranjima. Pintarić (2008) ističe da mnogi bajku nazivaju kraljicom priče. U književnoj teoriji bajkom se imenuju književna djela u kojima se bez čuđenja susreću zbiljski i nadnaravni svijet. Duhovna zaokupljenost bajki utemeljena je na sukobu dobra i zla.

Bošković-Stulli (2012) navodi da je Vladimir Propp, istražujući kompoziciju bajke, pokazao da su sve bajke građene na podjednak način te da u tom smislu pripadaju istom tipu, bez obzira na mnogobrojne sižee u kojima se uobličuju, krećući se od početnoga problema do sretnog razrješenja.

Crnković (1987) ističe da se prema postanku bajke dijele na narodne i umjetničke, a u odnosu prema tradiciji na klasične i moderne, o čemu će više govora biti u nastavku poglavlja.

2.1. Povijesni pregled bajke

Narodnim je bajkama svojstven čitav niz važnih odrednica od kojih se navode sljedeće: utemeljene su na usmenoj predaji, svoje korijene svrstavaju u neodređeno vrijeme, u davninu, ne znaju se imena njihovih autora, u prvom planu im je priča te važnost prijenosa njihove pouke. Premda se prilagođavaju različitim kulturama, narodne bajke ostaju smislene unutar samih sebe.

„Prijelazni oblik narodne bajke u umjetničku, koji neki nazivaju literarnom narodnom bajkom (Perraultove, Grimmove priče), lako je definirati. Tu se narodna bajka ne mijenja, nego dotjeruje (od brojnih varijanata iste bajke bira se bolja, iz drugih varijanata unose se u

izabranu bolji detalji, krati se, jezično se dotjeruje, a mogu se u nju uvući i kraći opisi te poneki trag determiniranja lika i sl.)“ (Crnković, 1987)

Za razliku od narodnih bajki, klasične bajke čuvaju autorstvo i tekst im je fiksiran. Povijest autorske odnosno umjetničke bajke jest bogata i kontinuirana pa se može pratiti već od 17. stoljeća. Njezini začetci nalaze se u francuskom klasicizmu pojavom Perraultove *Usnule ljepotice* iz 1696. i *Bajke moje majke guske* i *Priče i bajke iz starih vremena s poukama* iz 1697. godine. Charles Perrault odmetnuo se od antičkih motiva i pravilnoga stiha ističući vrijednost narodne književnosti. Dok je klasicizam odbacivao bajku, romantizam ju je volio. Romantičarska bajka je i dalje oponašala narodnu bajku, ali ju je i bogatila. Neki od njezinih najvažnijih pisaca bili su Johan Ludwig Tieck, Aleksandar S. Puškin, Aleksandar N. Afanasjev, Božena Nemcova i braća Grimm. Bajka se dalje razvijala i mijenjala, a pojavom djela Hansa Christiana Andersena otvorio se put prema razvoju moderne bajke. Nju je dalje usavršavao Oscar Wilde, a Karel i Josef Čapek su je dalje obogaćivali.

„Bajke u drugoj polovici 20. stoljeća doživjele su iznimno veliku popularnost u Sjevernoj Americi i Europi. Tome je pridonio i sam Disney, koji je ekranizirao neke od najljepših dječjih bajki. Djecu u školama se potiče da čitaju bajke i priče, i također da izvode predstave i igrokaze na temelju onoga što su pročitali. U dječjim vrtićima, predškolskoj djeci čitaju se i pričaju bajke primjerene njihovu uzrastu.“ (Bacchilega, 1997)

2.2. Podjela bajke s obzirom na odnos prema tradiciji

2.2.1. Klasične bajke

Na osnovi narodne bajke nastala je umjetnička bajka koju neki teoretičari nazivaju literarnom bajkom. Pintarić (1999) navodi da ona nastaje na dva načina. Prvim se načinom iz narodne tvorevine bira i bilježi najbolja varijacija dok se na drugi način stvara nova bajka zasnovana na klasičnim motivima. Takve su, primjerice, *Priče iz davnine* Ivane Brlić-Mažuranić i *Mala sirena* Hansa Christiana Andersena.

Riječ „klasičan“ ima više značenja. Ona može označavati nešto uobičajeno, nešto što se odnosi na antički svijet ili nešto što je priznato kao izvrsno u području umjetnosti. (Pintarić 2008) Termin klasična bajka upotrebljava se za bajke za koje se smatra da su

utemeljile umjetničku ili autorsku bajku u svjetskoj književnosti, pa ih se u tom smislu smatra uzornima. Njih su od 1696. do 1888. godine pisali Charles Perrault, Jacob i Wilhelm Grimm, Aleksandar Sergejevič Puškin, Hans Christian Andersen, Božena Nemcova, Aleksandar Nikolajevič Afanasjev i Oscar Wilde (Pintarić 2008). Autorica termin „klasična bajka“ koristi i za ona djela unutar korpusa hrvatske književnosti koja su od 1863. do 1922. godine pisali August Šenoa, Vladimir Nazor, Ivana Brlić-Mažuranić i Josip Cvrtila. Osim prema vremenu nastanka, klasičnu bajku možemo prepoznati i prema karakteristikama jedinstva stvarnoga i zamišljenog svijeta, stereotipnoj kompoziciji, radnji i dijalogu koji se ponavljaju te istaknutom prisustvu zaključne pouke. Također, u njoj su česti neobjašnjivi događaji, pojava čarobnih predmeta i riječi, uvjet i kušnja te odgođena nagrada. Nezaobilazna je pojava sukob dobra i zla koja uvijek završava pobjedom dobra. Likovi su stalni i stereotipni poput likova kraljeva i kraljica, drvosječa i postolara, nadnaravnih pomagača iz svijeta vila, čarobnjaka i divova.

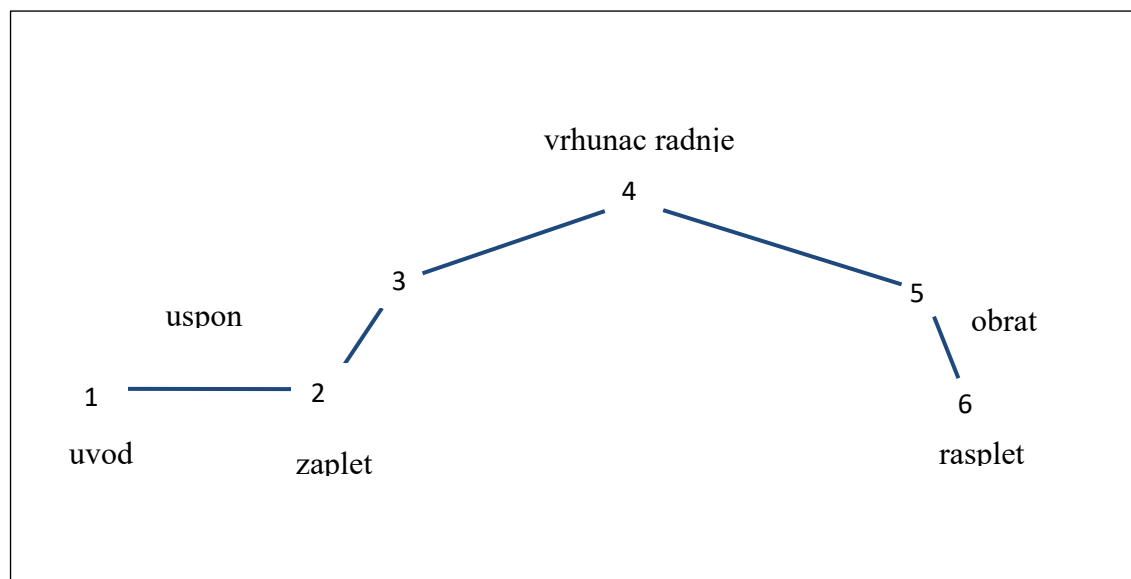
„Ličnost je ili dobra ili zla baš da bi se umjetnom polarizacijom koja odgovara duhu djeteta razriješile neke moralne dileme. U bajci dijete susreće motiv da junak ubija aždaju (zmaja) ili da vještica ipak strada. Zlo koje nije lišeno svojih privlačnosti, koje simbolizira moćni div ili zmaj, lukava vještica, zli čarobnjak, samo je privremeno premoćno.“ (Grgurević, Fabris 2012)

Prozno se književno djelo može podijeliti na manje značenjske jedinice ili motive koji su obilježeni vidljivim odlomcima. To je vanjska kompozicija književnoga djela. Druga je unutrašnja raspodjela motiva koja ovisi o umjetnikovoj zamisli. Tako se unutrašnji dijelovi, početni, središnji i završni, ne moraju ustrojiti istim redom, nego se mogu poremetiti ili prekidati. Ti postupci izazivaju posebne dojmove, govore o piščevoj kreaciji i otkrivaju umjetnički karakter jezične tvorevine književnoga djela koji je razlikuje od uobičajenoga govora. (Pintarić 2008) U znanosti o književnosti koristi se pojam „struktura“ koji znači cjelinu određenu rasporedom i odnosima među dijelovima književnoga djela. Fabularna su djela sastavljena od početnih, središnjih i završnih dijelova.

Klasična bajka započinje uvodom koji je stalan tj. stereotipan, sastavljen od nekoliko rečenica koje otkrivaju najnužnije pojedinosti o mjestu, događajima i likovima. Nakon uvoda slijedi zaplet unutar kojega se formira sukob, tj. suprotstavljanje. Najčešće mu

prethodi neočekivani događaj kojim se izaziva napetost. Nakon zapleta slijedi uspon u formi niza događaja koji najčešće teku uzročno-posljedično. Vrhunac radnje predstavlja najdramatičniji događaj u bajci, konačni obračun dobra i zla. On je prepoznatljiv i po tome što otvara dva puta prema rješenju situacije: jedan koji je logičan slijed dosadašnje radnje (pobjeda zla) i drugi koji izbavlja iz nevolje onoga koji je dobar i otvara put prema nagradi. Obrat je definiran kao dio kojim se otkriva daljnji put razvoja radnje. U tom trenutku više ne postoji napetost i iščekivanje, već nastupa smirivanje. Rasplet donosi neke informacije ili odgovore na pitanja koja su nakon obrata ostala nedorečena. Često je riječ o nagradi za dobre i kazni za zle. (Pintarić 2008)

Također, može doći do odgađanja konačnog dobra, ali opasnosti više nema jer je ona uklonjena. Struktura moderne bajke, primjerice kod Oscara Wildea i Vladimira Nazora, ne slijedi uzročno-posljedične veze, nego je razbijena podsvjesnim i asocijativnim motivima. (Pintarić 2008)



Slika 1. Prikaz strukture klasične bajke (Pintarić 2008, str 18)

2.2.2. Moderne bajke

U modernim bajkama klasični motivi se upotrebljavaju na nov način, često se izostavlja zaslužena nagrada i kazna, a sam obrat je neočekivan. Kao likovi se pojavljuju antropomorfizirani predmeti iz stvarnog, biljnog i životinjskoga svijeta. Likovi nisu stalni, već se mijenjaju i razvijaju, prisutna je socijalna i psihološka karakterizacija lika, a fabula je bogatija. Također, uočljiva je ironizacija i besmislenost dok se pouka izostavlja. Ulogu lika može imati sve i svašta, od odbačenoga komadića razbijene boce do igračkaka, figurica i likova izrezanih od papira. Mjesto i vrijeme češće su određeni. (Pintarić 2008)

Početak moderne bajke opaža se u djelima Hansa Christiana Andersena koji bajku započinje *in medias res* te koji koristi pejzažne opise, promjenu pripovjedačeva gledišta, ponekad i ironiziranje klasičnog početka. Opisi likova, vremena i mjesta su bogatiji i sadržajni, sve su češći funkcionalni pejzažni opisi i stilske figure, a postupci likova su motiviraniji. (Pintarić 2008)

Andersenovu razgradnju klasične bajke u punini nastavlja Oscar Wilde koji je bajku postavio na visoku estetsku i jezično-stilsku razinu. To se najbolje vidi u izboru tema i motiva, pripovjedačkom postupku, antropomorfizaciji i oživljavanjima, specifičnom prepletanju čudesnoga i stvarnoga i utemeljenosti na novozavjetnoj istini. Pintarić (2008) navodi da se Andersena može smatrati usustavljivačem moderne bajke. Nadalje, autorica navodi da su razgradnju klasične bajke dalje nastavili Karel i Josef Čapek. Ovi autori ne ističu kaznu ili nagradu prema zasluži, nego prikazuju suvremenu zbilju koja je često i tragična.

U hrvatskoj književnosti, začetnici moderne bajke su Vladimir Nazor i Josip Cvrtila, a djelomice i Jagoda Truhelka. Bajke u hrvatskoj književnosti svoj pun procvat doživljavaju u djelima Sunčane Škrinjarić, Nade Iveljić, Ante Gardaša i drugih. (Pintarić 2008)

2.3. Najpoznatiji pisci bajki

2.3.1. Braća Grimm

U njemačkom romantizmu značajno mjesto zauzimaju bajka i njezini pisci Jacob Grimm (1785. – 1763.) i Wilhelm Grimm (1786. – 1859.) koji su i utemeljitelji znanstvene germanistike i njemačkog rječnika. Oslobođanjem od srednjovjekovnih i baroknih okvira književnost romantizma otvara put k mašti, subjektivnosti i neposrednosti. Pintarić (1999) navodi da svoj književni rad braća Grimm zasnivaju na pučkom stvaralaštvu dajući istodobno maha i svojoj mašti. Nadalje, autorica napominje da je nasilje iz Perraultovh bajki kod braće Grimm ublaženo. Tim postupkom oni uspijevaju bajku približiti djeci. Prvi svezak zbirke *Dječje i domaće bajke*, koji sadržava 86 priča, objavili su 1812. godine, a drugi, s njih još 70, uslijedio je 1815. Mnoge priče, unatoč naslovu, nisu bajke u užem smislu, već legende, basne, zagonetke, pošalice i priče iz povijesne predaje. Konceptiju je mahom osmislio Jacob dok je Wilhelm, kao vrsniji pisac, većinom bio zadužen za stilsko ujednačavanje te jezičnu i sadržajnu prilagodbu tekstova radi njihova osuvremenjivanja. Braća Grimm zabilježila su više od 200 bajki. Oslobođajući ih od proslova i posebnoga isticanja pouka te primjedaba, ublažili su neke grubosti u odnosu na svoje prethodnike. Premda se prikupljena djela drže narodnom baštinom, uglavnom je riječ o germanskim inačicama predaja koje su se stoljećima prenosile i mijenjale diljem indoeuropskoga govornog područja.¹ Neke od najpoznatijih bajki braće Grimm su *Pepeljuga*, *Snjeguljica*, *Crvenkapica*, *Cvildreta*, *Trnoružica*, *Ivica i Marica*, *Vuk i sedam jarića*, *Ukleti kraljević i Čelik-Henrik*, *Bremenski gradski svirači* i *Palčić*. Vidljivo je da su njihove bajke nasljedovale narodnu književnost u ustroju fabule i likova, sukobu dobra i zla i pobjedi dobra, u nagradi i kazni, uvjetima pod kojima se ostvaruje konačno dobro, u odgođenom dobru te jeziku i stilu, ističe Pintarić (2008).

¹ Grimm, braća. *Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje*. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2021. Pristupljeno 25. 6. 2022. <<http://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=23398>>

2.3.2. Hans Christian Andersen

Hans Christian Andersen (Odense, 1805. – Kopenhagen, 1875.) najznamenitiji je pisac danskog romantizma pa i bajke uopće. Pisao je pjesme, romane, putopise i drame. U romanima uglavnom opisuje sukob pojedinca i sredine, zbog čega se smatra da u njima ima dosta autobiografskih crta, navodi Pintarić (2008). Prvi književni uspjeh postigao je romanom *Improvizator* (1835) u kojemu je oslikao borbu mladoga pisca za afirmaciju, usput donoseći i bogate opise talijanskoga narodnog života. Ipak, njegova glasovita djela *Bajke, ispričane za djecu* (1835–37) i *Nova zbirka* (1838–41) isprva nisu privukla pažnju publike i kritike. Andersenove priče ili bajke bile su u početku živa i dopadljiva prepričavanja onoga što je čuo u djetinjstvu, a poslije ih je i sam izmišljao. U njima se fantastično, legendarno i mitsko stapa s neposrednim, zbiljskim svijetom. Iako motivi i temeljne teme Andersenovih bajki potječu iz zajedničkoga kruga folklorne književnosti, njihov izraz i unutarnji razvoj originalne su tvorevine. Mjestimično prenatrpana sentimentalnost Andersen zna iskupiti blagom ironijom. Ukupno je napisao 156 bajki i njima srodnih realističnih priča u svescima *Nove bajke* (1843–47), *Priče* (1852–53) i *Nove bajke i priče* (1872). Svoja putovanja opisao je u putopisima koji su, kao i njegova autobiografija *Moja životna pustolovina* (1855), priča o vlastitome životu i o borbi za književno djelo i slavu, protkana humorom i prema samome sebi. Andersenove bajke, pisane i za odrasle i za djecu, prevedene su na više od četrdeset jezika. Znameniti Andersenov muzej u Odenseu, u slikovitu zdanju iz njegova doba, čuva vrijednu dokumentaciju o piscu, ali i sve knjige uključujući i hrvatske prijevode njegovih djela.²

2.3.3. Oscar Wilde

Oscar Wilde (Dublin, 16. listopada. 1854. – Pariz, 30. studenoga 1900.) rođen je u obitelji intelektualaca. Iznimno obrazovan, u književnim je krugovima ubrzo postao poznat po svojoj duhovitosti i osebujnom stilu. Predstavnik je dekadencije i larpurlartista engleskoga *fin de siècle* koji se ističe specifičnim duhom zamorenosti i bezidejnosti. U književnosti se javio pjesmama, a pisao je i bajke, priče, eseje, novele, dramska djela i

² Andersen, Hans Christian. *Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje*. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2021. Pristupljeno 26. 6. 2022. <<http://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=2546>>.

romane. Njegova najpoznatija književna djela su *Sretni princ i druge priče* (1888), roman *Slika Doriana Graya* (1891), dramsko djelo *Saloma* (1893), komedije *Lepeza Lady Windermere* (1893) i *Važno je zvati se Ernest* (1895).³ Oscar Wilde unio je mnoge promjene u bajku uzdignuvši je na najvišu razinu izborom tema i motiva, ustrojem fabule, mjesta i vremena, izborom i karakterizacijom likova i jezičnostilskim osobinama čime je i utemeljio modernu bajku. Za njegove bajke karakteristična je odsutnost klasičnoga sukoba dobra i zla, zaslužene kazne i nagrade te jednostranoga oslikavanja svijeta. U njima ne postoji stvarni i nestvarni već zemaljski i nebeski svijet. Dok je zemaljski svijet predstavljen kao besmislen, grešan, nemiran, bezidejan i ironičan, nebeski je u svemu utemeljen na Isusovoj ljubavi. U odnosu na klasične bajke, pripovjedački postupak je obogaćen, fabula je bogata i često isprekidana psihološkom karakterizacijom lika, pejsažnim opisima te pripovijedanjem. Za Wildeove likove karakteristične su sloboda i odgovornost u odabiru vlastitoga puta te kritičko promišljanje vlastitih postupaka. Likovi su višedimenzionalni, mijenjaju se i razvijaju, postaju junacima ili pak nailaze na nerazumijevanje i porugu.

„Svjetonazor svojih junaka Oscar Wilde temelji na evanđeoskoj spoznaji o milosrđu (*Sretni princ, Slavuj i ruža*), ljubavi (*Infantkinjin rođendan*), ljubavi koja prerasta u vječnu ljubav (*Sebični div, Mladi kralj*) te na spoznaji o grijehu, pokajanju, iskupljenju i oproštenju (*Zvezdan*).” (Pintarić 2008)

Utemeljivši fabulu na suprotnosti i paradoksu, Wilde spaja dvorce i kolibice, kraljeve i pastire, ljubav i oholost, grijeh i kajanje u jednu sliku, ističe Pintarić (2008).

2.3.4. Ivana Brlić-Mažuranić

Ivana Brlić-Mažuranić (1874. – 1938.) rođena je u Ogulinu. Najveći dio života provela je u Slavanskom Brodu u kojem je osnovala obitelj i napisala svoja književna djela. Poznavala je francuski, njemački, engleski i ruski jezik. Ivana Brlić-Mažuranić, koja nosi i naziv hrvatskog Andersena, čak je četiri puta predložena za Nobelovu nagradu i prva je žena spisateljica izabrana u JAZU. Njena djela prevedena su na mnogobrojne strane jezike i izvedena u kazališnim, radijskim i filmskim obradbama. Njezina

³ Wilde, Oscar. *Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje*. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2021. Pristupljeno 26. 6. 2022. <<http://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=66149>>.

književna ostavština, rukopisi i korespondencija nalaze se u Arhivu obitelji Brlić, u Slavanskom Brodu, u kojem se svake godine održava književna i kulturna manifestacija pod nazivom „U svijetu bajki Ivane Brlić-Mažuranić“.⁴ Prvu stranicu hrvatske bajke ispisala je Ivana Brlić-Mažuranić, ističe Pintarić. (1999) Pisala je bajke, priče, basne, romane, pjesme, eseje i članke, a bavila se i prevoditeljskim i redaktorskim radom. 1902. godine objavila je knjigu priča i pjesama za djecu *Valjani i nevaljani*, a 1913. godine izazvala je veliku pozornost romanom *Čudnovate zgone šegrta Hlapića*. Najveći uspjeh postigla je zbirkom bajki *Priče iz davnine* (1916). Specifičnost bajki Ivane Brlić-Mažuranić čini ruho klasične bajke u koje je autorica unijela motive iz slavenske mitologije i hrvatskoga folklora spojenog s kršćanskim svjetonazorom. Brlić-Mažuranić prikazuje bajkoviti svijet sastavljen od uvjeta i odgađanja dobra, nadnaravnih i zbiljskih likova i sukoba između dobra i zla koji završava pobjedom dobra, ali uz mnogo truda i napora. Ipak, karakterizacija likova nije sasvim crno-bijela. Uz dobre i zle likove, javlja se i treća moralna kategorija likova, a to su kolebljivci. Klasičnu strukturu bajke autorica obogaćuje mnogim detaljima, pripovijedanjima i opisima.

„U sinkronijskom slijedu, prema ustroju književne stvarnosti, *Pričama iz davnina* mjesto je između Grimmovih i Andersenovih bajki, a na stilskom planu, kao i uvođenjem likova iz slavenske mitologije, Ivana je stvorila originalne bajke, pa se cijelo razdoblje od njezine pojave do pojave Mate Lovraka naziva razdobljem Ivane Brlić-Mažuranić.“ (Pintarić 2008)

Za razliku od narodne priče, u *Pričama iz davnine* ostvarenje etičkih ideala junaka nije ovisno o njihovu junaštvu i lukavosti. Ideja, duh i srce konačni su pobjednici. (Težak i Težak 1997)

4 Brlić-Mažuranić, Ivana. *Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje*. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2021. Pristupljeno 26. 6. 2022. <<http://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=9601>>

2.4. Dijete i bajka

Iako je bajka književni žanr prvenstveno namijenjen djeci, postoje i tzv. protivnici bajke. Težak i Težak (1999) navode kako neki smatraju da bajka za djecu može biti štetna. Protivnici bajke iznose prigovore o sadržaju priča, nasilnim elementima i motivima te postupcima likova iz čega proizlazi da bajka negativno utječe na dijete jer u njemu pobuđuje nepotreban strah i traume, privikava ga na sadizam i u njemu oblikuje neznanstveni pogled na svijet. U suprotnosti s prethodno navedenim, Bošković-Stulli (1962) tvrdi da se okrutni postupci u bajci ne doživljavaju realno nego više kao stilistička sredstva u funkciji simbola koje dijete lako podnosi, moguće čak i traži, ako je završetak dobar. Težak i Težak (1999) iznose tvrdnju Milana Crnkovića kako je djetetu bajka korisna i potrebna, no da je bitno da mu se ona predstavi kada je dovoljno zrelo za njezino poimanje te da je najbitnije da se ona ni u kojem slučaju ne koristi za zastrašivanje djeteta. Ističe da nije problem bajka same po sebi, već da djetetu može naštetiti pretjerivanje, zastrašivanje bajkom i slabo ili nikakvo objašnjenje. Polarizacija likova u bajkama je korisna kako bi djeca lakše naučila raspoznavati dobro od lošega. Postavljanjem suprotnih karaktera bajka daje alternativu u smislu opredjeljenja: hoćemo li biti dobri ili podli. Ima i bajki u kojima junak na prevaru dolazi do uspjeha.

3. Film

Film, kao pokretni sadržaj na filmskoj traci, nastaje 1895. godine. Louis Lumière je 1895. godine, uz asistenciju brata Augustea, konstruirao kinematograf. U pariškom Grand Cafèu 28. 12. 1895. održana je prva javna projekcija snimaka. Od premijerno prikazanih snimaka antologijski status dobili su *Izlazak radnika iz tvornice*, *Dolazak vlaka na stanicu* i *Poliveni poljevač*, koji se smatraju začetkom filmske komedije. Braća Lumière smatraju se začetnicima filma.⁵

Filmska umjetnost naziva se još i sedmom umjetnosti. Ovaj je naziv prvi upotrijebio Ricotto Canudo 1911. godine u svom djelu *Manifest sedam umjetnosti*.⁶

Grozdanović (2019) ističe da je filmsko djelo verbalan, auditivan i vizualan rad koji se predstavlja publici glumom, jednako kao i kazališno djelo, a narativ gradi opisivanjem likova koji su u sukobu kao i u književnosti. Također, oslanja se na izražajnost glazbe i pokreta kao i na ples te se dvodimenzionalno izgrađuje na izmjenama sjene i svjetlosti poput slikarstva. Iz toga proizlazi da je film, s obzirom na to da sadrži elemente svih ostalih umjetnosti, mješavina svih umjetnosti. Kao umjetnost, film je najsirodniji književnosti. Obje umjetnosti mogu obuhvaćati verbalnu, auditivnu i vizualnu komponentu kao i dimenzije prostora i vremena.

Književno djelo može se slušati ili čitati, a film se uvijek gleda. Međutim, dok se neko književno djelo čita ili sluša, u glavi se mogu stvarati slike događaja i likova iz djela pa tako i književnost, poput filma, postaje umjetnost koja se gleda. (Grozdanović 2019)

Filmsko je djelo cjelovit društveno i doživljajno svrhovit proizvod i predmet je sustavnog proučavanja humanističko-znanstvene discipline filologije. Jedna od najstabilnijih podjela filma jest podjela po filmskom rodu ili disciplini, iz koje profiliramo rodove igranog, dokumentarnog, obrazovnog, propagandnog, eksperimentalnog i animiranoga filma. Premda ustaljena, ova podjela nije u potpunosti dosljedna jer se u njoj miješa nekoliko kriterija.

⁵ Lumière, Louis. *Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje*. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2021. Pristupljeno 2. 9. 2022. <<http://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=37547>>.

⁶ Canudo, Riccio. *Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje*. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2021. Pristupljeno 12. 9. 2022. <<http://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=10694>>.

„Za igrani, dokumentarni i eksperimentalni film često se smatra da se ključno razlikuju od obrazovnoga i propagandnoga, pa se prvi uključuju u nadvrstu *nenamjenski film*, a potonji u nadvrstu → *namjenski film*. S druge strane, animirani i eksperimentalni film teže se ponekad kontrastirati prema svim drugim rodovima, jer se animirani može smatrati nadvrstom po medijskom kriteriju, pa će onda igrani i dokumentarni biti obvezno *neanimirani*, *živi*, a obrazovni, propagandni i eksperimentalni — fakultativno *animirani*. A opet, eksperimentalni često nastoje »razoriti« rodne razlike u gornjoj sistematizaciji, pa nastoje oko takvih značajki po kojima se filmovi ne mogu svrstavati ni u posve igrane, ni u posve eksperimentalne, niti posve u animirane. Među rodovima, *nenamjenski filmovi* — posebno igrani i dokumentarni — teže *vrсноj čistoći (purizmu)*, teže jasnije ocrtati svoje vrsne razlike i unutarnje sličnosti u vrsti, dok *namjenski*, i eksperimentalni ne mare o vrsnoj čistoći ili teže biti miješani.”⁷

Svaki od rodova ima razrađenu podjelu na *podvrste*, a njih se različito naziva prema različitim kriterijima klasifikacije. Rod kojem će ovaj rad biti dublje posvećen jest animirani film, s naglaskom na crtani film.

3.1. Animirani film

Animirani film filmska je vrsta u kojoj se animacijom uvjetuje percepcija prizornoga kretanja. U njemu se zamjedba kretanja ne dobiva snimanjem prizora u pokretu (živim snimanjem), nego se pokret dobiva pojedinačnim snimanjem („sličica po sličica“) posebno pripremljenih faznih promjena statične situacije. Iznimka je piksilacija, a to je tehnika snimanja u kojoj se živi glumci koriste kao kadar po kadar u animiranom filmu. Animirati se mogu živi ljudi i predmeti, posebno izrađen svijet modela (lutkarski film, plastelinska animacija ili animacija gline), crtež i slika (crtani film) te kompjutorski programirani prizori (kompjutorska animacija).⁸ Od svih vrsta animiranog filma, najpoznatiji i najbrojniji su crtani filmovi. (Težak, 2002)

Crtani film fotografska je reprodukcija crteža kojima je dan pokret tehnikom animacije te pridodan zvuk. Peterlić (2000) navodi kako se crtani film može smatrati graničnim područjem između slikarstva i filma, ali da je već po raščlambi i opisu filmsko bitnije

⁷ Vrste, Filmske. *Filmska enciklopedija, mrežno izdanje*. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2019. Pristupljeno 2.9.2022. <<http://filmska.lzmk.hr/Natuknica.aspx?ID=5465>>

⁸ Animirani film. *Filmski leksikon*, <http://film.lzmk.hr/clanak.aspx?id=43>, Pristupljeno 23.7.2022.

zato što crtež nužno ne mora biti naročito umjetnički vrijedan da bi se postigao umjetnički uspjo crtani film, ali obrnuto ne vrijedi jer umjetnički najvrjedniji crteži ne mogu nadoknaditi nedostatke animacije i druge filmske obrade. Peterlić (2000) dodaje kako je bitno svojstvo crtanog filma pokretnost linija, boja i ploha i njihovo pojavljivanje u stalnoj mijeni što je potpuno nesvojstveno slikarstvu.

Turković (2012) zaključuje da animirani film može biti dio likovne umjetnosti, a da je film tek reprodukcijsko sredstvo za prikaz crteža.

„Animirani film i živi film dvije su kategorizacijsko-klasifikacijske podvrste nadređene kategorije filma (tj. *genusa proximusa*), a ono što ih uzajamno vrsno razlikuje (*differentia specifica*) jest upravo različitost njihovih predložaka: likovno-statičnog predložka animacije i živoprizornog predložka u živom filmu, potpune artefaktualnosti animacijskog predložka i neartefaktualnosti ili izborne ('fakultativne') artefaktualnosti živoprizornog predložka.” (Turković 2008)

Prethodno navedenim autor ističe razliku zbog koje se animirani film izdvaja kao poseban filmski rod koji se karakterizacijski razlikuje od ostalih filmskih rodova iako se s njima itekako može uporabno preklapati i u njih biti integriran. Kao primarna likovna konstitutivna sredstva u crtanom filmu Munitić (2012) ističe liniju i plohu, a kao sekundarna vrijednost boje, prostora i volumena.

3.2. Povijest animiranog filma

Početak evolucije animiranoga filma sadrži ostvarenja koja su prethodila animiranome filmu (*théâtre-praxinoscope* É. Reynauda iz 1880. godine). Razvoj animiranog filma može se podijeliti u tri faze. Prva je faza obilježena izumom *stop-kamere* početkom 20. stoljeća kada nastaju animirani filmovi J. S. Blacktona i E. Cohla. Druga faza je faza klasične figuralne animacije obilježena crtežima na prozirnim folijama u ostvarenjima W. McCaya. Ta faza obilježena je ekspanzijom crtanih serija tijekom 1920-ih i dostiže vrhunac u djelima P. Sullivana, braće D. i M. Fleischera i Disneyja 1920-ih i polovici 1930-ih. Disney, sa suradnicima, dovodi razvoj „pune animacije“ do vrhunca u kojem su vidljivi kontinuitet pokreta i voluminozno stilizirani likovi u trodimenzionalnom prostoru (*Snjeguljica i sedam patuljaka*, *Pinocchio*, *Fantazija*). Od kraja 1930-ih

afirmiraju se i W. Hann i J. Barber (studio MGM), autori u studiju Warner Bros. te W. Lantz (studio Universal).

Začetci treće faze razvoja animiranog filma mogu se primijetiti u 1930-im u filmovima A. Alexéieffa, L. Reinigera, B. Bartoscha i N. McLarena. Pod utjecajem modernoga slikarstva prevladavaju plošno stilizirani likovi u dvodimenzionalnome prostoru. Osnovna je težnja moderne crtačke animacije odbacivanje imitativnoga i ilustrativnog balasta ranijih sklopova. Iluziju trodimenzionalnoga geomorfnog prostora novi autori zamjenjuju neopterećenom bijelom pozadinom, voluminozno dizajnirane antropomorfne likove svode na plošne karikature te puni luk kontinuiranog pokreta razbijaju na izražajni isprekidani niz pomaka. Boja te glazbena pratnja postaju samostalne izražajne vrijednosti. Na mjesto klasične opisne slikovnosti dolazi moderna sažeta znakovnost, a čitavu modernu struju zovu još i reduciranom animacijom.⁹

<i>Izumi i inovacije koji su pridonijeli razvoju animiranoga filma</i>	
Izumi i inovacije	Pojavljivanje
Stop-animacija	James Stuart Blacton i Albert E. Smith, <i>The Humpty Dumpty Circus</i> , 1898.
Uvođenje prozirnih celova	E. Hurd, 1915.
Konstrukcija rotoscopea	M. Fleischer, 1915.
Uvođenje zvuka	Disney, <i>Parobrod Willie</i> , 1928.
Uvođenje boje	Disney, <i>Cvijeće i drveće</i> , 1932.
Nastanak multiplan-kamere	Disney, <i>Stari mlin</i> 1937.
Pojava plastelinske figure	E. Noyes, <i>Glina</i> , 1964.
Realizacija prvoga crtačkog dometa za videoploču	J. Halas, <i>Autoput</i> , 1979.

Tablica 1. Izumi i inovacije koji su pridonijeli razvoju animiranoga filma

⁹ Crtani film. Filmska enciklopedija, mrežno izdanje. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2019. Pristupljeno 20.7.2022. <<http://filmska.lzmk.hr/Natuknica.aspx?ID=1115>>.

U 1990-ima razvija se studijska proizvodnja cjelovečernih animiranih filmova visokog standarda te proizvodnja kompjutorske trodimenzionalne i dvodimenzionalne animacije. Razvoj kompjutorske animacije (1960-ih) i napredak holografske animacije (1970-ih) označavaju postupni prelazak toga roda s tehničke na kibernetičku razinu.¹⁰ Prvi pokušaji kompjutorske animacije javljaju se u sklopu eksperimentalnog, apstraktnog filma (J. Whitney, 1956), ali se cijeli prizor i njegova animacija razrađuju tek polovicom 1980-ih. Pionir je J. Lasseter koji je 1995. režirao i prvi cjelovečernji, posve kompjutorski animirani film *Priča o igračkama*.

3.3. Zagrebačka škola crtanog filma

Zagrebačka škola crtanog filma umjetnički je crtanofilmski pokret povezan uz Studio crtanog filma Zagreb filma koji je stekao svjetsku slavu, mnogobrojne festivalske nagrade i Oscara. Pokret se oblikovao u drugoj polovici 1950-ih, a zamro potkraj 1980-ih. Istaknutije filmove škole obilježavala je težnja prema ozbiljnosti te sklonost prema filozofijskoj alegoričnosti, promicanju modernog likovnog izraza (plošni likovni grafizam, skraćena i simbolička animacija) te težnja prema autorskoj originalnosti (D. Vukotić, V. Mimica, V. Kristl).¹¹

U povijesti Škole javljaju se dva naraštaja autora. Prvom naraštaju pripadaju Nikola Kostelac, Vlado Kristl, Vatroslav Mimica i Dušan Vukotić s animatorima Vladimirom Jutrišom i Vjekoslavom Kostanjšekom, scenografom Zvonimirom Lončarićem, crtačima Aleksandrom Marksom, Ivom Kušanićem i drugima, a kao redatelj djeluje i Ivo Vrbanić. Njihov je vizualni stil do kraja 1950-ih stekao odlike svojevrsnog animiranog slikarstva ili slikarske animacije. Obilježja stila Škole su plošni likovni grafizam u izvedbi likova i objekata te reducirana animacija koja preskače faze u pokretu čime se napušta oponašanje igranofilmskoga pokreta te filozofična alegoričnost, odnosno teme

¹⁰ Animacija, Filmska enciklopedija, mrežno izdanje. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2019. Pristupljeno 20.7.2022. <<http://filmska.lzmk.hr/Natuknica.aspx?ID=157>>

¹¹ Zagrebačka škola crtanog filma, *Filmski leksikon*. <http://film.lzmk.hr/clanak.aspx?id=2068>, Pristupljeno 23.7.2022.

dehumanizacije i otuđenja. U tom razdoblju filmovi Škole dobili su niz međunarodnih nagrada, a svjetska recepcija vrhunac je dosegнула 1962. godine Oscarom za *Surogat* (1961) Dušana Vukotića. Drugo razdoblje u povijesti Škole nastupilo je sredinom 1960-ih kada puna, bogata slikarska pozadina postaje rijetkost, a autori se uglavnom priklanjaju grafizmu i karikaturalnoj animaciji ostvarujući likove na šturim, često bijelim pozadinama pa su one svedene na dosjetku i geg. Najistaknutiji autori druge skupine su Nedeljko Dragić, Borivoj Dovniković i Ante Zaninović.¹²

Osim smjene naraštajâ i promjene društvenog konteksta, iscrpljenju Škole pridonijelo je i okretanje Zagreb-filma tržišno orijentiranim projektima crtanih serija, od kojih je najveći uspjeh postigao *Profesor Baltazar*, na kojem su radili najistaknutiji autori Škole (Grgić, Dovniković, Kolar, Štalter, Zaninović, Bourek).¹³

3.4. Adaptacija i ekranizacija

Adaptacija jest preradba bilo kojeg književnog djela za film, odnosno film snimljen prema književnom djelu. Pri adaptaciji književno djelo prilagođuje se mogućnostima filma i redateljevoj predodžbi o tome koja doživljajna djelovanja književnoga djela imaju prednost prilikom prijenosa u film. Katkad se provlači razlika između adaptacije i ekranizacije. Adaptacija bi podrazumijevala preradbu književnih djela u filmski scenarij, a ekranizacija samo snimanje filma prema scenarijski adaptiranom književnom djelu.¹⁴

Film je, gotovo od samih početaka kinematografije, u vrlo uskoj vezi s književnošću. Razlog tomu je srodnost dvaju medija u mogućnosti fabularnog oblikovanja.

„Budući da se film naglo rasprostranjivao, broj raspoloživih izvornih scenarija neprekidno je bio nedostatan, za golemu industrijsku proizvodnju ponekad i kritično malen, a i kvaliteta scenaristike teško se mogla uspoređivati s bogatstvom motiva, maštovitošću zapleta i likova

12 Zagrebačka škola crtanoga filma, *Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje*. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2021. Pristupljeno 23. 7. 2022. <<http://filmska.lzmk.hr/Natuknica.aspx?ID=5633>>.

13 Zagrebačka škola crtanog filma, *Filmska enciklopedija, mrežno izdanje*. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2019. Pristupljeno 25.7.2022. <<http://filmska.lzmk.hr/Natuknica.aspx?ID=5633>>

14 Adaptacija, *Filmski leksikon*, <http://film.lzmk.hr/clanak.aspx?id=2>, pristupljeno 25.7.2022

književne baštine. Stoga, proizvođači filmova već u prvom desetljeću postojanja filma posiju za književnim blagom (romanima, pripovijetkama, bajkama i dr.).”¹⁵

Težak (2002) ističe da likovi u filmu i u književnome djelu nisu jednaki, kao ni priča, odnosno sadržaj, jer nije moguće vjerno prenijeti određene rečenice. Dodaje da je za to potrebna prilagodba, odnosno pretvaranje. Razina adaptiranja ovisi od ekranizacije do ekranizacije. Neke adaptacije samo preuzimaju temu, pojedine motive ili glavne likove dok druge pokušavaju vjerno pratiti književno djelo. Nerijetko su vrijeme i mjesto radnje u filmu različiti od onih u književnom djelu. (Težak 2002)

3.4.1. Povijesni pregled ekranizacija bajki

Pionrom filmskih bajki i začetnikom znanstvenofantastičnog žanra smatra se Georges Méliès koji je 1899. godine režirao prvu filmsku adaptaciju *Pepeljuge* pod nazivom *Cendrillon* u trajanju od šest minuta. (Chang i Luh 2022) Méliès je došao do spoznaje da se filmom može prevladati puka registracija stvarnosti pa je u stvaranju svojih djela koristio razne trikove kao što su izmjena dinamične fotografije sa statičnom, izvođenje trika nestanka osobe iz kadra i iluzija snimanja ispod morske površine. Vrlo je zaslužan i za postizanje panorame i vožnje kamere. Eksperimentiranjem dolazi do zaključka da svakom snimanju treba prethoditi scenarij. Nakon eksperimentalnih filmova bajki Georgesa Mélièsa, Walt Disney postaje dominantna figura u produkciji i recepciji bajki. Disneyjev prvi dugometražni animirani film *Snjeguljica i sedam patuljaka* (1937) smatra se remek-djelom filmske umjetnosti zbog punine animacije, šarolikosti boja i upotrebe zvučnih efekata te glazbenih epizoda. Osim spomenutog, vrlo su cijenjene Disneyjeve adaptacije klasičnih bajki kao što su *Pepeljuga* (1950), *Trnoružica* (1959), *Mala sirena* (1989), *Ljepotica i zvijer* (1991) i mnoge druge. Karakteristično za ekranizacije bajki Walta Disneyja jest preoblikovanje bajke koja tada odražava njegovu utopijsku viziju dobrog života. Primjerice, Disneyjeve junakinje su pasivne i lijepe te obično strpljive, poslušne i marljive. (Chang i Luh 2022 prema Stone 1975) Zanimljiv obrat u svijetu filmskih bajki javlja se pojavom Dream Worksove serije filmova *Shrek* u kojima je ilustriran postmoderni pristup bajkama u suvremenoj kinematografiji. *Shrek* predstavlja

15 Književnost i film, *Filmska enciklopedija, mrežno izdanje*. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2019. Pristupljeno 28.7.2022. <<http://filmska.lzmk.hr/Natuknica.aspx?ID=2720>>

višeslojnu mješavinu bajke u kojoj se staro i novo sudaraju, stapaju i spajaju. Chang i Luh (2022) ističu da je za navedenu seriju filmova karakteristična ironizacija i parodiranje elemenata svojstvenih za klasične bajke, čime dovodi u pitanje standardne predodžbe o bajci i normativne standarde ljepote i prave ljubavi te nudi razigranu intertekstualnost i veću samosvijest o simbolici bajke. Interes publike za bajkovitim ekranizacijama potaknuo je stvaranje mnogobrojnih ekranizacija s modernim obratom kao što su *Snježno kraljevstvo* (2013), *Merida Hrabra* (2012) i *Zlurada* (2014) u kojima su protagonisti emancipirani ženski likovi ili antijunaci.

3.5. Odgojno-obrazovni aspekti filma

Zbog napretka tehnologije snimiti film danas mnogo je lakše nego što je to bilo nekada. Filmova ima sve više i više, ali mnogi od njih ne ispunjavaju uvjete (kvalitetna gluma, scenarij, upotreba boja, kvaliteta glazbe i zvuka, režija, montaža i tematika) prema kojima bi oni bili okarakterizirani kao umjetnost. Stoga je još važnije posredstvom nastave pružiti mogućnost razlučivanja između umjetnički vrijednih filmova i onih koji to nisu. Osim toga, film u nastavi treba poticati baš zato što je on dio svakodnevice i što je od svih umjetnosti najbolje prihvaćen. Gledanjem filma dijete se može potaknuti na čitanje knjige prema kojoj je snimljen ili ga se može zainteresirati za određenu vrstu glazbe ili plesa ili neke druge kulture koja je u filmu prikazana. Film tako postaje posrednik između učenika i učenja.

Film pruža mogućnost kritičkog promišljanja i uočavanja filmskih izražajnih sredstava, a njegov krajnji cilj je stjecanje kulture gledanja filmskih ostvarenja koja obuhvaća učenikovo promišljanje o filmu na kritičkoj, imaginacijskoj, estetskoj i odgojno-obrazovnoj razini. (Grozdanović 2019, prema Kovač 2015)

4. *Princeza i žabac (Ukleti kraljević i Čelik-Henrik)*

4.1. Analiza bajke

Jezični izražaj

Bajke braće Grimm *Ukleti kraljević i Čelik-Henrik* kraće su od tri stranice. Rečenice su jednostavne i kratke, nema duljih opisa mjesta, vremena ili dublje karakterizacije likova. Od stilskih figura autori se koriste personifikacijom (npr. sunce bi se obradovalo), najčešće epitetima (npr. lijepa, čista posteljica, zlatna kugla, krastavi žabac, vjerni Henrik), ponegdje inverzijom (npr. kraljevna najljepša), onomatopejom (npr. plič-plaç, plič-plaç) i polisidentonom (npr. Ne sviđaju mi se ni tvoje haljine, ni tvoje biserje, ni drago kamenje, ni tvoja zlatna kruna!).

Struktura

Stalan i stereotipan uvod otkriva da je radnja bajke smještena u neko staro doba u kojem su se želje još ispunjavale. Uvod također govori i o ljepoti najmlađe kraljeve kćeri koja je kod studenca ispod lipe provodila svoje dane igrajući se sa svojom najdražom igračkom, zlatnom kuglom, bacajući je uvis. Iz uvoda se razaznaje da je vrijeme radnje neodređeno. Događaj koji stvara napetost, čime se ujedno i označava početak zapleta, trenutak je kada zlatna kugla kraljevni upadne u studenac. Zatim se pojavljuje žaba koja kraljevni nudi pomoć, ali traži i uslugu zauzvrat. Kraljevna pristaje iako obećanje ne kani ispuniti. Čin kojim je kraljevna prihvatila pomoć, ali i odbila ispuniti obećanje, uzrokuje razne uzročno-posljedične događaje kojima se obilježava uspon radnje. Premda je kraljevna mislila da je sada, kada ima svoju lopticu, sve gotovo, žaba ne odustaje i odlazi za njom u dvorac kako bi obećanje ispunila. Pojavljuje se i kralj koji razmaženu kraljevnu upućuje u to da ne može nešto obećati i obećanje prekršiti. Kraljevna ipak posustaje te ispunjava želje žapcu – daje mu da jede i spava u njezinoj sobi. Vrhunac radnje obilježava trenutak kad se kraljevna razljuti i baci žapca u zid. Žabac pada na pod i preobražava se u lijepog kraljevića. U obratu kraljević priča kraljevni kako ga je uklela zla vještica, a da je svojim djelovanjem kraljevna poništila kletvu. Završnica priče u raspletu prikazuje sretnog kraljevića i kraljevnu koji odlaze uz pratnju vjernog

kraljevićeva sluge Henrika. Henriku na putu pucaju obruči oko srca nastali od tugovanja zbog kraljevićeve pretvorbe u žapca.

Vrijeme i mjesto

Vrijeme je neodređeno, radnja je smještena u neka davna vremena, a mjesto je tipično za klasične bajke. Radnja se odvija u šumi i zatim u obližnjem dvorcu: „U staro doba dok su se još želje ispunjavale, živio kralj čije su sve kćeri bile lijepe. U blizini kraljeva dvorca prostirala se velika, mračna šuma, a u šumi ispod stare lipe bio studenac.” (*Izabrane bajke*, 1998, str. 55)

Likovi

Likovi koji se pojavljuju u ovoj bajci zadani su i statični. To su začarani kraljević, razmažena kraljevna, zla vještica, poštenu kralj i odani sluga. Karakterizacija je prilično siromašna pa se u likovima mogu prepoznati jedna do dvije osobine. Prikazani su zbiljski i nadnaravni likovi. Zbiljsko i nadnaravno ovdje koegzistiraju bez čuđenja. Žabac koji govori kod kraljevine ne izaziva neku posebnu reakciju. Ona njegovu nadnaravnost ne doživljava kroz zaprepaštenje ili čuđenje, već je prihvaća kao nešto potpuno uobičajeno.

U bajkama je dobrota često iskazana i izgledom iako u ovoj bajci to nije sasvim istinito. Preljepa kraljevna nije posve pozitivan lik iako bi se njezina razmaženost i nepoštenje mogli objasniti njenom mladom dobi, neiskustvom i nezrelošću. Ipak, ona na kraju poslušna kralja i ispuni obećanje. Što se žapca tiče, njegov odbojan izgled je takav s razlogom kako bi djeca osvijestila da nije uvijek sve onako kakvim se to na prvi pogled čini. Glavni antagonist ove priče jest zla vještica koja se ne pojavljuje, već se o njezinu negativnom utjecaju saznaje gotovo na samom kraju zahvaljujući žapčevu objašnjenju.

Žabac i kraljevna su zapravo jedno drugome pomogli. Naime, ona je njemu pomogla da makne kletvu, a on njoj da osvijesti važnost držanja do svoje riječi. Naposljetku, on je i upozorava na njenu površnost s početka priče.

Pretvaranje

Jedan je od bitnih motiva ove bajke pretvaranje koje se nije dogodilo uz pristanak kraljevića već kao kazna zle vještice čiji su razlozi nepoznati. To pretvaranje pripada motivu nasilja, kao i kraljevnino bacanje žapca u zid.

Uvjet

Uvjet se u ovoj bajci pojavljuje u dva navrata. Prvi uvjet bio je da će žabac izvaditi lopticu iz studenca ako mu kraljevna ispuní obećanje, a drugi je uvjet povezan s prvim jer je za micanje kletve kraljeviću bila potrebna pomoć kraljevine. Nakon ispunjavanja uvjeta slijedi nagrada. Naime, kraljević i kraljevna zajedno odlaze u njegovo kraljevstvo. Osnovni motiv ove bajke jest čežnja za ispunjenjem uvjeta koji će omogućiti da se kraljević vrati u izvorni ljudski oblik.

Simbolika brojeva

Broj dva u bajkama najčešće simbolizira dualitet, suprotnost idealnog i materijalnog te ima negativan predznak. Ponekad se njime označava i nadopunjavanje (Germ 2004). Ovaj broj spominje se kada žabac dva puta pokuca na vrata u trenutku kada kralj kraljevni osvještava njenu pogrešku. Ona je zatim, iako ne potpuno svojevolumno, ispravlja ispunjavajući obećanje koje je prvotno prekršila. U ovom slučaju broj dva može označavati materijalizam i nedostatak integriteta kraljevine, ali se može protumačiti i kao pozitivan znak jer postupkom prihvaćanja očeva i žapčeva zahtjeva, izrečenog nakon kucanja, kraljevna otvara prostor za daljnji i pozitivniji razvoj događaja. Također, lik kralja je pošten. On ima određenu razinu autoriteta, ali nije nasilan već diplomatsan u svojim zahtjevima.

Germ (2004) navodi broj tri kao simbol života, plodnosti, rođenja novih stvari, predodžbi cjelovitosti i potpunosti. Vjerni Henrik je dao staviti tri željezna obruča oko srca da mu ono ne prepukne od tuge. Na kraju sva tri obruča puknu. Tri je temeljni broj, izraz duhovnog i intelektualnog reda i savršenosti, sveukupnosti i dovršenosti. Stavljanjem obruča Henrik je nakon gubitka pokušao zadržati barem nekakav red i

stabilnost u svom životu, ali stvarni red i duhovna ispunjenost nastupili su tek pucanjem tih obruča.

Pouka

Ova bajka sadrži bitnu pouku o važnosti osvještavanja vlastitih riječi i postupaka. Kraljevim govorom kraljevni pouka je eksplicitno i prikazana: „Što si obećala, to moraš i održati; idi i otvori mu!” (*Izabrane bajke*, 1998, str. 56)

4.2. Analiza ekranizacije

Princeza i žabac američka je animirana, glazbena, fantastična i romantična komedija iz 2009. godine koju je producirao Walt Disney Animation Studios, a objavio Walt Disney Pictures. Film su režirali John Musker i Ron Clements, a producirao Peter Del Vecho, prema scenariju koji su Musker i Clements napisali s Robom Edwardsom. Za hrvatsku inačicu filma glasove su posudili Vanda Winter, Ivan Glowatzky, Dražen Bratulić, Mladen Badovinac, Ana Kraljević, Ljubomir Kerekeš i drugi. Ovim filmom obilježen je Disneyjev kratki povratak tradicionalnoj animaciji jer je to bio prvi tradicionalno animirani film glavnog studija za animaciju nakon filma *Home on the Range* (2004). Studio se vratio formatu glazbenog stila Broadwaya koji se često koristio tijekom Disneyjeve renesanse. Film je dobio uglavnom pozitivne kritike koje su hvalile animaciju, likove, glazbu i teme, a bio je uspješan i na kinoblagačima. Na 82. dodjeli Oscara bio je nominiran u trima kategorijama.¹⁶

Radnja filma odvija se u New Orleansu 1920-ih. Priča započinje čitanjem bajke *Ukleti kraljević* čime se naglašava da je animirani film rađen po uzoru na klasičnu bajku braće Grimm. Glavni lik je Tiana, siromašna djevojka koja marljivo radi kako bi ostvarila svoj san o otvaranju restorana. Uskoro se pojavljuje princ Naveen koji je pretvoren u žabu. Mислеći da je Tiana princeza, Naveen ju zamoli za poljubac, nakon čega se ona preobrazi u žabu. Zajedno se upute prema dobroj močvarnoj vještici mami Odie kako bi poništili čaroliju. Istodobno ih ttraži Sjenoviti, vještac odgovoran za Naveenovu preobrazbu. U filmu su prikazani mnogi sporedni događaji tijekom kojih se Tiana i Naveen zbližavaju.

¹⁶ *Princeza i žabac*, <https://www.imdb.com/title/tt0780521/>, pristupljeno 28.7.2022.

Zahvaljujući pomoći krijesnice i aligatora oni uspijevaju pobijediti Sjenovitog, nakon čega Charlotte odluči poljubiti Naveena kako bi poništila kletvu. Pokušaj se pokazuje neuspješnim, a Tiana i Naveen se vjenčaju. U trenutku poljupca dolazi do njihove preobrazbe u ljudsko obličje. Preobrazba se dogodila jer je Tiana udajom za Naveena postala kraljevnom. U epilogu se saznaje da je Tiana ostvarila svoj san o otvaranju restorana.

Pozadina je detaljna i kompjuterski obrađena te djeluje realističnije od crteža likova koji su rađeni tradicionalnom tehnikom. Pokreti likova često djeluju karikirano, najčešće u scenama u kojima se prikazuje komična ili nadnaravna situacija. Bojama se postiže kontrast te ističe razlika u karakterima likova. Primjerice, naivna, razmažena i djetinjasta Charlotte uvijek nosi ružičastu odjeću dok Tiana nosi pastelne tonove žute i zelene boje. Glavni antagonist odjeven je u crno s crvenim detaljima dok su princ i njegov pomoćnik odjeveni u bež odore. Pozadinski tonovi uglavnom su umirujući. Kada se događa akcija, pozadina postaje apstraktna i veoma šarolika, naročito u slučajevima kad se pojavljuje Sjenoviti. Tada se ili koriste neonske boje ili pozadina postaje veoma mračna. U sceni maštanja animacija je stiliziranija.

U ovom animiranom filmu glazba je gotovo sveprisutna. Često se koristi u obliku glazbene točke koju izvode likovi zbog čega ovaj film možemo svrstati i u žanr mjuzikla. Likovi s pjesmom često opisuju svoje živote i izražavaju želje i osjećaje, pa se tako stječe uvid u njihov unutarnji svijet. Neprizorna glazba često ima ulogu naglašavanja atmosfere. Pjesmom se najavljuje daljnji razvoj događaja: „Naš grad pun je magije, nekada dobre, nekada zle.” (Princeza i žabac, 2009) U tom trenutku u krupnom planu pojavljuje se lice antagonista koji je do tada bio sakriven iza novina.

Ritam ovog animiranoga filma često je vrlo ubrzan, što se postiže brzom izmjenom kadrova, naglim ulaskom i izlaskom lika iz kadra te dinamičnim stanjem kamere – panoramom i vožnjom.

Kosim kadrom dočarava se nesklad i prijetnja u trenutku završne borbe dobra i zla kada se dr. Facilier približava glavnim likovima. Osjećaj nelagode postignut je jezivim ekspresijama lica antagonista, upotrebom tamnih boja i sablasnih šumova. Peterlić (2000) ističe kako osobe snimane iz donjeg rakursa ponekad gube „vezu sa zemljom”. Autor nastavlja da se kosim kadrom može stvoriti osjećaj opće labilnosti, nervoze i sumnje da se lik u sceni priprema na zlodjelo. Upravo je donji rakurs upotrijebljen u sceni bacanja kletve.



Slika 2. Donji rakurs

Jedna od scena u kojima se upotrebljava gornji rakurs jest scena u kojoj Tiana čisti šećeranu koju planira kupiti pjevajući o tome kako je još vrlo malo potrebno za ostvarenje njezina sna. Upotreba gornjeg rakursa, u tom specifičnom trenutku, može poslužiti kao nagovještaj da sudbina glavne junakinje ne ovisi samo o njenim postupcima. Nenadani skok kamere u visinu djeluje kao očit nagovještaj nečega što se mora zbiti, a s čim je jedino upoznat onaj koji je stvarao film, navodi Peterlić. (2000)



Slika 3. Gornji rakurs

Projekcijsko filmsko vrijeme je u trajanju od 91 minute dok je dramsko vrijeme označeno radnjom koja se zbiva, uz mnoga preskakanja, pomoću elipse¹⁷ od djetinjstva do mlade odrasle dobi glavne junakinje. Motiv zvijezde jedan je od ključnih motiva u priči. Razni likovi, čak i oni skeptični, obraćaju joj se moleći je za ispunjenje želja. Zvijezda se pojavljuje i u prvom i zadnjem kadru filma.

Pouka filma, osobito isticana motivom zvijezde, jest da se sve može ostvariti ako se zaželi. Time se želi uputiti na rad, vjeru, nadu, upornost te ostanak na poštenom putu. Tianino ispunjenje želje bilo je odgođeno, no ona nije odustala od svoga cilja. Kada joj se ponudi lakši put do ostvarenja sna, ona to odbija, čime pobjeđuje zlo. U tom trenutku izgovara važnu rečenicu: „Moj tata možda nije imao što je želio, ali je imao ono što je trebao.” (Princeza i žabac, 2009) Svojom pravednošću i dobrotom sebi je otvorila put sreće koja je bila veća od one koju je prvotno zaželjela.

17 „Vrsta diskontinuiranoga montažnog prijelaza, preskakanje dijela zbivanja pri njegovu praćenju iz kadra u kadar. Elipsa je rutinska (operativna) kad se ispuste predvidivi i/ili nezanimljivi dijelovi zbivanja da bi se saželo praćenje radnje, a može biti naglašenom stilskom figurom kad se ispuste zanimljivi i važni dijelovi zbivanja, a pritom se elipsa »premosti« nekom naglašenom vezom između dvaju kadrova.” Filmski leksikon, Elipsa <http://film.lzmk.hr/clanak.aspx?id=431>, pristupljeno 29.8.2022.

4.3. Usporedba bajke i ekranizacije

Animirani film inspiriran je bajkom pa im je i glavni motiv isti. U oba djela pojavljuju se nadnaravni likovi, bacanje uroka, preobrazba, uvjet te na kraju kazna za loše i nagrada za dobre likove. Likovi u bajci bore se protiv zla indirektno dok se u animiranom filmu bore direktno. U oba slučaja priča završava pobjedom dobra. Potreba za pravednošću naglašena je u obje verzije.

4.4. Metodički pristup u radu s djecom

Prije pripovijedanja bajke u različitim razvojnim centrima djeci bi se ponudile predaktivnosti povezane s temom radi poticanja interesa za priču koja slijedi.

Primjeri predaktivnosti:

Senzomotorički centar: U zdjelu napunjenu vodom stavi se zlatna loptica. Na rub zdjele prikvači se figurica žabe. Zadatak je hvataljkom pokušati uhvatiti lopticu te je zatim staviti žabi u usta. Cilj igre jest poticanje razvoja fine motorike.

Centar početnoga čitanja i pisanja: Na plastificiranom papiru prikazani su likovi žabe, kralja, vještice, kraljevića i kraljevne. Ispod svakog lika predviđeno je onoliko praznih kvadratića koliko slova sadrži riječ koja predstavlja prikazani lik. Zadatak je poredati ponuđena slova u prazne kvadratiće tako da tvore traženu riječ. Za mlađu dobnu skupinu zadatak je prilagođen tako da su slova već prikazana u kvadratićima te ona trebaju izrezana slova abecede položiti na odgovarajuće, već ispunjene kvadratiće. Ako je dijete dobro upoznato sa slovima, igra se može prilagoditi tako da dijete u kvadratiće samo upisuje odgovarajuća slova. Cilj igre jest vježba koncentracije, upoznavanje slova, vježba početnoga čitanja i pisanja velikih tiskanih slova te razvoj fine motorike.

Matematički centar: Zadatak je izrezane plastificirane crteže žaba ubaciti u različite košarice. Koliko je žaba prikazano na košarici, toliko je crteža žaba potrebno staviti u nju. Cilj je igre razvoj pamćenja i koncentracije.

Centar za emocije: Igra *Kocka emocija* – na svakoj stranici kocke nacrtana je princeza s različitim izrazom lica. Zadatak je baciti kocku te pokušati prepoznati o kojoj se emociji

radi, opisati je te promisliti o načinima nošenja s određenim emocijama. Cilj aktivnosti jest upoznavanje različitih vrsta emocija i načina nošenja s njima.

Glavna aktivnost: Nakon predaktivnosti slijedi pripovijedanje bajke *Ukleti kraljević* uz lutku zijevalicu u liku žabe. Nakon pripovijedanja odgojitelj s djecom u krugu razgovara o bajci potičući ih na razmišljanje postavljenjem različitih pitanja (Koji se likovi spominju u priči? Kako biste opisali lik kraljevine? Kako vas se dojmila priča? O čemu priča govori?).

Završna aktivnost: Nakon završetka pripovijedanja i razgovora djeci se nude materijali za izradu jednostavnih štapnih lutkica od kartona koje po želji mogu obojati. Djecu se zatim potiče na osmišljavanje i izvedbu vlastite inačice priče u lutkarskom kazalištu. Ovom aktivnošću djecu se potiče na razvoj kreativnosti, slobodu izražavanja i stvaranje tijekom događaja priče.

Predviđeno je vrijeme za obradu teme pet dana. U središnjem dijelu djeci bi se prikazao animirani film *Princeza i žabac* (2009) nakon čega bi uslijedio razgovor o filmu. Nakon pogledanog filma s djecom bi se u krugu razgovaralo te bi ih se poticajnim pitanjima motiviralo tako da samostalno usporede bajku i animirani film te da iznesu vlastite dojmove o tome kako su doživjeli bajku i film.

5. *Pepeljuga*

5.1. Analiza bajke

Jezični izražaj

Jezični je izražaj jednostavan, rečenice su kratke, a opisima je dočarano samo ono što je potrebno za razumijevanje priče. Stilska izražajna sredstva koriste se u manjoj mjeri. Ponegdje su korištene fonetske figure kao što su rima i onomatopeja (npr. pik, pik/gu, gu, gu). Od sintaktičkih figura korištena je inverzija (npr. ptice nebeske). Od tropa se upotrebljavaju metafora (npr. snijeg je prostro bijeli prekrivač na grob), personifikacija (npr. ptice pjevaju pjesmu upozorenja kraljeviću) te najčešće epiteti (npr. mutna uljanica, prljavi haljetak, pitomi golupčići). Što se tiče figura misli, primjetna su jedna do dvije antiteze (npr. lijepe i bijele u licu, ali ružne i crne u srcu), poredba (npr. spretno poput vjeverice) i hiperbola (npr. od jutra do mraka). Najčešća je upotreba lakonizama (npr. lijepe haljine, biserje i drago kamenje).

Struktura

Bajka započinje stalnim početkom. Vrijeme nije određeno, već se samo sugerira da se radnja odvija jednom. Mjesto radnje je kraljevstvo čije ime nije poznato. Radnja se odvija na groblju, u kući Pepeljuginog oca te u dvorcu. U uvodu je spomenuto da je djevojka ostala bez majke te održala obećanje i ostala dobra i pobožna. Saznaje se da se ubrzo nakon majčine smrti otac oženio novom ženom koja je sa sobom dovela dvije lijepe, ali zle kćeri. Maćehine kćeri djevojku su tjerale da im služi te su je prozvale Pepeljugom. Do izražaja dolazi Pepeljugin skromnost kada oca, umjesto lijepih haljina, biserja i dragog kamenja koje su polusestre zatražile, zamoli za prvu grančicu koja ga je na putu kući okrnula po šeširu. Otac joj donese ljeskovu grančicu koju ona zasadi na majčinu grobu, a to otvara prostor za daljnji razvoj događaja. Dolazi do prvog uspona radnje jer događaji teku uzročno-posljedičnom vezom. Nakon što Pepeljuga zasadi grančicu i zalijeva je svojim suzama, grančica raste i pretvori se u lijepo stablo. Pojavljuje se lik pomagača u obličju bijele ptičice koja bi sjedila na tom stablu i ispunjavala Pepeljuginu želju. Radnja se nastavlja pojavom novog događaja nevezanog uz prethodni. Naime, kralj priređuje trodnevno slavlje za koje poziv dobivaju

Pepeljuginе polusestre. Ovdje su prisutne dvije struje događaja. Prva je struja nadnaravna, a druga zbiljska. Na početku one su odvojene, no daljnjim razvojem radnje nadnaravno počinje utjecati na razvoj zbiljskoga slijeda događaja. Maćeha pristaje na to da se Pepeljuga pridruži slavlju, ali uz uvjet. Pepeljuga uvjet uspijeva ispuniti uz pomoć likova pomagača. Ipak, maćeha krši obećanje. Pepeljuga odlazi na slavlje uz pomoć likova pomagača – ptica. Kraljeviću se sviđi Pepeljuga, no sva tri puta, na kraju večeri, ona pobjegne. Ipak, treći dan cipelica joj se zaglavi u smoli. Kraljević cipelicu uzima kako bi pomoću nje pronašao Pepeljugu. Vrhunac radnje je dio u kojem dolazi do konačnog sukoba dobra i zla. Ovaj je dio označen kraljevićevom potragom za Pepeljugom i spletkama polusestara kojima se one pokušavaju lažno predstaviti kao djevojka koju kraljević traži. Nakon neuspjelih pokušaja polusestara da prevare kraljevića, za čiji su neuspjeh zaslužni likovi pomagači, dolazi do obrata. Dakle, Pepeljuga obuje cipelicu koja joj savršeno pristaje, a kraljević je prepozna i zaprosi. U raspletu se saznaje o sretnom razvoju događaja za kraljevića i Pepeljugu koji slave svoje vjenčanje, ali i za kaznu zlih polusestara kojima golubice iskopaju oči.

Likovi

Likovi su polarizirani i stereotipni, a psihološki opis likova izostaje. Opisi likova su šturi te se saznaju samo najvažnije informacije kako bi se likovi mogli svrstati u jednu od dviju kategorija – dobre ili zle. Glavni protagonist priče je Pepeljuga dok su antagonisti njene dvije razmažene i zlobne polusestre i maćeha. Prisutni su likovi pomagača u obliku ptica koje odgovaraju na Pepeljuginе molbe, donose joj haljine i cipelice za slavlje i pomažu u ispunjavanju maćehina uvjeta za dopuštenje odlaska na slavlje. Na samom kraju pomagači djeluju kao izvršitelji kazne za zlodjela polusestara.

Nagrada i kazna

Nagrada Pepeljugi dolazi na samom kraju u obliku vjenčanja s kraljevićem. Kazna sustiže zle polusestre u dva navrata. Prva kazna je ona koju su same sebi nanijele u nadi da će im pomoći u ostvarenju njihovih ciljeva, a to su rezanje pete i prstiju kako bi im noga stala u cipelicu. Drugu kaznu izvršavaju likovi pomagači činom kopanja očiju.

Uvjet

Prvi uvjet je da Pepeljuga unutar dva sata izvadi sve leće iz pepela kako bi dobila dopuštenje za odlazak na slavlje. Iako je uvjet ispunjen, obećanje se krši. Drugi uvjet je da cipelica mora pristajati djevojci koju bi kraljević oženio. Oba uvjeta ne bi bila ispunjena bez pomoći likova pomagača. U prvom slučaju oni su ti koji uspiju izvaditi svu leću iz pepela, a u drugom pjevuše kraljeviću upozorenje da djevojka koju je odabrao nije ona koju zapravo traži.

Brojevi

U bajci se u više navrata spominje broj tri: trodnevno slavlje, molitva tri puta dnevno, tronožac, treća sreća. Spominje se i broj dva: dva sata, dvije polusestre, dvije golubice. U slučaju dvije polusestre, broj dva ima negativan predznak i simbolizira odvojenost od jedinstva. S druge pak strane, u slučaju dviju golubica označava nadopunjavanje i sklad.

Boje

U bajci je prisutna simbolika boja. Zlatna i srebrna boja predstavljaju raskoš i bogatstvo, a siva skromnost življenja i siromaštvo. Bijela boja predstavlja čistoću dok crna nešto negativno i loše. Istinski karakter polusestri predstavljen je isticanjem boja: „Žena je dovela u kuću dvije kćeri koje su bile lijepe i bijele u licu, ali ružne i crne u srcu.” (*Izabrane bajke*, 1998, str. 22) Opis polusestara govori da su njihova vanjština i nutrina u oprečnom odnosu. Iako se zla nutrina antagonista u bajkama najčešće odražava i na njihovoj vanjštini, ovdje to nije slučaj. Također, Pepeljuginu vanjsku ljepotu pokušavaju zatomiti zbog ljubomore.

Nasilje

Nasilje u ovoj bajci visoko je zastupljeno u nekoliko oblika. U bajci je prisutno zanemarivanje i emocionalno zlostavljanje Pepeljuge. Također, opisano je samoozljeđivanje zlih polusestri i fizičko kažnjavanje koje na polusestrama izvršavaju likovi pomagači.

Čarobni predmeti i riječi

Čarobne riječi bitan su element ove bajke. One se koriste za pomoć i upozorenje. Kada moli pomagače za pomoć, Pepeljuga izgovara sljedeće; „Stabalce, zanjiši se, zatresi se. Zlatom i srebrom na me nabaci se!” (*Izabrane bajke*, 1998, str. 26) Kada pomagači pokušavaju upozoriti kraljevića na prevaru, izgovaraju „Gu, gu, gu, gu, vidi krvavu cipelu. Cipela je mala a kod kuće sjedi zaručnica prava.” (*Izabrane bajke*, 1998, str. 28)

Zamjena likova

Zamjena likova događa se na vrhuncu kada je upitno koja će strana pobijediti. Maćeha natjera polusestre da žrtvuju dio sebe kako bi se lažno predstavile. Zamjena prolazi neuspješno te ubrzo dolazi do otkrivanja istine.

Poučnost

Bajka strogo razgraničava dobro od zla te je naglašena nagrada i kazna, svakome po zaslugi. U bajci su naglašene vjera, nada, strpljenje i nenasilno djelovanje. Ističu se poštenje i skromnost kao pozitivne ljudske osobine te je poruka bajke da se dobro dobrim vraća dok se zlo kažnjava.

5.2. Analiza ekranizacije

Pepeljuga je američki animirani film studija Walt Disney iz 1950. godine. Projekcijsko trajanje filma je 72 minute te je rađen tradicionalnom animacijom. Hrvatskoj inačici filma glasove su posudili Jasna Palić-Picukarić, Mima Čulina, Đani Stipaničev, Asja Jovanović, Željko Mavrović, Drago Meštović, Maja Petrin, Marina Poklepović, Lena Politeo, Krešimir Mikić i Dražen Bratulić.

Film započinje pjesmom nakon koje se otvara knjiga, a pripovjedač započinje priču o Pepeljugi. Početak je stalan i u njemu pripovjedač ukratko opisuje Pepeljugin život do trenutka dolaska maćeha i zlih polusestara. Animacija je jednostavna te su prikazane nepokretne sličice, slično kao prilikom listanja knjige. Zatim se montažnom sponom pretapanja dovodi do prijelaza gdje su likovi animirani, pripovjedački dio je gotov te priča počinje. Pozadina je vrlo detaljna dok su likovi stiliziraniji. Likovi imaju pomalo karikaturalan izgled, osim Pepeljuge i kraljevića. Životinjski likovi imaju ljudske

karakteristike i ekspresije lica te ponekad govore, premda nerazgovijetno. Za govor miševa najvjerojatnije je korišteno ubrzanje zbog čega glasovi zvuče komično.

Donji rakurs koristi se u sceni predstavljanja lika maćehe, a time se ističe njezina prijeteća pojava. Pepeljuga je u trenutku očaja prikazana iz gornjeg rakursa nakon što su joj polusestre uništile haljinu, čime je istaknut osjećaj nemoći. U toj sceni dinamičnost se postiže pomoću glazbe brzog ritma, iluzije brzog pomicanja kamera te naglih kretnji likova.

U ovom filmu veliku važnost imaju boje. U većini scena u kojima se pojavljuje Pepeljuga prevladavaju svijetloplavi i ponekad ružičasti tonovi, ali ako se pojavi maćeha, boje postaju tamnije. Tamnim, prigušenim bojama prikazuju se scene koje označavaju strah, opasnost i zavist. Bojama se izražavaju emocije. Primjerice, kada se kralj naljuti, lice mu pocrveni.



Slika 4. Ekspresija emocija promjenom boje

Glazbom se opisuje atmosfera i karakteri likova. U scenama u kojima se pojavljuju Lucifer i maćeha glazba često djeluje mračno i napeto. U scenama u kojima se pojavljuju Pepeljuga i miševi glazba je vesela, brzog ritma i poletna.

U filmu se koriste čarobne riječi kojima dobra vila ispunjava Pepeljuginu želju. Dobra vila izgovara važnu rečenicu: „Da si izgubila vjeru ja ne bih mogla biti ovdje.” Time je naglašena pouka da je bitno ustrajati. Pepeljuga je vrijedna, skromna, strpljiva i suosjećajna te u tome leži njezina snaga. Za razliku od originalne bajke, u ekranizaciji

nema kazne za polusestre. Motivi nasilja su veoma ublaženi. Za Pepeljugu je kraj isti jer se također udaje za princa.

5.3. Usporedba bajke i ekranizacije

Motiv cipelice vrlo je bitan element u obje verzije priče. Likovi pomagači u književnom djelu su ptice, a u ekranizaciji prvenstveno miševi, ali i ptice, pas, konj i vila. Postoji uvjet za odlazak na bal, ali u oba slučaja obećanje se krši nekakvom izlikom. Iako je karakterizacija likova u ekranizaciji ipak nešto dublja nego u bajci, moglo bi se reći da su u oba slučaja likovi stereotipni. Zamjena likova, simbolika boja, čarobni predmeti i riječi prisutni su u obje inačice te je pouka u konačnici ista. U ekranizaciji su kazna i fizičko nasilje izostavljeni.

5.4. Metodički pristup u radu s djecom

Prije pripovijedanja djecu se u priču uvodi pomoću aktivnosti vođene fantazije. Nakon pripovijedanja djeci se predstavlja nekoliko dramskih aktivnosti.

Vođena fantazija: Djeca sjede zatvorenih očiju i slušaju o Pepeljuginu životu prije dolaska maćehe. Odgojitelj slikovitim opisima djeci pokušava dočarati taj zamišljeni svijet i tako ih umiruje i uvodi u bajku. Ova aktivnost djeluje veoma opuštajuće i može imati efekt dubljeg ulaska u ulogu ili situaciju.

Naracija: odgojitelj prepričava priču

Misli u glavi: Odgojitelj dotakne dijete i postavlja mu pitanje (Kraljeviću, što si pomislio kad si ugledao Pepeljugu? Pepeljugo, kako si se osjećala kada ti maćeha nije dozvolila da pođeš na slavlje?)

Zvučna slika: Djeca proizvode zvukove, primjerice, otkucaj ponoći, zvuk pada staklene cipelice, glasanje konja, svadbena zvona.

Na ovaj ili onaj način: Djeci se zada događaj iz priče u kojem se traži rješenje (primjerice, suočavanje s maćehom kada ne pušta Pepeljugu na bal). Djecu se zatim podijeli u manje skupine te svaka skupina improvizacijom pokazuje neko od mogućih

rješenja, odnosno načina kako se radnja može dalje razvijati. Time se postiže propitivanje različitih mogućih rješenja i posljedice određenih postupaka. Cilj je navedenih aktivnosti pounutrenje doživljaja, poticanje empatije, suradništvo i razvoj kreativnog izražavanja.

6. Palčica

6.1. Analiza bajke

U odnosu na klasične bajke, fabula ove bajke mnogo je bogatija. Opisi su opširniji te je cijelo djelo prožeto raznim stilskim figurama i pjesničkim slikama kojima se vizualno dočaravaju prostor i situacije. Likovi nisu stalni niti je njihova karakterizacija crno-bijela, već pripovjedač dočarava unutarnje monologe, htijenja, mišljenja i propitkivanja. Stavovi i želje likova mijenjaju se pod utjecajem okolinskih uvjeta te je motivacija za njihove postupke dublja. Djelo je alegorično i može ga se shvatiti kao prikaz borbe između vlastitih želja i osjećaja dužnosti. Također, prikazan je i utjecaj okoline na mišljenja i stavove koji su ponekad vrlo krhki i podložni vanjskim utjecajima. Kazne nema dok nagrada dolazi na samome kraju. Na samom početku pojavljuje se element čarobnog u vidu čarobnoga predmeta, a to je zrno. Likovi su antropomorfizirani te su zapravo svi likovi nadnaravni, osim Palčičine majke.

Jezični izražaj

Bajka je obogaćena detaljnim opisima mjesta, likova i motiva koji pokreću njihovo djelovanje. Opisi su bogati olfaktivnim, auditivnim, taktilnim te osobito vizualnim pjesničkim slikama: „Uboga se majušna djevojčica ranom zorom iz sna prenu, pa kad vidje gdje je, stade gorko plakati; naokolo širokoga, zelenog lista svuda voda osvojila, te sirotici ne bi nikud s lista, nikud na suho da dođe.” (*Bajke i priče* 1974. str. 35)

Od fonetskih figura autor koristi paronomaziju (npr. prava pravcata) i vrlo često onomatopeju (npr. Kva-kva-kva! Kre-kre-kre!). Od figura misli, autor se često služi poredbom (npr. lagahna poput labuđe pahuljice) te ponegdje amplifikacijom (npr. Ni u kraljice nema onakva baršunasta krzna), a od tropa često koristi personifikaciju (npr. Hladna se zima približava), epitete (npr. crno baršunasto krzno, stara žaba, veliki bijeli kukac) te ponegdje eufemizme (npr. oka stisnuti – zaspati), harijentizme (npr. Hvala Bogu što te hoće!) i perifraze (npr. Poletje u sunčev sjaj). Od figura konstrukcije vidljivo je korištenje polisindetona (npr. Zbogom, i hvala).

Također, djelo je prožeto arhaizmima (cjelivati, ucviliti, razbor, satrven). Većinom se rabi imperfekt.

Interesantan detalj je autorovo suptilno navođenje sebe kao pripovjedača: „Ondje je imala gnjezdašce nad prozorom gdje živi čovjek koji umije priče pričati. Njemu je izvijala svoju pjesmu, prevrćući >> cvrk-cvrk!<< Tako i doznasmo cijelu priču.” (*Bajke i priče* 1974. str. 46)

Vrijeme i mjesto

Na početku se kaže da se bajka odvija „jednom”. Radnja počinje ljeti, a priča završava iduće jeseni. Radnja se zbiva u šumi, na njivi, uz rijeku i na potoku te završava u dalekim krajevima gdje je uvijek sunčano.

Struktura

Fabula je bogatija nego ona u klasičnim bajki. Ima više zapleta i obrata te nema uvjeta, kletve ili pretvaranja i prerusavanja koji su karakteristični za klasičnu bajku. Radnja počinje tako što žena od stare vještice nabavlja čaroban predmet – zrno. Iz njega nikne cvijet iz kojega se pojavi Palčica. U uvodu autor upoznaje čitatelja s Palčicom i njezinom dnevnom rutinom uporabom bogatih opisa. Zaplet je označen otmicom Palčice koju izvrši žaba krastača želeći udati Palčicu za svoga sina. Slijedi obrat u kojem ribice oslobađaju Palčicu te ona kreće na put rijekom, a nakon toga slijedi još jedan zaplet. Hrušt otima Palčicu s namjerom da se njome oženi, no ubrzo je pušta. U ovom dijelu priče Palčica je slobodna, ali joj nedostaje sigurnost zbog čega utočište traži i nalazi u mišinjaku poljske mišice. Vrhunac je obilježen Palčičinom unutarnjom borbom izazvanom krtovom prošnjom koju je mišica prihvatila u njeno ime. Palčica ima slobodu izbora, ali ima što i za izgubiti. Ako se uda za krta, odriče se gotovo svega što voli. Ipak, ako to odbije, gubi sklonište i prijateljstvo s mišicom. U Palčici se rađa strah od nepoznatog te nije spremna na rizik u trenutku kada je lastavica prvi puta pita da odleti s njom u ljepše krajeve. Nakon dužeg razmatranja, u trenutku kada je Palčica osvijestila čemu istinski teži, dolazi do još jednog obrata. Ponovnim upitom lastavice da pođe s njom u nepoznato ona dobiva poticaj za konačnu odluku kojom bi prihvatila rizik, ali i promijenila svoju sadašnju sudbinu. Vrijeme provedeno u krtičnjaku utjecalo je na

izmjenu njezina odgovora te se ona odluči na rizik i odlazi s lastavicom. Rasplet je obilježen dolaskom Palčice u toplije krajeve gdje se zaljubljuje u anđela cvijeća, za kojeg se na kraju i uda te dobije krila.

Bajka je ispričana kronološki, uz retrospektivnu epizodu u kojoj lastavica objašnjava Palčici što joj se dogodilo prije nego što je završila u krtičnjaku.

Likovi

Likovi su uglavnom antropomorfizirane životinje. Likovi nisu stalni i jednodimenzionalni. Hruštice iskazuju ljubomoru i zavist te osjećaju prijetnju pojavom Palčice dok sebični hrušt, pod utjecajem okoline, mijenja svoj stav te pušta Palčicu u strahu od osude društva. Mišica predstavlja majčinsku figuru koja ima praktičan stav prema životu. Dobronamjerna je, ali ne uspijeva shvatiti kako se Palčica stvarno osjeća te što bi za nju bilo najbitnije kako bi bila zadovoljna. Krt također cijeni materijalno bogatstvo, uspješan je i obrazovan, zbog čega mu se mišica divi, ali je također uskogrudan. Ono što njega ne zanima, ne smatra važnim. Oboje imaju crno-bijeli pogled na svijet, ali nisu crno-bijeli likovi. Lik lastavice stoji im u suprotnosti.

U bajci su predstavljene tri kategorije likova. Prvoj kategoriji likova pripadaju hrušt i žabe krastače kao sebični likovi koji sve rade u svoju korist, pa makar i na štetu drugih. Drugoj kategoriji pripadaju likovi poput mišice i krta koji ne uvažavaju različitosti, ali ih toleriraju s udaljenosti. Treća kategorija su likovi slobodna duha koji prihvaćaju svakoga onakvim kakav on jest. Primjer takvih likova su Palčica i lastavica.

Poučnost

Bajka govori o komplikacijama s kojima se ljudi mogu susresti na svom životnom putu. U njoj su prikazani razni karakteri, različiti pogledi i djelovanja na iste situacije. U bajci je naglašeno da se poštenje isplati. Naglašena je ljepota suosjećajnosti te bogatstvo duha.

6.2. Analiza ekranizacije bajke

Palčica je animirani glazbeno-fantastični film redatelja Dona Blutha i Garyja Oldmana. Projekcijsko vrijeme je u trajanju od 76 minuta. Hrvatskoj inačici filma glasove su posudili Nada Rocco, Ranko Tihomirović, Jasna Bilušić i drugi. Film je producirao Don Bluth Ireland Ltd., a distribuirao Warner Bros. Pictures 1994. godine.

Radnja se odvija od jeseni do proljeća u šumi i kući Palčičine majke. U prvom kadru koristi se vožnja radi prikaza grada Pariza. Film započinje pjesmom pripovjedača lastavice koja se obraća gledatelju te otvara bajku *Palčica* započinjući priču stalnim uvodom. U ovom filmu gornjim se rakursom prikazuje okolina u kojoj Palčica odrasta. Tim se postupkom dobiva uvid u životnu sredinu glavnoga lika. Gornji rakurs korišten je u scenama kada jedan lik promatra nekoga ili nešto. Također, Palčica je često prikazana iz gornjeg rakursa kako bi se naglasila njezina sićušnost.

Karakterizacija likova vrlo je slična, ako ne i ista onoj u originalnoj bajci. Likovi su većinom životinjski i nadnaravni. Životinjski likovi su djelomično ili u potpunosti antropomorfizirani. Palčica je brižna, nježna i naivna. Često do izražaja dolaze njene nesigurnosti i strahovi. Primjerice, želi biti veća, brine se da je ružna, boji se da više nikada neće vidjeti princa. U tim trenucima uvijek je prisutan neki lik koji izgovara riječi ohrabrenja ili pouku: „Nemoj nikada htjeti biti nešto što nisi.“, „Ništa nije nemoguće“, „Nitko nije savršen“.

Pozadina je detaljna dok su likovi stilizirani. U prvom dijelu filma, s obzirom na to da je jesen, prevladavaju zemljani tonovi. U drugom dijelu filma radnja se odvija tijekom zime pa prevladavaju hladniji tonovi. Tople boje koriste se u scenama prisjećanja i maštanja o kraljeviću te u scenama u kojima je Palčica okružena svojim pomagačima i prijateljima. Osobito mračni i tamni tonovi koriste se u kadrovima u kojima su prikazani žabac, kukac i krtičnjak. U pjesmi u kojoj mišica pjeva o ljubavi i smrti izmjenjuju se tople s hladnim i tamnim bojama, ovisno o dijelu teksta. Film je prožet glazbenim točkama u kojima likovi izgovaraju svoje želje, opisuju svoje osjećaje i situacije u kojima se nalaze. Od montažnih spona koriste se rez, pretapanje i zatamnjenje-

odtamnjenje. Kada se zaljubljuje, Palčica je prikazana u krupnom planu. Kako bi se naglasio osjećaj zaljubljenosti.



Slika 5. Krupni plan

Ubrzani ritam u scenama otmice, bijega, borbe i potjere postignut je brzom izmjenom kadrova, ulaskom i izlaskom likova iz kadra i napetom glazbom ubrzanog ritma. Priča završava stalnim završetkom koji izgovara lastavica zatvarajući pritom knjigu.

U ekranizaciji su prikazane različite opasnosti i situacije s kojima se moguće susresti u životu. Bitna poruka je da treba dobro promisliti što je istinito jer nisu svi uvijek iskreni. Glazbenim točkama i porukama likova pomagača često se aludira na slušanje vlastite intuicije i uvažavanje tuđih, ali i vlastitih osjećaja.

6.3. Usporedba bajke i ekranizacije

Ekranizacija ima mnogo sličnosti s originalnom bajkom. Fabula, karakterizacija likova, motivi i pouka gotovo su identični. Ono što je u bajci prikazano stilskim, u filmu je prikazano filmskim izražajnim sredstvima. Razlika je što u ekranizaciji pripovjedač započinje i završava priču, ali je središnji dio filma prikazan tako da gledatelj ima priliku direktno promatrati likove dok je u bajci prisutnost pripovjedača konstantna, od početka do kraja priče. Veličina Palčice u originalnoj bajci istaknuta je raznim usporedbama. U filmu se njezina veličina ističe čestom upotrebom gornjeg rakursa i prisutnošću predmeta i likova koji služe za usporedbu.

6.4. Metodički pristup u radu s djecom

Djecu se u bajku uvodi aktivnošću u kojoj ona sama smišljaju priču, a nakon toga slijedi čitanje ili gledanje djela. Zatim se djeci nude dramska i likovna aktivnost te aktivnost koja potiče razvoj pamćenja.

Predaktivnost *Pričaj mi priču* odvija se tako da odgojitelj započinje priču o Palčici te djeca, sjedeći u krugu, redom smišljaju dijelove priče.

Glavna aktivnost: Čitanje bajke ili gledanje filma, a nakon toga slijedi razgovor.

Vruća stolica: Dijete sjeda na *vrući stolac* te pokušava ući u ulogu odabranog lika. Ostala djeca mu postavljaju različita pitanja (primjerice, kako se dijete osjećalo u određenom trenutku, zašto je nešto napravilo i misli li da je nešto moglo učiniti drugačije). Cilj je aktivnosti propitkivanje, razvoj kritičkog mišljenja i pounutrenje doživljaja.

Složi priču: izrezane prikaze različitih dijelova radnje djeca zajedno slažu kronološkim redoslijedom i lijepe ih na hamer-papir. Cilj je ove aktivnosti potaknuti dosjećanje i suradničke odnose.

Daj mi krila (likovna aktivnost): Djeca crtaju Palčicu te joj izrađuju krila od ponuđenih materijala. Krila mogu izraditi korištenjem kolaža, bojanjem i otiskivanjem vlastitih dlanova, slikanjem temperama ili vodenim bojicama ili lijepljenjem lišća i drugih prirodnih materijala.

7. Mala sirena

7.1. Analiza bajke

Bajka je nastala 1837. godine. Radnja započinje u morskim dubinama gdje živi Mala sirena sa svojim ocem, morskim kraljem, bakom i pet starijih sestara.

Jezični izražaj

Djelo je umjetnički veoma vrijedno. Bogato je raznim opisima koji su ispunjeni različitim stilskim figurama te se pjesničke slike nalaze u gotovo svakoj rečenici. Od figura misli autor upotrebljava amplifikaciju (npr. Jedno jedino takvo zrno bilo bi najveći sjaj u kruni kakve kraljice.) i vrlo često koristi poredbu (npr. bistra poput najčišćeg prozirca). Od figura dikcije autor ponekad upotrebljava poliptoton (npr. iz dana u dan) dok od sintaktičkih figura koristi inverziju (npr. na pučini morskoj), prolepsu (npr. Kuća joj je stajala posred nekakve neobične šume.) i hipen (npr. ognjenorumeno, tamnomodro). Od stilskih figura najviše se mogu primijetiti tropi, od kojih autor najčešće upotrebljava metaforu (npr. velika se sunca okretala sipajući iskre), epitete i perifrazu (npr. dok se zvuci glazbe kroz bajnu noć razlijegahu) te mjestimično personifikaciju (npr. vjetar kosom poigrava).

Veći dio bajke sastoji se od iznošenja misli Male sirene, njezinih stavova, želja i pogleda na situacije, pojave i druge likove. Radnja teče polako i autor lagano, raznim umjetničkim opisima, uvodi čitatelja u sirenin svijet. Takvim načinom pisanja autor dubinski oslikava karakter glavnoga lika, a to je ključno za razumijevanje njezinih postupaka.

Osobito usporedbe, epitete i pjesničke slike, koje autor često koristi, pojačavaju umjetnički dojam cjelokupnog djela. Vizualne pjesničke slike su najzastupljenije, ali se ponekad pojavljuju i auditivne i taktilne: „Vidjela bi ga mnoge večeri kako s glazbom jedri na svojoj brodici na kojoj se zastave vijore; provirivala bi kroza zelenu trsku, pa kad bi se vjetar poigrao dugom joj srebrnobijelom koprenom, tko god bi je vidio, pomislio bi, to labud krilima razmahuje.” (*Bajke i priče*, 1974, str. 56)

Djelo je napisano iz perspektive pripovjedača te autor najčešće imperfekt i aorist.

Struktura

U odnosu na prethodno analizirane bajke, strukturu ove bajke je malo teže točno podijeliti. U početku se spominje da svaka sirena ima dopuštenje izaći na morsku površinu i vidjeti svijet ljudi s navršenih petnaest godina. U bajci je opisana znatiželja, iščekivanje i čežnja Male sirene. Čini se kao da se neće strpjeti ni do petnaestog rođendana kako bi isplivala na površinu. Vrlo su interesantni opisi iskustava sestara koja su veoma različita. Prijelomni događaj je oluja u kojoj Mala sirena spašava kraljevića u kojeg se zaljubljuje na prvi pogled. Zatim nastupa period čežnje i maštanja u kojem se sirena tješi kipom na dnu mora koji je podsjeća na kraljevića. Uza susret s kraljevićem, daljnjem razvoju događaja pridonosi razgovor s bakom u kojem saznaje da ljudi, za razliku od sirena, imaju besmrtnu dušu. Ta nova spoznaja nagne sirenu da potraži pomoć od vještice. Vještica joj pomaže uz uvjet: ako ga ne ispuni, umrijet će i pretvoriti se u morsku pjenu. Ispunjavanje uvjeta vještica joj otežava rezanjem jezika i oduzimanjem prekrasnoga glasa. Također, umjesto peraje daje joj noge, a to nije potpuno bezbolno jer pri svakom koraku sirena osjeća prodornu bol i noge joj krvare. Kraljević je zatim pronalazi i zavoli, ali ne može zaboraviti djevojku za koju misli da mu je spasila život. Nova nada rađa se jer mu je sirena jako draga te on govori da, ako bi ikada i mogao nekoga oženiti, osim spomenute djevojke, to bi bila Mala sirena. Ta nada nestaje u trenutku kada kraljević otkriva da mu je upravo djevojka koju priželjkuje obećana. Slijedi opis sireninih misli, gubljenja nade, tuge i opraštanja od kraljevića, nakon čega dolazi do obrata – sirenine sestre pojavljuju se s novom prilikom za spas Male sirene. Ipak, budući da su pomoć potražile od vještice, spas ne može proći bez teških posljedica. U ovom trenutku Mala sirena ima priliku spasiti svoj život, ali po cijenu oduzimanja života kraljeviću, što ona odbija i prihvaća svoju sudbinu. U raspletu se Mala sirena pretvara u morsku pjenu, ali ne umire u potpunosti, već postaje kći zraka. Dobiva priliku za stjecanje besmrtne duše, nakon što ispuni tristo godina činjenja dobrih djela.

Likovi

O likovima se ne saznaje puno jer je bajka većim dijelom orijentirana na karakterizaciju glavnog lika. Unatoč tome, karakterizacija likova je dublja nego ona u stalnih likova tipičnih za klasične bajke. O ključnim crtama ličnosti sestara saznaje se iz opisa njihovih prvih izlazaka na površinu. Premda su one vrlo različitih temperamenata, sve iskazuju ljubav i brigu za najmlađu sestru te je pokušavaju spasiti pod svaku cijenu. Vještica je slojevit antagonist ove priče. Interesantno je to što vještica upozorava Malu sirenu. Sireninu patnju ne uzrokuje radi vlastitog užitka, već radi profita.

Mala sirena protagonist je ove priče, a njen karakter i postupci govore o ljubavi, riziku i žrtvi. Ona je nevina, zaigrana, znatiželjna, neiskvarena i dobronamjerna. Iako djeluje dječje i naivno, Mala sirena se s teškoćama uspijeva nositi prihvaćajući na kraju ishod koji za nju nije najpovoljniji. Upravo s tom spremnosti na rizik, a na kraju i na žrtvu, dodatno dolaze do izražaja njezina ljubav, nesebičnost i poštenje. Iako se može činiti naivno i nezrelo, zbog spremnosti na tako veliki rizik, svojim daljnjim postupcima ona pokazuje iznimnu zrelost, zbog čega na kraju i bude nagrađena prilikom za besmrtnost duše. U opisu Male sirene autor, više od njene fizičke ljepote, naglašava ljepotu njezina glasa i talenta za ples te dobronamjernost.

Elementi karakteristični za klasičnu bajku prisutni su i u ovoj bajci, a to su uvjet, elementi nasilja, čarobni predmet i preobrazba. Nagrada je odgođena. Neki bi rekli da nagrade ni nema. Ipak, premda nije stekla romantičnu ljubav, sirena je stekla ljubav i naklonost kraljevića i priliku za besmrtnost duše. Naglašeni elementi ove bajke su vjera i duhovnost.

Poučnost

Mala sirena je tragična priča sa sretnim završetkom. Ovo je bajka puna nadnaravnih motiva koji su ukomponirani tako da cjelokupna priča može biti veoma bliska čitatelju. Mnogi se ljudi osjećaju skućeno, pitaju se ima li što *iza ugla*, neki se boje proviriti dok su drugi spremni riskirati svoju udobnost zbog znatiželje i potencijalne nagrade. Kraj je realističan. Ponekad, unatoč svim naporima, ipak nije moguće doći do željenog cilja. Poučnost je veća jer glavna junakinja dobiva priliku izvući se iz nevolje, ali to odbija jer

bi time naštetila drugoj osobi. Priča je dirljiva, a na samom kraju čitatelja se ipak uspijeva utješiti tako što Mala sirena dobiva novu priliku. Zadnjim paragrafom autor dosjetljivo navodi djecu da budu dobra. Ne obraća se čitatelju direktno već kroz lik kćeri zraka: „Dijete ne zna kada letimo kroza sobu, pa ako mu se od radosti nasmiješimo, odbije nam se jedna godina od one tri stotine; vidimo li pak zločesto dijete, moramo liti suze žalosnice, a svaka takva suza dodaje jedan dan vremenu naše kušnje.” (*Bajke i priče*, 1974, str. 69) Prethodno navedena rečenica sadrži odgojnu komponentu pa zbog svoje upečatljivosti može dugo ostati u mislima čitatelja te ga nekada ohrabriti na zdravije nošenje s frustrirajućim situacijama.

7.2. Analiza ekranizacije

Mala sirena je američki fantastični animirani film s elementima mjuzikla iz 1989. godine redatelja Rona Clementsa i Johna Muskera u produkciji Walt Disney Feature Animationa. Film je osvojio dvije nagrade: Zlatni globus (najbolja glazba, pjesma „Under the sea”) i dvije nagrade Oscar (najbolja glazba, pjesma „Under the sea”). Hrvatskoj inačici filma glasove su posudili Renata Sabljak, Hrvoje Klobučar, Ivana Vlkov Wagner, Dražen Bratulić, David Jakovljević, Zvonimir Zoričić i drugi.

Vrijeme radnje nije određeno. Radnja prvoga dijela filma većinom se odvija u moru, a u drugom dijelu na kopnu. U prvom dijelu filma prevladavaju tamniji i mračniji tonovi dok je u drugom dijelu prisutnost toplijih tonova i jarkih boja češća. Boje su osobito tamne u kadrovima u kojima se pojavljuje glavni negativac, zla vještica Ursula. U dinamičnim scenama česta je prisutnost specijalnih efekata. Pozadina je detaljnija od crteža likova koji su prilično stilizirani. Proporcije likova kraljevića Erica i Ariele realističnije su od proporcija ostalih likova čiji je izgled pomalo karikaturalan. Prisutnost glazbe je konstantna. Glazbene točke najčešće su pjesme koje djeluju veselo i bezbrižno. Šumovi imaju ulogu u oslikavanju atmosfere. Šumovi koji djeluju mračno i sablasno najavljuju dolazak zle vještice. Od montažnih spona, osim reza, često se koriste pretapanje i zatamnjenje-odtamnjenje. Zatamnjenje se često ne izvodi u potpunosti, već u tami ostaju svijetliti oči zlih likova, čime se upozorava na opasnost.



Slika 6. Pretapanje

Kao i u originalnoj bajci, u filmu se često naglašava ljepota Arieleina glasa. Dubinski plan koristi se u sceni u kojoj Ariele iz daljine promatra Erica dok nju istodobno promatraju zle jegulje. Navedenim se stvara napetost. Detaljem očiju princa Erica prikazuje se njegova začaranost.



Slika 7. Detalj

Krupni plan koristi se u sceni upoznavanja Ariele i kraljevića Erica te u mnogim drugim kadrovima u svrhu promatranja ekspresija lica pa time i osjećaja likova. Zrcalo se koristi u svrhu otkrivanja pravog identiteta lika. U sceni, u kojoj je Ursula preobražena u lijepu djevojku, njezin stvarni odraz vidi se u zrcalu. Svjedok je galeb koji istinu prenosi ostalima. Likovi govore različitim narječjima i naglascima te neki od njih koriste izmišljene nazive za predmete koje koriste ljudi (npr. ćuri-muri => vilica, zvizuljka=> lula). Većina likova su antropomorfizirane životinje. Ariele ima nekoliko prijatelja u ulozi likova pomagača. Ona je dobronamjerna, ali ponekad i neodgovorna, zbog čega često ulazi u neugodne situacije. Njen otac, kralj Triton, zaštitnički je nastrojen. Glavni antagonist ove priče je Ursula. Za razliku od vještice u originalnoj bajci, Ursula je vrlo prijetvorna i zlonamjerna i radi sve što je u njenoj moći kako bi povrijedila Ariele. U

ovoj ekranizaciji motiv preobrazbe pojavljuje se u više navrata. To su preobrazba Ariele u čovjeka, zatim u sirenu te naposljetku opet u čovjeka, preobrazba Ursule u čovjeka te potom u prvotni oblik i preobrazba kralja u zarobljenu dušu te zatim preobrazba njega i svih ostalih zarobljenih duša u prvotni oblik.

Motiv žrtve i odricanja iz ljubavi proteže se u cijelom filmu. Ariele je riskirala svoj život kako bi spasila kraljevića, zatim je njezin otac riskirao svoj život kako bi spasio nju, a na kraju i Eric riskira svoj kako bi spasio ostale likove. Uvidjevši da Ariele istinski voli Erica, Triton stavlja svoje želje po strani te je preobražava u čovjeka. Priča završava sretnim završetkom – vjenčanjem Ariele i princa Erica kojem prisustvuju svi prijatelji i obitelj.

7.3. Usporedba bajke i ekranizacije

U originalnoj bajci Mala sirena ima višestruku motivaciju dok je u ekranizaciji motivirana isključivo ljubavlju. U obje verzije pojavljuju se uvjet, preobrazba, simbolika boja i brojeva (spominjanje broja 3). U obje verzije naglašena je ljepota pokreta i glasa. U bajci pripovjedač stilskim sredstvima i pjesničkim slikama te raznim usporedbama opisuje ljepotu glasa i pokreta Male sirene dok je u filmu to postignuto vizualnim i auditivnim efektima.

7.4. Metodički pristup u radu s djecom

Aktivnost bi se odvijala u dvije skupine starije vrtićke dobi. Prvoj bi se skupini pročitala bajka, a drugoj bi se prikazala ekranizacija. Zatim bi obje skupine dobile zadatak izrade lutaka. Nakon izrade lutaka djeca bi uvježbavala dramatizaciju bajke, odnosno ekranizacije u lutkarskom centru. Djeca bi, koristeći lutke, izvodila dramatizaciju bajke pred skupinom koja je pripremila dramatizaciju ekranizacije i obratno. Nakon obje predstave djeca bi u krugu razgovarala o sličnostima i razlikama dviju dramatizacija. Cilj je ove aktivnosti sloboda izražavanja, razvoj kreativnosti, suradničkih odnosa i kritičkog mišljenja te propitkivanje.

8. Zaključak

Jedna od osnovnih ljudskih potreba jest potreba za sigurnošću i skloništem. Ljepota je bajki u tome što se pomoću njih djeca na siguran način mogu upoznati s raznim stranama onoga što im život može donijeti. One djetetu pokazuju šarolikost i raznovrsnost svijeta, emocija i situacija te ga potiču na promišljanje i razvoj kreativnosti i mašte. Također, uz njih dijete razvija otpornost i sposobnost rješavanja problema. Navedeno vrijedi i za ekranizacije bajki. Za vrijeme gledanja filma dijete razvija suosjećajnost prema likovima, mogućnost razumijevanja pojedinih postupaka te mogućnost pronalaska rješenja problema. Filmom se prikazuju mnoge nove i neproživljene situacije. Gledajući film dijete uči neke od mogućih ishoda situacije, preispituje se i razmišlja kako bi ono postupilo na mjestu junaka filma te nesvjesno razvija i određene misaone sposobnosti kao što su percepcija ili opažanje, koncentracija i vizualna memorija, apstraktno mišljenje, vještine indukcije i dedukcije te analize i sinteze.

Osnovna razlika ovih dvaju analiziranih medija je ta što je bajci, kao književnom djelu, primarna tekstualna komponenta. Priča se gradi i umjetnički obogaćuje jezičnim izražajnim sredstvima dok se to u filmu ostvaruje upotrebom filmskih izražajnih sredstava a primarne su komponente vizualna i auditivna. Iako fabula nekih od analiziranih ekranizacija gotovo u potpunosti odudara od fabule originalnog djela, one sadrže bit originalne bajke te je pouka u konačnici ista. Uz prikazivanje ili čitanje djela važno je i prokomentirati djelo kako bi dijete nagnali na dublje promišljanje, donošenje zaključaka i usvajanje pouka, a u tome mogu pomoći metodički pristupi osmišljeni za određenu temu.

Literatura

Andersen, H. C. (1974). *Bajke i priče*, Zagreb: Mladost

Bacchilega, C. (1997). *Postmodern Fairy Tales: Gender and Narrative Strategies*, Philadelphia: University of Pennsylvania

https://books.google.hr/books?hl=hr&lr=&id=RwAbsnP8F5sC&oi=fnd&pg=PP2&dq=fairy+tales&ots=XxTpl-jY_w&sig=fjLs1z2BO2Mal7GDoXYSqtR3D4k&redir_esc=y#v=onepage&q=fairy%20tales&f=false (pristupljeno 1.8.2022.)

Bošković-Stulli, M. (2012). *Bajka, Libri et liberi*, 1. (2.), 279-292. <https://hrcak.srce.hr/100629> (pristupljeno 3.8.2022.)

Bošković-Stulli, M. (1962). *Drvo nasred svijeta, Metodske upute za obrađivanje domaćeg štiva*, Zagreb: Školska knjiga

Chang, L. i Luh, D. (2022). *Reinventing Fantasy: The Reception of Fairy Tales*, *Advances in Literary Study*, 10, 97-110.

Crnković, M. (1987). *Sto lica priče*, Zagreb: Školska knjiga

Germ, T. (2004). *Simbolika brojeva*, Zagreb: Mozaik knjiga

Grgurević, I. i Fabris, K. (2012). *Bajka i dijete s aspekta junaka usmenoknjiževne i filmske bajke*, *Metodički obzori*, 7(2012)1 (14), 155-166. <https://doi.org/10.32728/mo>. (pristupljeno 1.8.2022.)

Grimm, J., Grimm W. (1998). *Izabrane bajke*, Zagreb: ABC naklada

Grozdanović, A. (2019). *Film kao motivacija za čitanje i kao sredstvo u nastavi filma*, *Časopis za odgojne i obrazovne znanosti Foo2rama*, 3(3), 23-32

<https://hrcak.srce.hr/241451> (pristupljeno 1.8.2022.)

Munitić, R. (2012). *Estetika animacije*. Zagreb: Vedis.

Peterlić, A. (2000). *Osnove teorije filma*. Zagreb: Hrvatska sveučilišna naklada.

- Pintarić, A. (1999). *Bajke: pregled i interpretacije*, Osijek : Matica hrvatska
- Pintarić, A. (2008). *Umjetničke bajke : teorija, pregled i interpretacije*, Osijek: Sveučilište „Josipa Jurja Strossmayera“, Filozofski fakultet: Matica hrvatska
- Težak, D; Težak, S. (1997). *Interpretacija bajke*, Zagreb : Divič
- Težak, S. (2002). *Metodika nastave filma na općeobrazovnoj razini*. Zagreb: Školska knjiga
- Turković, H. (2008). *Je li animirani film uopće?*, „Hrvatski filmski ljetopis 14“, 55; 6-18
- Turković, H. (2012). *Život izmišljotina: Ogledi o animiranom filmu*. Zagreb: Hrvatski filmski savez.

Filmografija

- Mala sirena*, redatelji: Ron Clements i John Musker (1989, 2014).
- Palčica*, redatelji: Don Bluth, Gary Oldman (1994, 2000).
- Pepeljuga*, redatelji: Clyde Geronimi, Hamilton Luske, Wilfred Jackson (1950, 2012).
- Princeza i žabac*, redatelji: Ron Clements i John Musker (2009, 2010).

Mrežne stranice

1. Adaptacija. *Filmski leksikon*, mrežno izdanje, Leksikografski zavod Miroslav Krleža 2008.-2021. <http://film.lzmk.hr/clanak.aspx?Id=2> (pristupljeno 25.7.2022.)
2. Andersen, Hans Christian. *Hrvatska enciklopedija*, mrežno izdanje. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2021. <http://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=2546> (pristupljeno 26. 6. 2022.)

3. Animacija. *Filmska enciklopedija*, mrežno izdanje. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2019.
<http://filmska.lzmk.hr/Natuknica.aspx?ID=157> (pristupljeno 20.7.2022.)
4. Animirani film. *Filmski leksikon*, mrežno izdanje, Leksikografski zavod Miroslav Krleža 2008.-2021. <http://film.lzmk.hr/clanak.aspx?Id=43>, (pristupljeno 23.7.2022.)
5. Brlić-Mažuranić, Ivana. *Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje*. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2021.
<http://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=9601> (pristupljeno 26. 6. 2022.)
6. Canudo, Ricciotto. *Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje*. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2021.
<<http://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=10694>>. (pristupljeno 12.9.2022.)
7. Crtani film. *Filmska enciklopedija*, mrežno izdanje. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2019.
<http://filmska.lzmk.hr/Natuknica.aspx?ID=1115> (pristupljeno 20.7.2022.)
8. Elipsa. *Filmski leksikon*, mrežno izdanje, Leksikografski zavod Miroslav Krleža 2008.-2021.
<http://film.lzmk.hr/clanak.aspx?Id=431> (pristupljeno 29.8.2022.)
9. Grimm, braća. *Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje*. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2021.
<http://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=23398> (pristupljeno 25. 6. 2022.)
10. KNJIŽEVNOST I FILM. *Filmska enciklopedija, mrežno izdanje*. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2019.
<http://filmska.lzmk.hr/Natuknica.aspx?ID=2720> (pristupljeno 28.7.2022.)
11. Lumière, Louis. *Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje*. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2021.
<http://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=37547> (pristupljeno 2. 9. 2022.)
12. *Princeza i žabac*. <https://www.imdb.com/title/tt0780521/> (pristupljeno 28.7.2022.)

13. Vrste, filmske. *Filmska enciklopedija, mrežno izdanje*. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2019.
<http://filmska.lzmk.hr/Natuknica.aspx?ID=5465> (pristupljeno 2.9.2022.)
14. Wilde, Oscar. *Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje*. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2021.
<http://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=66149> (pristupljeno 26. 6. 2022.)
15. Zagrebačka škola crtanog filma. *Filmska enciklopedija, mrežno izdanje*. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2019.
<<http://filmska.lzmk.hr/Natuknica.aspx?ID=5633>>. (pristupljeno 25.7.2022.)
16. Zagrebačka škola crtanog filma, *Filmski leksikon*. Leksikografski zavod Miroslav Krleža 2008.-2021.
[Http://film.lzmk.hr/clanak.aspx?Id=2068](http://film.lzmk.hr/clanak.aspx?Id=2068) (pristupljeno 23.7.2022.)
17. Zagrebačka škola crtanoga filma. *Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje*. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2021.
[Http://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=66694](http://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=66694) (pristupljeno 23. 7. 2022.)

Izjava o izvornosti diplomskog rada

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

Potpis
