

# Metodika nastave povijesti umjetnosti: Animirani film kao projektna tema u nastavi likovne umjetnosti

---

Maras, Franka

Master's thesis / Diplomski rad

2019

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Zagreb, Academy of Fine Arts / Sveučilište u Zagrebu, Akademija likovnih umjetnosti**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:215:691195>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2024-07-18**



Repository / Repozitorij:

[Repository of the Academy of Fine Arts in Zagreb](#)



SVEUČILIŠTE U ZAGREBU  
AKADEMIJA LIKOVNIH UMJETNOSTI  
NASTAVNIČKI ODSJEK  
DIPLOMSKI SVEUČILIŠNI STUDIJ LIKOVNA KULTURA

DIPLOMSKI RAD  
ANIMIRANI FILM KAO PROJEKTNNA TEMA U NASTAVI  
LIKOVNE UMJETNOSTI

Franka Maras

Zagreb, rujan 2019.

SVEUČILIŠTE U ZAGREBU  
AKADEMIJA LIKOVNIH UMJETNOSTI

Nastavnički odsjek

Diplomski rad

ANIMIRANI FILM KAO PROJEKTNNA TEMA U NASTAVI  
LIKOVNE UMJETNOSTI

Franka Maras

Mentor: dr. sc. Frano Dulibić, red. prof.

Komentorica: dr. sc. Josipa Alviž, doc.

Zagreb, rujan 2019.

## Temeljna dokumentacijska kartica

Sveučilište u Zagrebu  
Akademija likovnih umjetnosti  
Nastavnički odsjek  
Diplomski studij

Diplomski rad

### ANIMIRANI FILM KAO PROJEKTNNA TEMA U NASTAVI LIKOVNE UMJETNOSTI

Animated film as a theme of project-based learning in the context of Visual arts

Franka Maras

#### SAŽETAK

U diplomskom radu predstavljam prijedlog srednjoškolske projektne nastave animiranog filma. Projektna nastava sastoji se od deset teorijskih predavanja na kojima bi se učenici upoznali s osnovnim obilježjima animiranog filma, svjetskim autorima, a poseban je naglasak stavljen na hrvatski animirani film. Nastava uključuje praktični dio koji je zamišljen u obliku pet radionica animiranog filma na kojima bi učenici snimali vlastiti film. Projektna nastava usmjerena je na učeničku aktivnost tako što ih potiče na učenje s razumijevanjem putem istraživanja, razmišljanja, analize te različitim metodama rada, od samostalnog do rada u paru i skupini te raznim metodičkim vježbama, izlaganjima i praktičnim radom.

Rad je pohranjen u: knjižnici Akademije likovnih umjetnosti Sveučilišta u Zagrebu.

Rad sadrži: 94 stranice, 30 reprodukcija, 5 priloga. Izvornik je na hrvatskom jeziku.

Ključne riječi: *animirani film, projektna nastava, radionica animiranog filma, srednjoškolski predmet Likovna umjetnost*

Mentor: red. prof. dr. sc. Frano Dulibić, Filozofski fakultet Sveučilišta u Zagrebu

Komentorica: doc. dr. sc. Josipa Alviž, Filozofski fakultet Sveučilišta u Zagrebu

Ocjenjivači: red. prof. art. Darko Jakić, Akademija likovnih umjetnosti Sveučilišta u Zagrebu;

doc. art. Igor Čabraja, Akademija likovnih umjetnosti Sveučilišta u Zagrebu;

red. prof. dr. sc. Frano Dulibić, Filozofski fakultet Sveučilišta u Zagrebu

Datum prijave rada: \_\_\_\_\_

Datum predaje rada: \_\_\_\_\_

Datum obrane rada: \_\_\_\_\_

Ocjena: \_\_\_\_\_

*Izjava o autentičnosti rada*

*Ja, Franka Maras, diplomantica na Nastavničkom odsjeku Akademije likovnih umjetnosti Sveučilišta u Zagrebu, izjavljujem da je diplomski rad pod nazivom Animirani film kao projektna tema u nastavi likovne umjetnosti rezultat mog istraživanja i u potpunosti samostalno napisan. Također, izjavljujem da niti jedan dio diplomskoga rada nije izravno preuzet iz nenavedene literature ili napisan na nedozvoljen način, te da se tekst u potpunosti temelji na literaturi kako je navedeno u bilješkama, uz poštivanje etičkih standarda u citiranju i korištenju izvora.*

*U Zagrebu, rujan 2019.*

*Vlastoručni potpis*

# Sadržaj

1. Uvod .....	1
2. Zastupljenost animiranog filma u nastavnom planu i programu srednjoškolske nastave.....	2
2.1. Nastavni plan i program za gimnazije, nastava Likovne umjetnosti .....	2
2.2. Novi kurikulum za nastavne predmete osnovnih škola i gimnazija .....	3
2.3. Ispitni katalog za državnu maturu u školskoj godini 2018./2019. ....	5
3. Struktura projektne nastave .....	6
3.1. Didaktičko-metodički podaci .....	6
3.2.1. Odgojno-obrazovni ciljevi .....	6
3.2.2. Odgojno-obrazovni ishodi .....	7
3.2.3. Metode i oblici rada .....	7
3.2.4. Korelacija.....	8
3.2.5. Elementi ocjenjivanja .....	8
4. Animirani film kao projektna tema u nastavi Likovne umjetnosti .....	9
4.1. Predavanja.....	9
4.1.1. Prvo predavanje: Uvod u animaciju .....	9
4.1.1.1. Odgojno-obrazovni ciljevi i ishodi .....	9
4.1.1.2. Opis i artikulacija nastavnog sata .....	10
4.1.1.3. Pojmovnik .....	12
4.1.2. Drugo predavanje: Vrste animiranog filma .....	14
4.1.2.1. Odgojno-obrazovni ciljevi i ishodi .....	14
4.1.2.2. Opis i artikulacija nastavnog sata .....	14
4.1.2.3. Pojmovnik .....	20
4.1.3. Treće predavanje: Animirani film u svijetu – Klasični animirani film .....	21
4.1.3.1. Odgojno-obrazovni ciljevi i ishodi .....	21
4.1.3.2. Opis i artikulacija nastavnog sata .....	21
4.1.3.3. Pojmovnik .....	23
4.1.4. Četvrto predavanje: Animirani film u svijetu – Modernistički animirani film .....	24
4.1.3.1. Odgojno-obrazovni ciljevi i ishodi .....	24
4.1.3.2. Opis i artikulacija nastavnog sata .....	24
4.1.4.3. Pojmovnik .....	26
4.1.5. Peto predavanje: Počeci animiranog filma u Hrvatskoj.....	27

4.1.5.1. Odgojno-obrazovni ciljevi i ishodi .....	27
4.1.5.2. Opis i artikulacija nastavnog sata .....	27
4.1.6. Šesto predavanje: Zagrebačka škola crtanog filma – Prvi naraštaj .....	30
4.1.6.1. Odgojno-obrazovni ciljevi i ishodi .....	30
4.1.6.2. Opis i artikulacija nastavnog sata .....	30
4.1.7. Sedmo predavanje: Zagrebačka škola crtanog filma – Drugi naraštaj .....	35
4.1.7.1. Odgojno-obrazovni ciljevi i ishodi .....	35
4.1.7.2. Opis i artikulacija nastavnog sata .....	35
4.1.8. Osmo predavanje: Kraj zlatnog doba Zagrebačke škole crtanog filma .....	38
4.1.8.1. Odgojno-obrazovni ciljevi i ishodi .....	38
4.1.8.2. Opis i artikulacija nastavnog sata .....	39
4.1.9. Deveto predavanje: Prema novoj animaciji .....	44
4.1.9.1. Odgojno-obrazovni ciljevi i ishodi .....	44
4.1.9.2. Opis i artikulacija nastavnog sata .....	44
4.1.10. Deseto predavanje: Računalna animacija i filmovi 2000-ih .....	48
4.1.10.1. Odgojno-obrazovni ciljevi i ishodi .....	48
4.1.10.2. Opis i artikulacija nastavnog sata .....	49
4.1.10.3. Pojmovnik .....	53
4.2. Radionice animiranog filma .....	54
4.2.1. Prva radionica: Ideja i scenarij .....	54
4.2.1.1. Odgojno-obrazovni ciljevi i ishodi .....	54
4.2.1.2. Opis i artikulacija nastavnog sata .....	54
4.2.2. Druga radionica: Izrada knjige snimanja .....	55
4.2.2.1. Odgojno-obrazovni ciljevi i ishodi .....	55
4.2.2.2. Opis i artikulacija nastavnog sata .....	55
4.2.3. Treća radionica: Izrada likova i scenografije .....	56
4.2.3.1. Odgojno-obrazovni ciljevi i ishodi .....	56
4.2.3.2. Opis i artikulacija nastavnog sata .....	56
4.2.4. Četvrta radionica: Snimanje filma .....	56
4.2.4.1. Odgojno-obrazovni ciljevi i ishodi .....	56
4.2.4.2. Opis i artikulacija nastavnog sata .....	57
4.2.5. Peta radionica: Presentacija filma .....	57
4.2.5.1. Odgojno-obrazovni ciljevi i ishodi .....	57

4.2.5.2. Opis i artikulacija nastavnog sata .....	57
5. Zaključak.....	58
6. Prilozi .....	59
6.1. Vremenik .....	59
6.2. Radni materijali .....	61
6.2.1. Vježba 1.....	61
6.2.2. Vježba 2.....	62
6.3. Dnevnik gledanja .....	63
6.4. Vrednovanje projekta.....	84
6.4.1. Lista za procjenu rada skupine.....	84
6.4.2. Lista za evaluaciju projektne nastave .....	85
7. Literatura.....	86
8. Popis slikovnih priloga .....	88
9. Popis videoisječaka .....	91
10. Summary.....	94



## 1. Uvod

Film je prisutan u svim sferama našeg života, a njegov je utjecaj neizmjeran. Filmom se prenose raznorazne poruke, on nas zabavlja, utječe na naš način razmišljanja te pruža različitu sliku svijeta u kojem živimo. Film pruža mogućnost istraživanja, otkrivanja nepoznatog svijeta i novih situacija te je njegova odgojna i obrazovna uloga velika. Prati nas od najranije dobi, a kao djeca najčešće se prvo upoznajemo s animiranim filmovima. Animirani film ima velike mogućnosti u načinu prikaza i pristupa različitim temama. Njime se može prikazati bilo koji svijet, bilo koja situacija, realna ili fantastična, zasićena radnjom ili potpuno lišena radnje.

Kako odrastamo i sazrijevamo, animirani film često odbacujemo kao nešto namijenjeno isključivo djeci, nešto u čemu odrasli ne bi trebali uživati ili što ne bi trebali gledati. Iako postoji sve više animiranih filmova koji su namijenjeni isključivo djeci prema temama i načinu na koji im pristupaju, animirani film namijenjen je svim generacijama. Mnoštvo animiranih filmova obrađuje mnogo zrelije teme te je namijenjen isključivo odraslima.

Animiranom se filmu uglavnom pristupa s dramaturške, filmske i verbalne strane, a često se zanemaruje onaj likovni aspekt na kojem sve počiva. Sami autori animiranih filmova uglavnom su potekli iz kruga likovnih umjetnosti, od autora stripova poput braće Neugebauer, karikaturista poput Borivoja Dovnikovića i Nedeljka Dragića pa sve do slikara poput Vladimira Kristla i Zlatka Boureka.

Animirani film obrađuje se djelomično u osnovnoj školi, a u srednjoj školi je minimalno zastupljen. Pritom se u srednjoškolskoj nastavi obrađuje u sklopu nastavnog predmeta Hrvatski jezik te se ne posvećuje dovoljno pažnje njegovu likovnom izričaju. Zbog načina izrade, autora koji sudjeluju u njima te raznovrsnosti stilova srodniji je likovnoj umjetnosti te bi se analizi animiranog filma trebalo pristupati kao i analizi likovnoga umjetničkog djela.

U ovom diplomskom radu predstavljam prijedlog projektne nastave animiranog filma na kojoj bi se učenici upoznali s osnovnim obilježjima animiranog filma, svjetskim autorima, a poseban je naglasak na hrvatskome animiranom filmu. Projektna nastava usmjerena je na učeničku aktivnost tako što ga se potiče na učenje s razumijevanjem istraživanjem, razmišljanjem, analizom te različitim metodama rada, od samostalnog rada do rada u paru ili skupini te raznim metodičkim vježbama, izlaganjima i praktičnim radom. Prijedlog projektne nastave, koji je predstavljen u ovom

radu, namijenjen je učenicima srednjoškolskog uzrasta, točnije učenicima četvrtog razreda srednjih škola. Učenici su tada puno zreliji, obrazovaniji, razvili su vlastite stavove, a već su bolje upoznati s poviješću umjetnosti i analizom likovnog djela. Analizi animiranog filma mogu pristupiti na zreliji način te bolje razumjeti teme koje oni obrađuju i sam proces nastanka filma, a pritom posebno obraćajući pozornost na likovnu kvalitetu i inovativnosti koje određeni film donosi. Projektna nastava potiče interdisciplinarnost te tako prethodno stečeno znanje iz ostalih nastavnih predmeta poput Hrvatskog jezika i Povijesti pomaže pri boljem razumijevanju okolnosti nastanka animiranog filma poput utjecaja društva, kulture, tehnoloških postignuća i povijesnih događaja i promjena koje je to donijelo. Pri kraju projektne nastave učenici će animirani film moći analizirati i sagledati kao cjelovito složeno umjetničko djelo.

Pri završetku projektne nastave učenici su sposobni predstaviti vlastite zaključke i stečena znanja te sami procijeniti uspješnost krajnjeg produkta projekta. U sklopu predstavljene projektne nastave zamišljene su i filmske radionice na kojima bi se učenici pobliže upoznali s procesom nastanka animiranog filma te na kojima bi snimili vlastiti film.

## **2. Zastupljenost animiranog filma u nastavnom planu i programu srednjoškolske nastave**

### **2.1. Nastavni plan i program za gimnazije, nastava Likovne umjetnosti**

Animirani film ne navodi se kao zasebna tema u nastavnom planu i programu za gimnazijski predmet Likovna umjetnost.<sup>1</sup> Prema ovom programu, tema *Film* obrađuje se u prvom razredu prema dvogodišnjem te u prvom i četvrtom razredu prema četverogodišnjem planu i programu.<sup>2</sup>

S druge pak strane, animirani se film eksplicitno navodi u nastavnom programu za srednjoškolski predmet Hrvatski jezik<sup>3</sup> kao izborna tema u prvom razredu, a pritom se obrađuju se obilježja izraza, vrste animiranog filma te kratka povijest svjetskoga i hrvatskoga animiranog filma.

---

<sup>1</sup> Nastavni plan i program za gimnazije, nastava Likovne umjetnosti, u: Glasnik Ministarstva kulture i prosvjete, broj 1. Zagreb: Školske novine, 1994., [http://dokumenti.ncvvo.hr/Nastavni\\_plan/gimnazije/obvezni/likovni.pdf](http://dokumenti.ncvvo.hr/Nastavni_plan/gimnazije/obvezni/likovni.pdf) (zadnji pristup: svibanj 2019.)

<sup>2</sup> Isto, str. 90, 92, 95.

<sup>3</sup> Nastavni plan i program za gimnazije, nastava Hrvatskog jezika, u: Glasnik Ministarstva kulture i prosvjete, broj 1. Zagreb: Školske novine, 1994., [http://dokumenti.ncvvo.hr/Nastavni\\_plan/gimnazije/obvezni/hrvatski.pdf](http://dokumenti.ncvvo.hr/Nastavni_plan/gimnazije/obvezni/hrvatski.pdf) (zadnji pristup: svibanj 2019.)

Predloženi animirani filmovi su *Mačka i Bećarac* Zlatka Boureka, *Ljubitelji cvijeća* i *Putnik drugog razreda* Borivoja Dovnikovića, *Igra, Surogat i Piccolo* Dušana Vukotića, *Muzikalno prase* Zlatka Grgića te *Zid* Ante Zaninovića.<sup>4</sup> Budući da se radi o izornoj temi, animirani se film ponekad ne obrađuje u srednjoškolskoj nastavi.

Prema nastavnom planu i programu za srednjoškolski predmet Povijest,<sup>5</sup> film se obrađuje u četvrtom razredu u sklopu tema *Hrvatska i svijet na početku XX. stoljeća – Tehnika, znanost, film i sport početkom XX. st.*; *Hrvatska i svijet između dvaju svjetskih ratova 1920. – 1939.*; *Prilike u svijetu i u Hrvatskoj 1945. – 1989.*; *Tehnika, znanost, kultura i sport u svijetu i u Hrvatskoj 1945. – 1989.*<sup>6</sup> Pritom je veći naglasak na samom izumu filma te na „živom“ (neanimiranom) filmu.

## 2.2. Novi kurikulum za nastavne predmete osnovnih škola i gimnazija

Ministarstvo znanosti i obrazovanja 2019. godine donijelo je odluku o novim kurikulumima za nastavne predmete osnovnih škola te gimnazija. Struktura kurikuluma za nastavni predmet Likovna kultura i Likovna umjetnost sastoji se od triju domena (ključnih koncepata) koje su utemeljene na trima osnovnim područjima ljudske osobnosti i aktivnosti. Tako se u domeni *Stvaralaštvo i produktivnost* razvijaju učenikova percepcija, vizualno mišljenje i pamćenje. Naglasak je na istraživačkom radu učenika, razvijanju i izražavanju ideja uporabom različitih likovnih i vizualnih materijala i medija. Domenom *Doživljaj i kritički stav* razvijaju se analitičko i kritičko mišljenje učenika aktivnim promatranjem i raspravljanjem o likovnim djelima. Potiče se otvorenost prema različitim idejama, stavovima i pristupima. Učenici u domeni *Umjetnost u kontekstu* uče o povezanosti likovne umjetnosti i povijesno-društvenog konteksta u kojem nastaje. Smještanjem likovnog djela u kontekst vremena u kojem je nastalo te povezivanje s vlastitim stvaralačkim ili životnim iskustvom omogućuje njegovo bolje razumijevanje i interpretaciju. Glavna svrha domena jest naglašavanje ključnih sadržajnih i odgojno-obrazovnih sastavnica predmeta.<sup>7</sup>

---

<sup>4</sup> Isto, str. 159.

<sup>5</sup> Nastavni plan i program za gimnazije, nastava Povijesti, u: Glasnik Ministarstva kulture i prosvjete, broj 1. Zagreb: Školske novine, 1994., [http://dokumenti.ncvvo.hr/Nastavni\\_plan/gimnazije/obvezni/povijest.pdf](http://dokumenti.ncvvo.hr/Nastavni_plan/gimnazije/obvezni/povijest.pdf) (zadnji pristup: svibanj 2019.)

<sup>6</sup> Isto, str. 171, 173, 174.

<sup>7</sup> Odluka o donošenju kurikuluma za nastavni predmet Likovne kulture za osnovne škole i Likovne umjetnosti za gimnazije u Republici Hrvatskoj, [https://narodne-novine.nn.hr/clanci/sluzbeni/2019\\_01\\_7\\_162.html](https://narodne-novine.nn.hr/clanci/sluzbeni/2019_01_7_162.html) (zadnji pristup: svibanj 2019.)

Novi kurikulum pruža različite teme i sadržaje u kojima bi se mogla obrađivati projektna nastava, a one su raspoređene u četiri cjeline od kojih svaka obuhvaća fond od 35 nastavnih sati. Četiri cjeline su *Umjetnost i čovjek*; *Čovjek i prostor*; *Umjetnost i tumačenje svijeta*; *Umjetnost i moć*, *Umjetnost i stvaralački proces*.<sup>8</sup> Animirani film nije obuhvaćen u novom kurikulumu, ali se može uklopiti u četiri postojeće cjeline. U sklopu predložene projektne nastave može se uklopiti u posljednju cjelinu *Umjetnost i stvaralački proces* zato što je ta cjelina usmjerena na istraživanje prirode stvaralačkoga umjetničkog procesa. Proces nastanka animiranog filma, različite vrste, utjecaji i pristupi izradi pogodni su za tu cjelinu jer se u njoj promatra razvoj ideja od skice do konačne realizacije unutar individualnoga umjetničkog stvaralaštva te se istražuju različiti pristupi umjetničkome procesu i njihova uvjetovanost povijesnim, znanstvenim, filozofskim ili tehnološkim čimbenicima.<sup>9</sup>

Film se navodi i u kurikulumima predmeta Hrvatski jezik i Povijest te ih ističem zbog korelacije s animiranim filmom i predmetom Likovna umjetnost.

Prema novom kurikulumu, nastava Hrvatskog jezika podijeljena je na tri cjeline, tj. predmetna područja: *Hrvatski jezik i komunikacija*; *Književnost i stvaralaštvo*; *Kultura i mediji*. U sklopu predmetnog područja *Kultura i mediji* u prvom i četvrtom razredu gimnazije film se navodi kao jedan od sadržaja za ostvarivanje odgojno-obrazovnih ishoda. U prvom razredu navodi se uz ishod „Učenik analizira tekstove popularne i visoke kulture i njihov utjecaj na vlastiti kulturalni identitet“, a u četvrtom razredu uz odgojno-obrazovni ishod „Učenik prosuđuje povezanost vlastitoga i hrvatskoga kulturnog identiteta s određenim kulturnim krugom na temelju različitih tekstova“.<sup>10</sup>

Nadalje, prema novom kurikulumu, nastava Povijesti sadržajno je podijeljena na pet cjelina unutar jedne godine poučavanja. Te su cjeline *Društvo*; *Ekonomija*; *Znanost i tehnologija*; *Politika*; *Filozofsko-religijsko-kulturno područje*. U četvrtom razredu pod temom *Znanost i tehnologija* obrađuju se sadržaji *Znanost i tehnologija u 20. i 21. stoljeću*, a pod temom *Filozofsko-religijsko-kulturno područje* sadržaji *Umjetnost i kultura u 20. i 21. stoljeću*.<sup>11</sup> U tim sadržajnim područjima

---

<sup>8</sup> Isto.

<sup>9</sup> Isto.

<sup>10</sup> Odluka o donošenju kurikuluma za nastavni predmet Hrvatski jezik za osnovne škole i gimnazije u Republici Hrvatskoj, [https://narodne-novine.nn.hr/clanci/sluzbeni/2019\\_01\\_10\\_215.html](https://narodne-novine.nn.hr/clanci/sluzbeni/2019_01_10_215.html) (zadnji pristup: svibanj 2019.)

<sup>11</sup> Odluka o donošenju kurikuluma za nastavni predmet Povijest za osnovne škole i gimnazije u Republici Hrvatskoj, [https://narodne-novine.nn.hr/clanci/sluzbeni/2019\\_03\\_27\\_557.html](https://narodne-novine.nn.hr/clanci/sluzbeni/2019_03_27_557.html) (zadnji pristup: svibanj 2019.)

uključen je i film kao jedno od tehnoloških postignuća te kao dio umjetnosti i kulture 20. i 21. stoljeća.

### **2.3. Ispitni katalog za državnu maturu u školskoj godini 2018./2019.**

Animirani film nije zastupljen u ispitnom katalogu za državnu maturu za nastavu Likovne umjetnosti. Zastupljen je samo film, a obrađuje se u području ispitivanja *Dizajn, fotografija i film: temeljni pojmovi iz područja dizajna, fotografije i filma*. Obrazovni ishodi vezani su uz proces nastanka filma; značenje i ulogu kadra, montaže, scenografije, kretanja kamere, osvjetljenosti i rakursa u filmu; vrste filmskih planova te uz filmske rodove.<sup>12</sup>

---

<sup>12</sup> Ispitni katalog za državnu maturu u školskoj godini 2018./2019., <https://mk0ncvvow8xj1dauw2r.kinstacdn.com/wp-content/uploads/2018/10/LIKOVNA-2019.pdf> (zadnji pristup: svibanj 2019.)

### **3. Struktura projektne nastave**

Nastava je zamišljena kao niz predavanja od 45 minuta u kojima bi se učenici upoznali s osnovama, vrstama te poviješću animiranog filma s naglaskom na hrvatski animirani film. Nastava uključuje i praktični dio koji je zamišljen u obliku radionice animiranog filma. Radionice animiranog filma trajale bi 90 minuta.

Nastava bi trajala petnaest tjedana, a obuhvatila bi deset teorijskih predavanja koja bi bila popraćena gledanjem animiranih filmova, analizom, usporedbom i metodičkim vježbama te pet radionica animiranog filma na kojima bi učenici snimali vlastiti film. Snimanje vlastitog filma obuhvaća razradu scenarija, izradu knjige snimanja, snimanje te prezentaciju završenog filma.

Teorijski dio predavanja obuhvaćao bi obilježja, vrste i povijest animiranog filma. Prva dva predavanja posvećena su općenitim obilježjima animiranog filma te njegovim vrstama. Dva predavanja bila bi posvećena svjetskoj animaciji (obrađuju se klasični animirani film te modernistički animirani film), a ostatak predavanja posvećen je povijesti animiranog filma u Hrvatskoj.

Uz predavanja i snimanje vlastitog filma, učenici bi vodili dnevnik gledanja koji je zamišljen kao radna bilježnica u kojoj bi rješavali zadatke vezane uz filmove koje su pogledali na satu i kod kuće. Uz svaki pogledani film učenici prvo trebaju zapisati tehničke podatke filma (naziv, autor, godina izlaska filma), zatim prepoznati vrstu animiranog filma (crtani, kolažni, lutkarski) te na kraju odgovoriti na pitanja u dnevniku gledanja ili analizirati film u obliku eseja.

Vremenik projektne nastave po pojedinim tjednima priložen je ovom radu u obliku tablice [Prilog: Vremenik].

#### **3.1. Didaktičko-metodički podaci**

##### **3.2.1. Odgojno-obrazovni ciljevi**

Cilj je projektne nastave učenike pobliže upoznati s obilježjima animiranog filma, njegovim vrstama te likovnim i filmskim elementima. U nizu teorijskih predavanja učenike se nastoji upoznati s poviješću nastanka animiranog filma, važnim svjetskim autorima, a poseban je naglasak na

autorima i animiranim filmovima u Hrvatskoj. Učenici će gledanjem filmova, analizom i usporedbom moći uočiti razlike u načinu pristupa animiranom filmu u određenom razdoblju. Analizom pojedinoga animiranog filma učenici istražuju individualna obilježja svakog autora, ali i vremena u kojem je film nastao te mogu usporediti i uočiti razlike dvaju ili više filmova i autora. Gledanje filmova na satu i kod kuće učenicima će pomoći i pri snimanju vlastitih animiranih filmova.

Snimanje vlastitoga animiranog filma jest i krajnji produkt projektne nastave. Učenike se potiče na timski rad jer film snimaju u skupini. Potiče se učenička kreativnost tako što osmišljavaju scenarij, izrađuju knjigu snimanja, scenografiju i izgled likova te na kraju snimaju film pomoću mobilne aplikacije. Pri snimanju vlastitoga animiranog filma pomoći će im gradivo koje su prošli na teorijskim predavanjima.

### **3.2.2. Odgojno-obrazovni ishodi**

Po dovršetku projekta učenici će moći definirati animirani film te imenovati i objasniti vrste animiranog filma, navesti važne filmove i autore animiranog filma u Hrvatskoj, usporediti i uočiti razlike između animiranih filmova, analizirati animirani film, imenovati likovne i filmske elemente animiranog filma, opisati nastanak animiranog filma u svijetu i Hrvatskoj, napraviti scenarij i knjigu snimanja za animirani film, upoznati se s procesom snimanja animiranog filma tehnikom stop-animacije, primijeniti filmske planove u svojem radu te uvidjeti prednost rada u skupini.

### **3.2.3. Metode i oblici rada**

U nastavi se kombiniraju frontalna nastava, metoda razgovora te individualni, grupni i radionički rad. Postavljanjem pitanja i potpitanja učenike se potiče na razmišljanje i veće sudjelovanje u nastavi tijekom čitavoga nastavnog sata. Učenička aktivnost usmjerena je na usmeno i pismeno izlaganje (prezentacije i dnevnik gledanja), praktični rad (snimanje vlastitog filma), a predavanja su popraćena metodičkim vježbama.

### **3.2.4. Korelacija**

Projektna nastava animiranog filma korelacijski će biti povezana s nastavom Hrvatskog jezika. Stečeno znanje iz nastave Hrvatskog jezika te praksa pisanja koju predmet njeguje učenicima će koristiti pri pisanju scenarija za vlastiti film.

Nastava je korelacijski povezana i s nastavom Povijesti jer znanje stečeno na tom predmetu pomaže u boljem shvaćanju predstavljenih sadržaja. Učenici će smještanjem filmova u društveni kontekst moći bolje razumjeti teme koje filmovi obrađuju te lakše razumjeti razloge promjena u oblikovanju te pristupu sadržaju.

### **3.2.5. Elementi ocjenjivanja**

Na prvom predavanju učenike se upoznaje s elementima ocjenjivanja projektne nastave. Učenike se vrednuje brojčanim i opisnim ocjenama. Vrednuju se aktivnost na predavanjima, razumijevanje i povezivanje nastavnog sadržaja, analiza animiranog filma, argumentirano iznošenje vlastitog mišljenja i doživljaja, pravilno ispunjen dnevnik gledanja te domaća zadaća. Na radionici animiranog filma ocjenjuju se aktivnost, učenički film i proces njegova nastanka (pisanje scenarija, izrada knjige snimanja, izrada scenografije i izgleda likova).

Na završnoj radionici učenici dobivaju dvije liste za vrednovanje projektne nastave. Jedna se lista odnosi na učenički rad pri snimanju animiranog filma tako da učenici procjenjuju vlastiti rad i rad ostalih članova skupine. Druga lista odnosi se na evaluaciju cjelokupne projektne nastave.



## **4. Animirani film kao projektna tema u nastavi Likovne umjetnosti**

### **4.1. Predavanja**

Budući da uključuje sliku, zvuk, radnju i pokret, najbolji način za razumijevanje animiranog filma jest njegovim gledanjem. Predstavljena teorijska predavanja temelje se na gledanju isječaka animiranih filmova te na njihovoj formalnoj, sadržajnoj i usporednoj analizi. Analiza i istraživačko promatranje učenicima omogućuju bolje razumijevanje nastavnog sadržaja i lakše uočavanje sličnosti i razlika između filmova i autora, a usto potiču učeničku aktivnost te razvijaju kritički stav prema djelu. Predavanja su popraćena i metodičkim vježbama.

Predstavljena predavanja obuhvaćaju odgojno-obrazovne ciljeve i ishode, a određena predavanja sadrže i pojmovnik. Najviše novih pojmova nalazi se u prvim dvama predavanja kada se učenici upoznaju s osnovama i vrstama animiranog filma.

Uz teorijska predavanja, učenici vode dnevnik gledanja koji ispunjavaju kod kuće.

#### **4.1.1. Prvo predavanje: Uvod u animaciju**

##### **4.1.1.1. Odgojno-obrazovni ciljevi i ishodi**

Cilj je prvog predavanja upoznati učenike s definicijom i obilježjima animiranog filma. Naučiti učenike razlike između likovnih i filmskih elemenata animiranog filma. Upoznati učenike s kratkom poviješću nastanka animiranog filma. Podsjetiti učenike na pojmove kadar, scena, filmski plan, montaža, scenarij, knjiga snimanja. Metodičkim vježbama, gledanjem filma i analizom učenike se potiče na razmišljanje i aktivno sudjelovanje u nastavnom procesu.

Učenici će pri završetku prvog predavanja moći pružiti definiciju animiranog filma, imenovati vrste animiranog filma te opisati kratku povijest njegova nastanka. Moći će razaznati likovne i filmske elemente u animiranom filmu te opisati razliku između animiranog i neanimiranog filma. Pri završetku predavanja moći će analizirati animirani film prema zadanim smjernicama.

#### 4.1.1.2. Opis i artikulacija nastavnog sata

Sat započinje vježbom. Zadatak je učenika da crtežom prikažu loptu kako skače. Učenici dobivaju blok samoljepljivih papirića na kojima trebaju nacrtati loptu tako da se na svakoj novoj stranici vidi pomak. Potom trebaju brzinski prelistati blok i vidjeti što se događa s loptom. Nastavnik s učenicima pregledava završenu vježbu te je zajedno komentiraju. Najavljuje se tema prvog predavanja, a ujedno i projektne nastave.

Nakon najave teme nastavnik učenike upoznaje sa strukturom projektne nastave i budućim obavezama. Učenici će tijekom deset sljedećih predavanja učiti o povijesti animiranog filma s posebnim naglaskom na hrvatski animirani film, a posljednjih pet predavanja bit će izvedeno u obliku filmske radionice. Predavanja su popraćena gledanjem animiranih filmova, analizom, usporedbom te metodičkim vježbama koje služe boljem razumijevanju nastavnog sadržaja. Učenici će tijekom trajanja projektne nastave voditi i tzv. dnevnik gledanja koji je zamišljen kao radna bilježnica u kojoj će rješavati zadatke vezane uz filmove koje gledaju na satu i kod kuće.

Na prvom predavanju učenici pokušavaju odgovoriti na pitanje što je animacija i što je animirani film. Suradnjom učenika i nastavnika dolazi se do definicije animacije, a zatim i do definicije animiranog filma. Nastavnik objašnjava da naziv animacija potječe iz latinskog glagola *animare* što znači „udahnuti život, oživjeti“. Razgovorom o tome što se sve u filmu može animirati nastavnik s učenicima utvrđuje podjelu animiranih filmova na crtani, kolažni i lutkarski.

Nastavnik potom učenike upoznaje s kratkom povijesti nastanka animiranog filma.

Prva je važna ličnost Émile Reynaud sa svojim optičkim teatarom, napravom koja je omogućavala projekciju pokretnih slika na ekran. On 1892. godine izvodi prvu javnu projekciju svojih svjetlosnih pantomima prikazom *Jadnog Pierrota*. Radi se o seriji rukom crtanih sličica na celuloidnoj traci (u trajanju od desetak minuta) koje posebnim sustavom projicira na ekran te na taj način zapisuje pokret, umjetnički ga oblikuje i razvija do nove narativne dimenzije. Unatoč tome, to još uvijek nije pravi animirani film nego se radi o kinematografskoj animaciji. Pojavom braće Lumière razvija se filmska kinematografija, a početkom XX. stoljeća otkriva se mogućnost snimanja sličicu po sličicu te dolazi do izuma tzv. stop-kamere pomoću koje nastaju prvi potpuno crtani

animirani filmovi *Duhovite faze smiješnih lica* (1906.) Jamesa Stuarta Blacktona i *Fantazmagorija* (1908.) Émilea Cohla.<sup>13</sup>

Klasični animirani film dalje se razvija u SAD-u za što su zaslužni autori Winsor McCay, braća Max i Dave Fleischer te Walt Disney koji do vrhunca dovodi tzv. punu animaciju.

Moderni animirani film započinje u 30-im godinama XX. stoljeća, a nakon Drugog svjetskog rata naglo se širi. Norman McLaren jedan je od najvažnijih autora. Utjecaj modernog slikarstva vidljiv je u oblikovanju filmova koji koriste plošno stilizirane forme u oblikovanju likova te ih smještaju u dvodimenzionalne prostore.<sup>14</sup>

Nastavnik traži učenike da se prisjete što znaju o filmu i što je sve potrebno za snimanje filma. Prisjećaju se pojmova kadar, scena, plan, scenarij, montaža, knjiga snimanja. Nastavnik traži učenike da opišu razlike između animiranog i neanimiranog filma te da utvrde koji bi bili sastavni elementi animiranog filma. Utvrđuju da u animiranom filmu animator izvorno kreira pokret te potpuno stvara sliku.<sup>15</sup>

Slijedi gledanje filma *Piccolo* (1959.) Dušana Vukotića (Bileća, BiH, 1927. – Krapinske Toplice, 1998.) [Slika 1]. Učenike se traži da pažljivo pogledaju film te da probaju razaznati koji bi bili likovni elementi filma, a koji filmski.

Nakon gledanja filma učenici kao vježbu u bilježnicu crtaju dva stupca: prvi s likovnim elementima animiranog filma i drugi s filmskim elementima. Nastavnik iste stupce crta na ploči. Učenici popunjavaju stupce, a nakon čitanja svojih odgovora nastavnik daje točna rješenja. U likovne elemente ubrajaju se linija, ploha, volumen, prostor i boja, a u filmske elemente ubrajaju se režija, snimateljski rad (ili ručno nanošenje faza na traku), montaža, zvučna oprema, glazbena pratnja.<sup>16</sup> Filmovi koje će učenici gledati u tijeku nastave analizirat će se prema tim elementima.

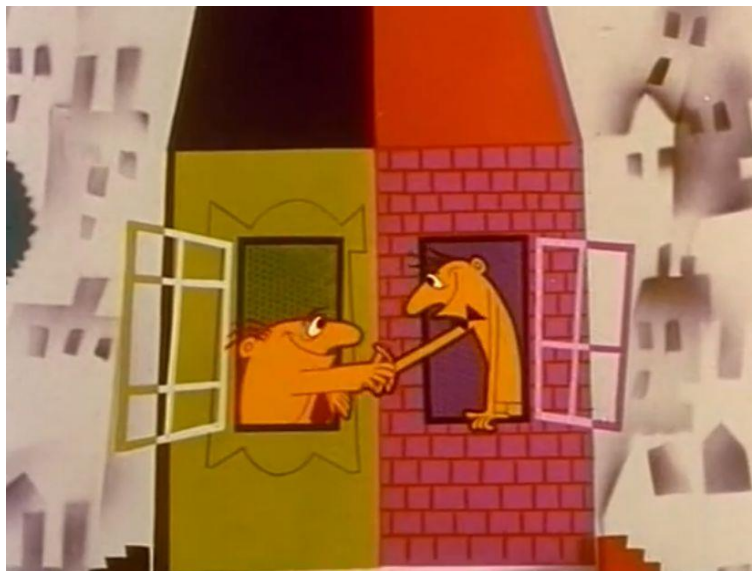
---

<sup>13</sup> Usp. Ranko Munitić, *Estetika animacije*, Zagreb: Vedis, 2012., str. 38-39.

<sup>14</sup> Usp. Hrvatska enciklopedija, natuknica *Animirani film*, <http://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=2819> (zadnji pristup: lipanj 2019.)

<sup>15</sup> Usp. Ranko Munitić, *Estetika animacije*, 2012., str. 49-50.

<sup>16</sup> Isto, str. 48-49.



**Slika 1: Dušan Vukotić, scena iz filma *Piccolo* (1959.)**

Na kraju sata učenici pomoću nastavnika analiziraju film koji su gledali. Nastavnik u analizi pomaže postavljanjem potpitanja kao što su *Kako su oblikovani likovi?*, *Kako je oblikovana pozadina?*, *Kako je postignut prostor?*, *Kakva je linija?*, *Kakve su boje u filmu?*, *Kakav je odnos između slike i zvuka?*, *Kako je postignut ritam?* te *Kako se kreću likovi?*.

#### **4.1.1.3. Pojmovnik**

ANIMACIJA (lat. *animatio*: oživljavanje) – „posebna vrsta filmske djelatnosti u kojoj se uporabom različitih postupaka postiže iluzija pokreta. U animiranome filmu pokret se dobiva kontinuiranim projiciranjem, pojedinačno (sličica po sličicu) snimljenoga niza crteža. Isto se odnosi na film u kojem se animiraju lutke, predmeti, pa čak i živi likovi.“<sup>17</sup>

ANIMIRANI FILM – „film proizveden uporabom različitih materijala (crteži, lutke, prirodni predmeti, artefakti, plastelin, pijesak i dr.) tehnikom animacije.“<sup>18</sup>

FILMSKI PLAN – „jedan od parametara kadra, označava udaljenost glavnog predmeta promatranja u kadru od točke promatranja. Plan, odnosno promatračka udaljenost, utvrđuje se prema

---

<sup>17</sup> Hrvatska enciklopedija, natuknica *Animacija*, <http://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=2813> (zadnji pristup: lipanj 2019.)

<sup>18</sup> Hrvatska enciklopedija, natuknica *Animirani film*, <http://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?ID=2819> (zadnji pristup: lipanj 2019.)

razmjernoj zapremini tog predmeta u vidnome polju (izrezu kadra). Za odmjeravanje zapremnine obično služi poznata veličina ljudskog lika. Prema tom kriteriju razlikuju se detalj, krupni plan, blizu, polublizu, američki plan, srednji plan, a prema ambijentalnoj cjelovitosti polutotal i total (i ambijentalni detalj).<sup>19</sup>

KADAR – „jedinica filmskog izlaganja, dio filma u kojem se bez ikakvih promatračkih prekida prati prizorno zbivanje.“<sup>20</sup>

KNJIGA SNIMANJA – „zapis u kojem je scenarij razrađen u onom obliku na temelju kojega se pristupa snimanju filma. Tipično je podijeljena na scene (prizore) i kadrove prema kronološkome redosljedu zamišljenoga filma. Scene se označavaju rednim brojem, mjestom i vremenom radnje te atmosferskim uvjetima u postupku snimanja; kadrovi se označavaju rednim brojem, u opis pojedinoga kadra uključeni su njegov sadržaj, parametri snimanja (plan, kut, stanja kamere i dr.) i zvuci (dijalog, glazba, šumovi), a naznačuje se i aproksimativna duljina kadra.“<sup>21</sup>

MONTAŽA – „stvaralački postupak izradbe filma (videa, televizijske emisije) vezivanjem kadrova u smislen slijed.“<sup>22</sup>

SCENA – „skupina kadrova povezanih jedinstvom vremena, mjesta i radnje.“<sup>23</sup>

SCENARIJ – „prozni tekst u kojem se detaljno opisuje sadržaj te razrađuje prizorna strana filma. Sadržava specifikaciju ambijenata, likova i njihovih postupaka te dijaloga koji su obično izdvojeno pisani.“<sup>24</sup>

---

<sup>19</sup> Hrvoje Turković, „Plan“, u: *Filmski leksikon*, <http://film.lzmk.hr/clanak.aspx?id=1386> (zadnji pristup: lipanj 2019.)

<sup>20</sup> Hrvatska enciklopedija, natuknica *Kadar*, <http://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=29730> (zadnji pristup: lipanj 2019.)

<sup>21</sup> Hrvatska enciklopedija, natuknica *Knjiga snimanja*, <http://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?ID=32112> (zadnji pristup: lipanj 2019.)

<sup>22</sup> Hrvatska enciklopedija, natuknica *Montaža*, <http://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?ID=41780> (zadnji pristup: lipanj 2019.)

<sup>23</sup> Hrvatska enciklopedija, natuknica *Scena*, <http://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=54808> (zadnji pristup: lipanj 2019.)

<sup>24</sup> Hrvatska enciklopedija, natuknica *Scenarij*, <http://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=54809> (zadnji pristup: lipanj 2019.)

## **4.1.2. Drugo predavanje: Vrste animiranog filma**

### **4.1.2.1. Odgojno-obrazovni ciljevi i ishodi**

Cilj predavanja je upoznati učenike s vrstama animiranog filma te svaku od njih pobliže objasniti; upoznati učenike s važnim autorima crtanog, kolažnog i lutkarskoga animiranog filma; objasniti učenicima tehniku stop-animacije. Gledanjem filma, usporedbom i analizom učenike se potiče na razmišljanje i aktivno sudjelovanje u nastavnom procesu.

Učenici će pri završetku predavanja moći navesti i objasniti vrste animiranog filma. Moći će uočiti razlike između crtanog, kolažnog i lutkarskog animiranog filma. Moći će navesti važne autore za svaku vrstu animiranog filma. Učenici će moći objasniti tehniku stop-animacije.

### **4.1.2.2. Opis i artikulacija nastavnog sata**

Učenici se na početku sata prisjećaju prijašnjeg predavanja te ponavljaju koje su vrste animiranog filma. Također, prisjećaju se likovnih elemenata animiranog filma.

Predavanje se nastavlja gledanjem isječka animiranog filma Borivoja Dovnikovića (Osijek, 1930.) *Znatiželja* (1966.) [Slika 2]. Nakon gledanja učenici odgovaraju na pitanja o filmu: *O kojoj vrsti animiranog filma se radi?*, *Koji su primarni likovni elementi?*, *Kako su oblikovani likovi u filmu?*, *Kakve su linije?*, *Kako je postignut prostor?*, *Kako je oblikovana pozadina?*, *Kako se ta pozadina mijenja?*, *Kako se likovi kreću?* te *Kakav je odnos zvuka i slike?*

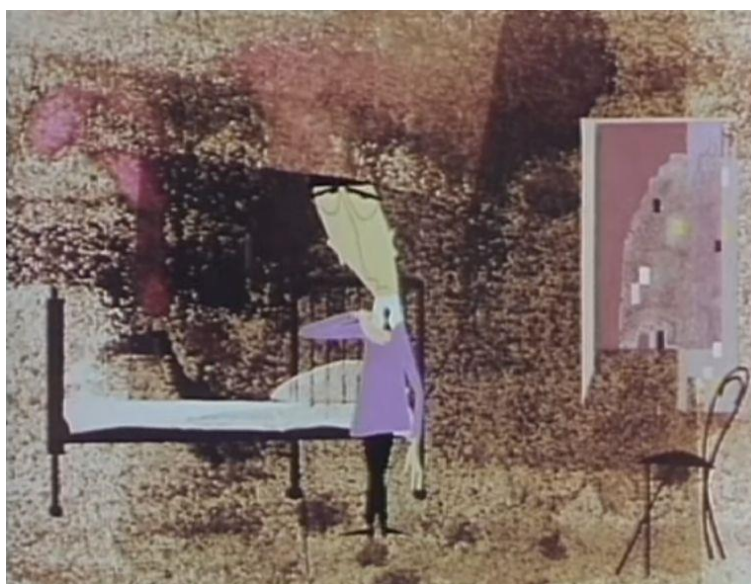
Radi se o crtanom filmu, a u takvom je filmu linija primarni likovni element. Film *Znatiželja* jedno je od prvih djela gdje bijela pozadina postoji kao ploha, prostor i materija iz koje nastaju svi elementi radnje.

Gleda se isječak iz filma *Samac* (1958.) Vatroslava Mimice (Omiš, 1923.) [Slika 3]. Učenici potom analiziraju film te ga uspoređuju s prijašnjim filmom. Uspoređuju izgled likova, izgled pozadine, korištenje boje te iznose dojmove koje likovi ostavljaju. Učenici uspoređuju korištene linije u filmovima. U filmu *Znatiželja* likovi su oblikovani oblim zakrivljenim linijama i ovalnim oblicima zbog čega likovi djeluju „simpatično“. Likovi u filmu *Samac* djeluju „hladnije“ zbog oštih, izlomljenih poteza. Krugovi, elipse i oble linije najčešće se koriste za prikazivanje

dobročudnih likova dok se uglatim, oštrim linijama najčešće prikazuje prijetnja. Na taj se način može govoriti o psihološkom značenju linije u prikazu likova.



Slika 2: Borivoj Dovniković, scena iz filma *Znatiželja* (1966.)



Slika 3: Vatroslav Mimica, scena iz filma *Samac* (1958.)

Nastavnik ispituje učenike kako bi u filmu prikazali samostalno kretanje nekog predmeta na stolu bez toga da se na završenom filmu vidi ljudska intervencija (ne smije se vidjeti ruka ili nešto

drugo što pomiče predmet). Učenici daju svoje prijedloge i ideje te se postupno dolazi do pojma *stop-animacije*. Nastavnik zatim objašnjava pojam te učenicima objašnjava da oblik stop-animacije predstavljaju kolažni i lutkarski animirani film o kojima će se dalje govoriti.

Gleda se isječak iz filma *Bećarac* (1966.) Zlatka Boureka (Slavonska Požega, 1929. – Zagreb, 2018.). Nakon gledanja nastavnik potpitanjima učenicima pomaže analizirati film. Ta su potpitanja sljedeća: *O kojoj vrsti animiranog filma se radi?*, *Kako se kreću likovi u filmu?*, *Kako su oblikovani?*, *Kakva je linija u kolažnom animiranom filmu?*, *Koji likovni element dominira u takvom filmu?*, *Kako je postignut prostor?*, *Kakav je odnos pozadine i likova?*, *Kako je oblikovana pozadina u odnosu na likove?* te *Kakav je odnos slike i zvuka?*

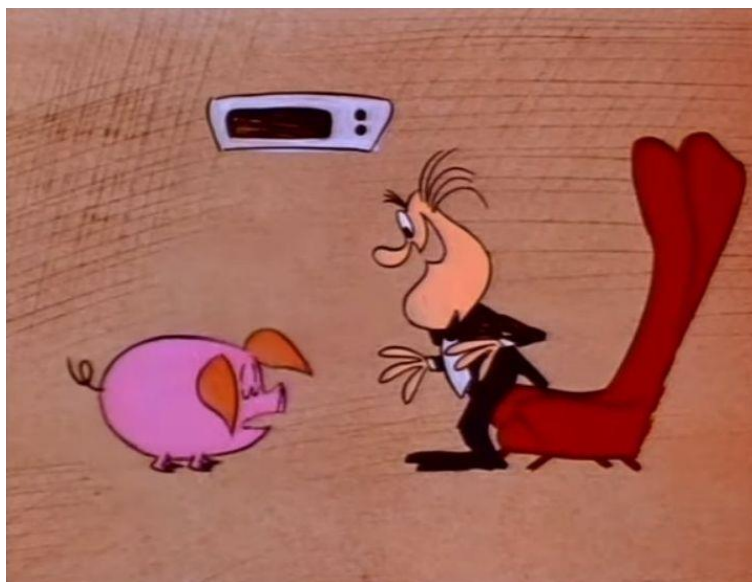
Radi se o kolažnome animiranom filmu. Nakon učeničkih odgovora nastavnik još jednom naglašava da je ploha primarni likovni element u takvom filmu.

Na prezentaciji se nalazi slika scene iz filma *Muzikalno prase* (1965.) Zlatka Grgića (Zagreb, 1931. – Toronto, 1988.) i slika scene iz filma *Bećarac* [Slika 4, Slika 5]. Učenici uspoređuju izgled likova i zastupljenost detalja. Učenici se prisjećaju crtanih filmova koje su gledali te uspoređuju pokret i izgled likova s likovima iz kolažnog animiranog filma. Zaključuju da je pokret u kolažnom animiranom filmu ograničen zato što je animacija ograničena na plohu i gibanje iz šava<sup>25</sup> te se animira samo mali dio onoga što se inače animira. Učenici s nastavnikom zaključuju da takva animacija može biti repetitivna i siromašna te da se kadar nastoji obogatiti likovno i animacijski. Kolažni film omogućuje lakše dodavanje detalja, više likova, raznovrsnost kolažnih elemenata te se lagano mogu obogatiti izgled likova i pozadine. Animacijski se film može obogatiti dodavanjem različitih tipova kretnji i radnji od kojih se mnoge mogu odvijati istodobno.

---

<sup>25</sup> U kolažu se pokret ostvaruje faznim pomicanjem pojedinih izrezaka. Riječ o pokretanju manje plohe na većoj plohi. Likovi su sastavljeni od više ploha koje su međusobno povezane u jednoj točki ili šavu iz kojeg se potom vrši gibanje.





Slika 4: Zlatko Grgić, scena iz filma *Muzikalno prase* (1965.)



Slika 5: Zlatko Bourek, scena iz filma *Bećarac* (1966.)

Prikazuje se kratak isječak iz filma *Čudo leta* (1974.) Terryja Gilliama (Minneapolis, 1940.) [Slika 6]. Radi se o komičnom filmu u kojem autor kombinira vlastite ilustracije s fotografijama. Kao i u ostalim kolažnim filmovima, likovi su izrađeni od nekoliko dijelova. Učenici utvrđuju karakteristike kolažnog animiranog filma. Kao važni autori navode se još Yuri Norstein, Pavao Štalter i Dragutin Vunak.



**Slika 6: Terry Gilliam, scena iz filma *Čudo leta* (1974.)**

Zadnji dio sata posvećen je trećoj vrsti animiranog filma, odnosno lutkarskom filmu. Učenike se ispituje znaju li koje lutkarske animirane filmove. Spominju se serijali *A je to!* i *Pingu* kao primjeri koje učenici vjerojatno znaju iz djetinjstva. Nastavnik potiče učenike da definiraju lutkarski film na temelju već naučenog te da navedu koji bi likovni elementi bili primarni u takvom filmu. Učenici navode volumen kao primarni likovni element u lutkarskom filmu. Nastavnik postavlja pitanja *Što mislite koja bi bila sličnost s kolaž-animiranim filmom?* i *Koja je glavna razlika?*

Gleda se isječak iz filma *Ruka* (1965.) Jiříja Trnke (Plzeň, 1912. – Prag, 1969.) [Slika 7]. Nastavnik postavlja pitanja: *Kako su oblikovani likovi i pozadina?*, *Kako je postignut prostor?*, *Kakav je pokret likova?* *Koji je odnos zvuka i slike?* te *Kako autor postiže promjene u raspoloženju lika?* Trnka ne mijenja izgled lutke pomoću umjetnih elemenata kako bi promijenio emocije već različite ekspresije dobiva izmjenama u kadriranju i osvjetljenju.



**Slika 7: Jiří Trnka, *Ruka* (1965.)**

Slijedi gledanje isječka iz filma *Ponedjeljkom zatvoreno* (1975.) Willa Wintona (Oregon, 1947. - Oregon, 2018.) [Slika 8]. Nastavnik nakon gledanja učenicima postavlja sljedeća pitanja: *Kako su oblikovani likovi u filmu?*, *Od kojeg materijala su izrađeni likovi?*, *Kako je postignut prostor?*, *Kakav je pokret u filmu?*, *Kako je prikazan starac?* te *Kako autor postiže promjene u raspoloženju lika?* Nastavnik objašnjava učenicima da je ovaj film primjer plastelinske animacije. Winton u filmu simultanim promjenama na licu realizira izuzetne efekte u krupnim planovima pijanog starca, zalutalog u halucinantni muzej modernista.



**Slika 8: Will Winton, *Ponedjeljkom zatvoreno* (1975.)**

Navode se Władysław Starewicz te Jan Švankmajer kao važni autori te vrste. U Hrvatskoj je lutkarske filmove proizvodila tvrtka *Zora film* krajem 50-ih i početkom 60-ih (najpoznatiji autori su Mate Bogdanović, Andro Lušičić i Branko Ranitović).<sup>26</sup> Nastavnik s učenicima utvrđuje karakteristike lutkarskog filma.

Nastavnik učenicima na kraju sata zadaje domaću zadaću koja će biti sastavni dio sljedećih dvaju predavanja. Učenici se dijele u šest skupina. Svaka skupina dobiva jednog svjetskog autora animacije kojeg trebaju obraditi. Učenici trebaju napraviti prezentaciju u kojoj će obuhvatiti kratku biografiju autora, a na temelju jednog njihova filma trebaju objasniti glavna obilježja autora te taj film analizirati kako su to radili dosad na satu. Učenici trebaju pripremiti i kratak isječak iz filma koji analiziraju kako bi drugi učenici lakše pratili nastavu. Winsor McCay, braća Fleischer, Walt Disney, Norman McLaren, Yuri Norstein i Caroline Leaf su autori koji se obrađuju.

#### 4.1.2.3. Pojmovnik

CRTANI FILM – „podvrsta animiranog filma, nastaje nekom od slikarskih tehnika, tipično crtežom (i njegovim bojenjem), a katkad uljanim tehnikama, te oblikovanjem obojenih ili neobojenih sipkih tvari (pijeska, obojene soli, mljevene kave i sl.).“<sup>27</sup>

KOLAŽNI ANIMIRANI FILM – „vrsta animiranog filma u kojem se barata nepokretnim, statičkim elementima lika, a animacijom se samo mijenja njihov uzajamni odnos. U toj animaciji nema pregiba i promjene drugdje do u zglobovima i šavovima. Svi pokreti odvijaju se po plohi, nema dubinskog kretanja, nema perspektivnih skraćanja pokreta niti torzije tijela. Od svega što se inače animira na liku u crtanom filmu, u kolažnoj animaciji pokreće se samo mali dio. Za vrijeme animacije dobar dio lika je nepokretan, te se likovi i njihovo kretanje doimaju ukočenim.“<sup>28</sup>

LUTKARSKI FILM – „vrsta animiranog filma u kojem se animiraju i snimaju lutke, odnosno trodimenzionalni predmeti, makete i modeli. U animaciji lutaka mogu se razlikovati starija tradicija »tvrdih« lutaka, kod kojih se animiraju samo ključni dijelovi tijela (»zglobovi«) bez animacije

---

<sup>26</sup> Hrvatska enciklopedija, natuknica *lutkarski film*, <http://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?ID=37629> (zadnji pristup: lipanj 2019.)

<sup>27</sup> Hrvoje Turković, „Crtani film“, u: *Filmski leksikon*, <http://film.lzmk.hr/clanak.aspx?id=259> (zadnji pristup: lipanj 2019.)

<sup>28</sup> Hrvoje Turković, *Život izmišljotina: Ogledi o animiranom filmu*, 2012., Zagreb: Hrvatski filmski savez, str.133-134

izreznih detalja ili s njihovom minimalnom animacijom te novija tradicija animacije »mekih« lutaka, odnosno tzv. plastelinska animacija ili glinamacija, s mogućnostima animacije sitnih detalja.<sup>29</sup>

STOP ANIMACIJA – „tehnika snimanja u kojoj se uzastopni položaji predmeta (poput modela gline) fotografiraju kako bi se stvorio izgled pokreta.“ [prevedeno s engleskog, F.M.]<sup>30</sup>

### **4.1.3. Treće predavanje: Animirani film u svijetu – Klasični animirani film**

#### **4.1.3.1. Odgojno-obrazovni ciljevi i ishodi**

Cilj je predavanja upoznati učenike s klasičnim animiranim filmom putem stvaralaštva autora Winsora McCaya, braće Fleischer i Walta Disneyja. Aktivnost učenika potiče se usmenim izlaganjem učenika o zadanoj temi.

Učenici će pri završetku predavanja moći objasniti klasični animirani film i njegove karakteristike. Moći će navesti važne autore i filmove. Učenici će moći objasniti značajke stvaralaštva autora Winsora McCaya, braće Fleischer i Walta Disneyja te navesti njihova najvažnija ostvarenja. Učenici će uvidjeti prednost rada u grupi te će sami moći istražiti i prezentirati svoja opažanja i zaključke o zadanoj temi. Učenici će moći samostalno analizirati film.

#### **4.1.3.2. Opis i artikulacija nastavnog sata**

Učenici su na prethodnom predavanju dobili domaću zadaću. Podijeljeni su u šest skupina, a svakoj skupini dodijeljen je jedan autor. Njihov je zadatak ukratko predstaviti biografiju autora te na temelju jednog filma utvrditi karakteristike njegova stvaralaštva. Treće predavanje posvećeno je klasičnom animiranom filmu, a autori koji se obrađuju su Winsor McCay, braća Fleischer te Walt Disney.

Učenici sami odabiru film na temelju kojeg će predstaviti autorovo stvaralaštvo, ali bitno je kratko prepričati radnju te na temelju isječka analizirati odabrani film. Potrebno je navesti vrstu filma, oblikovanje likova i pozadine, ponašanje likova, analizirati pokret te obratiti pozornost na

---

<sup>29</sup> Hrvatska enciklopedija, natuknica *lutkarski film*, <http://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?ID=37629> (zadnji pristup: lipanj 2019.)

<sup>30</sup> Merriam-Webster, natuknica *Stop-motion*, <https://www.merriam-webster.com/dictionary/stop-motion> (zadnji pristup: srpanj 2019.)

liniju, prostor, zvuk i njihove međusobne odnose. Analiziraju film na temelju likovnih i filmskih elemenata. Važno je uputiti na punu iluziju pokreta, oble linije koje se pretežito koriste u oblikovanju likova te uputiti na činjenicu da glavninu pažnje privlači akcija u filmu, a ne sam crtež.

Prva skupina obrađuje život i stvaralaštvo Winsora McCajja (Michigan, 1869. – New York, 1934.). Počeo je kao autor stripova, a njegov najpoznatiji strip-uradak jest *Mali Nemo u zemlji snova* o kojemu je kasnije napravio i kratki animirani film. *Gertie dinosaur* (1914.) je prvi važan film koji učenici trebaju spomenuti. Tom su filmu povjesničari često pripisivali epitet prvoga pravog animiranog filma za čiju je realizaciju McCaj nacrtao 10 000 crteža. McCajjevo je drugo važno djelo film *Potonuće Lusitanije* (1918.), prvi film u povijesti animacije koji predstavlja tehnološko i umjetničko očitovanje animacije.<sup>31</sup>

Druga skupina učenika obrađivala je život i stvaralaštvo braće Fleischer (Max, Dave i Joe). Max (Krakov, 1883. – Los Angeles, 1972.) je zaslužan za izum rotoskopa, naprave koja omogućuje projiciranje živo snimljene sekvence na crtači pult, sličicu po sličicu. U svoje filmove uključuju glazbenu pratnju, a pojavom zvučnog filma prije Disneyja razvijaju tijesnu vezu između pokrenutog crteža i glazbe. Prvi važan serijal kratkih filmova *Iz tintarnice* (1921.) vezan je uz lik klauna Coca. Klaun na početku svake epizode „nastaje“ iz mrlje tinte ili izlazi iz tintarnice. Nacrtna figura se pomoću rotoskopije mogla uvjerljivo pojaviti na živo snimljenoj pozadini te se tako crtano-filmska radnja povezuje sa stvarnim prostorom. Drugi važan serijal vezan je uz lik Betty Boop (1930.-1939.), a najpoznatije i najuspješnije ostvarenje su serijali koji su pratili lik mornara Popeyea koji se pojavio 30-ih godina. Posebno uspješna ostvarenja su filmovi *Mornar Popeye susreće Sindbada moreplovca* (1936.) i *Mornar Popeye susreće Ali-Babinih četrdeset hajduka* (1937.). Filmovi braće Fleischer izrađeni su u punoj animaciji, a većina filmova počiva na gegu i humoru (često koriste crni humor). Osim toga, uvode i interakciju likova s publikom.<sup>32</sup>

Treća skupina učenika obrađivala je život i stvaralaštvo Walta Disneyja (Chicago, 1901. – Los Angeles, 1966.), autora koji je punu animaciju doveo do vrhunca te postao jednim od vodećih autora svjetske animacije. Njegov najpoznatiji lik i zaštitno lice jest Mickey Mouse kojeg 1928. godine kreira sa suradnikom Ubom Iwerksom. Najvažnije djelo vezano uz njegov lik jest *Parobrod Willie* (1928.), prvi zvučni crtani film. Drugo važno ostvarenje jest film *Cvijeće i drveće* (1932.) koji je

---

<sup>31</sup> Usp. Joško Marušić, *Alkemija animiranog filma: povijest estetika tehnologija*, Zagreb: Meandar, 2004., str. 56-57.

<sup>32</sup> Usp. Ranko Munitić, *Estetika animacije*, 2012., str. 178-187.

predstavio prvu potpunu realizaciju u boji te je Disneyjev prvi film nagrađen nagradom Oscar. Disney stvara potpunu sintezu crteža, pokreta i zvuka u crtanom filmu. Likovi su do kraja razrađeni u tehnici pune animacije te postaju uzorni reprezentativni primjeri, a filmovi odišu pozitivizmom. Filmovi teže perfekciji, tehničkoj besprijekornosti i univerzalnoj dopadljivosti. Druga su važna djela *Snjeguljica i sedam patuljaka* (1937.), prvi dugometražni crtani film, *Fantasia* (1940.) te niz filmova koji se temelje na bajkama i drugim književnim djelima. Disneyjevi filmovi počivaju na temeljnom trojnom oblikovnom jedinstvu: trodimenzionalni prostor, voluminozni likovi, puni luk pokreta. Disney nije previše eksperimentirao i većina filmova oblikovana je oko jasno razrađene priče.<sup>33</sup>

Nastavnik na kraju sata s učenicima utvrđuje karakteristike klasičnoga animiranog filma na temelju učeničkih izlaganja i pogledanih isječaka. U klasičnome animiranom filmu pronalaze se likovi i situacije iz svakodnevnog života za čije se oblikovanje koriste pojednostavljivanje te stereotipizacija. Likovi su oblikovani ovalnim linijama, a neki autori koristili su i geometrijske likove za izradu likova. Najčešće se to dvoje kombiniralo tako što su ovalne forme koristili pretežito za živa bića, a geometrijske, uglate za nežive predmete. Karikaturalnost, antropomorfizam i animizam česti su u klasičnoj animaciji. Za klasični animirani film karakteristična je puna animacija.<sup>34</sup> Klasični animirani film uvijek predstavlja određenu priču.

#### 4.1.3.3. Pojmovnik

PUNA ANIMACIJA – „animacija kod koje imamo cjelovitu iluziju pokreta, gdje su dakle svi indikatori pokreta zastupljeni.“<sup>35</sup>

ROTOSKOP – „naprava koja može određenu „živo“ snimljenu sekvencu projicirati sličicu po sličicu na crtači pult – te tako omogućuje precrtavanje pojedinih faza, odnosno, studiranje bitnih karakteristika određenih kretnji.“<sup>36</sup>

---

<sup>33</sup> Isto, str. 187-194.

<sup>34</sup> Usp. Hrvoje Turković, *Život izmišljotina*, 2012., str. 99-109.

<sup>35</sup> Hrvoje Turković, *Život izmišljotina*, 2012., str. 109.

<sup>36</sup> Ranko Munitić, *Estetika animacije*, 2012., str. 178.

#### **4.1.4. Četvrto predavanje: Animirani film u svijetu – Modernistički animirani film**

##### **4.1.3.1. Odgojno-obrazovni ciljevi i ishodi**

Cilj je predavanja upoznati učenike s modernističkim animiranim filmom putem stvaralaštva Normana McLarena, Yuriya Norsteina i Caroline Leaf. Upoznati učenike s obilježjima stvaralaštva navedenih autora. Aktivnost učenika potiče se usmenim izlaganjem učenika o zadanoj temi.

Učenici će pri završetku predavanja moći objasniti modernistički animirani film i njegove karakteristike. Moći će navesti važne autore i filmove. Učenici će moći objasniti obilježja stvaralaštva Normana McLarena, Yuriya Norsteina i Caroline Leaf te navesti njihova najvažnija ostvarenja. Učenici će uvidjeti prednost rada u skupini te će sami moći istražiti i prezentirati svoja opažanja i zaključke o zadanoj temi. Učenici će samostalno moći analizirati film.

##### **4.1.3.2. Opis i artikulacija nastavnog sata**

Učenici su na drugom predavanju dobili domaću zadaću. Podijeljeni su u šest skupina, a svakoj grupi dodijeljen je jedan autor. Njihov je zadatak ukratko predstaviti biografiju autora te na temelju jednog filma utvrditi obilježja njegova stvaralaštva. Četvrto je predavanje posvećeno modernističkom animiranom filmu, a autori koji se obrađuju su Norman McLaren, Yuri Norstein i Caroline Leaf.

Učenici ponovno sami odabiru film na temelju kojeg će predstaviti autorovo stvaralaštvo, ali bitno je kratko prepričati radnju te na temelju isječka analizirati odabrani film. Potrebno je navesti vrstu filma te oblikovanje likova/motiva i pozadine, analizirati pokret te obratiti pozornost na likovne elemente filma i njihove međusobne odnose. Važno je uputiti na individualnost u prikazu, reduciranost u animaciji, gubitak voluminoznosti likova, inovativnost i eksperimentiranje u animaciji te korištenje različitih materijala. Učenici uspoređuju autore modernističke struje i njihove filmove s autorima klasične animacije na temelju onoga što su naučili na prethodnom predavanju.

Prva izlaže skupina učenika koja je obrađivala život i stvaralaštvo Normana McLarena (Stirling, Škotska, 1914. – Montreal, Kanada, 1987.). Njegovi filmovi mogu se razvrstati u tri skupine: filmove u kojima eksperimentira s pokrenutim predmetima (*Susjedi*, 1952.), filmove gdje crteže (a u nekima i sintetski zvuk) ucrtava izravno na filmsku vrpcu (*Blinkity Blank*, 1955.,



*Synchromy*, 1971.) i filmove u kojima dočarava vlastitu fascinaciju pokretom ljudskog tijela (*Pas de deux*, 1965.).<sup>37</sup> Jedno od njegovih najpoznatijih djela jest *Ljubav na krilu* (1937.), a nastalo je tako što je McLaren crtao izravno na vrpcu. Radi se o eksperimentalnom istraživanju animacijskog medija gdje su likovi gotovo svedeni na znak. McLaren je za film *Susjedi* (1957.) osvojio nagradu Oscar, a film je realiziran tehnikom piksilacije (animacija živih likova).<sup>38</sup> Njegov se opus sastoji od niza eksperimenata i inovacija, znatiželjan je i uporan stvaratelj koji je u svakom istraživačkom ciklusu ostavio po jedno ili dva remek-djela koja se smatraju klasičnim vrijednostima moderne animacije. Majstor je ritma i gradacije te jedan od najvažnijih autora u povijesti animacije.<sup>39</sup>

Sljedeća grupa učenika predstavlja život i stvaralaštvo Yuriya Norsteina (Andrejevka, Rusija, 1941.), jednog od najuspješnijih ruskih autora. U njegovu opusu vidljiv je utjecaj kubista i futurista. Neka od njegovih najvažnijih djela su *Lisica i zec* (1973.), *Čaplja i ždral* (1974.), *Ježić u magli* (1975.). Njegovo remek-djelo jest film *Bajka nad bajkama* (1979.). Film je dramaturški koncipiran u nekoliko sekvenci od kojih svaka ima svoju posebnost i emociju. Zajedno stvaraju zajedničku emotivnu energiju koja spaja romantične uspomene na autorovo djetinjstvo i dirljive, ali i dramatične prizore rata.<sup>40</sup> Norstein u svojim filmovima koristi složen postupak spajanja elemenata animiranog crteža, kolaža te raznih materijala i predmeta. Tako stvara slojevite fantastične labirinte istančanih poetskih motiva u kojima oživljeni životinjski likovi postaju čudesno sugestivna bića. Tematski se poziva na lokalnu tradiciju i folklor.<sup>41</sup>

Zadnja grupa učenika obrađuje život i stvaralaštvo kanadske autorice Caroline Leaf (Seattle, Washington, 1946.). Njezina je najveća inovacija tehnika promjenjive pozadine kojom se u animaciji dokida montažni rez, a to je prvi put primijenjeno u filmu *Ulica* (1976.). Animira uljane boje na osvijetljenom staklu te maksimalno koristi montažu unutar kadra, a pritom razvija priču kroz neprekinuti niz metamorforza i promjena u kadriranju. Njezina je druga važna inovacija animiranje pijeskom (engl. *sandmation*) izravno pod kamerom što omogućuje sintezu crteža i skulptorskog taktalnog oblikovanja. U filmu *Oženila sova gusku* (1974.) koristi tamne figure modelirane od pijeska koje pomiče na svijetloj površini, a u filmu *Preobražaj gospodina Samse* (1977.) animira

---

<sup>37</sup> Usp. Joško Marušić, „McLaren, Norman“ u: *Filmski leksikon*, <http://film.lzmk.hr/clanak.aspx?id=1049> (zadnji pristup: lipanj 2019.)

<sup>38</sup> Usp. Ranko Munitić, *Estetika animacije*, 2012., str. 225-226.

<sup>39</sup> Usp. Ranko Munitić, „McLaren Norman“, u: *Filmska enciklopedija 2: L-Ž*, (ur.) Ante Peterlić, Zagreb: Jugoslavenski leksikografski zavod "Miroslav Krleža", 1990., str. 124.

<sup>40</sup> Usp. Joško Marušić, *Alkemija animiranog filma*, 2004., str. 86.

<sup>41</sup> Usp. Ranko Munitić, „Norštejn, Jurij Borisovič“, u: *Filmska enciklopedija 2: L-Ž*, (ur.) Ante Peterlić, 1990., str. 239.

obojene slojeve pijeska te animaciju pijeskom dovodi do vrhunca. Film *Intervju* (1979.) ostvaren je kombiniranjem živo snimljene slike i animacije pijeskom.<sup>42</sup>

Nakon učeničkih izlaganja nastavnik s učenicima dodatno utvrđuje karakteristike modernističkog animiranog filma. Za razliku od klasične animacije u kojoj svi slijede isti oblikovni smjer, modernisti poživaju na nizu uglavnom sasvim različitih, međusobno odvojenih i različito usmjerenih koncepcija od kojih svaka nosi obilježje jednog autorskog senzibiliteta i njegova poimanja animacije. Svaki od likovnih elemenata filma modernističke struje prepušten je autorovu osobnom senzibilitetu. Pod utjecajem modernog slikarstva prevladavaju plošno stilizirani likovi u dvodimenzionalnom prostoru. Modernisti odbacuju iluziju trodimenzionalnog prostora u korist pozadinske plohe po kojoj se njihove dvodimenzionalne figure mogu slobodno kretati. Na toj plohi pojavljuju se više ili manje sažete naznake ambijenta, pejzaža i ostale scenografske informacije. Karakteristična je reducirana animacija koja je znatno ekonomičnija od pune animacije. Za razliku od klasičnih filmova koji uvijek predstavljaju određenu priču, u modernističkim filmovima eventualno možemo naći anegdodu, ali češće je slobodno nizanje metaforički otvorenih motiva u okvirima cjeline.<sup>43</sup>

Na kraju sata učenici za ponavljanje rješavaju metodičku vježbu. Učenici trebaju pridružiti zadane pojmove (naracija, eksperiment, slikovitost, znak, otvorenost, zatvorenost, reduciranost, punoća pokreta) određenoj struji animiranog filma (klasični animirani film ili modernistički animirani film).

#### 4.1.4.3. Pojmovnik

REDUCIRANA ANIMACIJA - „animacija u kojoj se neke faze pokreta ponavljaju dok se neke međufaze ne iscrtavaju te tako imamo efekt nepotpunoga kontinuiteta. Reduciranje animacijskih faza prati obično dodatna stilizacija: izostaju neki ključni uvjeti za izazivanje iluzije pokreta (tijela se animiraju bez obzira na silu težu, inercija ne vlada kretanjem tijela, ekstremiteti služe lamatanju, a ne kretanju i obavljanju radnji, prostor se tretira plošno, a ne dubinski, itd.).“<sup>44</sup>

---

<sup>42</sup> Isto str. 27.

<sup>43</sup> Usp. Ranko Munitić, *Estetika animacije*, 2012., str. 222-230.

<sup>44</sup> Hrvoje Turković, *Život izmišljotina*, 2012., str. 131.

#### 4.1.5. Peto predavanje: Počeci animiranog filma u Hrvatskoj

##### 4.1.5.1. Odgojno-obrazovni ciljevi i ishodi

Cilj je predavanja upoznati učenike s nastankom i razvojem animiranog filma u Hrvatskoj od početnih reklamnih filmova do uspješnih ostvarenja u tehnici pune animacije; upoznati učenike s važnim hrvatskim autorima i filmovima. Metodičkim vježbama, gledanjem filma i analizom učenike se potiče na razmišljanje i aktivno sudjelovanje u nastavnom procesu.

Pri završetku predavanja učenici će moći opisati pojavu i razvoj animiranog filma u Hrvatskoj. Učenici će moći imenovati važne hrvatske autore i filmove te objasniti njihove karakteristike. Učenici će moći sami analizirati film i uvidjeti poveznice između likovnih i filmskih elemenata u filmu.

##### 4.1.5.2. Opis i artikulacija nastavnog sata

Nastavnik započinje predavanje postavljanjem sljedećih pitanja: *Što znate o hrvatskom animiranom filmu?*, *Možete li nabrojati neke filmove?* te *Možete li nabrojati neke autore?*

Početak animiranog filma u Zagrebu vezan je uz reklamne animirane filmove. Najvažnija osoba za samo nastajanje crtanog i animiranog filma u Zagrebu jest Sergije Tagatz (Bjela, Rusija, 1898. – Zagreb, 1973.), Poljak, emigrant iz Rusije. Bio je namještenik filmske kuće *Jermoljev s Jalte* gdje se počeo zanimati za animaciju. Početkom 1922. godine dolazi u Zagreb i nastavlja s filmskim istraživanjem te se ponovno počinje baviti snimanjem reklamnih animiranih filmova.

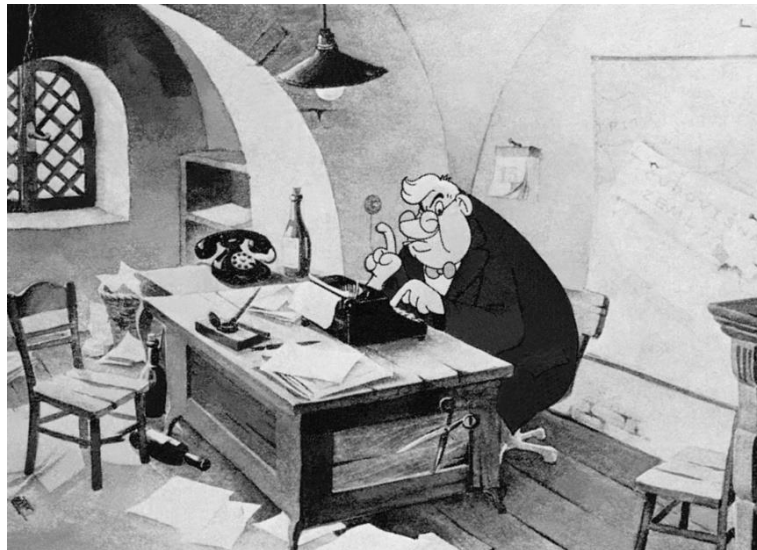
*Alda-čaj* i *Pasta za cipele – admiral*, nastali u drugoj polovici 1922. godine, predstavljaju prve reklamne filmove. Tagatzove su reklame prvi u Zagrebu stvoreni crtani filmovi. Nijedan film nije sačuvan, ali Tagatzov rad ima povijesnu važnost za kasniji razvoj animacije u Hrvatskoj. Tradicija animiranog filma u Zagrebu nastavlja se u *Školi narodnog zdravlja* s filmovima *Ivin zub* (1929.), *Macin nos* (1929.) i *Martin u nebo* (1929.) koji je u cijelosti bio animiran. Uslijedili su reklamni filmovi drugih autora, eksperimenti i istraživanja.<sup>45</sup>

---

<sup>45</sup> Usp. Ranko Munitić, u: *Zagrebački krug crtanog filma, I., 50 godina crtanog filma u Hrvatskoj, almanah 1922.-1972.*, (ur.) Zlatko Sudović, Zagreb: Zavod za kulturu Hrvatske, 1978., str. 20 -28.

Pravi animirani film u Hrvatskoj javlja se u drugoj polovici 40-ih pojavom braće Waltera (Tuzla, BiH, 1921. – München, Njemačka, 1992.) i Norberta (Tuzla, BiH, 1917. – Offenbach, Njemačka, 1992.) Neugebauera. Počeli su kao strip-autori, a prvi animirani film realiziraju već 1945. godine (*Usmene novine*). Nastavnik traži učenike da razmisle o poveznici između stripa i animiranog filma te da navedu sličnosti i razlike.

Na prezentaciji se potom prikazuje slika scene iz filma *Veliki Miting* Waltera i Norberta Neugebauera [Slika 9]. Nastavnik postavlja pitanja *Kako su oblikovani likovi i pozadina?*, *Kakav je njihov odnos?*, *Kako je postignut prostor?*, *Kakvom tipu animacije pripada?* te *Čiji je utjecaj vidljiv?*



**Slika 9: Walter i Norbert Neugebauer, scena iz filma *Veliki miting* (1951.)**

Nastavnik otkriva naziv filma i autore. Filmove braće Neugebauer karakteriziraju voluminoznost likova, puni pokret, iluzionirane pozadine te sklonost ovalima i oblinama u oblikovanju.

Učenici potom rješavaju metodičku vježbu vezanu uz filmske planove [Prilog: Vježba 1]. Na radnom listiću nalaze se slike scena iz filma *Veliki miting*. Učenici svakoj slici pridružuju naziv odgovarajućega filmskog plana. Nakon rješavanja vježbe učenici daju svoja rješenja, a potom nastavnik daje točna rješenja.

Nastavnik nastavlja predavanje pričom o studiju *Duga film* (1951.-1952.). Tamo se javljaju prva ostvarenja Dušana Vukotića, Vatroslava Mimice te mnogih drugih. Osnivanjem studija *Zora film* (1952.-1964.) autori se postupno počinju odmicati od pune animacije koja je karakteristična za Walta Disneyja. U studiju nastaje prvi hrvatski film u boji *Crvenkapica* (1955.) Nikole Kostelca (Zagreb, 1920. – Zagreb, 1999.), Aleksandra Marksa (Čazma, 1922. – Zagreb, 2002.) i Borisa Kolara (Zagreb, 1933.). To je ujedno i prvi hrvatski film koji je dobio neku međunarodnu nagradu – diplomu u Berlinu.<sup>46</sup>

Slijedi gledanje filma *Crvenkapica* [Slika 10]. Nastavnik traži učenike da opišu kako je autor pristupio već poznatoj priči o Crvenkapici. Potom slijedi analiza filma. Film je primjer pune animacije. Scenografija filma zadržava bogatu geomorfnu asocijativnost, ali se njezini oblici postupno geometriziraju. Linija postaje hladnija i čišća. Likovi se sažimaju, niz detalja nestaje u korist sve prisutnije koncentracije na radnju i onoga što je bitno.<sup>47</sup> Iluzioniranim pozadinama i voluminoznošću likova postiže se dojam prostora. Pokret teži kraćoj kinetičkoj varijanti, a zvuk i glazba ga dodatno naglašavaju i dinamiziraju. Svaki lik ima zaseban karakterističan način kretanja. Boja i glazba imaju prateću ulogu. Pojavljuju se naracija i dijalog. Film je prepun dosjetki i gegova, a pokreti i reakcije likova su prenaplašeni. Prenaplašeni momenti i karikaturalnost pridonose humoru filma.



**Slika 10: Nikola Kostelac, Aleksandar Marks i Boris Kolar, scena iz filma *Crvenkapica* (1955.)**

<sup>46</sup> Joško Marušić, *Alkemija animiranog filma*, 2004., str. 99

<sup>47</sup> Usp. Ranko Munitić, *Estetika animacije*, 2012., str. 274

Nastavnik nastavlja predavanje o razvoju animacije u Hrvatskoj. Godine 1954. osniva se poduzeće *Zagreb film*. Od 1954. do 1955. godine Dušan Vukotić izrađuje poluamatersku seriju od trinaest reklama koja je od presudne važnosti jer se prvi put javljaju elementi izrazito reducirane animacije u Hrvatskoj. Figure se pojednostavljaju, pozadinu zamjenjuje sve prisutnija ploha, a boja i glazba napuštaju prateću, ilustrativnu ulogu. S vremenom u zaborav padaju klasicističke odrednice animiranog filma te se autori sve više okreću novoj, reduciranoj animaciji, a samim time modernističkoj struji animacije.<sup>48</sup> Godine 1956. u okviru poduzeća *Zagreb film* otvara se Studio animiranih filmova u Vlaškoj ulici u Zagrebu, a to je studio u kojem je nastala *Zagrebačka škola crtanog filma*.

#### **4.1.6. Šesto predavanje: Zagrebačka škola crtanog filma – Prvi naraštaj**

##### **4.1.6.1. Odgojno-obrazovni ciljevi i ishodi**

Cilj je predavanja upoznati učenike s razvojem *Zagrebačke škole crtanog filma* te važnim autorima i filmovima prvog naraštaja škole. Objasniti učenicima karakteristike filmova i autora prvog naraštaja škole. Gledanjem filmova, usporedbom i analizom učenike se potiče na razmišljanje i aktivno sudjelovanje u nastavnom procesu.

Pri završetku predavanja učenici će moći opisati razvoj *Zagrebačke škole crtanog filma*. Učenici će moći navesti važne autore i filmove prvog naraštaja škole te objasniti karakteristike njihovih filmova. Učenici će moći samostalno analizirati film te ga usporediti s filmovima prijašnjih razdoblja i s filmovima drugih autora.

##### **4.1.6.2. Opis i artikulacija nastavnog sata**

Sat započinje predavanjem o *Zagrebačkoj školi crtanog filma*. Učenike se pita znaju li nešto o školi te mogu li navesti neke od autora ili filmova. Nastavnik ispituje učenike o društvenom kontekstu i zbivanjima na hrvatskoj likovnoj sceni tog doba.

Nastavnik potom drži kratko predavanje. *Zagrebačka škola crtanog filma* svoj je naziv dobila na festivalima u Cannesu (1958.) i Toursu (1959.). Povjesničar filmske umjetnosti Georges Sadoul i

---

<sup>48</sup> Usp. Ranko Munitić, *Estetika animacije*, 2012., str. 274-276.

filmski kritičar André Martin utemeljili su novi pojam u svjetskom animiranom filmu, a to je pojam *Zagrebačka škola crtanog filma*, kako bi označili posebnost crtanih filmova studija za crtani film poduzeća *Zagreb film* koji su tada počeli privlačiti pažnju svjetske javnosti i osvajati sve važnije nagrade.<sup>49</sup> Autori okupljeni u krugu škole njegovali su modernističku struju animacije.

U povijesti Škole razlikuju se dva naraštaja autora, odnosno dvije struje. Najpoznatiji su autori prvog naraštaja Nikola Kostelac, Vladimir Kristl, Vatroslav Mimica i Dušan Vukotić.<sup>50</sup> Animaciju prvog naraštaja autora *Zagrebačke škole* karakterizira reduciranost koja se očituje plošnim likovnim grafizmom u oblikovanju likova, odbacivanjem iluzije voluminoznosti, težinom i kontinualnošću kretanja lika te je u filmovima vladalo načelo plošnosti. Dolazi do promjena i u temi filmova pa se sve više nameću ideje o suvremenom potrošačkom svijetu te teme otuđenja, zavisti i neprijateljstva.<sup>51</sup> Moderna likovna umjetnost ostavila je utjecaj i na animirani film. Hrvatska se grupama *EXAT '51* i *Nove tendencije* po svojim karakteristikama približila suvremenim likovnim trendovima u svijetu. Vlado Kristl jedan je od osnivača i sudionika grupe *EXAT '51* te je u svojim filmovima primjenjivao stilske trendove koje je zagovarala i grupa.<sup>52</sup>

Nakon uvodnog predavanja gleda se isječak iz Vukotićeva filma *Surogat* (1961.) [Slika 11] koji je dobio nagradu Oscar 1962. godine. Učenici analiziraju film na temelju likovnih i filmskih elemenata te ga uspoređuju s filmovima iz prijašnjih razdoblja. Likovi su svedeni na jednostavne plošne oblike. Vukotić se oslobađa svih suvišnih elemenata i maksimalno reducira scenografiju. Gube se granice prostora, stvarnih fizikalnih mogućnosti te se tako likovi slobodno kreću po plohi. Svaki lik ima zaseban način kretanja koji je dodatno naglašen zvučnom pratnjom. Sve emocije likova izražene su pokretom potpomognutim zvučnom pratnjom, bez upotrebe artikuliranoga govora. Film je prepun neočekivanih gegova, a sam izgled likova daje velike mogućnosti za psihološku dogradnju i duhovite obrate.

---

<sup>49</sup> Usp. Redakcija, „Zagrebačka škola crtanog filma“, u: Filmska enciklopedija 2: L-Ž, (ur.) Ante Peterlić, 1990., str. 737.

<sup>50</sup> Hrvatska enciklopedija, natuknica *Zagrebačka škola crtanog filma*, <http://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=66694> (zadnji pristup: lipanj 2019.)

<sup>51</sup> Hrvoje Turković, *Život izmišljotina*, 2012., str. 157.

<sup>52</sup> Usp. Mihaela Majcen Marinić, *Prema novoj animaciji : povijest novijeg animiranog filma u Hrvatskoj*, Zagreb : Meandarmedia, 2014., str. 13.



**Slika 11: Dušan Vukotić, scena iz filma *Surogat* (1961.)**

Vukotić je zagovarao reduciranu animaciju. Crtež je usmjerio prema geometrijskom grafizmu. Prevladavali su načelo plošnosti, idejnost, stilizacija, a likovni izričaj bio je nadređen samoj radnji. Svojim stvaralaštvom inspirirao je i druge autore te je reducirana animacija obilježila prvo razdoblje *Zagrebačke škole*.<sup>53</sup>

Učenici zatim rješavaju vježbu. Učenici uz slike koje se nalaze na radnom listiću trebaju upisati umjetnički pravac na koji ih određena slika asocira [Prilog: Vježba 2]. Nakon rješavanja učenici daju svoja rješenja i objašnjavaju zašto su određeni pravac povezali s određenom slikom. Vježbom se nastoji dodatno osvijestiti poveznica između likovne umjetnosti i animiranog filma.

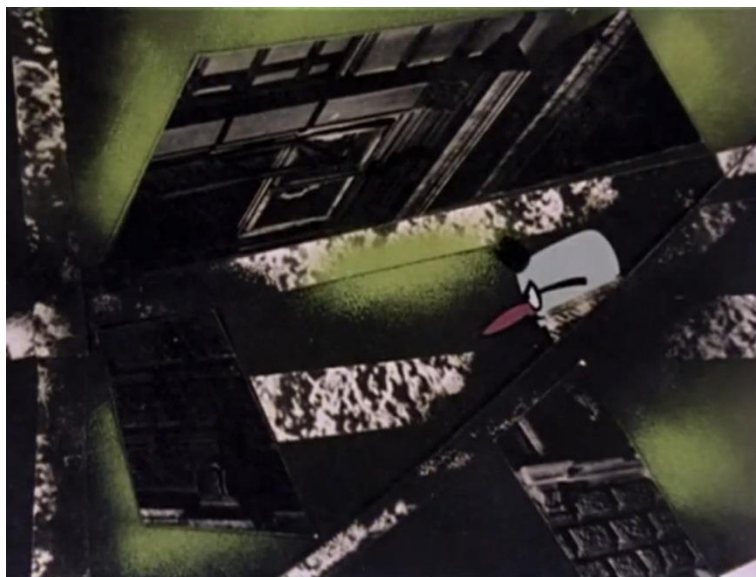
Zatim se gleda isječak iz filma *Inspektor se vratio kući* (1959.) Vatroslava Mimice [Slika 12]. Nastavnik postavlja sljedeća pitanja: *O kojoj vrsti animiranog filma se radi?, Kako su oblikovani likovi?, Kako je izrađena scenografija?, Kako je postignut prostor?, Kako se pozadina i prostor mijenjaju?, Kakva je perspektiva u filmu?, Kako se lik kreće?, Kakav je odnos slike i zvuka? te Kakve su boje korištene?*

Mimica tehnikom kolaža gradi bogatu teksturu scenografije dijelovima stakla, kartona, isječcima fotografija koji zamjenjuju realni prostor kuća, ulica, vrata, prozora, interijera. Uništava logiku prostora i omogućuje da se lik inspektora slobodno kreće po plohi ne obazirući se na bilo

<sup>53</sup> Usp. Hrvoje Turković, *Život izmišljotina*, 2012., str. 203



kakve fizikalne zakone. On čas nestaje, a zatim se podvlači pod debele naslage kolažnih elemenata neprepoznatljivih oblika. Njegova se glava giba slobodno oko četverokutnog tijela.<sup>54</sup> Autor koristi zagušene, tamne boje kako bi naglasio atmosferu i dramu.



Slika 12: Vatroslav Mimica, scena iz filma *Inspektor se vratio kući* (1959.)

Slijedi gledanje isječaka iz dvaju filmova Vladimira Kristla (Zagreb, 1923. – München, 2004.). Prvi je isječak iz filma *Šagrenska koža* (1960.) koji je nastao prema istoimenoj priči Honoréa de Balzaca iz 1831. godine [Slika 13]. Nakon gledanja slijedi analiza filma.

Film *Šagrenska koža* (1960.) karakteriziraju stalna izmjena slikarskih tehnika, gusti tamni teški namazi uljene boje, stilizirane voluminozne figure i kontrast svijetlih i tamnih površina. Film je spoj ekspresionističke, secesijske i geometrijsko-apstraktne likovnosti. U filmu se nalaze i naznake nadrealizma, pop-arta, a kao lajtmotiv pojavljuje se maljevičevski crveni kvadrat na bijeloj pozadini dok su neki dijelovi naznačeni gotovo hijeroglifski.<sup>55</sup> Zvuk i glazba naglašavaju i pojačavaju dramu u filmu.<sup>56</sup>

---

<sup>54</sup> Isto, str. 144.

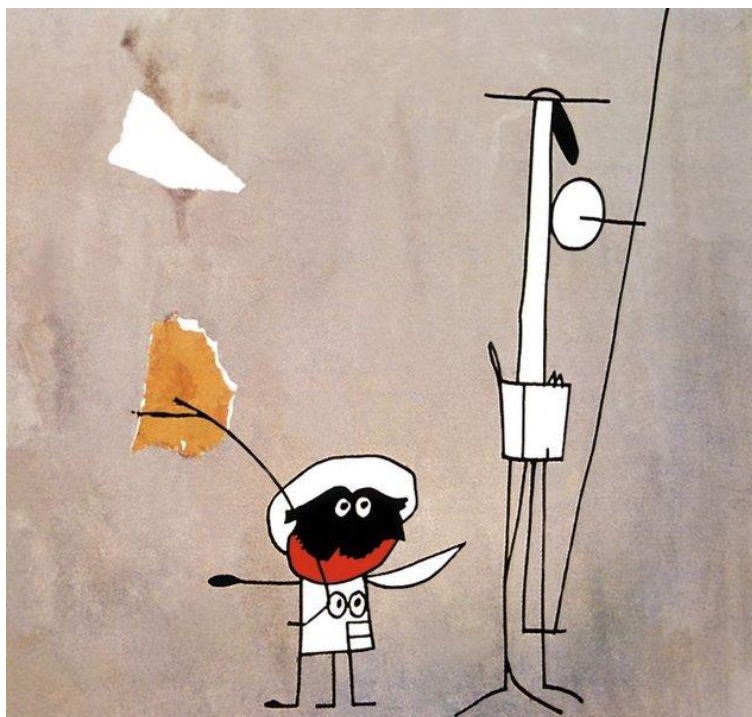
<sup>55</sup> Usp. Ranko Munitić, *Estetika animacije*, 2012., str. 279-280.

<sup>56</sup> Usp. Ranko Munitić, u: *Zagrebački krug crtanog filma, I*, (ur.) Zlatko Sudović, 1978., str. 168.



**Slika 13: Vlado Kristl, scena iz filma *Šagrenska koža* (1960.)**

Nastavnik zadaje vježbu. Učenici se prisjećaju priče o Don Kihotu te osmišljavaju kratki film na tu temu. Učenici rade u skupini te se dogovaraju o tome kako bi predstavili fabulu (u cijelosti ili samo dio), u koje vrijeme bi smjestili radnju te razgovaraju o tome kako bi pristupili oblikovanju filma, koju vrstu animiranog filma bi odabrali, kakav bi bio izgled likova, kakve linije i oblike bi koristili i zašto, kakav bi bio zvuk u filmu, kako bi se likovi kretali itd. Skupine učenika potom predstavljaju svoje ideje ostatku razreda. Učenici potom gledaju isječak iz filma *Don Kihot* (1961.) Vlade Kristla [Slika 14] te njegovo rješenje uspoređuju s vlastitim idejama. Nastavnik ispituje učenike da iznesu svoja mišljenja o tome zašto je Kristl na ovaj način odlučio prikazati tu priču te koliko je ona u filmu prepoznatljiva. Slijedi diskusija o filmu s iznošenjem argumentiranih stavova o tome što im se (nije) svidjelo i što bi promijenili.



Slika 14: Vlado Kristl, likovi iz filma *Don Kihot* (1961.)

#### 4.1.7. Sedmo predavanje: Zagrebačka škola crtanog filma – Drugi naraštaj

##### 4.1.7.1. Odgojno-obrazovni ciljevi i ishodi

Cilj je predavanja upoznati učenike s daljnjim razvojem *Zagrebačke škole crtanog filma* te važnim autorima i filmovima drugog naraštaja škole. Objasniti učenicima obilježja filmova i autora drugog naraštaja škole. Gledanjem filmova, usporedbom i analizom učenike se potiče na razmišljanje i aktivno sudjelovanje u nastavnom procesu.

Pri završetku predavanja učenici će moći navesti važne autore i filmove drugog naraštaja škole te objasniti obilježja njihovih filmova. Učenici će moći samostalno analizirati film te ga usporediti s filmovima prijašnjih razdoblja i s filmovima prvog naraštaja škole.

##### 4.1.7.2. Opis i artikulacija nastavnog sata

Nastavnik drži kratko predavanje o drugom naraštaju *Zagrebačke škole crtanog filma*. Drugi naraštaj obilježava grupa umjetnika koji su u prethodnom periodu radili kao suradnici na filmovima

Kostelca, Vukotića, Mimice i Kristla. Dva osnovna istraživačka pravca određuju zagrebačku animaciju od 1963. godine nadalje. Prvi je orijentiran oko autora Zlatka Boureka, Aleksandra Marksa, Vladimira Jutriše (Zagreb, 1923. – Zagreb, 1984.), Dragutina Vunaka (Pitomača, 1925. – Zagreb, 2000.) i Pavla Štaltera (Karanac kraj Osijeka, 1929.). Oni njeguju slikarske karakteristike vizualne cjeline, zakočen pokret, guste namaze boje, usporeno pomicanje samo određenih dijelova monumentalne cjeline. S druge strane nalaze se crtači, karikaturisti i grafičari poput Borivoja Dovnikovića, Nedeljka Dragića i Zlatka Grgića koji operiraju jednostavnom bijelom podlogom i na njoj razigranim linearnim rasterom.<sup>57</sup>

Slijedi gledanje isječka iz filma *Maska crvene smrti* (1969.) Pavla Štaltera [Slika 15]. Nakon gledanja slijedi analiza. Film je nastao prema istoimenoj priči Edgara Allana Poea iz 1842. godine. Štalter u filmu primjenjuje čitav niz različitih i vrlo ekspresivnih solucija. Film sadrži potpuno slikarski formirane prizore i statične kompozicije. Štalter animira slikarske površine. Gusti namazi boje, kontrast tamnih i svijetlih površina i koloristički sfumato pridonose sablasnoj atmosferi filma. Crvena se boja posebno ističe te ona u filmu simbolizira zlo, bolest od koje se ne može pobjeći. Na nov način pribjegava starom rješenju tako što na pozadinsku sliku postavlja faze izrezane iz papira – za svaku fazu po jedan izrezak cijele figure. Na taj se način gubi lutkarska zakočenost kolaža, a pokret postaje usporen, sugestivan, ali istodobno i vibrantan.<sup>58</sup>



Slika 15: Pavao Štalter, scena iz filma *Maska crvene smrti* (1969.)

<sup>57</sup> Usp. Ranko Munitić, *Estetika animacije*, 2012., str. 281-283

<sup>58</sup> Isto, str. 92-93

Slijedi gledanje filma *Mali i veliki* (1966.) Zlatka Grgića [Slika 16]. Nakon gledanja nastavnik postavlja sljedeća pitanja: *Koja je tema filma?*, *Koja je poruka filma?*, *Mora li film sadržavati poruku?*, *Na čemu je naglasak u filmu?*, *Kakvo je oblikovanje likova i pozadine?*, *Prisjetite se filmova prvog naraštaja autora, kakva je njihova linija?* te *Kakva je linija u Grgićevu filmu?*

Radnja filma prati klasični crtano-filmski obrazac, potjeru, a ona je u službi gega. Geg je središnja tema filma, a Grgić ga uzima kao dovoljan razlog za film. Nema poruke filma. Izmjenjuje se niz različitih načina prikaza potjere. Likovi su iscrtani nesigurnim i neujednačenim linijama, a plohe su ispunjene „plivajućim“ šarama koje prelaze preko rubova likova. Crtež je razbarušen, izrazito slobodan.<sup>59</sup> U pozadinama se pojavljuju i nestaju različite kulise i sporedni likovi. Na trenutke je sugerirana perspektiva, a na trenutke se gubi svaka iluzija dubine.



**Slika 16: Zlatko Grgić, scena iz filma *Mali i veliki* (1966.)**

Gleda se film *Dnevnik* (1974.) Nedeljka Dragića (Paklenica kraj Novske, 1936.) [Slika 17]. Nastavnik traži učenike da tijekom gledanja zapišu prve asocijacije na film, zaključke, razmišljanja i sjećanja. Učenici nakon gledanja filma uspoređuju zapisane asocijacije, raspravljaju o temi filma i tome na što ih film podsjeća. Učenici izražavaju vlastite doživljaje i razmišljanja o filmu. Film ne sadrži konkretnu radnju već više djeluje nalik struji svijesti animatora. U filmu pratimo isključivo

<sup>59</sup> Usp. Hrvoje Turković, *Život izmišljotina*, 2012., str. 210-211.



vizualnu promjenu, pretapanja i protjecanje elemenata koji ni u jednom trenutku ne gube uvjerljivost, kvalitetu ili pozornost gledatelja.<sup>60</sup>



Slika 17: Nedeljko Dragić, scena iz filma *Dnevnik* (1974.)

#### 4.1.8. Osmo predavanje: Kraj zlatnog doba Zagrebačke škole crtanog filma

##### 4.1.8.1. Odgojno-obrazovni ciljevi i ishodi

Cilj je predavanja upoznati učenike s daljnjim razvojem *Zagrebačke škole crtanog filma* te razložiti iscrpljenja škole. Upoznati učenike s novim autorima i promjenama u oblikovanju te s temama. Gledanjem filmova, usporedbom i analizom učenike se potiče na razmišljanje i aktivno sudjelovanje u nastavnom procesu.

Učenici će po završetku predavanja moći opisati daljnji razvoj *Zagrebačke škole crtanog filma* te objasniti okolnosti i razloge iscrpljenja škole. Učenici će moći imenovati autore novih generacija te opisati obilježja njihovih filmova. Moći će usporediti filmove novih autora s filmovima starijih te uputiti na promjene u pristupu likovima i temama u animiranom filmu.

---

<sup>60</sup> Usp. Ranko Munitić, *Estetika animacije*, 2012., str. 292

#### 4.1.8.2. Opis i artikulacija nastavnog sata

Nastavnik na početku predavanja pušta isječak iz epizode serije *Profesor Balthazar*<sup>61</sup> (1967. – 1978.) [Slika 18]. Nakon gledanja nastavnik učenike ispituje znaju li o kojem se serijalu radi. Učenici analiziraju isječak iz serije prema likovnim i filmskim elementima. Nastavnik potom učenike ispituje o temama koje *Profesor Balthazar* obrađuje te od njih zahtijeva da usporede teme i oblikovanje s filmovima iz prijašnjih razdoblja. Radnja serije vrti se oko simpatičnog znanstvenika koji rješava probleme svojih sugrađana maštom i pozitivnom energijom. Tematski serija odudara od filmskih ostvarenja studija *Zagrebačke škole* te predstavlja njezin jedini pravi komercijalni produkt.<sup>62</sup>



Slika 18: scena iz serije *Profesor Balthazar* (1967.-1978.)

Nastavnik zatim učenike ispituje o *Animafestu* i znaju li nešto o tom festivalu. Svjetski festival animiranih filmova, danas poznatiji kao *Animafest*, započeo je 1972. godine, a utemeljili su

---

<sup>61</sup> Otac lika profesora Baltazara je Zlatko Grgić, a ime mu je dao Pavao Štalter. Na projektu je sudjelovala ekipa od dvadeset ljudi među kojima su se, uz spomenute, isticali Ante Zaninović, Boris Kolar, Milan Blažeković, Zlatko Bourek i autor glazbe Tomica Simović; *Zagreb film, Profesor Balthazar*, <http://zagrebfilm.hr/o-nama/izdvojeni-projekti/profesor-balthazar/> (zadnji pristup: svibanj 2019.)

<sup>62</sup> Usp. Joško Marušić, *Alkemija animiranog filma*, 2004., str. 115

ga Grad Zagreb i filmska tvrtka *Zagreb film*. Uz svjetski festival animacije u Annecyju, *Animafest* se ubraja među najvažnije europske festivale animiranog filma.<sup>63</sup>

Učenici potom rješavaju vježbu. Nastavnik pušta glazbu, a učenici crtežom i bojom trebaju prikazati asocijacije na glazbu i izraziti svoje trenutne emocije. Učenici na glazbu mogu reagirati na koji god način žele – figurativan, apstraktan, ekspresivan itd. Učenici zatim pokazuju i objašnjavaju svoj rad ostatku razreda. Cilj je vježbe da učenici na kreativan način izraze prvotne asocijacije i emocije koje se u njima bude slušajući glazbu. Na vježbu se nadovezuje gledanje isječka iz filma *Satiemania* (1978.) Zdenka Gašparovića (Pakrac, 1937.) [Slika 19]. Nakon gledanja isječka nastavnik ispituje učenike o njihovim dojmovima te objašnjava kako se film smatra jednim od najuspješnijih i najboljih ostvarenja *Zagrebačke škole crtanog filma*. Nastavnik učenicima pomaže analizirati film sljedećim potpitanjima: *Možete li netko opisati radnju filma?*, *Kako su oblikovani likovi i pozadina?*, *Kakva je linija?*, *Kakva je boja?*, *Kakav je odnos slike i zvuka?*, *Kakva je glazba korištena?*, *Kakav je ugođaj filma?*, *Kako je postignuta atmosfera?* te *Usporedite film s filmom Dnevnik Nedeljka Dragića!*

Film čini niz živahnih, ekspresivnih vinjeta različitih vizualnih stilova. Radnja filma ne postoji nego film predstavlja intiman vizualni prikaz glazbe francuskog impresionista Erika Satija (Honfleur, 1866. – Pariz, 1925.).<sup>64</sup> Film karakteriziraju pluralnost oblika, pokreta i boja, razbarušena, titrava linija te mekoća u oblikovanju. Film se grana u niz različitih smjerova – od sjetnih i melankoličnih do komičnih i nasilnih – koje Gašparović međusobno istiskuje iz prizora, prevrće i povezuje u jednu cjelinu.<sup>65</sup>

---

<sup>63</sup> Usp. *Hrvatska enciklopedija*, natuknica *Svjetski festival animiranog filma (Animafest)*, <http://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=59135> (zadnji pristup: svibanj 2019.)

<sup>64</sup> Usp. Ranko Munitić, *Estetika animacije*, 2012., str. 357.

<sup>65</sup> Isto., str. 293-294.





**Slika 19: Zdenko Gašparović, scena iz filma *Satiemania* (1978.)**

Nastavnik drži kratko predavanje o daljnjem razvoju *Zagrebačke škole*. Šezdesete i sedamdesete godine XX. stoljeća smatraju se zlatnim dobom *Zagrebačke škole crtanog filma*, a osamdesetih godina dolazi do postupnog iscrpljenja škole. Nastavnik ispituje učenike o tome što misle koji su razlozi iscrpljenja škole. Nastavnik potom objašnjava da su iscrpljenju škole pridonijeli smjena naraštaja autora, slabljenje *Zagreb filma*, društvena kriza koja se najviše osjetila na ekonomskoj razini te smanjenje sredstva za kulturu pa i za filmsku proizvodnju. Unatoč tome javljaju se novi autori poput Joška Marušića, Krešimira Zimonića, Milana Blažekovića, Dušana Gačića i Magde Dulčić koji su do danas stekli status važnih autora. Osamdesetih godina nastaju i neki novi filmovi već afirmiranih autora poput Borivoja Dovnikovića, Nedeljka Dragića, Pavla Štaltera i drugih.<sup>66</sup>

Predavanje se nastavlja gledanjem isječka iz filma *Riblje oko* (1980.) Joška Marušića (Split, 1952.) [Slika 20]. Učenici nakon gledanja analiziraju film na temelju likovnih i filmskih elemenata. Marušić sablasnu atmosferu filma naglašava odsutnošću govora i drugih zvukova osim glazbe, snažnom linijom, reduciranom paletom od nekoliko boja te kontrastom tamnih i svijetlih površina.

---

<sup>66</sup> Usp. Mihaela Majcen Marinić, *Prema novoj animaciji*, 2014., str. 16-34.



Slika 20: Joško Marušić, scena iz filma *Riblje oko* (1980.)

Učenici gledaju isječak iz filma *Album* (1983.) Krešimira Zimonića (Đurđenovac, 1956.) [Slika 21] te potom analiziraju film. U filmu žena listajući album oživljava slike i prizore iz svojeg života, ključne trenutke vlastitog odrastanja i formiranja. Zimonić strukturu filma gradi po principu snova, toka svijesti u slikama slaganjem prizora u asocijativnim nizovima. Scene se izmjenjuju kolorističkim pretapanjem i spajanjem crteža te izrastanjem jednih oblika iz drugih. Crtež karakteriziraju meka, izlomljena linija te ovalni oblici, a crtež je dodatno naglašen nerealističkom uporabom boje. Oblikovanje likova, boja, neobični kutovi gledanja te zvuk doprinose oniričnoj atmosferi filma.<sup>67</sup>

Nastavnik učenike ispituje o temama koje obrađuju filmovi starijih i mlađih autora *Zagrebačke škole*. Učenici raspravljaju o sličnostima i razlikama te promjenama u temama koje su došle s novim generacijama. Društvena kritika koja je česta tematska odrednica filmova starijih autora prisutna je i kod mlađih, ali kod njih se ona produbljuje i više se okreće pojedincu. Stariji autori društvenom kritikom bavili su se više općenito dok mlađi naraštaji autora istražuju unutarnje probleme, dileme i razmišljanja svojih likova. Nastavnik zatim učenike ispituje o filmovima iz prijašnjih razdoblja. Učenici zaključuju da filmovi uglavnom prikazuju malog čovjeka u sukobu sa suvremenim svijetom te da je glavni lik uglavnom muškarac. Kreće diskusija o ulozi žene u starijim

<sup>67</sup> Usp. Mihaela Majcen Marinić, *Prema novoj animaciji*, 2014., str. 38-39.

filmovima koja je uglavnom predstavlja objekt muške požude ili ljubavi. Film *Satiemania* ističe se kao primjer filma u kojem se ženama pristupa na drugačiji način. Nastoji se prikazati mnogostranost ženske osobnosti te uputiti na negativnu stranu svođenja ženskih likova na isključivo fizičku, erotsku razinu. Učenici analiziraju tip žene u filmu *Album* (1983.). U filmu se žena pojavljuje kao glavni lik te Zimonić četirima povezanim sekvencama – djetinjstvo, mladost, zrelost, starost – pokušava razotkriti njezinu psihu, unutarnje nemire i pitanja. Interes za psihu ženskih likova prisutan je u većini Zimonićevih stripova i filmova, a kao tema sve više se počinje obrađivati i u filmovima ostalih autora, kako ženskih tako i muških.<sup>68</sup>



**Slika 21: Krešimir Zimonić, scena iz filma *Album* (1983.)**

Učenici za domaću zadaću dobivaju pogledati film *Čudesna šuma* (1987.) i u obliku eseja analizirati film na način koji su to dosad radili na satu [Prilog: Dnevnik gledanja, Deveto predavanje].

---

<sup>68</sup> Usp. Isto., str. 114-115.

#### **4.1.9. Deveto predavanje: Prema novoj animaciji**

##### **4.1.9.1. Odgojno-obrazovni ciljevi i ishodi**

Cilj je predavanja upoznati učenike s promjenama u filmskoj proizvodnji koje su donijele kraj osamdesetih i devedesete godine XX. stoljeća. Upoznati učenike s prvim hrvatskim dugometražnim animiranim filmovima, razlozima proizvodne krize te novim autorima i njihovim filmovima. Upoznati učenike s promjenama i novostima u pristupu animaciji. Gledanjem filmova, usporedbom i analizom učenike se potiče na razmišljanje i aktivno sudjelovanje u nastavnom procesu.

Učenici će pri završetku predavanja moći objasniti promjene u filmskoj proizvodnji koje su donijeli kraj osamdesetih i devedesete godine te objasniti okolnosti i razloge proizvodne krize devedesetih godina. Moći će imenovati nove autore te objasniti karakteristike njihovih filmova.

##### **4.1.9.2. Opis i artikulacija nastavnog sata**

Učenici su za domaću zadaću trebali pogledati i analizirati film *Čudesna šuma* (1987.) Milana Blažekovića (Zagreb, 1940. – Zagreb, 2019.) [Slika 22]. Tri učenika izlaze pred ploču te analiziraju film tako da jedan započinje, a druga dva nastavljaju. Ostali učenici slušaju i nadovezuju se na izlaganje. Učenici ukratko prepričavaju radnju, ističu da je film namijenjen djeci i prikazivanju u kinima te je pristup filmu komercijalniji nego u prijašnjim razdobljima. Učenici zatim ističu glavne karakteristike filma. Likovi su izrađeni u tehnici pune animacije, oblikovani su ovalima, oblim linijama, no u vizualizaciji se ipak osjeća ugođaj iz zagrebačkih filmova. Tematikom, načinom pripovijedanja, uključenjem pjesama, antropomorfiziranim životinjskim likovima te jarkim, vedrim bojama Blažeković se približava filmovima Disneyjeva studija. Film je obogaćen duhovitim vizualnim gegovima i karikaturalnim rješenjima.<sup>69</sup> *Čudesna šuma* prvi je hrvatski dugometražni animirani film, a Blažeković će realizirati još dva, a to su *Čarobnjakov šešir* (1989.) i najpoznatiji *Čudnovate zgode šegrta Hlapića* (1997.).

---

<sup>69</sup> Usp. Midhat Ajanović Ajan, *Milan Blažeković : život u crtanom filmu = Life in a Cartoon*, Zagreb: Hrvatski filmski savez, 2010., str. 50.



Slika 22: Milan Blažeković, scena iz filma *Čudesna šuma* (1987.)

Nastavnik traži učenike da se prisjete društveno-političke situacije na početku devedesetih godina XX: stoljeća u Hrvatskoj te da razmisle o njihovom utjecaju na proizvodnju filmova. Društveno-političke prilike, ekonomsko-gospodarska kriza te financijske poteškoće produkcijskih kuća, koje su uzrokovali loši poslovni potezi, utjecale su i na kulturu, a samim time i na filmsku proizvodnju. Kraj 80-ih predstavlja i kraj razdoblja stilskog pokreta u animaciji poznatijeg pod nazivom *Zagrebačka škola crtanog filma*. Nadalje se govori o hrvatskoj animaciji, ali ne u obliku kritičarski prepoznatog stilskog pokreta kao što je to bila *Zagrebačka škola*. Situacija se postupno počinje popravljati te 90-ih nastaju nova kvalitetna filmska ostvarenja.<sup>70</sup> Nastaju filmovi autora koji su s animacijom započeli u osamdesetima, a pojavljuje se i niz novih autora koji tek počinju raditi na animiranom filmu.

Jedna od autorica koja se nametnula u tom razdoblju jest Magda Dulčić (Stari Grad, 1965. - Split, 2016.). Učenici za zadaću dobivaju pogledati i analizirati njezin film *Mladić s ružama* (1995.). Analizu moraju napisati u dnevniku gledanja prema zadanim smjernicama [Prilog: Dnevnik gledanja, Deveto predavanje].

Nastavnik objašnjava da se Magda Dulčić uz animaciju bavila i stripom, a 90-ih godina pojavio se velik broj strip-autora koji su se okušali u animaciji. Među njima se ističu Dušan Gačić (Zagreb, 1958.), Štef Bartolić (Zagreb, 1967.), Goran Sudžuka (Zagreb, 1969.) i Milan Trenc (Zagreb, 1962.) koji su u svojim filmovima pokazali iznimnu crtačku vještinu te vještinu pripovijedanja.

<sup>70</sup> Usp. Hrvoje Turković, *Život izmišljotina*, 2012., str. 174

Nastavnik zadaje vježbu. Učenici dobivaju stranice stripa čiji je autor Goran Sudžuka te gledaju njegov film *Paranoia* (1992.) [Slika 23]. Nakon gledanja učenici zapisuju sličnosti i razlike između filma i stripa te opisuju kako se autorov stil prevodi iz jednog medija u drugi. Učenici rade samostalno ili u paru. Uspoređuju kadriranje, izgled i oblikovanje likova i pozadine, liniju, atmosferu itd. Crtež u filmu nalikuje crtežima u autorovim stripovima, s time da je crtež u filmu stiliziraniji. Uz stilizaciju, lagano isprekidan pokret pridonosi manje realističnom izgledu likova u filmu. U filmu su jasno vidljiva obilježja crteža u stripu kao što su snažan grafizam, jaki kontrasti svjetla i sjene te naglašena perspektiva. Atmosfera filma te tema paranoje evocira i atmosferu klasičnih kriminalističkih stripova.



**Slika 233: Goran Sudžuka, scena iz filma *Paranoia* (1992.)**

Nastavnik objašnjava kako je u drugoj polovici 90-ih došlo do oporavka u *Zagreb filmu* te da nastaju novi filmovi autora koji se dodatno odmiču od tradicije i koji iskušavaju neke nove tehnike i pristupe animaciji. Jedan je od takvih autora Danijel Šuljić (Zagreb, 1971.) čiji je film *Kolač* prvi film realiziran nakon što su prošle najveće krize *Zagreb filma*. Učenici zatim gledaju isječak iz filma *Kolač* (1997.) [Slika 24]. Nakon gledanja nastavnik postavlja sljedeća pitanja: *Koja je tema filma?, Kako su oblikovani likovi?, Podsjeća li vas način oblikovanja na nekog drugog autora?, Čiji je utjecaj vidljiv? te Usporedite film s filmovima Zagrebačke škole. Ima li kakvih sličnosti?*



Film je rađen u tehnici ulja na staklu te je vidljiv utjecaj stranih autora koje je Šuljić djelomično imao prilike upoznati tijekom studija animacije u Beču. Učenici način oblikovanja filma mogu povezati i s filmovima Caroline Leaf. Šuljić prvi u hrvatskoj animaciji primjenjuje neke nove tehnike među kojima su već spomenuta tehnika animacije ulja na staklu te animacija zrnaca kave na staklenoj podlozi. Film karakterizira crno-bijeli crtež koji negira čvrstu liniju tragovima ulja na staklu. Uz samu tehniku, atmosferi filma pridonosi i zvuk koji je mješavina ljudskog govora i neartikuliranih zvukova.<sup>71</sup> Iako se stilski i prema načinu pristupa temi bitno razlikuje od *Zagrebačke škole crtanog filma*, sama tema problema ostvarivanja zajedničkog jezika među ljudima te humor koji proizlazi iz nje na određeni način korespondira s tradicijom *Zagrebačke škole*.



Slika 24: Daniel Šuljić, scena iz filma *Kolač* (1997.)

Učenici za kraj predavanja gledaju isječak iz filma *In/dividu* (1998.) [Slika 25] autorice Nicole Hewitt (London, 1965.). Nakon gledanja filma nastavnik ispituje učenike o njihovim dojmovima postavljajući sljedeća pitanja: *Što je drugačije u ovom filmu za razliku od prijašnjih filmova koje smo gledali?*, *O čemu se u isječku filma radi?*, *Kakvoj animaciji pripada ovaj film?* te *Što se animira u filmu?*

---

<sup>71</sup> Usp. Isto, str. 55

Hewitt u filmu koristi različite tehnike digitalne animacije i stop-animacije. Animacijom predmeta i njegovih pojedinih dijelova predmet ritmično gradi i razgrađuje pritom mijenjajući ritam. Film *In/dividu* je za tadašnje pojmove hrvatske animacije bio gotovo revolucionaran.<sup>72</sup>



Slika 25: Nicole Hewitt, scena iz filma *In/dividu* (1998.)

Drugu polovicu 90-ih obilježili su eksperimentiranje s animacijskim tehnikama te pojava računalne animacije. Godine 1999. osnovan je i Odsjek za animirani film u sklopu Akademije likovnih umjetnosti u Zagrebu.

#### **4.1.10. Deseto predavanje: Računalna animacija i filmovi 2000-ih**

##### **4.1.10.1. Odgojno-obrazovni ciljevi i ishodi**

Cilj je predavanja upoznati učenike s pojmom računalne animacije,; važnim hrvatskim autorima 2000-ih i njihovima filmovima. Gledanjem filmova, usporedbom i analizom te radom u skupini učenike se potiče na razmišljanje i aktivno sudjelovanje u nastavnom procesu.

Učenici će pri završetku predavanja moći objasniti pojam računalne animacije i navesti par primjera filmova nastalih takvom animacijom. Učenici će moći imenovati važne autore 2000-ih i

---

<sup>72</sup> Usp. Isto., str. 58



objasniti obilježja njihovih filmova. Moći će usporediti filmove koji su nastali tradicionalnom animacijom s filmovima koji su nastali računalnom animacijom.

#### 4.1.10.2. Opis i artikulacija nastavnog sata

Učenici na početku sata gledaju isječak iz filma *Levijatan* (2006.) Simona Bogojevića Naratha (Zagreb, 1968.) [Slika 26]. Nastavnik postavlja sljedeća pitanja: *O kojoj se vrsti animacije radi?* te *Kako je izrađen film?* Dolazi se do pojma računalne animacije. Nastavnik objašnjava da računalna animacija uključuje programe za dvodimenzionalnu animaciju (2D-animacija) te za trodimenzionalnu animaciju (3D-animacija). Nastavnik učenike ispituje o prednostima računalne animacije naspram tradicionalne. Učenici potom raspravljaju o mogućnostima 2D-animacije i 3D-animacije te njihovim razlikama.



Slika 26: Simon Bogojević Narath, scena iz filma *Levijatan* (2006.)

Nastavnik drži predavanje o razvoju animacije u novom stoljeću. Krajem 90-ih, a pogotovo početkom 2000-ih došlo je do temeljite obnove animacije u Hrvatskoj. Razvojem računalne tehnologije pojavile su se nove mogućnosti, počelo se još više eksperimentirati s animacijskim tehnikama, a počele su se otvarati i nove nezavisne producerske kuće kao što su *Kenges*, *Kreativni sindikat*, *Pangolin* i druge. Pojavilo se mnoštvo novih autora s različitim interesima, od računalne, eksperimentalne pa sve do tradicionalne animacije. Potaknuti naletom novih autora i filmova,

ponovno se aktiviraju autori starijih generacija te tako nastaju novi filmovi Borivoja Dovnikovića, Nedeljka Dragića, Milana Blažekovića, Joška Marušića, Milana Trenca i drugih.<sup>73</sup>

Najveći uspjeh na području računalne animacije u Hrvatskoj postigao je Simon Bogojević Narath s filmovima *Plasticat* (2003.), *Levijatan* (2006.) i *Morana* (2008.). Nastavnik traži učenike da opišu atmosferu filma *Levijatan*. Učenici objašnjavaju da autor stvara zastrašujuću i pomalo nadrealnu atmosferu. Autor oblikovanjem likova, kadriranjem, osvjetljenjem, korištenjem različitih filmskih planova te zvukom pospješuje mračnu atmosferu filma. Uz Simona Bogojoevića Naratha, Veljko Popović (Split, 1979.) ostvario je najveće dosege u korištenju takve animacije.

Nastavnik zadaje vježbu. Učenici se dijele u skupine i dobivaju ime jednog autora i jednog njegova filma. Učenici na satu uporabom interneta na mobilnim telefonima moraju istražiti autora, obilježja njegova rada te najvažnije filmove. Učenici će analizirati film koji su dobili na satu. Za istraživanje imaju pet minuta. Svaka skupina izlaže rezultate svojeg istraživanja ostatku razreda. Nakon svakog izlaganja nastavnik pušta kratak isječak iz filma autora kojeg je skupina obrađivala. Skupina učenika potom analizira film uz pomoć nastavnika. Autori koje učenici obrađuju su Zdenko Bašić, Ana Hušman, Goran Trbuljak, Marko Tadić.

Prva skupina predstavlja stvaralaštvo Zdenka Bašića (Zagreb, 1980.), a analiziraju film *Guliver* (2009.) [Slika 27]. Film je izrađen kombinacijom animacije lutke, 3D-animacije i 2D-animacije, a interpretira klasično književno djelo.<sup>74</sup> U filmu kombinira različite vrste pokreta i animacije te stvara i kontrast u animaciji glavnog lika i sporednih likova. Glavni lik je statičan, pokreti su mu usporeni i reducirani, a sve oko njega izmjenjuje se i pokreće. Dramatičnu atmosferu autor postiže korištenjem kontrasta u animaciji i tamnih boja te zvučnom pratnjom koju predstavljaju pripovjedač i glazba.<sup>75</sup>

---

<sup>73</sup> Usp. Isto, str. 59-75.

<sup>74</sup> Književno djelo koje interpretira jest *Guliverova putovanja* (1726.) Jonathana Swifta.

<sup>75</sup> Usp. Isto, str. 83.



Slika 24: Zdenko Bašić, scena iz filma *Guliver* (2009.)

Druga grupa obrađuje stvaralaštvo Ane Hušman (Zagreb, 1977.). Gleda se isječak iz filma *Plac* (2006.) [Slika 28]. Hušman u svojim filmovima pokušava kombinirati i istražiti međusobne odnose različitih filmskih tehnika te se njezini filmovi istodobno mogu smatrati eksperimentalnim i animirano-dokumentarnim jer često koristi animaciju predmeta u kombinaciji sa živim snimkama. Autorica u filmu *Plac* propituje jedan segment odnosa ljudi prema hrani na temelju izbora i kupnje hrane na zagrebačkoj tržnici Dolac. Stop-animacijom hrane postiže različite vizualne efekte te sugerira pronalaženje mogućeg zadovoljstva u estetiziranju svakodnevice i uživanju u ljepoti onoga svakodnevnog.<sup>76</sup>

---

<sup>76</sup> Usp. Isto, str. 88-89.



**Slika 28: Ana Hušman, scena iz filma *Plac* (2006.)**

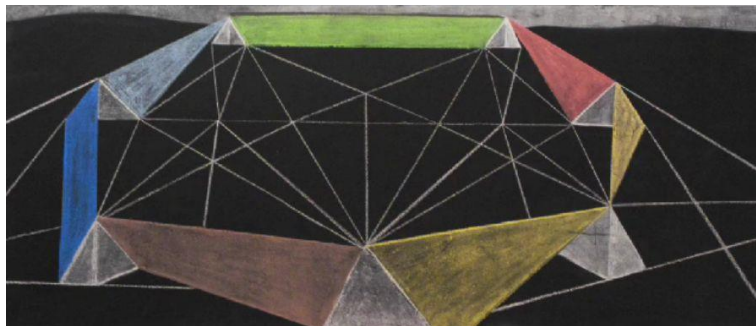
Sljedeća skupina obrađuje stvaralaštvo Gorana Trbuljaka (Varaždin, 1948.). Nakon gledanja isječka iz filma *Svaki je dan za sebe svi zajedno nikad* (2002.) [Slika 29] slijedi analiza. Film je dobio naziv prema stihu iz zbirke poezije *Pet bijelih stepenica* (1961.) Vlade Kristla, a sadrži i referencu na Kristlov slikarski opus.<sup>77</sup> Autor pruža kritiku suvremene svakodnevice, a u filmu kombinira živu sliku s animacijom u kojoj nastoji istražiti različite mogućnosti postizanja vizualnih efekata.



**Slika 29: Goran Trbuljak, *Svaki je dan za sebe svi zajedno nikad* (2002.)**

<sup>77</sup>Apstraktna slika koja se nalazi u filmu nastala je prema Kristlovoj slici iz njegova ciklusa *Varijabili*.

Posljednja skupina učenika obrađuje stvaralaštvo Marka Tadića (Sisak, 1979.) te se gleda isječak iz njegova filma *I speak true things* (2009.) [Slika 30]. Film je dio autorove izložbe slika, knjiga i instalacija. Utopijsku priču traganja za mitskim otokom u filmu prikazuje klasičnim crtežom kredom te njegovim slaganjem i razlaganjem. Stvara apstraktnu cjelinu s osobitom vizualnom crtanom pričom. Naracija na početku filma te zvučna oprema naglašavaju atmosferu filma.<sup>78</sup>



Slika 30: Marko Tadić, *I speak true things* (2009.)

Učenici za domaću zadaću dobivaju zadatak pogledati i u dnevniku gledanja analizirati jedan animirani film hrvatskog autora koji je nastao u posljednjih pet godina [Prilog: Dnevnik gledanja, Deseto predavanje].

Nastavnik najavljuje početak radionice animiranog filma od idućeg tjedna. Potiče učenike da razmisle kakav bi film htjeli snimiti i koju bi priču htjeli ispričati. Učenici se na posljednjem nastavnom satu dijele u skupine u kojima će snimati animirani film.

#### 4.1.10.3. Pojmovnik

RAČUNALNA (KOMPJUTORSKA) ANIMACIJA – „animacija izvedena uz pomoć kompjutorskih programa. Isprva se izvodila analognim sustavom, danas se izvodi digitalno. Razlikuje se dvodimenzionalna animacija (2D) s plošnim likovima, animirana u stilu klasične crtane animacije, i trodimenzionalna animacija (3D) s jakom sugestijom voluminoznosti likova i okolnog

---

<sup>78</sup> Usp. Mihaela Majcen Marinić, *Prema novoj animaciji*, 2014., str. 85

prizora te njezinom gradiranom animacijom. Koristi se u animiranom filmu, a u temelju je brojnih kompjutorski izvedenih specijalnih efekata u filmovima.“<sup>79</sup>

## **4.2. Radionice animiranog filma**

Radionice animiranog filma predstavljaju praktični dio projektne nastave, a svaka od njih traje 90 minuta. Navedeni su odgojno-obrazovni ciljevi i ishodi za svaku radionicu.

### **4.2.1. Prva radionica: Ideja i scenarij**

#### **4.2.1.1. Odgojno-obrazovni ciljevi i ishodi**

Cilj je prve radionice učenike upoznati s izgledom i načinom pisanja scenarija. Radom u skupini učenici od početne ideje razvijaju priču za vlastiti film te potom samostalno pišu scenarij.

Učenici će nakon završene radionice moći samostalno razviti početnu ideju do razrađene priče te napisati scenarij za vlastiti film. Uvidjet će prednost rada u skupini.

#### **4.2.1.2. Opis i artikulacija nastavnog sata**

Na prvoj radionici učenici se upoznaju sa zadatkom. Tijekom nekoliko sljedećih radionica izrađivat će vlastiti animirani film pomoću tehnike stop-animacije u trajanju od 2 do 3 minute. Film mogu snimiti pomoću raznih mobilnih aplikacija kao što je, primjerice, *Stop Motion Studio* (CATEATER, LLC). Obraća im se pozornost na sve elemente koje film treba sadržavati i način na koji će ga snimati.

Nakon upoznavanja sa zadatkom učenici i nastavnik sjedaju u krug te ponavljaju što je sve potrebno za animirani film. Raspravljaju o tome kakve su sve animirane filmove gledali, kakve teme obrađuju i kako im pristupaju. Razgovaraju o tome kakav bi film htjeli snimiti. Učenici su se na posljednjem nastavnom satu podijelili u skupine od pet do šest učenika, a njihov zadatak je u sljedećih pet tjedana snimiti vlastiti animirani film.

---

<sup>79</sup> Proleksis enciklopedija, natuknica *Kompjutorska (računalna) animacija*, <http://proleksis.lzmk.hr/2644/> (zadnji pristup: lipanj 2019.)

Nastavnik ispituje učenike o svemu što njihov scenarij treba sadržavati te se utvrđuje što je sve potrebno za pisanje scenarija. Nastavnik zatim na prezentaciji pokazuje primjer scenarija te utvrđuje što sve scenarij mora sadržavati. Scenarij sadrži precizan i jasan opis radnje i pojava u filmu, a jezik scenarija mora biti što jednostavniji. Bitno je detaljno opisati svaki kadar filma te uključiti bilo kakav dijalog, monolog ili naraciju u scenarij.<sup>80</sup> Učenike se potiče da već pri pisanju scenarija razmisle o filmskim planovima i rakursima.

Učenici na prvoj radionici u grupama razmjenjuju ideje i dolaze do teme svojeg filma. Zatim kreću razvijati priču i pišu sinopsis svojeg filma. S nastavnikom prolaze sinopsis te kreću pisati scenarij. Budući da rade u skupini, dio učenika piše scenarij, a drugi dio učenika počinje razrađivati izgled likova i scenografije. Scenarij dovršavaju kod kuće.

## **4.2.2. Druga radionica: Izrada knjige snimanja**

### **4.2.2.1. Odgojno-obrazovni ciljevi i ishodi**

Cilj je druge radionice učenike upoznati s pojmovima model-lista i knjiga snimanja te im pomoći u njihovoj izradi za film.

Pri završetku druge radionice učenici će znati objasniti pojam model-lista i knjiga snimanja. Moći će izraditi model-liste i knjigu snimanja za vlastiti film. Uvidjeti će prednost rada u skupini.

### **4.2.2.2. Opis i artikulacija nastavnog sata**

Učenici donose scenarij na sat te ga prolaze s nastavnikom. Na temelju dovršenog scenarija učenici rade model-liste. Model-lista pruža detaljan opis likovnog izgleda svih elemenata filma, a sastoji se od dvaju dijelova – likovnog rješenja pozadina i likovnog rješenja likova. Nakon što dovrše model-liste, učenici kreću u izradu knjige snimanja. Knjiga snimanja vizualno prezentira scenarij u formi crteža (u obliku stripa), a nastaje na osnovi scenarija i model-liste. U knjizi snimanja važno je čitav film podijeliti na kadrove te ih označiti brojkama. Svaki se kadar opisuje barem jednom sličicom, a bitno je prikazati odnos likova i pozadine, filmski plan i rakurs. Ispod

---

<sup>80</sup> Usp. Joško Marušić, *Alkemija animiranog filma*, 2004., str. 157-158

svake sličice riječima se dodatno opisuju tijekom radnje, dijalog ili naracija ako ih ima, filmski plan koji se koristi, način mijenjanja kadra (pretapanje, zatamnjenje itd.) te trajanje svakog kadra.<sup>81</sup>

### **4.2.3. Treća radionica: Izrada likova i scenografije**

#### **4.2.3.1. Odgojno-obrazovni ciljevi i ishodi**

Cilj je treće radionice potaknuti učenike da na temelju vlastitog scenarija, model-liste i knjige snimanja izrade likove i scenografiju za vlastiti film.

Učenici će pri završetku treće radionice na temelju vlastitog scenarija, model-liste i knjige snimanja moći izraditi scenografiju i likove za vlastiti film.

#### **4.2.3.2. Opis i artikulacija nastavnog sata**

Na trećoj radionici učenici izrađuju scenografiju i likove na temelju scenarija, model-liste i knjige snimanja. Učenici dogovaraju izgled likova i pozadine te materijal od kojeg će biti izrađeni (mogu biti modelirani od plastelina, izrezani iz časopisa, crtani itd.). Učenici u filmu mogu koristiti gotove predmete, ali dio scenografije moraju samostalno izraditi. Učenici mogu sami odabrati kakva će biti njihova scenografija – detaljna, minimalistička, figurativna ili apstraktna. Na kraju će svoj odabir morati objasniti i povezati s radnjom filma.

Učenici počinju pripremu za snimanje filma.

### **4.2.4. Četvrta radionica: Snimanje filma**

#### **4.2.4.1. Odgojno-obrazovni ciljevi i ishodi**

Cilj je radionice snimiti vlastiti animirani film na temelju pripremljenih materijala i prethodno stečenog znanja.

Učenici će pri završetku četvrte radionice moći samostalno snimiti animirani film. Učenici će moći uvidjeti prednost rada u skupini.

---

<sup>81</sup> Usp. Isto., str. 159-166



#### **4.2.4.2. Opis i artikulacija nastavnog sata**

Na četvrtoj radionici učenici snimaju vlastiti film. Učenici na radionicu donose sve gotove materijale koje su pripremili na prijašnjim radionicama i kod kuće. Učenici u učionici pripremaju scenografiju i likove, pregledavaju knjigu snimanja te počinju snimati. Film snimaju pomoću tehnike stop-animacije putem mobilne aplikacije. Po potrebi snimanje mogu dovršiti kod kuće.

#### **4.2.5. Peta radionica: Presentacija filma**

##### **4.2.5.1. Odgojno-obrazovni ciljevi i ishodi**

Cilj je posljednje radionice presentacija snimljenih filmova. Učenici samostalno analiziraju vlastiti film i tuđe filmove te donose vlastiti kritički stav o pogledanim filmovima.

Učenici će pri završetku predavanja moći predstaviti vlastiti film. Učenici će moći samostalno analizirati vlastiti film i tuđe filmove te izraziti svoj dojam i kritički stav o pogledanim filmovima.

##### **4.2.5.2. Opis i artikulacija nastavnog sata**

Na petoj i završnoj radionici učenici prikazuju snimljene filmove. Učenici predstavljaju svoj film. Ukratko opisuju radnju, vlastiti pristup filmu, a nakon gledanja opisuju svoje iskustvo pri snimanju filma i u procesu izrade. Učenici komentiraju i analiziraju filmove drugih učenika kao što su analizirali primjere na predavanjima. Učenici u dnevnik gledanja zapisuju vlastita opažanja o tuđim filmovima te sudjeluju u vrednovanju snimljenih filmova [Prilog: Dnevnik gledanja, Radionica animiranog filma].

Na kraju radionice učenici dobivaju dvije liste za vrednovanje projektne nastave. Jedna se lista odnosi na učenički rad pri snimanju animiranog filma, a učenici pritom procjenjuju vlastiti rad i rad ostalih članova skupine [Prilog: Lista za procjenu rada skupine]. Druga se lista odnosi na evaluaciju cjelokupne projektne nastave [Prilog: Lista za evaluaciju projektne nastave].

Učenici na kraju projektne nastave opisuju svoja iskustva i dojmove o projektnoj nastavi.

## 5. Zaključak

Analizom nastavnog plana i programa te kurikuluma za gimnazije predmeta Likovna umjetnost, Hrvatski jezik i Povijest dolazi se do spoznaje da je animirani film minimalno zastupljen u srednjoškolskoj nastavi. Pritom se naglasak stavlja na dramaturški i sadržajni aspekt animiranog filma, a ne posvećuje se dovoljno pažnje likovnom. S obzirom na to da autori dolaze iz likovne sredine i s obzirom na to da animirani film počiva na ideji slike u pokretu, analiza animiranog filma više bi odgovarala nastavi Likovne umjetnosti. Analizi bi se pristupilo upućivanjem na likovne i filmske elemente animiranog filma, njihove međusobne odnose te njihovu ulogu u cjelokupnome stvaralačkom procesu. Razmatranjem različitih vrsta animiranog filma i filmova iz različitih epoha te njihovom usporedbom učenici bi dobili uvid u mnogobrojne mogućnosti animacije. Učenjem o povijesti nastanka animiranog filma, terminologiji i općim obilježjima učenici će ih pri gledanju moći bolje razumjeti, doživjeti i procijeniti.

Hrvatska ima bogatu kulturu animiranog filma te je u doba *Zagrebačke škole crtanog filma* privukla svjetsku slavu filmovima koji su se isticali inovativnošću, autonomnošću, kreativnošću i raznovrsnošću. U predloženoj projektnoj nastavi naglasak je na hrvatskome animiranom filmu te se upravo na domaćim primjerima nastoje predočiti raznovrsnost i velika mogućnost u prikazu i pričanju priče u animiranom filmu, a samim time usvojiti i povijest hrvatske animacije. Gledanjem filmova, istraživačkim promatranjem, usporednom analizom te metodičkim vježbama potiču se učenička aktivnost, izražavanje vlastitog mišljenja i donošenje kritičkog stava. U radioničkom dijelu nastave učenici sudjeluju u procesu nastanka animiranog filma od početne ideje, razrade scenarija, izrade scenografije do snimanja. Učenike se potiče da primjene dosad naučeno te da na kreativan i zanimljiv način predstave vlastite ideje i priče, a radom u skupini razvijaju se kolegijalnost i odgovornost u radu. Snimanje filma mobilnom aplikacijom čini projektnu nastavu primjenjivom na sve škole te učenicima olakšava mogućnost daljnjega kreativnog izražavanja u filmu.

Projektna je nastava odlična metoda za ostvarivanje tih ciljeva jer je naglasak na učeničkoj aktivnosti, interdisciplinarnosti, samostalnosti i praktičnosti u radu. Predloženom projektnom nastavom nastoji se zainteresirati učenike za animirani film te ih potaknuti na daljnje istraživanje autora, filmova i mogućnosti koje sam medij pruža, a možda i na daljnje stvaranje i kreativno izražavanje.

## 6. Prilozi

### 6.1. Vremenik

1. tjedan	<p>Učenici se upoznaju s temom i strukturom projektne nastave te sa svojim obavezama tijekom sljedećih petnaest tjedana. Objašnjavaju im se elementi vrednovanja.</p> <p>Na prvom predavanju učenici s nastavnikom dolaze do definicije animacije te se upoznaju s vrstama animiranoga filma i kratkom poviješću animiranoga filma. Učenici se prisjećaju naučenog o filmu, filmskim planovima i kadrovima.</p>
2. tjedan	<p>Na drugom predavanju učenici se detaljnije upoznaju s vrstama animiranog filma – crtanog, kolažnog i lutkarskog; njihovim obilježjima i međusobnim razlikama.</p>
3. tjedan	<p>Na trećem i četvrtom predavanju učenici se upoznaju s najpoznatijim svjetskim autorima (pionirima) animiranog filma. Na trećem predavanju obrađuju se klasična animacija te autori Winsor McCay, braća Fleischer i Walt Disney.</p>
4. tjedan	<p>Na trećem i četvrtom predavanju učenici se upoznaju s najpoznatijim svjetskim autorima (pionirima) animiranog filma. Na četvrtom predavanju obrađuju se modernistički animirani film te autori Norman McLaren, Yuri Norstein i Caroline Leaf.</p>
5. tjedan	<p>U petom tjednu počinju predavanja o animiranom filmu u Hrvatskoj. Na petom predavanju učenici se upoznaju s počecima nastanka animiranog filma u Hrvatskoj, važnim autorima i filmovima toga doba.</p>
6. tjedan	<p>Na šestom predavanju obrađuje se zlatno doba hrvatske animacije, točnije prvi naraštaj autora <i>Zagrebačke škole crtanog filma</i>.</p>
7. tjedan	<p>Sedmo predavanje nastavlja priču o <i>Zagrebačkoj školi crtanoga filma</i>, točnije o drugom naraštaju autora. Uspoređuju se razlike između prvog i drugog naraštaja autora.</p>
8. tjedan	<p>Na osmom predavanju govori se o iscrpljenju <i>Zagrebačke škole crtanog filma</i>, filmovima osamdesetih godina i novim autorima koji se tada pojavljuju.</p>
9. tjedan	<p>Na devetom predavanju obrađuju se filmovi kasnih osamdesetih i filmovi devedesetih godina. Govori se o prvim dugometražnim filmovima, proizvodnoj krizi te novim autorima koji se tada pojavljuju.</p>

10. tjedan	Deseti je tjedan zadnji tjedan teorijskih predavanja, a posvećen je digitalnoj animaciji i filmovima nastalim 2000-ih pa do danas.
11. tjedan	U jedanaestom tjednu započinju radionice animiranog filma na kojima učenici snimaju vlastiti animirani film tehnikom stop-animacije. Učenike se bolje upoznaje sa zadatkom. obraća im se pozornost na sve elemente koje film treba sadržavati i na to kako će ga snimati. Na prvoj radionici učenici se dijele u skupine od pet do šest učenika te osmišljavaju temu vlastitog filma.
12. tjedan	Na drugoj radionici učenici dovršavaju scenarij, rade model-listu i knjigu snimanja.
13. tjedan	Na trećoj radionici učenici izrađuju likove svojeg filma i scenografiju.
14. tjedan	Na četvrtoj radionici učenici snimaju vlastiti film. Po potrebi snimanje mogu dovršiti kod kuće.
15. tjedan	Na posljednjoj radionici učenici ostatku razreda predstavljaju vlastite filmove. Učenici u dnevnik gledanja zapisuju vlastita opažanja o tuđim filmovima te sudjeluju u vrednovanju snimljenih filmova.

## 6.2. Radni materijali

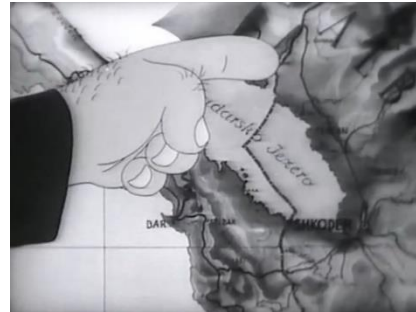
### 6.2.1. Vježba 1

Ime i Prezime: \_\_\_\_\_ Razred: \_\_\_\_\_

ZADATAK: Ispod svake reprodukcije navedi naziv odgovarajućega filmskog plana.



\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_



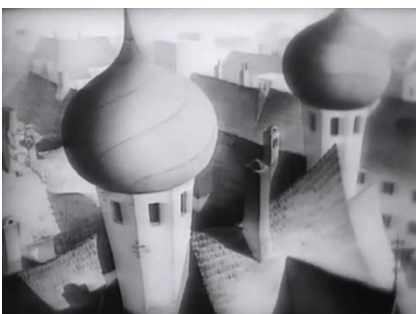
\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_

Koji filmski planovi nedostaju? \_\_\_\_\_

### 6.2.2. Vježba 2

Ime i prezime: \_\_\_\_\_ Razred: \_\_\_\_\_

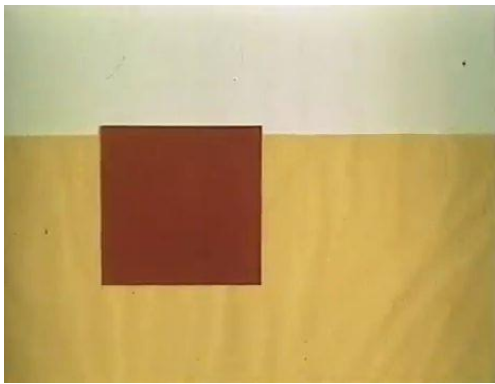
ZADATAK: Ispod slike napiši naziv umjetničkog pravca na koji te isječak iz filma asocira!



\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_

### 6.3. Dnevnik gledanja

## **DNEVNIK GLEDANJA ZA PROJEKTNU NASTAVU ANIMIRANOG FILMA**

**Ime i prezime:** \_\_\_\_\_

**Razred:** \_\_\_\_\_





## Drugo predavanje: Vrste animiranog filma

1. Kojoj vrsti animiranog filma pripadaju filmovi *Znatiželja* i *Samac*? Koji likovni element dominira u takvom filmu?

---

- a. Ispod slike napiši ime filma, autora i godinu nastanka.



---

---

---



---

---

---

- b. Usporedi navedene filmove na temelju sljedećih smjernica: oblikovanje likova i pozadine, linija, prostor, pokret, odnos zvuka i slike.

2. Kojoj vrsti animiranog filma pripada film *Bećarac*? Koji likovni element dominira u takvom filmu?

---

a. Pored slike upiši naziv filma, autora i godinu nastanka.



---

---

---

b. Kako su oblikovani likovi? Kako je oblikovana pozadina u odnosu na likove?

Obrati pozornost na likovne elemente filma!

---

---

---

---

c. Kako se kreću likovi u filmu?

---

---

---

d. Kako je postignut prostor?

---

---

---

3. Ispod slika upiši naziv filma, autora, godinu nastanka i vrstu animiranog filma.



---

---

---



---

---

---

a. Koji likovni element dominira u toj vrsti animiranog filma?

---

b. Film prikazan na drugoj slici pripada kojoj podvrsti toga animiranog filma?

---

c. Usporedi filmove na temelju sljedećih smjernica: oblikovanje likova (obрати pozornost na materijal), privid prostora, pokret, promjene u raspoloženju likova, zvuk.





## Peto predavanje: Počeci animiranog filma u Hrvatskoj

1. Navedi autora i godinu nastanka filma *Crvenkapica*. Kojoj vrsti animiranog filma pripada? Po čemu je važan taj film?

---

---

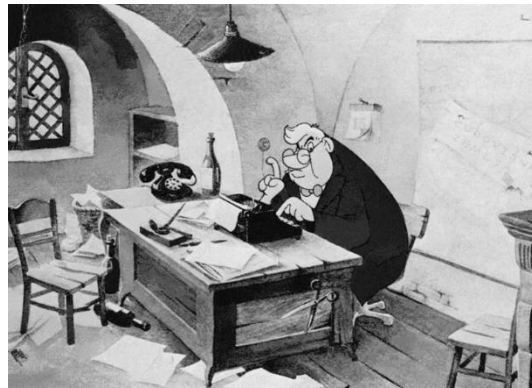
2. Pored slike scene iz filma *Veliki miting* upiši naziv autora, godinu nastanka i vrstu animiranog filma.

*Veliki Miting*

---

---

---



3. Pogledaj film *Veliki miting* i analiziraj ga prema likovnim i filmskim elementima. Posebno obrati pozornost na sljedeće: oblikovanje likova i pozadine, privid prostora, pokret, odnos slike i zvuka, filmske planove.

## Šesto predavanje: Zagrebačka škola crtanog filma – Prvi naraštaj

1. Pored slike napiši naziv filma, autora, godinu nastanka i vrstu animiranog filma.



---

---

---

2. Na primjeru filma *Surogat* objasni značajke reducirane animacije.

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

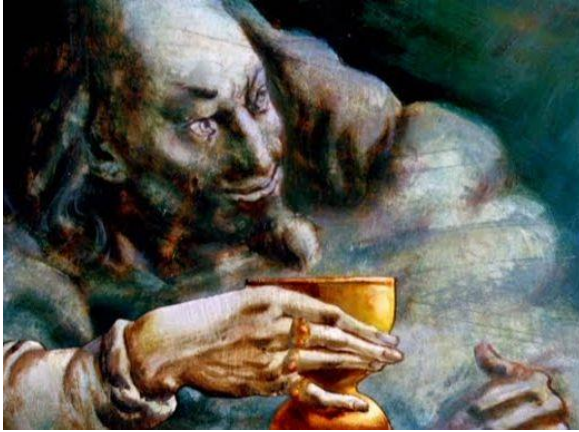
---





**Sedmo predavanje: Zagrebačka škola crtanog filma – Drugi naraštaj**

1. Pored slike upiši naziv filma, autora, godinu nastanka te vrstu animiranog filma.



---

---

---

- a. Pogledaj film u cijelosti, kratko prepričaj radnju te analiziraj film prema likovnim i filmskim elementima.

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---









### **Deveto predavanje: Prema novoj animaciji**

1. Pogledaj film *Čudesna šuma* (1987.) Milana Blažekovića te ga analiziraj.

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

2. Pogledaj film *Mladić s ružama* (1995.) Magde Dulčić i odgovori na pitanja.

a. Koja je tema filma? Kako autorica pristupa toj temi?

---

---

---

---

b. Usporedi prikaz teme s filmovima prijašnjih razdoblja.

---

---

---

---

---

---

---

---

c. Kakvo je oblikovanje likova i pozadine? Kakva je boja?

---

---

---

---

d. Kakav je ugođaj filma i kako se postiže?

---

---

---

---

---

3. Tko je autor filma *In/dividu* i kada je nastao? Po čemu se razlikuje od ostalih filmova gledanih na nastavi? Što se animira u filmu?

---

---

---

---



### **Deseto predavanje: Računalna animacija i filmovi 2000-ih**

1. Pogledaj film čiji isječak si analizirao na satu u cijelosti te odgovori na pitanja.

*a.* Navedi autora, naziv filma, godinu nastanka te vrstu filma.

---

---

---

*b.* Analiziraj film te istakni novosti koje film donosi.

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

2. Pogledaj jedan hrvatski animirani film nastao u posljednjih pet godina te ga analiziraj.

Naziv filma:	
Autor:	
Godina nastanka:	
Vrsta animiranog filma:	

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

## Radionica animiranog filma: učenički filmovi

1. U tablicu upiši naziv filma i imena skupine učenika koja ga je snimila.

Naziv filma:	
Skupina:	

2. Ukratko opiši radnju filma.

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

3. Zapiši vlastite dojmove o pogledanom filmu.

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

## 6.4. Vrednovanje projekta

### 6.4.1. Lista za procjenu rada skupine

Skupina: \_\_\_\_\_

Razred: \_\_\_\_\_

**Na sljedećoj ljestvici označi koliko se slažeš sa sljedećim tvrdnjama.**

*u potpunosti se ne slažem 1 2 3 4 5 u potpunosti se slažem*

ELEMENTI ZA PROCJENU:	1	2	3	4	5
Svi članovi skupine međusobno su uvažavali tuđa mišljenja i stavove.					
Svi članovi skupine jednako su pridonijeli izvršenju zadatka.					
Zadovoljan sam osobnim doprinosom izvršenju zadatka.					
Zadovoljan sam konačnim rezultatom rada skupine.					

#### 6.4.2. Lista za evaluaciju projektne nastave

Na sljedećoj ljestvici označi koliko se slažeš sa sljedećim tvrdnjama.

*u potpunosti se ne slažem 1 2 3 4 5 u potpunosti se slažem*

ELEMENTI ZA PROCJENU:	1	2	3	4	5
Projektna nastava je povećala moj interes za animirani film.					
Projektna nastava je dobro isplanirana i strukturirana.					
Projektna nastava metodički je dobro osmišljena.					
Nastavni sadržaji projektne nastave prezentirani su na jasan i zanimljiv način.					

Što vam se posebno sviđjelo/nije sviđjelo u izvedenoj projektnoj nastavi?

---

---

---

Koje su prednosti izvedene projektne nastave?

---

---

Koji su nedostaci izvedene projektne nastave?

---

---

Imate li kakvih dodatnih prijedloga za uspješno izvršavanje projektne nastave?

---

---

Imate li kakvih dodatnih komentara, pohvala, primjedbi?

---

---

---

## 7. Literatura

1. Midhat Ajanović Ajan, *Milan Blažeković : život u crtanom filmu = Life in a Cartoon*, Zagreb: Hrvatski filmski savez, 2010.
2. Mihaela Majcen Marinić, *Prema novoj animaciji : povijest novijeg animiranog filma u Hrvatskoj*, Zagreb : Meandarmedia, 2014.
3. Joško Marušić, *Alkemija animiranog filma : povijest estetika tehnologija*, Zagreb: Meandar, 2004.
4. Ranko Munitić, *Estetika animacije*, Zagreb: Vedis, 2012.
5. Ante Peterlić (ur.), *Filmska enciklopedija 2: L-Ž*, Zagreb: Jugoslavenski leksikografski zavod "Miroslav Krleža", 1990.
6. Zlatko Sudović (ur.), *Zagrebački krug crtanog filma, I., 50 godina crtanog filma u Hrvatskoj, almanah 1922.-1972.*, Zagreb: Zavod za kulturu Hrvatske, 1978.
7. Hrvoje Turković, *Život izmišljotina: Ogledi o animiranom filmu*, Zagreb: Hrvatski filmski savez, 2012.

### Mrežni izvori

8. *Hrvatska enciklopedija*, natuknica *Animacija*,  
<http://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=2813> (zadnji pristup: lipanj 2019.)
9. *Hrvatska enciklopedija*, natuknica *Animirani film*,  
<http://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?ID=2819> (zadnji pristup: lipanj 2019.)
10. *Hrvatska enciklopedija*, natuknica *Kadar*,  
<http://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=29730> (zadnji pristup: lipanj 2019.)
11. *Hrvatska enciklopedija*, natuknica *Knjiga snimanja*,  
<http://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?ID=32112> (zadnji pristup: lipanj 2019.)
12. *Hrvatska enciklopedija*, natuknica *lutkarski film*,  
<http://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?ID=37629> (zadnji pristup: lipanj 2019.)
13. *Hrvatska enciklopedija*, natuknica *Montaža*,  
<http://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?ID=41780> (zadnji pristup: lipanj 2019.)

14. *Hrvatska enciklopedija*, natuknica *Scena*,  
<http://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=54808> (zadnji pristup: lipanj 2019.)
15. *Hrvatska enciklopedija*, natuknica *Scenarij*,  
<http://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=54809> (zadnji pristup: lipanj 2019.)
16. *Hrvatska enciklopedija*, natuknica *Zagrebačka škola crtanog filma*,  
<http://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=66694> (zadnji pristup: lipanj 2019.)
17. Ispitni katalog za državnu maturu u školskoj godini 2018./2019.,  
<https://mk0ncvvow8xj1dauw2r.kinstacdn.com/wp-content/uploads/2018/10/LIKOVNA-2019.pdf> (zadnji pristup: svibanj 2019.)
18. *Merriam-Webster*, natuknica *Stop-motion*, <https://www.merriam-webster.com/dictionary/stop-motion> (zadnji pristup: srpanj 2019.)
19. Nastavni plan i program za gimnazije, nastava Hrvatskog jezika, u: Glasnik Ministarstva kulture i prosvjete, broj 1. Zagreb: Školske novine, 1994.,  
[http://dokumenti.ncvvo.hr/Nastavni\\_plan/gimnazije/obvezni/hrvatski.pdf](http://dokumenti.ncvvo.hr/Nastavni_plan/gimnazije/obvezni/hrvatski.pdf) (zadnji pristup: svibanj 2019.)
20. Nastavni plan i program za gimnazije, nastava Likovne umjetnosti, u: Glasnik Ministarstva kulture i prosvjete, broj 1. Zagreb: Školske novine, 1994.,  
[http://dokumenti.ncvvo.hr/Nastavni\\_plan/gimnazije/obvezni/likovni.pdf](http://dokumenti.ncvvo.hr/Nastavni_plan/gimnazije/obvezni/likovni.pdf) (zadnji pristup: svibanj 2019.)
21. Nastavni plan i program za gimnazije, nastava Povijesti, u: Glasnik Ministarstva kulture i prosvjete, broj 1. Zagreb: Školske novine, 1994.,  
[http://dokumenti.ncvvo.hr/Nastavni\\_plan/gimnazije/obvezni/povijest.pdf](http://dokumenti.ncvvo.hr/Nastavni_plan/gimnazije/obvezni/povijest.pdf) (zadnji pristup: svibanj 2019.)
22. Odluka o donošenju kurikuluma za nastavni predmet Hrvatski jezik za osnovne škole i gimnazije u Republici Hrvatskoj, [https://narodne-novine.nn.hr/clanci/sluzbeni/2019\\_01\\_10\\_215.html](https://narodne-novine.nn.hr/clanci/sluzbeni/2019_01_10_215.html) (zadnji pristup: svibanj 2019.)
23. Odluka o donošenju kurikuluma za nastavni predmet Likovne kulture za osnovne škole i Likovne umjetnosti za gimnazije u Republici Hrvatskoj, [https://narodne-novine.nn.hr/clanci/sluzbeni/2019\\_01\\_7\\_162.html](https://narodne-novine.nn.hr/clanci/sluzbeni/2019_01_7_162.html) (zadnji pristup: svibanj 2019.)

24. Odluka o donošenju kurikuluma za nastavni predmet Povijest za osnovne škole i gimnazije u Republici Hrvatskoj, [https://narodne-novine.nn.hr/clanci/sluzbeni/2019\\_03\\_27\\_557.html](https://narodne-novine.nn.hr/clanci/sluzbeni/2019_03_27_557.html) (zadnji pristup: svibanj 2019.)
25. *Proleksis enciklopedija*, natuknica *Kompjutorska (računalna) animacija*, <http://proleksis.lzmk.hr/2644/> (zadnji pristup: lipanj 2019.)
26. Hrvoje Turković, „Crtani film“, u: *Filmski leksikon*, <http://film.lzmk.hr/clanak.aspx?id=259> (zadnji pristup: lipanj 2019.)
27. Hrvoje Turković, „Plan“, u: *Filmski leksikon*, <http://film.lzmk.hr/clanak.aspx?id=1386> (zadnji pristup: lipanj 2019.)
28. Zagreb film, *Profesor Balthazar*, <http://zagrebfilm.hr/o-nama/izdvojeni-projekti/profesor-balthazar/> (zadnji pristup: 2019.)

## 8. Popis slikovnih priloga

1. Slika 1: Dušan Vukotić, scena iz filma *Piccolo* (1959.), preuzeto direktno iz filma (snimka zaslona)
2. Slika 2: Borivoj Dovniković, scena iz filma *Znatiželja* (1966.), preuzeto direktno iz filma (snimka zaslona)
3. Slika 3: Vatroslav Mimica, scena iz filma *Samac* (1958.), preuzeto direktno iz filma (snimka zaslona)
4. Slika 4: Zlatko Grgić, scena iz filma *Muzikalno prase* (1965.), preuzeto direktno iz filma (snimka zaslona)
5. Slika 5: Zlatko Bourek, scena iz filma *Bećarac* (1966.), preuzeto direktno iz filma (snimka zaslona)
6. Slika 6: Terry Gilliam, scena iz filma *Čudo leta* (1974.), preuzeto direktno iz filma (snimka zaslona)
7. Slika 7: Jiří Trnka, *Ruka* (1965.), <http://www.tresbohemes.com/wp-content/uploads/2015/10/Jiri-Trnka-the-Hand-Ruka.jpg> (zadnji pristup: svibanj 2019.)
8. Slika 8: Will Winton, *Ponedjeljkom zatvoreno* (1975.), <https://nwfilm.org/app/uploads/2017/12/closed-mondays.jpg> (zadnji pristup: srpanj 2019.)



9. Slika 9: Walter i Norbert Neugebauer, scena iz filma *Veliki miting* (1951.), <http://film.lzmk.hr/slika.aspx?id=332> (zadnji pristup: ožujak 2019.)
10. Slika 10: Nikola Kostelac, Aleksandar Marks i Boris Kolar, scena iz filma *Crvenkapica* (1955.), preuzeto direktno iz filma (snimka zaslona)
11. Slika 11: Dušan Vukotić, scena iz filma *Surogat* (1961.), preuzeto direktno iz filma (snimka zaslona)
12. Slika 12: Vatroslav Mimica, scena iz filma *Inspektor se vratio kući* (1959.), preuzeto direktno iz filma (snimka zaslona)
13. Slika 13: Vlado Kristl, scena iz filma *Šagrenska koža* (1960.), <https://one1more2time3.files.wordpress.com/2014/01/la-peau-de-chagrin-5.jpg> (zadnji pristup: srpanj 2019.)
14. Slika 14: Vlado Kristl, likovi iz filma *Don Kihot* (1961.), <http://www.enciklopedija.hr/Ilustracije/VladimirKRISTL1.jpg> (zadnji pristup: srpanj 2019.)
15. Slika 15: Pavao Štalter, scena iz filma *Maska crvene smrti* (1969.), preuzeto direktno iz filma (snimka zaslona)
16. Slika 16: Zlatko Grgić, scena iz filma *Mali i veliki* (1966.), preuzeto direktno iz filma (snimka zaslona)
17. Slika 17: Nedeljko Dragić, scena iz filma *Dnevnik* (1974.), [http://proleksis.lzmk.hr/slike1/x\\_d0040.JPG](http://proleksis.lzmk.hr/slike1/x_d0040.JPG) (zadnji pristup: srpanj 2019.)
18. Slika 18: scena iz serije *Profesor Balthazar* (1967.-1978.), [http://zagrebfilm.hr/wp-content/uploads/2016/02/balt\\_machine.jpg](http://zagrebfilm.hr/wp-content/uploads/2016/02/balt_machine.jpg) (zadnji pristup: srpanj 2019.)
19. Slika 19: Zdenko Gašparović, scena iz filma *Satiemania* (1978.), preuzeto direktno iz filma (snimka zaslona)
20. Slika 20: Joško Marušić, scena iz filma *Riblje oko* (1980.), preuzeto direktno iz filma (snimka zaslona)
21. Slika 21: Krešimir Zimonić, scena iz filma *Album* (1983.), preuzeto direktno iz filma (snimka zaslona)
22. Slika 22: Milan Blažeković, scena iz filma *Čudesna šuma* (1987.), preuzeto direktno iz filma (snimka zaslona)
23. Slika 23: Goran Sudžuka, scena iz filma *Paranoia* (1992.), preuzeto direktno iz filma (snimka zaslona)

24. Slika 24: Daniel Šuljić, scena iz filma *Kolač* (1997.),  
[http://www.hfs.hr/baza/hfs/novosti/20131011\\_4.jpg](http://www.hfs.hr/baza/hfs/novosti/20131011_4.jpg) (zadnji pristup: srpanj 2019.)
25. Slika 25: Nicole Hewitt, scena iz filma *In/dividu* (1998.), preuzeto direktno iz filma (snimka zaslona)
26. Slika 26: Simon Bogojević Narath, scena iz filma *Levijatan* (2006.),  
[http://bonobostudio.hr/uploads/movie/image/27/normal/Levijatan\\_07\\_m.jpg](http://bonobostudio.hr/uploads/movie/image/27/normal/Levijatan_07_m.jpg) (zadnji pristup: srpanj 2019.)
27. Slika 27: Zdenko Bašić, scena iz filma *Guliver* (2009.), preuzeto direktno iz filma (snimka zaslona)
28. Slika 28: Ana Hušman, scena iz filma *Plac* (2006.), preuzeto direktno iz filma (snimka zaslona)
29. Slika 29: Goran Trbuljak, *Svaki je dan za sebe svi zajedno nikad* (2002.), preuzeto direktno iz filma (snimka zaslona)
30. Slika 30: Marko Tadić, *I speak true things* (2009.), preuzeto direktno iz filma (snimka zaslona)

#### Slikovni prilog iz vježbi i dnevnika gledanja

31. Vježba 1, slike 1-6: Walter i Norbert Neugebauer, scene iz filma *Veliki miting* (1951.), preuzeto direktno iz filma
32. Vježba 2, od lijeva prema desno – slike 1, 4, 5: Vatroslav Mimica, scene iz filma *Inspektor se vratio kući*, (1959.), preuzeto direktno iz filma (snimka zaslona)
33. Vježba 2, od lijeva prema desno – slike 2, 3, 6: Vladimir Kristl, scene iz filma *Šagrenska koža* (1960.), preuzeto direktno iz filma (snimka zaslona)
34. Dnevnik gledanja, slika 1: Dušan Vukotić, scena iz filma *Piccolo* (1959.), preuzeto direktno iz filma (snimka zaslona)
35. Dnevnik gledanja, slika 2: Borivoj Dovniković, scena iz filma *Znatiželja* (1966.), preuzeto direktno iz filma (snimka zaslona)
36. Dnevnik gledanja, slika 3: Vatroslav Mimica, scena iz filma *Samac* (1958.), preuzeto direktno iz filma (snimka zaslona)

37. Dnevnik gledanja, slika 4: Zlatko Bourek, scena iz filma Bećarac (1966.), preuzeto direktno iz filma (snimka zaslona)
38. Dnevnik gledanja, slika 5: Jiří Trnka, Ruka (1965.), <http://www.tresbohemes.com/wp-content/uploads/2015/10/Jiri-Trnka-the-Hand-Ruka.jpg> (zadnji pristup: svibanj 2019.)
39. Dnevnik gledanja, slika 6: Will Winton, Ponedjeljkom zatvoreno (1975.), <https://nwfilm.org/app/uploads/2017/12/closed-mondays.jpg> (zadnji pristup: srpanj 2019.)
40. Dnevnik gledanja, slika 7: Walter i Norbert Neugebauer, scena iz filma Veliki miting (1951.), <http://film.lzmk.hr/slika.aspx?id=332> (zadnji pristup: ožujak 2019.)
41. Dnevnik gledanja, slika 8: Dušan Vukotić, scena iz filma Surogat (1961.), preuzeto direktno iz filma (snimka zaslona)
42. Dnevnik gledanja, slika 9: Pavao Štalter, scena iz filma Maska crvene smrti (1969.), [http://1.bp.blogspot.com/-xwBfA3vD9Bo/WvQZ7N-WX2I/AAAAAAAAAeQ/B\\_Uz\\_nkrH9EC\\_D-GBkoBwkK\\_4nJ3XTHEQCK4BGAYYCw/s1600/FB-slika.jpg](http://1.bp.blogspot.com/-xwBfA3vD9Bo/WvQZ7N-WX2I/AAAAAAAAAeQ/B_Uz_nkrH9EC_D-GBkoBwkK_4nJ3XTHEQCK4BGAYYCw/s1600/FB-slika.jpg) (zadnji pristup: srpanj 2019.)

## 9. Popis videoisječaka

1. Dušan Vukotić, *Piccolo*, 1959., Zagreb film, 9:23 min, <https://www.youtube.com/watch?v=Y9u4AG52yz8&list=PLBqPSTH6vFy6ODp4FEDEWFpMXgSuejZ6J&index=13> (zadnji pristup: svibanj 2019.)
2. Borivoj Dovniković, *Znatiželja*, 1966., Zagreb film, 8:09 min, isječak koji se gleda od 4:20 do 6:38, <https://www.youtube.com/watch?v=G9yyqBSQ4qQ> (zadnji pristup: veljača 2019.)
3. Vatroslav Mimica, *Samac*, 1958., Zagreb film, 13:09 min, isječak koji se gleda od 2:28 do 4:38, <https://www.youtube.com/watch?v=ovLKKYII1SY>, <https://www.youtube.com/watch?v=1bBiWxQmYes> (zadnji pristup: svibanj 2019.)
4. Zlatko Bourek, *Bećarac*, 1966., Zagreb film, 9:41 min, isječak koji se gleda 4:25 do 6:11, [https://www.youtube.com/watch?v=QSah3\\_H-ppc](https://www.youtube.com/watch?v=QSah3_H-ppc) (zadnji pristup: travanj 2019.)
5. Terry Gilliam, *Čudo leta (Miracle of Flight)*, 1974., Ujedinjeno Kraljevstvo, 5:00 min, isječak koji se gleda od 3:28 do 5:00, <https://www.youtube.com/watch?v=I4eVkanDkgg> (zadnji pristup: svibanj 2019.)

6. Jiří Trnka, *Ruka*, 1965., Krátký Film Praha, Češka, 17:54 min, isječak koji se gleda od 2:27 do 4:27 , <https://www.youtube.com/watch?v=F-uaW0VqACo> (zadnji pristup: svibanj 2019.)
7. Will Winton, *Ponedjeljkom zatvoreno (Closed Mondays)*, 1974., SAD, 7:42 min, isječak koji se gleda od 3:16 do 4:55, <https://www.youtube.com/watch?v=QoBmlbQApJE> (zadnji pristup: ožujak 2019.)
8. Nikola Kostelac, Aleksandar Marks i Boris Kolar, *Crvenkapica*, 1955., Zora film, 13:20 min, <https://www.youtube.com/watch?v=Q7zO3IYuXps&t=620s> (zadnji pristup: ožujak 2019.)
9. Dušan Vukotić, *Surogat*, 1961., Zagreb film, 9:24 min, isječak koji se gleda od 5:57 do 9:18, [https://www.youtube.com/watch?v=sw7s1uDY\\_vA](https://www.youtube.com/watch?v=sw7s1uDY_vA) (zadnji pristup: veljača 2019.)
10. Vatroslav Mimica, *Inspektor se vratio kući*, 1959., Zagreb film, 11:34 min, <https://vimeo.com/18954865> (zadnji pristup: svibanj 2019.)
11. Vladimir Kristl, *Šagrenska koža*, 1960., Zagreb film, 9:54 min, isječak koji se gleda od 3:30 do 6:20, <https://www.dailymotion.com/video/x3oxhjl> (zadnji pristup: travanj 2019.)
12. Pavao Štalter, *Maska crvene smrti*, 1969., Zagreb film, 9:42 min, isječak koji se gleda od 6:03 do 9:03, <https://www.youtube.com/watch?v=TpChGRqqFZY> (zadnji pristup: ožujak 2019.)
13. Zlatko Grgić, *Mali i veliki*, 1966., Zagreb film, 6:56 min, <https://vimeo.com/326671238> (zadnji pristup: svibanj 2019.)
14. Nedeljko Dragić, *Dnevnik*, 1974., Zagreb film, 8:26 min, <https://vimeo.com/248392813> (zadnji pristup: svibanj 2019.)
15. Zlatko Grgić i suradnici, *Profesor Balthazar*, epizoda *Vjetrovita priča*, 1967., 7:57 min, isječak koji se gleda od 5:20 do 7:13, <https://www.youtube.com/watch?v=sNilQVqwcjk>, (zadnji pristup: svibanj 2019.)
16. Zdenko Gašparović, *Satiemania*, 1978., Zagreb film, 14:14 min, isječak koji se gleda od 0:24 do 5:24, <https://www.youtube.com/watch?v=qQK6t7-mAZw&t=1s> (zadnji pristup: ožujak 2019.)
17. Joško Marušić, *Riblje oko*, 1980., Zagreb film, 9:06 min, isječak koji se gleda od 4:29 do 8:29, <https://www.youtube.com/watch?v=nEMwnBGrRrA> (zadnji pristup: svibanj 2019.)

18. Krešimir Zimonić, *Album*, 1983., Zagreb film, 10:33 min, isječak koji se gleda od 6:34 do 9:20, DVD Best of Zagreb film Volume 4
19. Goran Sudžuka, *Paranoia*, 1992., Zagreb film, 4:06 min, <https://vimeo.com/248742010> (zadnji pristup: lipanj 2019.)
20. Daniel Šuljić, *Kolač*, 1997., Zagreb film, 7:54 min, isječak koji se gleda od 3:11 do 7:29, <https://vimeo.com/62627975> (zadnji pristup: lipanj 2019.)
21. Nicole Hewitt, *In/dividu*, 1998., Zagreb film, 7:49 min, isječak koji se gleda od 0:10 do 1:46, DVD Best of Zagreb film Volume 6
22. Simon Bogojević Narath, *Levijatan*, 2006., Kenges, 14:40 min, isječak koji se gleda od 2:20 do 4:35, <https://www.youtube.com/watch?v=bmIuna0MSXQ> (zadnji pristup: lipanj 2019.)
23. Zdenko Bašić, *Guliver*, 2009., In Fine, <https://vimeo.com/21110643> (zadnji pristup: lipanj 2019.)
24. Ana Hušman, *Plac*, 2006., Studio Pangolin, 9:32 min, isječak koji se gleda od 1:37 do 2:45 <http://www.anahusman.net/hr/2006-the-market/> (zadnji pristup: lipanj 2019.)
25. Goran Trbuljak, *Svaki je dan za sebe, svi zajedno nikad*, 2002., Zagreb film, 7:18, isječak koji se gleda od do, DVD Best of Zagreb film Volume 6
26. Marko Tadić, *I speak true things*, 2009., 5:45 min, isječak koji se gleda od 1:04 do 3:15 <https://vimeo.com/6665648> (zadnji pristup: lipanj 2019.)

## 10. Summary

In my thesis, I present a proposal for a high school project-based learning on the theme of animated film. The presented project-based learning consists of ten theoretical lectures in which students would be introduced to the basic features of animated film, world filmmakers, and emphasis would be placed on Croatian animated film. Classes include a hands-on part, designed in the form of five animation workshops for students in which they would film their own films. Project based learning focuses on student activity by encouraging them to learn with understanding through research, reflection, analysis and through different methods of work, from independent work to pair and group work, and through various methodical exercises, presentations and practical work.

**Keywords:** *animated film, project-based learning, animation workshop, Visual arts*