

UDK: 373.2/.3:791.228(497.11)

PREGLEDNI RAD

Lola Stojanović

UČITELJSKI FAKULTET UNIVERZITETA U BEOGRADU

Mogućnosti korišćenja animiranog filma u predškolskom obrazovanju i razrednoj nastavi u Srbiji – nekoliko američkih primera

SAŽETAK: U radu se razmatra status filmske umetnosti u Programu za prvi ciklus osnovnog obrazovanja i vaspitanja u Srbiji, a potom i način na koji Metodika razvoja govora i Metodika nastave srpskog jezika i književnosti na Učiteljskom fakultetu Univerziteta u Beogradu ugrađuju animirani film u teorijsko i praktično učenje studenata. Metodički smer za tumačenje animiranog filma predložen je, najpre, na primeru tri filma nemog razdoblja (*Začarani crtež / Enchanted Drawing*, 1900/ i *Šaljive faze smiješnih lica / Humorous Phases of Funny Faces*, 1906/ Jamesa Stuarta Blacktona te *Ljubavna priča u zemlji igračaka / A Love Affair in Toyland*, Émile Cohl, 1908/), dok su u drugom delu rada iskorišćeni filmovi iz studija Walta Disneyja (*Tri praščića / Three Little Pigs*, Burt Gillett, 1933/, *Tri mala vuka / Three Little Wolves*, David Hand, 1936/ i *Snalažljivo prase / The Practical Pig*, Dick Rickard, 1939/). Analizom formalnih i sadržinskih odlika odabranih filmova pokušali smo da predložimo aspekte koje vaspitač/učitelj treba uzeti u obzir prilikom pripremanja jedinice usmerene aktivnosti (ili nastavne jedinice) posvećene animiranom filmu. Naposljetku smo uspostavili vrednosni sistem kojim predloženi filmovi (sagledani kroz prizmu karakterne animacije) ostvaruju potencijal za negovanje dobrobiti deteta u vrtiću.

KLJUČNE RIJEČI: animirani film, Walt Disney, karakterna animacija, dobrobiti deteta, predškolsko vaspitanje i obrazovanje, prvi ciklus vaspitanja i obrazovanja dece

Ovi zvučni živi crteži oduševili su Pariz.

Svet ide u bioskope samo zbog njih.

A najviše zbog heroja ovih filmova, zbog Mikea, jednog malog i veštog pacova ili miša koji pravi prava čuda na platnu.

Miloš Crnjanski, 1930.

Uvod

Jedno od osnovnih pitanja postavljenih u ovom radu ogleda se u tome kako metodički odrediti funkciju animiranog filma u predškolskom (i ranom školskom) vaspitanju i obrazovanju u Republici Srbiji. Gledanje animiranog filma predstavlja deo detetova odrastanja, zauzima važno mesto u njegovom iskustvu, pa samim tim ima funkciju negovanja dobrobiti na srodan način kao književno delo. Status animiranog filma u predškolskom i ranom školskom obrazovanju i vaspitanju nije precizno definisan te njegovo uključivanje u rad s vrtićkom/odeljenskom grupom zavisi od volje, načela i opšteg obrazovanja vaspitača/učitelja u domenu ove vrste umetnosti. Valja pomenuti i da je prisustvo animiranog filma u mlađim razredima osnovne škole u Srbiji u određenoj meri marginalizovano. Nastavni program ne obuhvata precizan izbor animiranih filmova koje bi učitelji obrađivali s učenicima. Postoje određeni metodički modeli za tumačenje filma u nastavi, ali oni načelno ostaju na površini i bez dubljeg interesovanja za ovu temu. Međutim,

ovakva klima ne vlada u svim zemljama regiona. Recimo, u Hrvatskoj je u okviru zvaničnog programa za osnovnu školu predviđena obavezna obrada animiranog filma,¹ dok se na Učiteljskom fakultetu (nekadašnjoj Pedagoškoj akademiji) Sveučilišta u Zagrebu metodika nastave filma odvija kao sadržinski deo kurseva Metodika hrvatskog jezika, Medijska kultura, Klasični i novi mediji u ranom dobu (uzgred, treba pomenuti da taj fakultet objavljuje i metodičku literaturu iz medijske kulture). Već razvijena grana nauke usmerena ka metodici filma u okolnim zemljama regiona pobuđuje interesovanje, ali i obavezu da se najave buduća istraživanja o metodičkom pristupu animiranom filmu u Srbiji.

Ovaj rad će se konkretnije baviti obradom animiranog filma u predškolskom vaspitanju i obrazovanju u Srbiji, ali s težnjom da obuhvati ulogu animacije i načine analize koji se mogu primeniti i u mlađim razredima osnovne škole. Studenti Učiteljskog fakulteta Univerziteta u Beogradu² imaju priliku da se upoznaju s osnovnim odlikama animiranog filma, kao i potencijalima njegove primene u vrtičkoj grupi ili nastavi srpskog jezika i književnosti. Studenti se s teorijskim aspektima tumačenja filma susreću na trećoj godini osnovnih studija,³ kada se upoznaju s fizičkom i psihološkom karakterizacijom likova, funkcijom likovnih i auditivnih elemenata u filmu, ali i s formalnim odlikama filmskog izlaganja kao što su ra-

kursi, planovi, scenografija, montaža. S druge strane, studenti treće godine na Metodičkoj praksi I iz Metodike razvoja govora I kao jedan od zadataka neretko imaju pisanje pripreme za realizaciju jedinice usmerene aktivnosti koja se tiče tumačenja animiranog filma u vrtičkoj grupi. Ovakva dinamika rada na trećoj godini osnovnih studija otvara put ka mogućnosti realizacije dve jedinice usmerene aktivnosti posvećene animiranom filmu (jedne u prvom i jedne u drugom semestru) u vrtičkoj grupi u okviru Metodike razvoja govora II na četvrtoj godini osnovnih studija. Kada je reč o radu sa studentima na smeru za obrazovanje učitelja,⁴ obrada filma je fokusirana na teorijski pristup jer nedostatak nastavnih jedinica posvećenih ovoj temi onemogućava studentima da se prilikom realizacije ispitnih časova iz Srpskog jezika i književnosti u osnovnoj školi oprobaju u pomenutoj oblasti.

Tokom rada sa studentima Učiteljskog fakulteta Univerziteta u Beogradu primećeno je veliko interesovanje za animirani film, kako za njegovu formalnu naraciju, tako i za praktičnu primenu potencijala animacije u vrtiću i školi. Upoznavanje studenata s teorijom filma i potencijalima za njegovu obradu u vrtiću (i prvom ciklusu osnovne škole) predstavlja prvi korak ka osvešćivanju značaja ove umetnosti u vaspitno-obrazovnom radu. S obzirom na to da nove *Osnove programa predškolskog obrazovanja i vaspitanja* (2018)⁵ (na kojima se zasniva vrtić-

¹ Verovatno je tako zbog ranog prepoznavanja značaja Zagrebačke škole crtanog filma.

² U okviru obaveznih predmeta na smeru za obrazovanje vaspitača (na osnovnim studijama) Metodika razvoja govora I i Metodika razvoja govora II, kao i na smeru za obrazovanje učitelja Metodika nastave srpskog jezika i književnosti I i Metodika nastave srpskog jezika i književnosti II (nastavno odeljenje u Vršcu).

³ Na predmetu Metodika razvoja govora I (smer za obrazovanje vaspitača).

⁴ Nastavno odeljenje u Vršcu.

⁵ Program predškolskog vaspitanja i obrazovanja koji se primenjuje u predškolskim ustanovama od 1. septembra 2019. Dokument je strukturiran iz dva dela. Prvi se odnosi na koncepciju osnova programa, dakle na polazišta programa, dok drugi deo razmatra odnos osnova (polazišta) programa i realne prakse u vrtiću. Sam naziv programa metaforom upućuje na prirodu predškolskog uzrasta, na osetljiv trenutak u dečjem razvoju koji otvara širok opseg kapaciteta za formiranje različitih tipova znanja. Metafora u

ka praksa u Srbiji danas) u prvi plan stavljaju višedimenzionalne dobrobiti deteta, od velikog je značaja pristupiti animiranom filmu kao potencijalu za negovanje dece kroz sistem vrednosti koji odabrani film u sebi sadrži. Kako je jedan od važnijih potencijala književnog teksta podsticanje sistema vrednosti tokom čitanja i tumačenja, tako se i film u vrtiću i mlađim razredima osnovne škole treba sagledati kroz vrednosti koje tokom gledanja i analiziranja podstiče.

Na jednom od predavanja posvećenom crtanom filmu (na predmetu Metodika nastave srpskog jezika i književnosti II) studenti Učiteljskog fakulteta (nastavnog odeljenja u Vršcu) imali su zadatak da navedu jedan film koji je obeležio njihovo detinjstvo, a potom i jedan koji bi izabrali za rad u vrtiću ili prvom ciklusu osnovne škole. Promatranjem predloga koje smo dobili od studenata došli smo do zaključka da postoji visok stepen podudarnosti kada je reč o animiranom razdoblju koje je obeležilo njihovo detinjstvo i koje budući vaspitači i učitelji žele da aktualizuju u svom budućem vaspitno-obrazovnom radu. Većina studenata, naime, opredeljuje se za zlatno doba američke animacije, dakle, za animirane filmove iz 1930-ih, uglavnom u produkciji i režiji Walta Disneyja. Svaki od predloženih crtača ima vaspitnu funkciju, s tendencijom osveščivanja međuljudskih odnosa (kroz likove životinja, izmišljenih bića ili predmeta). Iz odabranog

korpusa može se zaključiti da studenti humor i igru vide kao ključne komponente u poimanju detinjstva. Pomenute potencijale animiranih filmova koje studenti prepoznaju kao pogodne u procesu upoznavanja dece s filmskom umetnošću veoma je važno naglasiti jer su upravo igra i odnosi u središtu interesovanja savremenog programa predškolskog vaspitanja i obrazovanja.

Studenti Učiteljskog fakulteta i na intuitivnoj i na racionalnoj (u domenu cenzure) ravni biraju animirane filmove koji u sebi sadrže osnovne tendencije za negovanje pozitivnih vrednosti kod dece, a na kojima insistiraju nove *Osnove programa predškolskog obrazovanja i vaspitanja*. Odabrani filmovi su uglavnom umetnički uspeli i pružaju dobru polaznu tačku za sadržinsko i formalno tumačenje. Predloženi *Jack Frost* (Ub Iwerks, 1934) odličan je izbor za rad s decom predškolskog uzrasta zbog sadržinske raznolikosti, ali i zbog formalnih aspekata (kao što su gegovi, gestovi, kadriranje, muzika). Kratki film *Corn Chips* (Jack Hannah, 1951) s Paškom Patkom (Donald Duck) otvara potencijal za unutarpredmetnu integraciju u okviru oblasti Razvoja govora (preplitanje neverbalne komunikacije i rečnika osećanja, na primer), dok je *Ružno pače* (*The Ugly Duckling*, Jack Cutting i Clyde Geronimi, 1939) posebno značajan za korelaciju književnosti i filma.⁶

U ovom radu ne možemo analizirati svaki animirani film ponaosob, ali možemo

nazivu prkosi ustaljenim konvencijama u imenovanju zvaničnog dokumenta, a pomenuta tendencija se uočava i u mnogim stranim nazivima programa. Irski program je naslovljen *Aistear* ("putovanje"), *Te Whariki* ("tkana potka") je naziv novozelandskog, a *The Practise of Relationships* ("praksa odnosa") je naziv programa jedne od australijskih država. Autori programa naglašavaju da buduće veštine deteta, kao i sama ličnost, u velikoj meri zavise od kvaliteta i načina učenja u predškolskom periodu. Program u sebi sadrži savremene teorijske postavke pedagoške i razvojne psihologije, kao i projekte nastale u saradnji

s međunarodnim organizacijama, od kojih je u fokusu pažnje naučno-istraživački projekat *Kaleidoskop: diversifikacije programa predškolskog vaspitanja*. *Kaleidoskop* predlaže teorijska polazišta za projektni pristup učenju i praćenje, odnosno evaluaciju programa predškolskog vaspitanja. Teorijske postavke o detinjstvu i detetu baziraju se na sociokulturnim teorijama i poststrukturalizmu. U programu je postavljena društveno-kulturna koncepcija detinjstva. Usp: Breneselović Pavlović i Krnjaja, 2017. ⁶ Bio je predložen i dugometražni *Kralj lavova* (*The Lion King*, Roger Allers i Rob Minkoff, 1994).

LOLA
STOJANOVIĆ:
MOGUĆNOSTI
KORIŠĆENJA
ANIMIRANOG
FILMA U
PREDŠKOLSKOM
OBRAZOVANJU
I RAZREDNOJ
NASTAVI U
SRBIJI

HRVATSKI
FILMSKI
LJETOPIS



Ružno pače
(The Ugly
Duckling, Jack
Cutting i Clyde
Geronimi, 1939)

pružiti metodički okvir za obradu ove umetnosti prvenstveno u predškolskom obrazovanju i vaspitanju. Iako smo pomenuli da su studenti uglavnom birali umetnički uspele filmove koji poseduju potencijale za negovanje dobrobiti deteta, bilo je predloga koji nisu zadovoljili ni umetničke ni sadržinske aspekte. Iz ovog razloga cilj našeg rada ogleda se u pružanju metodičkog i kulturološkog okvira unutar oblasti animiranog filma koji će vaspitačima (ali i učiteljima) pomoći da na smislen i unapred promišljen način izaberu i pristupe animiranom filmu. Za vaspitača/učitelja važno je da poznaje opšti pregled animirane kinematografije i njena formalna obeležja kako bi napravio adekvatan izbor filmova za rad u vrtićkoj/odeljenskoj grupi te da bi prepoznao potencijale koje odabrana ostvarenja poseduju za negovanje dobrobiti deteta i integraciju s oblastima unutar Razvoja govora, Metodike nastave srpskog jezika i književnosti, ali i drugim disciplinama.

1. Opšti pogled na animirani film

Na početku rada napomenuli smo skrajnutost animiranog filma u predškolskom i ranom školskom obrazovanju u Srbiji, ali treba skrenuti pažnju i na podređeni položaj same animacije koji je dugo vladao u krugovima filmske teorije. O negiranju animacije kao filmske vrste govore mnogi značajni teoretičari filma, bilo da je predmet njihovih istraživanja odbrana pomenutog stava ili pak žestoko suprotstavljanje. Teoretičar animacije Midhat Ajanović jednu od svojih mnogih studija posvećenoj animiranoj kinematografiji naslovljava "Na margini filmskog realizma" te već u naslovu otvara dijalog s teorijskom strujom negiranja animacije kao filmskog medija. Suprotstavljajući se mišljenjima Dušana Stojanovića ili Andréa Bazina, Ajanović ističe da je:

(...) jedina neupitna razlika između igranog ili dokumentarnog filma u odnosu na animaciju je činjenica da se ovaj posled-

nji žanr stvara pojedinačnim radom filmske kamere: svaka sličica se posebno eksponira pa se time ne polazi od, u prirodi već postojećeg, pokreta nego se on (pokret) konstruira.

(Ajanović, 2001a: 162)

Ranko Munitić u uvodnom, istorijsko-teorijskom delu članka "Animacija"⁷ u sklopu *Filmske enciklopedije* razliku između igranog i animiranog filma definiše na sledeći način:

Bitna je razlika u činjenici da cijela filmska struktura teži fotografskom registriranju bića i pokreta koji se nalaze pred kamerom, te prenošenju tako "posvojenog" materijala na ekran. Animacija, naprotiv, samostalno stvara i pojavnost i pokret svojih prizora, najprije likovno formulirajući njihove fragmente-faze na razini slikarskoga (crtež, kolaž) ili kiparskog modela (lutka, plastelin, predmet), zatim ručno ili filmski registrirajući na vrpci te jedinice, te konačno – projicirajući ih kinematografskom brzinom (16 kvadrata u sekundi – nijemi film, 24 kvadrata u sekundi – zvučni film). Likovno formulirani, nepomični artefakti tek se na ekranu pretvaraju u cjelovit slikovni prostor nove realnosti, tek ovdje nacrtani ili modelirani fragmenti-faze omogućuju iluziju neprekinutog pokreta. Animacijsko djelo sadrži, dakle, tri osnovna, različita plana konstitucije: prvi je likovnoga, drugi filmskoga, a treći medijalnoga, animacijskog karaktera.

(Munitić, 1986: 27)

Očito je, dakle, da fenomen filmske animacije izaziva nesuglasice i kontroverze, što je razlog više da se o njemu govori i piše, te da se, naposljetku, pozicionira u vaspitno-obrazovnom radu naporedo sa srodnim umetnostima čiji se status i prisustvo ne dovode u pitanje. Već u trenucima nastajanja animacija se suočava s borbom za sopstveni status. Rajko Petković navodi (citirajući Stevea Schneidera) četiri ključna razloga za njenu inferiornost – kratkometražnost (koja je onemogućavala bioskopsku projekciju u okviru glavnog programa), serijsku proizvodnju (koja je kao rezultat davala mnoga ostvarenja nižeg kvaliteta), žanr komedije (koji se u takozvanoj elitističkoj kritici u Americi početkom 20. veka nije uzimao za ozbiljno) i dete⁸ kao primarnu publiku.⁹

Uprkos očiglednim i višedecenijskim turbulencijama danas možemo govoriti o tri ključne animacijske škole – američkoj, evropskoj i japanskoj (prema Ajanović, 2001b).¹⁰ Za potrebe ovog rada biramo američki animirani film, a prvenstveno crtani realizam Walta Disneyja. Razlozi za ovakav odabir ogledaju se u neprolaznoj aktuelnosti Disneyjevog stvaralaštva, dominaciji evropskih motiva u njegovoj animaciji (usp. Ajanović, 2004), ali i u nesumnjivom uticaju koji je izvršio kako na američku tako na svetsku animaciju načelno – ali se temelje i na polaznoj anketi koju smo naveli. Premda se može veoma opširno govoriti o kritičkom sagledavanju disneyjevske crtane poetike (posebno u kontekstu konzervativnog i kapitalističkog pogleda na svet), Walt Disney izdiže animaciju s margine i daje joj završnu reč, stoga je svaka animacijska paradigma u svetu

zabavu u bioskopima, dok se mišljenje o detetu kao pretpostavljenom gledaocu animiranog filma formiralo 1950-ih pojavom televizije.

⁹ Usp. Petković, 2018: 17–19.

¹⁰ Midhat Ajanović (2001b) izdvađa i kanadsku animacijsku školu, ističući da ona u sebi sublimira sva tri pomenuta stila.

LOLA
STOJANOVIĆ:
MOGUĆNOSTI
KORIŠĆENJA
ANIMIRANOG
FILMA U
PREDŠKOLSKOM
OBRAZOVANJU
I RAZREDNOJ
NASTAVI U
SRBIJI

HRVATSKI
FILMSKI
LJETOPIS

⁷ Pavao Štalter napisao je drugi deo članka, o proizvodnji.

⁸ Treba napomenuti da animirani filmovi nastali u prvim decenijama 20. veka nisu stvarani računajući na dete kao primarnog implicitnog gledaoca, već s tendencijom da impresioniraju odraslu publiku. Filmovi Walta Disneyja iz pomenutog perioda prvenstveno su računali na porodičnu



Walt Disney

nastala kao podražavanje ili opiranje standardu Disneyjevog studija (od Studija za crtani film Zagreb filma, tj. Zagrebačke škole crtanoga filma pa do japanske animacije ustanovljene u radu Hayaa Miyazakija). Sasvim sigurno možemo reći da nijedna vodeća animirana epoha ni ličnost nije “progovorila” bez svesti o Disneyju. Stoga, da bismo u nekom od narednih radova moguće pristupili antidisneyjevskoj struji (što je nužno zarad sagledavanja celokupnog potencijala animacije u ranom obrazovnom sistemu) neophodno je da predložimo poetiku koja se smatra klasikom kinematografske animacije.

2. Od stripa do Disneyja

Začetak animiranog filma datira na sam početak 20. veka, a tradicija na kojoj se zasniva počiva na umetnosti stripa s kraja 19. veka. Teorija filma se gotovo jednoglasno slaže da animirani film preuzima ključne elemente stripa.¹¹ Ajanović ističe da se najčvršća veza stripa i animiranog filma ogledala u plasiranju kulta zvezda. To podrazumeva kreiranje juna-

ka koji će se pojavljivati u različitim epizodama animirane serije (odnosno brojevima stripa) i privlačiti pažnju publike. Mačak Felix (Felix the Cat), jedna od prvih animiranih zvezda, preuzet je upravo iz stripa. Pojednostavljeni likovi i gradivni elementi stripa (oblačići s tekstom, mimika, pokreti tela, simboli, grafička upotreba interpunkcije), karikatura i humor bili su deo animirane kinematografije tokom 1910-ih.

Rajko Petković uticaj stripa na stvaranje prvih animiranih filmova (govoreći, konkretno, o “jeziku modernog stripa” kako ga je inaugurisao Rodolphe Töpffer) obrazlaže “[s]tilizacijom crteža, koji se sastoji samo od minimuma linija, uvođenjem montažnog odnosa među slikama, kao i reduciranjem scenografskih elemenata” (2018: 28). Načelno, animaciju u nemom razdoblju karakterišu samofiguracija naratora s elementima čarolije, sredstvo kondenzacije i tzv. munjevite skice. Samofiguracija animatora podrazumeva pojavljivanje njegove ruke ili čitavog tela u animiranom filmu, čime se ostvaruje dijalog na

113 / 2023

HRVATSKI
FILMSKI
LJETOPIS

¹¹ Donald Crafton je jedan od retkih teoretičara koji osporava uticaj stripa na animirani film; usp. Ajanović 2001b.

relaciji animator – figure s jedne i animator – gledalac s druge strane. Samorasvetljavanjem sopstvene pojave koja manipuliše crtežima u trenutku animiranja, autor istovremeno stvara i ruši iluziju čarolije. Sredstvo kondenzacije podrazumeva sažimanje velikog broja narativnih sekvenci u maksimalno desetak minuta, što je bila osnovna odlika kratkometražnog filma. Munjevitke skice (*lightning sketches* ili *chalk talks*), kao fenomen koji je odredio rani razvoj animacije, Rajko Petković definiše na sledeći način:

Tri osnovna elementa munjevitih skica su umjetnik, crtača površina i crtež, narativna struktura sastoji se od prikaza umjetnika kako crta, a crteži iznenada poprimaju magičnu kvalitetu pokreta i transformiranja oblika.

(Petković, 2018: 31)

U citiranom pasusu možemo videti opšti pogled na odlike američke animacije u njenim začetcima. Narativna struktura koju Petković predložava podrazumeva upravo samofiguraciju animatora u trenutku crtanja oblika koji se potom transformišu, odnosno preobraze iz jednog stanja u drugo. Čuveni filmovi stvoreni ovom tehnikom su *Začarani crtež* (*The Enchanted Drawing*, 1900) i *Šaljive faze smiješnih lica* (*Humorous Phases of Funny Faces*, 1906) J. Stuarta Blacktona te *Ljubavna priča u zemlji igračaka* (*A Love Affair in Toyland*, 1908) Émilea Cohla (usp. *ibid.*: 28).

Američka animacija 1920-ih iznedriće prve značajne radove Walta Disneyja koji na samom početku decenije osniva sopstveni studio. Teoretičari koji hronološki sagledavaju razvoj animiranog filma, poput Rajka Petkovića, govoreći o ranoj Disneyjevoj fazi, uglavnom sumiraju uticaje koje su dotadašnje animacijske škole izvršile na njegovo stvaralaštvo. Pomenuti pregled uzročno-posledičnih veza u kinematografskoj animaciji američkog područja važno je naglasiti kako bi se stvorila

zaokružena slika o tome ko je Disney, kako je to postao i zašto danas, nakon gotovo jednog veka, govorimo o njemu. Petković posebno naglašava uticaj Paula Terryja i njegove serije *Ezopove basne* (*Aesop's Fables*, 1921–33), jer ono što su za Terryja bile basne, za Disneyja će biti bajke. Godine 1922. Disney snima niz animiranih adaptacija bajki braće Grimm i ta će ga tematika pratiti gotovo do kraja karijere – *Crvenkapicu* (*Little Red Riding Hood*), *Četiri bremenska svirača* (*The Four Musicians of Bremen*), *Pepeljugu* (*Cinderella*) i *Mačka u čizmama* (*Puss in Boots*). U pomenutim filmovima veoma se jasno može videti direktan uticaj ključnih američkih animatora na Disneyja – Winsor McCay u domenu karakterne animacije, Terry na polju bajke kao narativnog okvira, ali i braća Fleischer. Disney u pomenutoj fazi stvaralaštva učestvuje u stvaranju filmova i kao reditelj i kao animator, dok 1925. odustaje od animiranja i vezuje se isključivo za režiju. Godine 1927. nastaje čuveni Oswald, sretni zec (Oswald the Lucky Rabbit) kojega Petković vidi kao prelomni trenutak u Disneyjevoj karijeri te kao sponu između serije filmova s Alisom i Mickeyja Mousea: “Idući Disneyjev lik, Mickey Mouse, izrazito je unaprijeđena verzija Oswalda i putokaz prema sve rafiniranijoj razradi karakterne animacije i glavnog lika kao animacijske inačice holivudskog sustava zvijezda.” (*ibid.*: 115)

Zlatno doba Walta Disneyja predstavlja 1930-e, a simbolizuju ga crtani filmovi *Parobrod Willie* (*Steamboat Willie*, Walt Disney i Ub Iwerks, 1928), *Ples kostura* (*The Skeleton Dance*, Walt Disney, 1929), *Cvijeće i drveće* (*Flower and Trees*, Burt Gillett, 1932), *Tri prašića* (*Three Little Pigs*, Burt Gillett, 1933) i etapa dugometražnih animiranih filmova (počevši od 1937. sa *Snjeguljicom i sedam patuljaka* /*Snow White and the Seven Dwarfs*/). Pored Disneyja 1930-e su važne u domenu začetka modernističke animacije (recimo Len Lye, Norman McLaren, Lotte Reiniger ili Berthold Bartosch). U filmu *Parobrod Willie* možemo videti potpunu korespondenciju slike i zvuka, a Mickey Mouse

LOLA

STOJANOVIĆ:

MOGUĆNOSTI

KORIŠĆENJA

ANIMIRANOG

FILMA U

PREDŠKOLSKOM

OBRAZOVANJU

I RAZREDNOJ

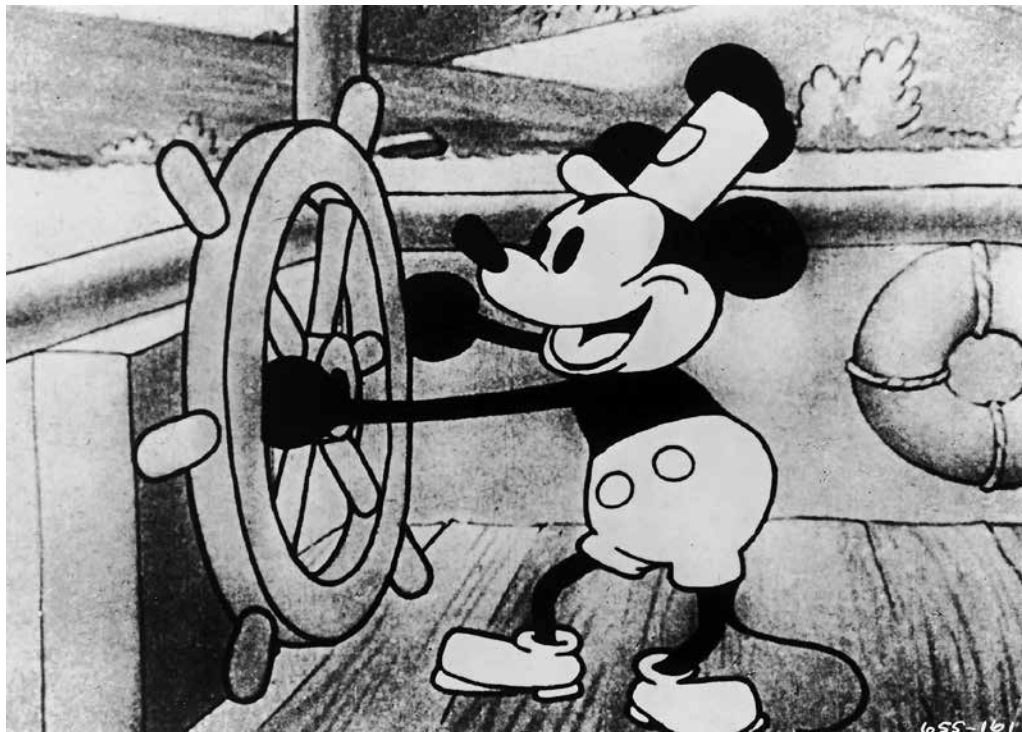
NASTAVI U

SRBIJI

HRVATSKI

FILMSKI

LJETOPIS



Parobrod Willie
(Steamboat
Willie, Walt
Disney i Ub
Iwerks, 1928)

uskoro postaje sinonim za najveću zvezdu animiranog filma. Prvu Akademijinu nagradu Oscar za kratki animirani film dobija *Cvijeće i drveće*, koji je ujedno i prvi film snimljen u trobojnom tehnicoloru. U konačnici, *Tri praščića* su od presudnog značaja za karakternu animaciju u Disneyjevom opusu. Tehničke inovacije koje u zvučnom razdoblju filma usavršava Disney podrazumevaju upotrebu metronoma, karton snimanja (izrađuje se na osnovu scenarija, a stvaraju ga crteži, pokreti kamere i montažne spona), scenski nacrt (“pripremna skica cijelog ambijenta određene scene”; *ibid.*: 135) i probu olovkom (mogućnost da animator delove scene isproba pre nastavka sledećih faza).

Ono što je karakteristično za disneyjevski animacijski princip jesu realistična¹² i karakterna animacija koju Petković vidi kao za-

datak animatora da stvore “što puniju iluziju života, kreiranja fantastičnih, ali istovremeno vjerodostojnih animacijskih svjetova napučenih zanimljivim i životnim likovima” (*ibid.*: 141), definišući potonju (*character* ili *personality animation*), po Charlesu Solomonu, kao “umijeće pokretanja crtanog lika tako da se izražava osobnost tog lika” (*ibid.*: 46) i animiranu varijantu, “inačicu sustavu zvijezda” u igranom hollywoodskom filmu (*ibid.*: 46, 97, 115, 252), odnosno, najdirektnije, kao “crtanu inačicu filmske glume” (*ibid.*: 166). Likovi Walta Disneyja stvoreni su kao autentični karakteri sa širokim rasponom unutrašnjih osećanja. Ideja ovakve kreacije junaka ogleda se u tendenciji poistovećivanja deteta-gledaoca s likovima i događajima u kojima se nalaze. Funkcija junaka u umetničkom delu i negova-

113 / 2023

HRVATSKI
FILMSKI
LJETOPIS

12 Određenjem Disneyjevog opusa kao realističnog Petković se opire Ranku Munitiću koji govori o neprirodnoj i rugobnoj imitaciji ljudskih figura u obliku Disneyjevih likova. Usp. Munitić, 1982:

198–200, ali i Petković, 2018: 154: “Suprotno konvencionalnim prikazima koji su Disneyja optuživali za imitativni realizam ili čak hiperrealizam, u osnovi njegova stila bila je karakterna animacija

nju dobrobiti deteta putem identifikacije jeste važan potencijal za uvođenje crtanog filma u vaspitno-obrazovni rad, o čemu ćemo detaljnije govoriti u narednom poglavlju.

S obzirom na to da opseg ovog rada ne dozvoljava da detaljnije predložimo pojedinačne osobenosti Disneyjevih crtanih filmova, treba još napomenuti da Disneyjev rad nakon 1941. stagnira, da zlatno doba čine upravo 1930-e, ali i da nakon njegove smrti studio nastavlja s radom, te da se od 1980-ih u velikoj meri redizajnira i afirmiše u duhu novog vremena.

3. Animirani film u vrtiću

Pišući o tumačenju animiranog filma u nastavu, Vladimir Vukomanović Rastegorac (2015: 104) izdvaja metodički model koji se zasniva na podeli sadržinskih i formalnih elemenata filma. To podrazumeva da se na jednom času obrade elementi filmske naracije, a na drugom filmski postupci. Kada je reč o tumačenju animiranog filma u vrtiću, pristup je nešto drugačiji. Vaspitač s decom obrađuje prvenstveno sadržinske elemente filma, dok su formalni aspekti važni kao deo pripreme vaspitača za realizaciju jedinice usmerene aktivnosti posvećene filmu. U procesu pripreme za aktivnost, vaspitač treba da poznaje najpre opšti pregled istorije animiranog filma. To je posebno važno ukoliko se sagleda masovna produkcija savremenih medija koji neretko predstavljaju deo svakodnevnog dečjeg iskustva. S obzirom na to da roditelj u pojedinim slučajevima ne može ili ne uspeva da napravi selekciju medijskih sadržaja s kojima se dete susreće kod kuće (kada govorimo o medijskim sadržajima, mislimo i na aktuelne animirane filmove koji su često lošeg kvaliteta i u sadr-

žinskom i u formalnom domenu), vaspitač preuzima ulogu u usmeravanju dečjih interesovanja. Vizuelni mediji su deo svakodnevice deteta, te ih vaspitač treba uključiti u sadržaje vrtićke grupe. To podrazumeva ozbiljno promišljanje prilikom odabira animiranih filmova jer je samo adekvatan odabir u funkciji negovanja dobrobiti deteta. Nakon što odabere umetnički uspeo i sadržinski podsticajan animirani film, vaspitač treba da prepozna i izdvoji njegove dominantne formalne aspekte jer je način građenja filma u direktnoj korespondenciji sa sadržinom koju predstavlja. Samo vaspitač koji prepoznaje gradivne elemente animiranog filma (montažu, rakurse, kadar, auditivne elemente) poseduje kompetenciju rasvetljavanja njihovih funkcije prilikom tumačenja sadržine.

Pripremajući instrukcije za tumačenje animiranog filma u vrtićkoj grupi, vaspitač se neizostavno oslanja na specifičnosti filmske naracije. Na primer, odlike rakursa i vrste kadrova vaspitaču pružaju mogućnost usmeravanja dece ka uočavanju položaja junaka u kadru i specifičnosti posmatrača u prostoru.¹³ Položaji kamere usmeravaju vaspitača ka formulisanju instrukcija u odnosu na prikazane objekte i pojedinosti koje se u okviru kadra izdvajaju. Na primer, krupni plan lica junaka u napetoj situaciji vaspitač može stopirati i usmeriti decu ka prepoznavanju i imenovanju emocije koju facijalna ekspresija predstavlja. Ukoliko muzika u filmu prati dinamiku radnje, vaspitač je može iskoristiti kao podsticaj za ispitivanje dečjeg doživljaja pojedinih scena. Muzika koja se pojavljuje u funkciji najavljivanja određene opasnosti ili preokreta odličan je podsticaj za ispitivanje horizonta očekivanja kod dece.¹⁴ Takođe, pažljivim promatranjem auditivnih

koja se zasnivala na humorističkim i karikaturnim izobličenjima likova, no koja je poštivala fizičke zakonitosti i time dala likovima još veću uverljivost.”

13 Na primer, polusubjektivni kadar (na 1:44) u filmu *Big Buck Bunny* (Sacha Goedegebure, 2008) prikazuje samo jedan ugao glave veverice na drvetu

koja posmatra zeca. Vaspitač bi funkciju ovog kadra rasvetlio instrukcijama poput: “Ko posmatra zeku?”, “Gde se veverica nalazi?”, “Gde se nalazi zeka?”, “Zašto veverica posmatra zeku s drveta?”

14 Vaspitač može stopirati scenu i pitati decu: “Šta mislite, ko će se sada pojaviti?”, “Šta će se

elemenata u filmu, vaspitač svoje instrukcije može usmeriti ka uključivanju akustičke vežbe ili onomatopeje. Šumovi koji se u animiranom filmu javljaju izvan kadra pružaju potencijal za integrisanje akustičke vežbe prepoznavanja zvukova i imenovanje bića, životinja ili pojava koji ih proizvode.

3.1. Potencijali nemog filma u vrtiću i mlađim razredima osnovne škole

Premda je osnovni predmet ovog rada primena Disneyjeve crtane animacije u obrazovnom procesu, nije suvišno napomenuti da i nemo razdoblje animacije pruža raznolike potencijale za rad u starijoj vrtićkoj grupi, kao i u mlađim razredima osnovne škole. Samofiguracija animatora, koja je ključna stil-ska odlika animiranih filmova s početka 20. veka, pruža potencijal za rasvetljavanje figure umetnika u svesti deteta kroz interakciju s umetničkim delom, procesom stvaranja i samim stvaraočem. Samoosvešćivanje autora u umetničkom delu prisutno je i u književnosti za decu, što je odličan potencijal za koncipiranje nedeljne teme u vrtiću koja bi bila posvećena figuri umetnika, a integrisala bi više umetničkih disciplina (prvenstveno animirani film i poeziju za decu). Tema umetnika, umetnosti i samog stvaranja proteže se i u književnim delima koji se nalaze u Programu za prva četiri razreda osnovne škole te se odabrani filmovi mogu pustiti i analizirati u okviru stvaralačkog rada na časovima obrade *Strašnog lava* Duška Radovića, *Slikara* Branislava Lazarevića, *Priče iz ormana* Branka Stevanovića i dr. Animirani filmovi nemog razdoblja (*Začarani crtež*, *Šaljive faze smiješnih lica*, *Ljubavna priča u zemlji igračaka*) otvaraju potencijal za širok raspon integracije unutar Razvoja govora i Metodike

nastave srpskog jezika i književnosti. Obrada filma *Začarani crtež* u vrtiću pruža mogućnost za uključivanje neverbalne komunikacije i rečnika osećanja koje podstiče interakcija animatora i antropomorfizovanih objekata. U filmu je predstavljen animator u procesu stvaranja figura, a za vaspitača je od ključnog značaja crtanje čovekolikog portreta koji facijalnom ekspresijom predočava raznoliku paletu emocija. Tumačenje ovog filma otvara prostor za prepoznavanje i verbalizaciju osećanja koja su na ekranu prikazana, za podsticanje dece da likovno predstave prethodno verbalizovan rečnik osećanja, a celokupan proces bi pratila dinamika iznenađenja koju efekat čarolije na ekranu izaziva u svesti deteta. Osećanja koja bi deca prepoznala na osnovu izraza lica na ekranu bila bi tuga, sreća, ljutnja, iznenađenje.

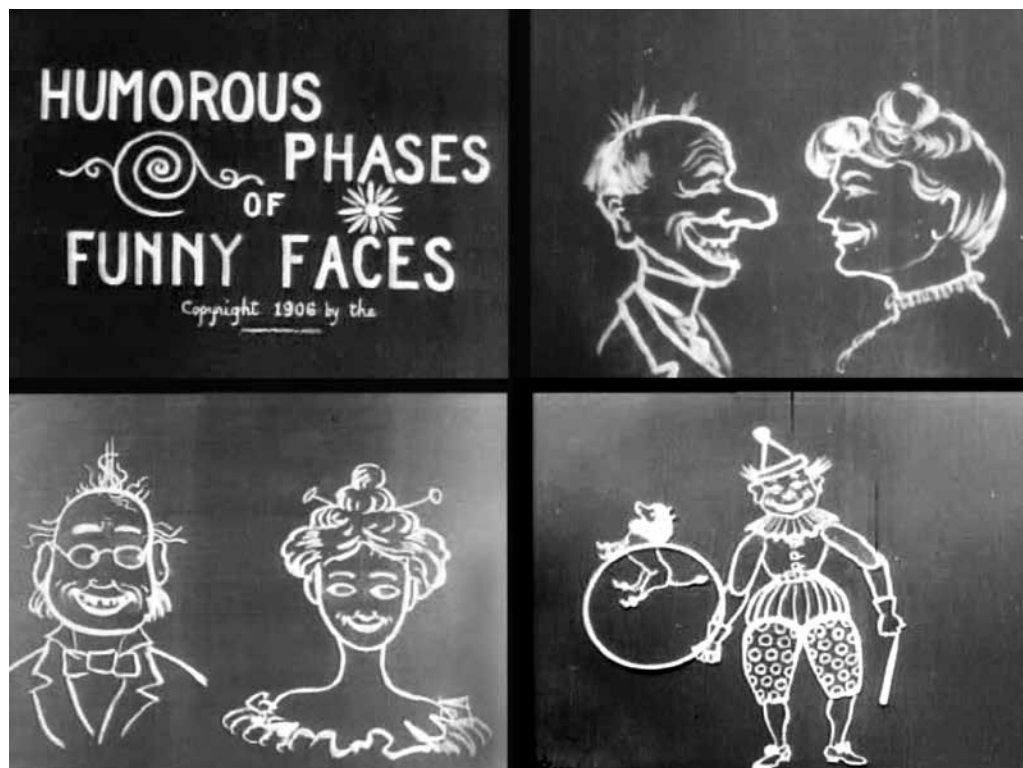
Animirani film *Ljubavna priča u zemlji igračaka* na inovativan način može služiti vaspitaču ili učitelju u mlađim razredima kao podsticaj za aktivnosti iz oblasti govorne kulture. U filmu je predočeno kretanje čovekolikih figura koje dete prati kroz trominutnu animaciju. S obzirom na to da je radnja predočena samo kretanjem, ovaj film bi na inovativan način mogao da podstakne aktivnost pričanja kod dece. Deca bi na osnovu odgledane animirane predstave, uz adekvatne instrukcije vaspitača/učitelja, mogla da osmisle i verbalno predstave (najpre kolektivnim, a potom i individualnim pričanjem uz vođenje) priču koja bi pratila kretanje animiranih figura. Kratkometražna forma, pojednostavljena radnja i sukcesivno pojavljivanje likova (najpre vidimo jednog, potom dvojice, a naposljetku troje junaka) pružaju odličnu podlogu za usmeravanje dece na osmišljavanje i pričanje radnje. Pitanja za usmeravanje dece na zadatke pričanja mogla bi se formulisati prema

113 / 2023

HRVATSKI
FILMSKI
LJETOPIS

sada desiti?" Potrebno je naglasiti da se ova pitanja postavljaju deci prilikom ponovljenog gledanja filma, u toku filmske analize. U radu s decom mlađeg uzrasta nije preporučljivo isprekidano gledanja filma

jer se na taj način narušava impresija. Međutim, ponovljeno gledanje filma pruža mogućnost stopiranja i vraćanja scena radi kvalitetnije analize.



Prizori iz filma
Šaljive faze
smiješnih lica
(Humorous
Phases of
Funny Faces,
J. Stuart
Blackton, 1906)

sledećem modelu: “Ko se pojavljuje na početku filma? Šta on radi? Zašto zvoni na vrata? Koga traži? Ko se pojavljuje na prozoru? Šta govori svom prijatelju? Zašto? Šta se dešava kada on ipak uđe u kuću? O čemu njih dvoje razgovaraju? Zašto dolazi do svađe?” itd. Predočeni model pitanja može da se primeni sve do kraja filma.

3.2. Potencijali crtanog realizma Walta Disneyja

Potencijale crtanog realizma Walta Disneyja predočićemo na primeru animiranog filma *Tri praščića*, kao i njegovih nastavaka u okviru serije filmova *Luckasta simfoniya* (*Silly Symphony*, 1929–39) – *Tri mala vuka* (*Three Little Wolves*, David Hand, 1936) i *Snalažljivo prase* (*The Practical Pig*, Dick Rickard, 1939). Baziraćemo se na analizi odabranih filmova u vrtičkoj grupi, premda se postupci tumačenja mogu primeniti i u mlađim razredima osnovne škole na primeru drugih animiranih filmova. Najpre ćemo izložiti formalne aspekte, koji

su za vaspitača neophodni u procesu valjanog pripremanja za njegovu obradu s vrtičkom grupom, a potom sadržinske, za vaspitača ključne tokom same realizacije aktivnosti s decom.

Film *Tri praščića* nastaje kao najpopularnije ostvarenje razdoblja. Reč je o adaptaciji bajke braće Grimm na kojoj su radila četiri najbolja animatora Disneyjevog studija (Norm Ferguson, Dick Lundy, Art Babbitt i Fred Moore). S koliko je pažnje pristupljeno animiranoj adaptaciji bajke svedoči činjenica da je svaki od navedenih animatora bio zadužen za jednog junaka u filmu. S formalne tačke gledišta, *Tri praščića* ogledalo su klasične disneyjevske poetike. Korišćen je “princip spljošti i rastegni”, dakle, rastegljiva animacija s realističnom anatomijom. O ovom postupku Rajko Petković govori na sledeći način: “njegovi su likovi oblikovani voluminozno i s realističnom anatomijom. Takav dizajn davao je likovima posebnu plastičnost i vjerodostojnost koja je do tada bila nedovoljno izražena u Disneyjevim fil-

LOLA
STOJANOVIĆ:
MOGUĆNOSTI
KORIŠĆENJA
ANIMIRANOG
FILMA U
PREDŠKOLSKOM
OBRAZOVANJU
I RAZREDNOJ
NASTAVI U
SRBIJI

HRVATSKI
FILMSKI
LJETOPIS



Tri prašćića
(Three Little
Pigs, Burt
Gillett, 1933)

movima” (ibid.: 146). Karakterna animacija se ovde (ali i u Disneyjevom stvaralaštvu nakon *Tri prašćića* načelno) temelji na načelima igranog filma i igranofilmskom pokretu. Ovakav postupak *Tri prašćića* čini narativnim filmom, čemu doprinosi i klasična, narativna kauzalna montaža. Prasići su, zajedno s vukom, harizmatični i privlačni, a to je jedan od ključnih razloga njihove aktuelnosti i danas. Kako ističe Petković, “rastezljiva animacija i privlačno, graciozno oblikovani likovi bili su idealan izbor za oživljavanje klasičnih dječjih priča i bajki” (ibid.: 147). Ovu odliku Disneyjevih crtanih filmova naglašava i Midhat Ajanović, govoreći da su Disneyjevi likovi zapravo ljudi u životinjskom obličju (2001b: 281). Tumačeći ovaj film, Petković insistira i na korespondenciji junaka sa zvezdama hollywoodskog igranog filma, jer je upravo autentičnost junaka i njihova karakterna osobnost omogućila dopadljivost i oživljavanje u svetu dečje publike. Disney u ovom crtanom filmu upotrebljava slikovnu knjigu snimanja, čime se postiže preciznost, vizuel-

na privlačnost i zaokružena kompozicija radnje. Čuvena kompozicija (stvorena za potrebe ovog filma) Franka Churchilla *Who’s Afraid of the Big Bad Wolf?* (“Ko se boji vuka još”) 1930-ih postaje metafora borbe protiv depresije koja je vladala SAD-om usled velike ekonomske krize, a u dečjem svetu je aktuelna i danas. Prisutna je sinhronizacija muzike i narativnog toka, a čitav film je rađen u trobojnom technicoloru.

Naš je predlog da vaspitač u vrtiću obradi sva tri kratkometražna animirana filma (formalne odlike crtanih nastavaka su u potpunosti korespondentne s onima koje smo izložili u prethodnim pasusima poglavlja) kako bi decu upoznao i s manje poznatim Disneyjevim radom, ali i da bi ostvario pun potencijal analize (posebno karakterne animacije).

Funkcija kadra: Prvi film *Tri prašćića* otvoren je songovima koji su u funkciji predstavljanja glavnih junaka. Prva tri kadra koja uvode likove struktuirana su od daljeg ka srednjem planu. Kadrovi su uglavnom dinamični, što tempo

filma čini bržim i uzbudljivijim. Gledalac stiće utisak da dinamika kamere korespondira s dinamikom kretanja junaka. To je posebno efektno u scenama bežanja od vuka, kada napetost raste, a pokreti poprimaju munjevit brzinu. Dečja pažnja je na ovaj način u celosti usmerena ka spletu događaja. Smenjivanje daljeg, srednjeg i bližeg plana oživljava različit spektar emocija, što omogućava uključivanje dečje empatije u proces gledanja filma. Srednji i bliži plan dominiraju u momentima koji predočavaju osećanja izazvana određenom situacijom. Na primer, u *Tri mala vuka* i *Snalažljivom prasetu*, kao i u prvom ostvarenju, uvođenje vuka u radnju predstavljeno je isključivo bližim planom. Vuk se u sva tri filma pojavljuje kao pretnja u trenucima idile koju prasići uspostavljaju, i to prikazom lica s isplaženim jezikom i curenjem pljuvačke. Ovakav postupak kadriranja predočava vukove primarne nagone, prije svega glad, ali i namere – napadanje plena.

Za vaspitača je važno da iskoristi pomenutu filmsku tehniku kako bi podstakao decu da promatranjem facijalne ekspresije prepoznaju osećanja, misli i namere junaka. Srednji plan vuka u prvom, drugom i trećem filmu u scenama posmatranja prasića naglašava zlu nameru i proces pažljivog promišljanja. U ovim scenama je karakteristično naporedno kadriranje prasića, što je u funkciji karakterizacije junaka i naglašavanja načina na koji doživljavaju situaciju u kojoj se nalaze. Naporedno kadriranje dve perspektive na otvorenom prostoru upućuju na bezbrižnost prasića s jedne strane i lukavu opreznost vuka s druge. Bližim planom vuka najavljuje se njegov potonji potez maskiranja u sva tri filma.

S obzirom na to da je vukov osnovni mehanizam prevare promena identiteta, vaspitač pomenute scene može iskoristiti za ispitivanje horizonta očekivanja kod dece. Nakon prikazanog bližeg plana, kadar se može zaustaviti, a deci postaviti pitanja: "Šta mislite, šta će vuk sada uraditi? Kako će prasići reagovati?" Približavanje kamere u trenucima susreta prerušenog vuka s prasićima u druga dva filma

funkcionalno naglašava uverljivost njegovog nastupa. Recimo, u filmu *Snalažljivo prase* vuk zavodi, peva i svira harfu prurušen u sirenu, što rasvetljava njegovu dopadljivost naivnim prasićima. U sceni iz filma *Tri mala vuka* kada vuk svojim vučićima objašnjava anatomiju praseta, srednjim planom njegovog lica i detaljem noža koji zamenjuje olovku predocen je odnos junaka prema prasićima koji još nisu eksplicitno uvedeni u radnju, dakle, pozicioniran je antagonistički odnos dve strane koje će se u nastavku filma sukobiti. Srednji plan i naporedno smenjivanje kadrova veoma je važno i u predočavanju odnosa među prasićima. U filmu *Tri mala vuka* antagonizam braće je naglašen najpre gornjim uglom snimanja, jer mlađa braća posmatraju starijeg koji gradi na skeli, dok srednji plan najstarijeg brata ima za cilj prikazivanje facijalne ekspresije i naglašavanje napora usled teškog fizičkog rada. U filmu *Snalažljivo prase* na istovetan način pratimo odnos mlađe braće prema starijem. Srednjim planom prikazani su prasići koji posmatraju radnju koja se dešava iza prozora. Gledalac čuje šum, ali njegov izvor nije odmah otkriven te je tačka gledišta gledaoca često stopljena sa subjektivnom perspektivom mlađih prasića. Kada sledeći kadar prikaže najstarije prase u momentu fizičkog rada, kamera je postavljena tako da je prase okrenuto leđima i braći i gledaocu. Na ovaj se način gledalac-dete implicitno uključuje u dinamiku radnje i poistovećuje s perspektivom junaka. Bliži plan dominira u scenama koje prikazuju osećanja najstarijeg brata. Na primer, reakciju najstarijeg praseta u trenutku kada mu braća saopštavaju svoju nameru da odu na kupanje (*Snalažljivo prase*) u celosti je oslikana srednjim planom. Gledalac-dete može prepoznati ozbiljnost i zabrinutost praseta u trenutku upozoravanja braće da odustanu od pomenute namere. U *Tri mala vuka* srednji plan dominira u trenucima kada je najstarije prase ljuto usled smicalica koje mu priređuju braća.

Funkcija neverbalne komunikacije: Veoma važno mesto u ova tri animirana filma zau-

LOLA
STOJANOVIĆ:
MOGUĆNOSTI
KORIŠĆENJA
ANIMIRANOG
FILMA U
PREDŠKOLSKOM
OBRAZOVANJU
I RAZREDNOJ
NASTAVI U
SRBIJI

HRVATSKI
FILMSKI
LJETOPIS

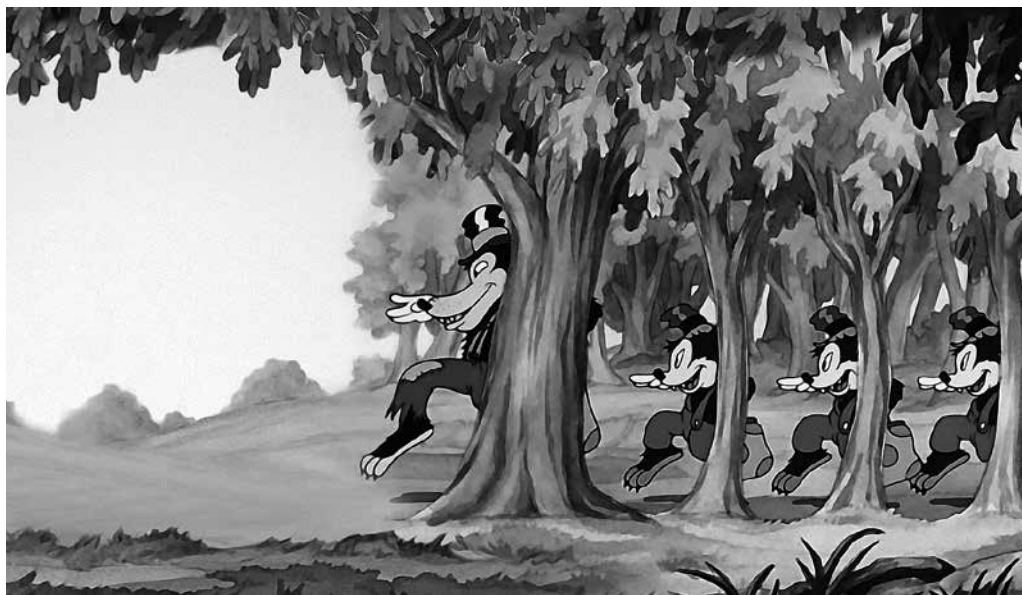
zima neverbalna komunikacija. Mlađi prasići uglavnom pogledom i mimikom uspostavljaju dogovore i planiraju svako delanje. U *Tri prašćića* sve scene vukovog kucanja na vrata praćene su sakrivanjem prasića ispod tepiha i kreveta, kao i drhtanjem čitavog tela. Kada u *Tri mala vuka* prasići ugledaju vuka prerušenog u uciviljenu čobanicu, samo se pogledom sporazumevaju da će joj pomoći, a facijalnom ekspresijom ispoljavaju svoje saosećanje zbog njenih izgnanjenih jarića. Njihove reakcije na upozorenja starijeg brata u sva tri filma ispoljene su uglavnom kontaktom očima, a onda naprasnim smehom. Pre zadirkivanja starijeg brata, svaki se njihov dogovor uspostavlja pogledom. U *Tri mala vuka*, takođe, neverbalnom komunikacijom pripremaju prevaru vuku i vučićima, kako bi ovi što jače duvali u trubu koja će upozoriti brata da su u opasnosti. Dominantno prisustvo neverbalne komunikacije vaspitač treba da iskoristi kako bi podstakao decu da prepoznaju, imenuju i tumače ovaj vid interakcije. Neverbalna igra bi, na primer, bila usmerena ka zadatku da se verbalizuje ono što prasići jedan drugom poručuju neverbalnim signalima. Nakon toga bi vaspitač podstakao decu da preuzmu ulogu prasića i neverbalnom komunikacijom predlože određenu scenu iz filma.

Funkcija muzike: Sinhronizacija muzike i narativnog toka najefektnije je ostvarena u *Tri prašćića*. U sva tri filma dinamika kompozicije prati smeh, kretanje i radnju junaka. Međutim, u *Tri prašćića* simboličkom funkcijom zvuka (koji se prepliće s muzikom) ostvaren je dijalog praseća i vuka u završnici filma. Sviranjem klavira prase reaguje na napor vuka da oduva kućicu. Klavir podražava vukov bes i upravo su tonovi klavira doveli radnju do kulminacije. Muzika u pojedinim trenucima progovara umesto junaka pa tako čujemo duvanje, a ne vidimo vuka, kao što čujemo klavir, a ne vidimo prase. Važno je naglasiti da je funkcija muzike često korespondentna s funkcijom prostora. Zvuci klavira vezuju se za prostor kuće starijeg brata, a u sva tri filma ta kuća predstavlja zaštitu od nevolja

koje donosi spoljašnji prostor. Zvuci koji prate duvanje vuka vezuju se za podražavanje oluje i sličnih prirodnih naboja. U skladu s tim, upravo priroda i reaguje na vukovo ispuštanje zvukova. U filmu *Tri mala vuka* vukovo duvanje izaziva poremećaj predmeta u prostoru, te divljanje oluje prenosi zvuk sve do kuće starijeg praseća. Upravo je zvuk, praćenjem oluje, upozorio prase da su mu braća u nevolji.

Funkcija prostora: Konačno, treba posebno izdvojiti ulogu prostora. Već je naznačeno da postoji čvrsta opozicija unutrašnjeg i spoljašnjeg prostora u ovim animiranim filmovima. Simboliku kuće možemo posmatrati kao ključni motiv *Tri prašćića* jer je radnja filma u celosti koncipirana oko ovog motiva. Prasići grade kuće kako bi se zaštitili od vuka, dok ih rušenje domova i pozicija na otvorenom prostoru dovode do neposrednog susreta sa životnom opasnošću. U *Tri mala vuka* unutrašnji prostor dvostruko je pozicioniran. Premda su junaci antagonistički nastrojeni, kuća za porodicu vučića i za porodicu prasića predstavlja zaštitu od nevolje. Međutim, ukoliko se jedna strana zadese u kući svojih neprijatelja, prostor preuzima ulogu ograničenja kretanja. U *Tri mala vuka* najpre se prasići zatiču u neprijateljskoj kući koja za njih predstavlja žarište opasnosti, dok će kasnije doći do preokreta te će se vuk naći kod prasića. U ovako ustrojenom zatvorenom prostoru izlazak iz kuće donosi oslobađanje. Film *Snalazljivo prase* otvoren je polutotalom koji uvodi kretanje prasića ka kući. Prasići, kao i u prethodna dva filma, dolaze odnekud, dok je stariji brat stacioniran na jednom mestu. Kuća je u ovoj sceni izdignuta, nalazi se na vrhu brege, što ukazuje na prostor sigurnosti i stabilnosti. *Tri mala vuka*, takođe, počinju polutotalom u okviru kojeg se kamera približava vučjoj kući, čime se pozicionira mesto radnje i primarne opasnosti za prasiće.

S formalnog aspekta gledano, animirani filmovi koje smo izdvojili poseduju značajne potencijale za upoznavanje s dečjom publikom i danas. Ti potencijali ogledaju se u privlačno-



*Tri mala vuka
(Three Little
Wolves, David
Hand, 1936)*

sti crteža, zanimljivom predočavanju radnje, autentičnosti i zaokruženosti likova, jasno izraženoj poruci priče, muzici koja prati narativni tok. Jednostavnije rečeno – disneyjevski stil.

4. Karakterna animacija u funkciji negovanja dobrobiti deteta

Nakon što smo predočili osobenosti u preplitanje formalnih i sadržinskih aspekata odabranih Disneyjevih filmova, važno je rasvetliti koja je njihova funkcija u negovanju dobrobiti deteta. Ono što Disneyja čini u prvom redu podsticajnim jeste karakterna animacija. Dete se u susretu s animiranim filmom, kao i književnim tekstom, neretko identifikuje s junaci-

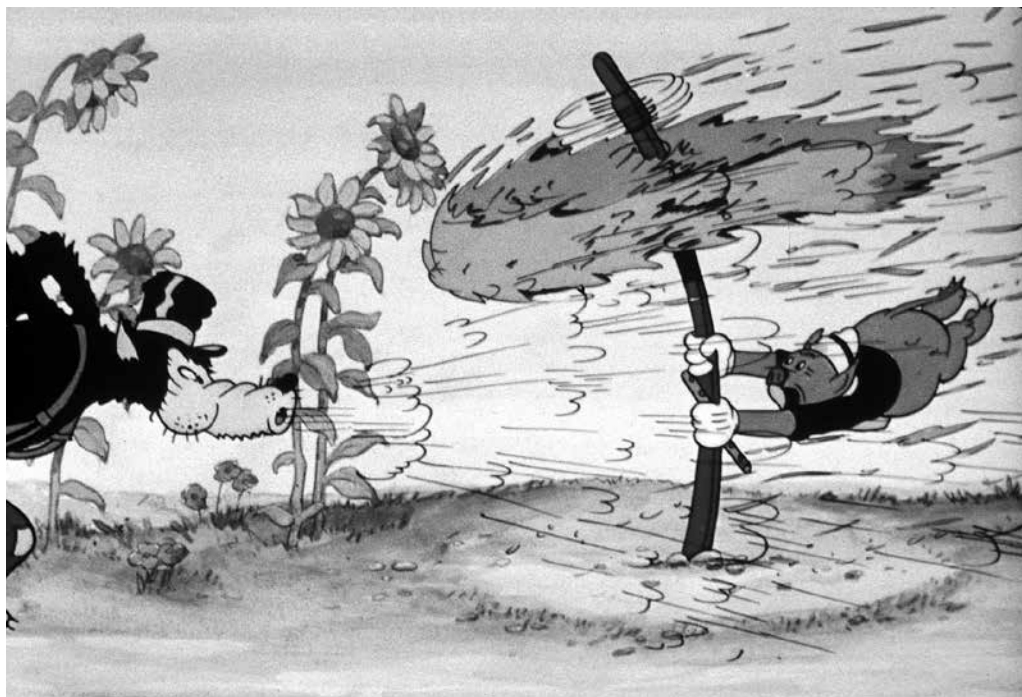
ma koji ga privlače. S obzirom na to da se proces identifikacije može ostvariti i s negativnim¹⁵ i s pozitivnim junacima, veoma je važno s decom izvršiti analizu filma koja obuhvata karakterizaciju likova, reprodukciju i tumačenje fabule, rasvetljavanje ideja i drugih osobenosti u zavisnosti od filma i onoga što pruža. Analizu tri filma koja su ovom prilikom u središtu naše pažnje treba koncipirati prvenstveno u odnosu na junake i njihove postupke. U ovim animiranim filmovima junaci su grupisani na tabor pozitivnih (prasići) i tabor negativnih junaka (u prvom filmu samo vuk, u drugom i trećem se priključuju i vučići). Međutim, koliko god da prasići uživaju simpatija kod dece-gledalaca, u velikoj

15 U procesu igre deca neretko preuzimaju identitet junaka iz umetničkih dela koja okupiraju njihovu pažnju. Funkcija istraživanja u igri ogleda se u stvaranju novih potencijala deteta kroz ispitivanje različitih uverenja. Igra otvara mogućnost samoizražavanja kroz koje dete gradi i ispoljava različite slike o sebi. Živka Krnjaja posebno naglašava značaj sociodramske igre u kojoj dete preuzima ulogu koja manifestuje njegove strahove i brige koje prevazilazi uspostavljanjem kontrole u okviru igrovne situacije. (usp. Krnjaja, 2017: 85–90) Igra

razvija osnove moralnog rasuđivanja deteta, čemu odrasli posebno doprinose tumačeći s detetom uloge negativnih junaka. Drugim rečima, preuzimanjem uloge vuka u sociodramskoj igri, dete se suočava sa zastrašujućom pojavom koja mu do tada može izazivati nelagodnost. S druge strane, preuzimanjem uloge mlađih prasića, uz samoinicijativno menjanje pravila i nadmudrivanje vuka, dete preoblikuje negativni sistem vrednosti iz umetničkog dela, a u sopstvenu percepciju stvarnosti uspostavlja kontrolu nad izazovom.

LOLA
STOJANOVIĆ:
MOGUĆNOSTI
KORIŠĆENJA
ANIMIRANOG
FILMA U
PREDŠKOLSKOM
OBRAZOVANJU
I RAZREDNOJ
NASTAVI U
SRBIJI

HRVATSKI
FILMSKI
LJETOPIS



Prizor iz filma
Tri praščića

meri su nosioci negativnih vrednosti. Stoga i u korpusu pozitivnih junaka postoji širok spektar kritičkog sagledavanja. Već smo pomenuli da je dete skloni identifikaciji s junacima umetničkih dela. Ova pojava pruža visok stepen mogućnosti za usmeravanje dečjeg vrednosnog sistema ukoliko vaspitač podstakne decu da analizu postupaka i osobina sagledaju kritički. Na taj način dete ne preuzima na sebe mehanički delanja, replike i moralna načela junaka koji ga u datom momentu privlače, već ih u procesu identifikacije kritički sagledava, preispituje, tumači i razlaže na delove koje ugrađuje ili ne ugrađuje u svoj vrednosni sistem. Ovaj proces se u vrtiću vrši spontano i intuitivno kroz igru i zabavu. Vaspitač obezbeđuje kontekst i uslove da se u podsticajnoj atmosferi uči, dok se u detetu budi svest igre, glume ili razgovora.

Prilikom karakterizacije likova s kojima se dete susreće u animiranim filmovima koji su predmet našeg rada, ključno je rasvetliti postupke, uzroke, osećanja i posledice. Istraživački proces koji vaspitač inicira nakon gledanja filmova ima za cilj razumevanje radnje i postupaka junaka. Na ovaj način se aktivira vrednosni

sistem crtanih filmova koji se potom, uz pomoć vaspitača, valjanim metodičkim vođenjem preispituje, tumači i razlaže u iskustvu deteta. Nakon susreta s animiranim filmom, dete treba da izrazi svoje mišljenje i osećanja, a to je preduslov za usmeravanje saznanjog procesa od strane vaspitača. Kada dete rasvetli postupke prikazane u crtanom filmu, njihove uzroke i posledice, kao i osećanja junaka, stiče kompetencije empatije, preispitivanja i suočavanja s različitim perspektivama i mogućnostima.

Karakterizacija tri praseta proteže se u više smerova. Na jednoj strani nalazi se najstarije prase i vrednosni sistem koji ovaj lik u sebi sažima, dok su na oprečnoj strani njegova braća. Ono što odlikuje starije prase jeste odgovornost, sposobnost logičkog promišljanja i načelo rada. Song kojim se predstavlja u *Tri praščića* oslikava njegovu filozofiju rada koju stavlja ispred igre i zabave. U sva se tri filma starije prase nalazi u radnoj akciji koja je usmerena ka merama predostrožnosti radi zaštite od vuka. Takođe, u sve tri crtane verzije njegov lik simbolizuje načelo zaštite od nevolja. Rasvetljavanjem njegovog vrednosnog sistema

otvara se potencijal za razvijanje psihološke samostalnosti, inicijative i odgovornosti, što su osnovne socijalne veštine u prevazilaženju problema. Građenjem kuće od cigala koju vuk ne može da sruši, mašine za mučenje neprijatelja i detektora laži, rasvetljava u svesti deteta veštinu logičkog promišljanja zahvaljujući kojoj svaku prepreku može da prevaziđe pažljivim planiranjem nekoliko koraka unapred. Svest o životu i okruženju doprinosi personalnoj i interpersonalnoj dobrobiti, jer se opasnost predviđa i prozire. Za razliku od braće, starije prase prepoznaje vukove namere, ne naseda na klopke, a za svaku priliku ima unapred smišljeno rešenje. Ovako izgrađen identitet podstiče kod deteta visok stepen rezilijentnosti, jer se čak i prepreka koja ugrožava život može uspešno prevazići umnom gipkošću. Lik praseta prenosi model aktivnog delanja i inicijative koja je potrebna za pozitivan ishod u susretu s nevoljom.

Ono što čini veoma važnim lik praseta za negovanje dobrobiti deteta jeste interaktivnost i povezanost s braćom. Prase bezrezervno pomaže braći u nevolji, čime se podstiče vrednost pomaganja, brige i reagovanja na druge. Ovo je od posebnog značaja jer su odnosi i aktivno delanje komponente kroz koje se detetova dobrobit razvija. Kontekst u kojem dete uči stvaraju odnosi s roditeljima, vaspitačima i vršnjacima. Kvalitet odnosa recipročan je kvalitetu detetovog razvoja, učenja i dobrobiti. Savremene studije pokazuju da deca uče holistički, što znači da se njihovo razumevanje sveta i učenje odvija u interakciji s drugima. Stabilne interakcije i grupni identitet razvijaju samopoštovanje, samostalnost i rezilijentnost. Znanje i kompetencije nisu gotov proizvod, već zavise od konteksta u kojem se razvijaju i odnosa kroz koje se ispoljavaju (usp. Pavlović Breneselović i Krnjaja, 2017: 61–65).

U skladu s tim, za vaspitača je od izrazite važnosti stvaranje uslova za pozitivne interakcije u grupi, a tome doprinose umetnička dela koja predočavaju različite vrste odnosa. Shodno tome, nužno je rasvetliti odnos stari-

jeg praseta prema braći koji pokazuje umnu i moralnu svest u brizi za bližnje, ali je jednako važno analizirati i odnos mlađih prasića prema bratu. Hedonistički princip delanja prasića sprečava da razumeju postupke brata, što u konačnici onemogućava njihovu komunikaciju. Mlađa braća se rugaju starijem kada ga zatiču u radu i bez svesti o posledicama pozivaju na igru i zabavu. Ovakvo delanje dete treba kritički da sagleda i stekne svest o važnosti promišljanja tuđih postupaka, drugačije perspektive, kao i saradnje i komunikacijskih veština. Upravo je poremećeni kvalitet komunikacije onemogućio prasićima da preuzmu perspektivu starijeg brata i preispitaju svoje postupke. Na primeru negativnog iskustva prasića, dete stiče vrednosti suočavanja s drugačijim perspektivama i uvažavanja tuđeg mišljenja. Psihološka nesamostalnost i nedostatak promišljanja nekoliko koraka unapred prasiće dovodi u nepravilne. Takođe, prasići su jednodimenzionalno koncipirani likovi čiji je princip delanja u sva tri filma nepromenjen. Kao što tumačenjem postupaka, motiva i emocija starijeg praseta dete stiče kompetencije planiranja i predviđanja, tako rasvetljavanje naivnosti, nemarnosti i bezrezervne zabave u detetov vrednosni sistem ugrađuju svest o nužnosti preuzimanja odgovornosti i kompetenciju rešavanja problema. Nakon što rasvetli i razume emocionalni svet prasića koji teži ka jednokratnoj zabavi, dete shvata uzroke njihovog pogrešnog delanja, a to naposljetku donosi vrednost prepoznavanja i kontrolisanja sopstvenih i tuđih emocija i što je još važnije – odlaganja želje. U završnoj sceni *Tri prašćića* starije prase svira i raduje se nakon što uspešno nadmudri vuka. Veoma je važno predočiti deci osobenosti ove scene jer ona u sebi sažima načelo kompatibilnosti zabave i rada. Prase koje odloži želju za zabavom radi izvršenja primarne obaveze naposljetku spokojno uživa u igri.

Na kraju, karakterizacija vuka pun potencijal ostvaruje upravo promatranjem njegovog odnosa s prasićima. Vukov mehanizam prevare u ovim filmovima služi prvenstveno za

LOLA
STOJANOVIĆ:
MOGUĆNOSTI
KORIŠĆENJA
ANIMIRANOG
FILMA U
PREDŠKOLSKOM
OBRAZOVANJU
I RAZREDNOJ
NASTAVI U
SRBIJI

HRVATSKI
FILMSKI
LJETOPIS

vrednovanje naivnosti mlađe braće, odnosno umne gipkosti starijeg praseta. Ono što pokreće vukovo delanje jeste u većini situacija sujeta. U *Tri mala vuka* njegov plan biva osujećen kada prasići isprovociraju vučica da ne ume jako da dune. Želeći da dokaže svoju snagu i odbrani sina, vuk odlučuje da dune toliko jako da zvukom uspeva da upozori starije prase na opasnost u kojoj se nalaze braća. Provociranjem sujete, prasići, ipak, pokazuju veštinu prepoznavanja tuđe emocije, čime uspevaju da se spasu. Kritikovanjem samoljublja i samodokazivanja, ova scena ujedno doprinosi negovanju ključnih dobrobiti – logičkog promišljanja i rezilijentnosti.

Zaključak

U radu smo pokazali da animirani film poseduje potencijale za negovanje personal-

nih i interpersonalnih dobrobiti te je, u skladu s tim, neophodno da vaspitač/učitelj pažljivo pripremi, a onda i realizuje aktivnost/nastavnu jedinicu posvećenu animiranom filmu. Proces pripremanja vaspitača/učitelja podrazumeva pronalaženje umetnički uspehli i sadržinski podsticajnih animiranih filmova, samostalno tumačenje formalnih i tematskih aspekata radi uočavanja sistema vrednosti koji odabrani film pruža, a u funkciji je podsticanja razvoja dečjih kompetencija. Konačno, prilikom realizacije aktivnosti ili časa, uloga vaspitača/učitelja ogleda se u iniciranju i usmeravanju saznanjnih procesa kod dece. Drugim rečima, aktivna uloga prepuštena je deci. Deca u trenutku gledanja filma doživljavaju njegovu imaginaciju, a potom, u procesu podsticajne kolektivne analize razumeju, preispituju i istražuju vrednosti umetničkog dela.

LITERATURA

Ajanović, Midhat, 2001a, "Na margini filmskog realizma", *Hrvatski filmski ljetopis*, god. 7, br. 25, str. 161–166.

Ajanović, Midhat, 2001b, "Crtani realizam Walta Disneyja", *Hrvatski filmski ljetopis*, god. 7, br. 27–28, str. 273–290.

Breneselović Pavlović, Dragana; Krnjaja, Živka, 2017, *Kaleidoskop: teorijska polazišta*, Beograd: IPA Filozofski fakultet

Crnjanski, Miloš, 2009, "Mike, najveća senzacija ton-filma (1930)", u: Munitić, Ranko (ur.), *Zbornik o animaciji*, Beograd: Filmski centar Srbije, str. 13–14.

Munitić, Ranko, 1982, *Uvod u estetiku kinematografske animacije*, Zagreb, Beograd: Filмотека 16 i Univerzitet umetnosti

Munitić, Ranko, 1986, "Crtani film", u: Peterlić, Ante (ur.), 1986, *Filmska enciklopedija 1: A–K*, Zagreb: Jugoslavenski leksikografski zavod "Miroslav Krleža"

Munitić, Ranko; Štalter, Pavao, 1986, "Animacija", u: Peterlić, Ante (ur.), 1986, *Filmska enciklopedija 1: A–K*, Zagreb: Jugoslavenski leksikografski zavod "Miroslav Krleža"

Osnove programa predškolskog vaspitanja i obrazovanja, 2018, Ministarstvo prosvete, nauke i tehnološkog razvoja Republike Srbije, dostupno na: <<http://www.mpn.gov.rs/wp-content/uploads/2018/09/OSNOVE-PROGRAMA-.pdf>>, posjet: 15. travnja 2020.

Petković, Rajko, 2018, *Američki animirani film do 1941. godine*, Zadar: Sveučilište u Zadru

Vukomanović Rastegorac, Vladimir, 2015, "Crtani film i smrt: mogućnosti i interpretacije filma *Sačekaj, molim te* Jelizavete Skvorcove", *Inovacije u nastavi*, br. 4, str. 102–113.