

Specifičnosti realizacije animiranih bajki u odnosu na književni predložak

Ukić, Anna-Maria

Master's thesis / Diplomski rad

2024

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Pula / Sveučilište Jurja Dobrile u Puli**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:137:729022>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2024-09-05**



Repository / Repozitorij:

[Digital Repository Juraj Dobrila University of Pula](#)



SVEUČILIŠTE JURJA DOBRILE U PULI
FAKULTET ZA ODGOJNE I OBRAZOVNE ZNANOSTI
INTEGRIRANI UČITELJSKI STUDIJ

**SPECIFIČNOSTI REALIZACIJE ANIMIRANIH BAJKI S OBZIROM NA
KNJIŽEVNI PREDLOŽAK**

DIPLOMSKI RAD

ANNA-MARIA UKIĆ

Pula, travanj 2024.



IZJAVA O AKADEMSKOJ ČESTITOSTI

Ja, dolje potpisana, Anna-Maria Ukić kandidat za magistra primarnog obrazovanja ovime izjavljujem da je ovaj Diplomski rad rezultat isključivo mogega vlastitog rada, da se temelji na mojim istraživanjima te da se oslanja na objavljenu literaturu kao što to pokazuju korištene bilješke i bibliografija. Izjavljujem da niti jedan dio Diplomskog rada nije napisan na nedozvoljeni način, odnosno daje prepisan iz kojega necitiranog rada, te da ikoji dio rada krši bilo čija autorska prava. Izjavljujem, također, da nijedan dio rada nije iskorišten za koji drugi rad pri bilo kojoj drugoj visokoškolskoj, znanstvenoj ili radnoj ustanovi.

Student

U Puli, _____



IZJAVA O KORIŠTENJU AUTORSKOG DJELA

Ja, Anna-Maria Ukić dajem odobrenje Sveučilištu JurjaDobrile u Puli, kao nositelju prava iskorištavanja, da moj diplomski rad pod nazivom *Specifičnosti realizacije animiranih bajki s obzirom na književni predložak* koristi na način da gore navedeno autorsko djelo, kao cjeloviti tekst trajno objavi u noj internetskoj bazi Sveučilišne knjižnice Sveučilišta Jurja Dobrile u Puli te kopira u javnu internetsku bazu završnih radova Nacionalne i sveučilišne knjižnice (stavljanje na raspolaganjejavnosti), sve u skladu s Zakonom o autorskom pravu i drugim srodnim pravima i dobrom akademskom praksom, a radi promicanja otvorenoga, slobodnoga pristupa znanstvenim informacijama.

Za korištenje autorskog djela na gore navedeni način ne potražujem naknadu.

U Puli, _____

Potpis

SADRŽAJ

1. UVOD.....	1
2. MEDIJI	2
3. BAJKA	4
4. BAJKA I DIJETE	6
5. VRSTE BAJKI.....	8
5.1. Klasična	8
5.2. Moderna bajka	9
6. OBILJEŽJA BAJKE.....	11
6.1. Stvarni i nestvarni motivi	11
6.2. Vrijeme i prostor	11
6.3. Uvjeti i kušnja.....	12
6.4. Poučnost	13
6.5. Nasilje.....	13
6.6. Biblijski motivi	14
7. LIKOVI U BAJKAMA.....	15
7.2. Dobri i zli likovi	16
7.3. Nadnaravni likovi	17
8. POSTUPCI U BAJKAMA	19
8.1. Pretvaranje.....	19
8.2. Prerušavanje	19
8.3. Kušnja.....	20
8.4. Blago.....	20
9.1. NAJPOZNATIJI AUTORI BAJKI	21
10. FILM	25
10.1. Rodovi i vrste.....	25
11. FILMSKA IZRAŽAJNA SREDSTVA	28
11.1. Kadar	28
11.2. Okvir	29
11.3. Objektiv	30
11.4. Filmski plan	30
11.5. Kut snimanja ili rakurs.....	31
11.6. Pokreti kamere.....	31

11.7.	Osvjetljenje	31
11.8.	Boja	32
11.9.	Zvuk.....	32
12.	ANIMIRANI FILM	34
12.1.1.	Vrste animiranog filma.....	34
12.1.2.	Crtani animirani film	35
12.1.3.	Lutka-animirani film	35
12.1.4.	Računalno-animirani film.....	36
13.	LJEPOTICA I ZVIJER	37
13.1.	Kratak sadržaj.....	37
13.2.	Analiza likova	38
13.3.	Analiza bajke	39
13.4.	Film <i>Ljepotica i Zvijer</i>	40
13.5.	Kratki sadržaj filma.....	41
13.6.	Značajke filma	42
13.7.	Usporedba filma i književnog predloška	43
13.8.	Specifičnost realizacije animiranog filma.....	45
14.	ALADIN	48
14.1.	Kratak sadržaj bajke	48
14.2.	Analiza likova.....	49
14.3.	Analiza bajke	49
14.4.	Animirani film.....	50
14.5.	Kratki sadržaj filma.....	50
14.6.	Analiza animiranog filma.....	52
14.7.	Usporedba animiranog filma i književnog predloška.....	52
14.8.	Specifičnost realizacije animiranog filma.....	54
15.	GENERALNE ZNAČAJKE PRI ANALIZI BAJKE I ANIMIRANOG FILMA.....	57
16.	ZAKLJUČAK	58
17.	SAŽETAK	59
18.	SUMMARY.....	60
19.	LITERATURA.....	61

1. UVOD

Djeca se od najranije dobi susreću s književnošću. Djeci se čitaju slikovnice, razne priče i bajke. Zbog njihovog jednostavnog jezika i načina pisanja one su prilagođene djeci. Bajka je jedna od najpopularnijih književnih vrsta za djecu. S bajkama se djeca susreću od svoje najranije dobi bili u pisanom obliku ili animiranom. Djeci se čitaju bajke i narodne priče. Dijete se s bajkama susreće u domu, vrtiću i školi. Bajke mogu poticati maštu i kreativnost. Bajka je književna vrsta u kojoj se isprepliće nadnaravno sa stvarnim. U bajci se pojavljuju nestvarni likovi i događaji. Poznata je po čudesnim pretvaranjima, nadnaravnom svijetu kao i likovima. Prepoznatljiva je po sukobu dobra i zla i pobjedi dobra nad zlom. Na kraju svake bajke dobri likovi nagrađeni su dobrom, a zli likovi su kažnjeni. Sve bajke počinju poznatom rečenicom „Bilo jednom davno“. Vrijeme ni mjesto često nije poznato. Bajke prenose snažne poruke na čitatelja. Zbog svoje popularnosti mnoge svjetske bajke su ekranizirane. Prema mnogim bajkama snimljeni su brojni animirani filmovi. Najpoznatiji animirane bajke su u produkciji Walta Disneya. Za razliku od književnog predloška u animiranom filmu likovi oživljavaju pomoću animacija dočarava se radnja. Animirani film je film u kojem se koristi raznim tehnikama animacije. Animacije oživljavaju likove i na taj omogućuju drugačije doživljavanje radnje.

U ovom diplomskom radu govorit će se o bajci i animiranom filmu. Objasnit će se njihova obilježja, značenje i važnost. U drugom dijelu diplomskog rada uspoređivat će se realizacija animiranog filma s obzirom na književni predložak.

2. MEDIJI

Prema Majdenić (2019), mediji su nastali zbog potrebe za komunikacijom. Mediji su sredstvo prenošenja informacija, širenja vijesti i audiovizualnih sadržaja u svrhu informiranja, obrazovanja i zabave svih društvenih slojeva. U medije se ubrajaju: novine, radijski i televizijski programi, programi novinskih agencija, elektroničke publikacije, teletekst. Mediji nisu samo prenositelji informacija, već postavljaju trendove, društvene potrebe i procese.

Kako navodi Lipovčan (2006), interes društva za intelektualnim stvaralaštvom implicira zanimanje za medijsko posredovanje kulturnih vrednota. Ako se promatra medijsko posredovanje kulturnih vrednota, tada se govori o odnosu medija i kulture. Pojam medija dolazi od latinske imenice srednjeg roda medium što znači sredina, polovina. Latinska fraza „in mediam aliquod proferre“ može se prevesti „iznijeti nešto na vidjelo, objaviti“. Medij iznosi nešto na vidjelo. Medij je posrednik i objava nečega.

Majdenić (2019), masovne medije dijeli u dvije skupine: komercijalne i elitne. Komercijalni mediji su usmjereni na profit, dok elitni mediji imaju zadaću informirati o događajima iz svijeta koji nas okružuje. Dok ozbiljni mediji informiraju javnost, komercijalni mediji poslužuju ono što ljudi žele vidjeti. Komercijalni mediji skloni su manipulaciji posebno djece i starijih. U masovne medije se ubrajaju: knjiga, tisak, film, televizija, radio.

Mediji mogu biti lokalni, nacionalni, međunarodni, privatni, javni i državni. Može ih se podijeliti u tri kategorije: tiskane, elektronske i nove medije. Majdenić (2019), u tiskane medije ubraja: knjige, novine i časopise. Elektronski mediji su televizija i radio. Novi medij je internet.

Medije možemo podijeliti na suvremene i klasične. Majdenić (2019) suvremene medije dijeli na: brošure, plakate, film, radio, televiziju, Internet i računalo. Klasični mediji su mediji koji su povezani uz tisak i tiskarsku proizvodnju. Postoji i podjela medija na masovne i telekomunikacijske. U masovne medije spadaju: novine, časopisi, knjige, radio, film i televizija. Telekomunikacijski mediji temelje se na tehnologiji koja omogućuje prijenos i stvaranje poruka, to su: osobna računala, video igre, kamere.

Kako navodi Lipovčan (2006), mediji se ne mogu podijeliti samo na tiskane, elektronske i nove medije, jer ta podjela nije formalna već je osnovana na respektiranju tehnoloških pretpostavki. Osnovnom podjelom može se zamijetiti da je jezik izražajno sredstvo koje je zajedničko svim medijima. Za tiskane medije tekst se piše da bi ga se čitalo, na radiju se čita da bi ga se slušalo, a na televiziji se pokazuje prostor iskaza. Jezik je izražajno sredstvo koje implicira da tekstove treba proučavati kao tekstovne vrste, žanrove i oblike.

Prema Majdenić (2019), prevelika upotreba medija kod pojedinca može dovesti do nedostatka kritičkog mišljenja te teškoća pri razlikovanju primjerenoga od neprimjerenoga, stvarnoga od nestvarnoga. Usprkos tome, mediji igraju veliku ulogu u edukaciji, utoliko što su uključeni u sve ljudske aktivnosti na različite načine. Oni imaju velik utjecaj na djecu i današnje društvo općenito. Mogu manipulirati i stvoriti ovisnost kod konzumenata, a naročito kod djece. Neki medijski sadržaji prepuni su nasilja stoga treba biti oprezan što će se od medijskih sadržaja nuditi djeci.

Kako navode Miliša i Vertovšek (2009), suvremeno informacijsko društvo pridonosi znanju i informiranosti, ali i problemima u odgojno-obrazovnom razvoju. Mediji korisnicima nude više zabavnog sadržaja umjesto informativnog i obrazovnog sadržaja. Mediji manipuliraju potrebama društva posebno mladih.

3. BAJKA

Kako navodi Pintarić (2008), bajka je jednostavna prozna vrsta prepoznatljiva po čudesnim pretvaranjima, jedinstvenom zbiljskom i nadnaravnom svijetu, ponavljanju radnje, prepoznatljivim likovima, sukobu dobra i zla, nagradi i kazni, postavljanju uvjeta i kušnji, odgađanju nagrade te čarobnim predmetima. Pojmovi čudesno, čarobno ili nadnaravno govore o njezinoj posebnosti i ljepoti među pričama, te je mnogi nazivaju kraljicom priče. U književnoj teoriji bajkom se imenuju književna djela u kojima se bez začudnosti susreću stvarni i nestvarni svjetovi. Bajka se često zamjenjuje riječju *gatka* jer ima veze s gatanjem, nabacivanjem ili odbacivanjem nečega na nekoga. Riječ bajka dolazi od arhaičnog glagola *bajati*. Glagol *bajati* pripada izvornom govorniku i javlja se u usmenom narodnom stvaralaštvu. U etnološkom smislu *bajati* znači govorenjem posebnih riječi i obavljanjem posebnih radnji tjerati od koga ili navlačiti na koga bolest i kakvo zlo. U literaturi postoje brojne definicije bajke.

Velički (2014) navodi da je bajka jedinstvena književno-umjetnička forma koja u sebi sadrži izravna i skrivena značenja. Bajke nisu samo zabavna djela, već dotiču dušu čitatelja i povezuju ga s vlastitim iskustvima i emocijama poput ljubavi, tuge, bijesa, ponosa i straha. Bajke nisu izmišljene, lažne priče nego čudesna poezija koja djeluje protiv neutješnosti postojanja bez čuda.

Kako navodi Rosandić (1986), bajka je kraće prozno epsko djelo koje se temelji na fantastičnoj osnovi. Solar (2005) piše da je bajka posebna književna vrsta u kojoj se isprepliću čudesno i nadnaravno sa zbiljskim. Govori da su glavni motivi bajke čudesnost, ponavljanje, nadnaravnosti. U bajkama su česte preobrazbe, zmije se pretvaraju u djevojke i obrnuto, čarobjaci u miševe i lavove. Može se zaključiti da su bajke sva književna djela u kojima se događa nešto neobjašnjivo. Međutim promotri li se ustroj književne zbilje od Perraulta do danas, uočljiva je podjela na klasičnu i modernu bajku.

Kako navodi Težak (1997), bajka je svaka priča, narodna ili umjetnička u kojoj je slika svijeta prikazana iracionalnim i nadnaravnim elementima. Bajka kao književna vrsta obuhvaća jednostavne i čudesne priče u kojima glavni lik ostavlja svoju svakidašnju

okolinu kako bi krenuo u neobične i čudesne avanture. U tim čudesnim avanturama glavni junak susreće se s neobičnim poteškoćama koje na kraju uspješno prebrodi te se vraća kao pobjednik u svakidašnji svijet. Bajka ne oponaša čudesnu sliku svijeta kojeg je stvorio čovjek, već ulazi u suvremeni svijet te stvara svoju čudesnu sliku o njemu, stvara sliku o svijetu kada se skinu okovi osjetila i praktičnog uma. Svaka bajka prikazuje ljudske želje koje proizlaze iz ljudske nemoći da se u određenom trenutku iščupa iz svoje etičke, estetske, ekonomske spoznaje ili biološke ograničenosti. Gotovo svaka bajka prikazuje čežnju za pobjedom dobra prema zlu, prikazivanjem istine i pravde. Glavne teme i motivi bajke su bijeg iz siromaštva i postizanje ekonomske sigurnosti. Primjer toga je da se gotovo svaki siromašan pastir, seljak, sluga, ribar obično na kraju bajke vraća s blagom koji je pronašao u začaranoj špilji ili nekom drugom čudesnom mjestu. Glavni junak obično stiže u stakleni dvorac ili čudesni kraj. Nerijetko glavni junak kao nagradu za svoja junačka djela dobiva najljepšu ljepoticu za ženu i napušta svoju tešku svakodnevicu. Kako čovjek nastoji shvatiti svijet oko sebe i razumjeti pojave u prirodi, često se priklanja mašti. Stoga nastaju čudesne i mitološke priče u kojima čudesna bića nisu ništa drugo nego personificiranje prirode i njenih pojava kako bi odgovorio na pitanja na koje nema odgovor: kako nastaju noć i dan, kako je nastao svijet, kako su nastale životinje. Čežnja za pustolovinom, otkrivanjem nepoznatog, opasnog i tajanstvenog jedna je od karakteristika bajki, kao i ljudska potreba fabuliranja, izmišljanja i stvaranja nečeg novog što nije nikad postojalo.

Prema Diklić i dr. (1996), bajke su tisućama godina živjele u narodnoj predaji. Narod je pričajući bajke izražavao svoje osjećaje, boli, nade. U bajke su unosili svoja iskustva, spoznaje i životnu filozofiju. Bajke obiluju slikovitosti, humorom, čudesnim zbivanjima, životnim iskustvima i simbolikom.

Prema Jollesu (2000) bajka je umjetnički oblik u kojem se sjedinjuju dvije suprotne ljudske sklonosti: sklonost prema čudnovatom i ljubav prema istinitom i prirodnom. Te dvije ljudske sklonosti se sjedinjuju.

4. BAJKA I DIJETE

Prema Visinko (2005) bajka se pojavljuje na početnom stupnju književnog odgoja i obrazovanja. Učenici se upoznaju s klasičnim bajkama braće Grimm i Hansa Christiana Andersena. Bajka suosjeća s djetetom te mu približava stvarni život. Djeca sve rjeđe odrastaju u sigurnom okruženju i u velikim obiteljima. Stoga je važno djeci prikazati junake koji sasvim sami izlaze u svijet, junake koji su na početku svog putovanja neupućeni u osnovne životne stvari. Naposljetku pronalaze vlastiti put i grade duboko samopouzdanje. Kao što je i današnje dijete često usamljeno, tako je i junak na početku često sam. Sudbina junaka pokazuje djetetu da će, iako se osjeća odbačeno i izostavljeno, naposljetku pomoć doći u pravom trenutku i da će biti usmjeravano.

Težak (1997) problematizira utjecaj bajke na djecu i propituje stavove onih koji smatraju da bajke mogu biti štetne za djecu. Navodi da protivnici bajke najčešće iznose ovakve prigovore: „Koji je sadržaj tih priča? Romantičarska borba protiv zla. Glavni nosioci tog zla obično su „pakosne maćeha“ i „opasne vještice“. One stvaraju demonske situacije i zapletaje, ali „deus ex machina“ u tom zlu su uvijek „natprirodne sile“ smještene tajanstveno u nekoj običnoj stvarčici ili u odlučujućem savjetu neke dobre bake ili naročito lukava čovjeka“ (Težak, 1997: 9). Suprotno tome branitelji bajki suprotstavljaju se svim negativnim utjecajima, navodeći umjetnički vrijednost najboljih bajki. Kako Težak (1997) navodi Herder smatra da djetetu kojem bajke nisu pričane ostaje jedno polje koje kasnije ne može obraditi.

Prema Visinko (2005), jedan od glavnih strahova roditelja je da će djeca izgubiti osjećaj između stvarnosti i mašte. No mnogo je roditelja koji shvaćaju važnost i vrijednost bajke. Treba biti pažljiv pri odabiru bajke. Djeci treba čitati klasične bajke u kojima može prepoznati dobro i zlo te rješenje koje veliča pobjedu dobra nad zlom. Djeci bajku ne treba tumačiti, treba je samo intenzivno pripovijedati i čitati. Dijete razlikuje svijet bajke od stvarnog svijeta. Zna da ono što je prikazano u bajci nije dio stvarnosti koje ga okružuje. Bajka djetetu omogućuje da sredi vlastita iskustva. Međutim uljepšavanje i pojednostavljenje bajki ne smatra se prihvatljivim jer bajka kao jedinstvena književna vrsta ima dublje značenje. Bajka se ne smije izbacivati iz dječjeg života, već je potrebno

izabrati pravu bajku koja će biti najbolja za pojedino dijete u određenom životnom razdoblju.

Prema Bistrić i Ivon (2019), dijete treba promatrati u čitateljskoj ulozi te uvažati njegove recepcijske mogućnosti shvaćanja književnog teksta. Način na koji dijete prihvaća bajku ovisi o njegovom doživljaju i njegovoj interpretaciji bajke. Cjelokupan dojam bajke utječe na djetetov osobni razvoj. Slušanjem bajki dijete se potiče na razmišljanje, razvijanje mašte i unutarnje druženje sa samom sobom. Na taj način dijete stvara doživljaj sebe i svijeta.

Kako navodi Težak (1997), bajke neće utjecati na to hoće li djeca postati praznovjerna, okrutna, neistinoljubiva ili monarhistički nastrojena, već na to utječe okolina u kojoj žive i čitav niz odgojnih čimbenika. Važno je poštivati neka pravila pri odabiru bajki. Potrebno je izabrati dobru i umjetnički vrijednu bajku. Isto tako važno je s djecom razgovarati o bajci, objasniti im razliku između stvarnih i nestvarnih događaja i likova. Otkrivajući učenicima pravu, istinsku ljepotu bajke, nastavnik razvija njihov estetski osjećaj, oduševljava ih za bolju bajku, ali ujedno suzbija sve njezine eventualne negativne utjecaje.

Bajka se u odgojno-obrazovnom sustavu provlači od prvog do osmog razreda osnovne škole, što kroz lektire, što kroz ulomke u čitankama. U prošlosti bajka nije bila isključivo namijenjena djeci, a i danas je usmjerena na odrasle čitatelje jer u svojim vrhunskim dometima potpuno jasno govori tek zreloom i iskusnom čitatelju. U svjetskoj književnosti popularna je literatura koja se svojom fantastičnom strukturom nadovezuje na svijet klasičnih bajki, ali se isto tako od njega bitno razlikuje (Težak, 1997).

5. VRSTE BAJKI

Iako postoje različite podjele bajki, autori bajku najčešće dijele na narodnu ili klasičnu i modernu ili umjetničku bajku. Pintarić (2008), dijeli bajku na klasičnu bajku i modernu bajku. Prema Crnković i Težak (2002), bajka se dijeli na narodnu bajku i umjetničku bajku.

5.1. Klasična

Kako navodi Pintarić (2008), klasična bajka prepoznatljiva je prema jedinstvu stvarnoga i izmišljenoga, sukoba dobra i zla, pobjedi dobra, uvjetu i kušnji, odgođenoj nagradi, ponavljanju radnje ili dijaloga, nadnaravnim pomagačima iz svijeta vila, čarobnica, divova, zmajeva. Opisi u klasičnoj bajci su vrlo sažeti. Klasična bajka ima prepoznatljiv uvod: „Bilo jednom...“, a najčešći likovi u klasičnim bajkama su: kraljevići, pastiri, drvosječe, vile i čarobnjaci.

Crnković i Težak (2002), navode da narodna bajka ima strogo određenu i prepoznatljivu strukturu. Za narodnu bajku prepoznatljivo je nizanje događaja i epizoda bez opisa. Opisi prirode i likova nisu prisutni. Likovi nisu detaljno fizički ni psihički okarakterizirani.

Prema Crnković (1984), narodna bajka stara je koliko i ljudski govori. Narodnu bajku posjeduju svi narodi. Podložne su pravilima epskog pričanja. Radnja narodnih bajki započinje bez uvoda i opisivanja. Narodne bajke uobičajeno započinju rečenicom „Bio jednom jedan“. Narodne bajke rijetko su zaokružene na jednu radnju. Pisane su bogatim narodnim jezikom. Često se upotrebljava prezent kako bi se radnja oživjela.

Kako navodi Velički (2014), narodna bajka ima strogo određenu i prepoznatljivu strukturu. U narodnoj bajci usporedno se odvija stvarno i čudesno. Karakteristike narodne bajke su: nizanje događaja, siromašni opisi likova i prirode, dinamički opisi u funkciji suradnje s likovima, neodređeno mjesto i vrijeme.

Hameršak i Zima (2015), narodne bajke smatraju se proizvodima narodnog djetinjstva te zbog toga imaju sličnost i srodnosti s načinom mišljenja u djetinjstva svakoga pojedinca. Odatle dolazi da djeca uživaju čitajući narodne bajke jer one najbolje gode njihovom duševnom raspoloženju.

Prema Pintarić (2008), bajka se sastoji od početnog, središnjeg i završnog dijela. U uvodnom dijelu otkrivaju se pojedinosti o mjestu i vremenu radnje, čitatelj se upoznaje s likovima i uvodi se u radnju. Nakon uvoda dolazi do prvog događaja ili zapleta. U zapletu nastaje sukob ili suprotstavljanje, nerijetko se pojavljuje neočekivani događaj koji izaziva napetost i očekivanje rješenja problema. Nakon zapleta slijedi uspon ili niz događaja koji najčešće teku uzročno-posljedično. To su događaji koji opisuju radnju i zbivanje glavnih likova, njihove zgode i nezgode. Nakon uspona slijedi vrhunac. U vrhuncu je radnja najnapetija, odvija se konačan sukob i obračun dobar i zla, dobrih i zlih likova. Vrhunac je poznat po svom obratu. U vrhuncu se nude dva moguća ishoda rješenja situacije: jedan koji je logičan nastavak dosadašnje radnje, odnosno pobjede zla i drugi koji je suprotan i koji nudi mogućnost izlaska iz nevolje, pobjede dobra i nagrade. Zadnji dio bajke je rasplet. U raspletu se zaključuje radnja i donose se informacije ili odgovori na pitanja koja su ostala nedorečena.

5.2. Moderna bajka

Prema Pintarić (2008), moderna bajka obogaćuje pripovjedačku tehniku. Opisi likova, mjesta i vremena su bogatiji i sadržajniji za razliku od klasične bajke. Česti su pejzažni opisi, koriste se stilske figure, a postupci likova su motiviraniji. Osim likova koji su česti u klasičnim bajkama, u modernim bajkama pojavljuju se i moderniji likovi koji mogu biti sve i svašta, od odbačenog komadića razbijene boce, igračkaka, figurica i likova koji su izrezani u komadiće. Dok su u klasičnim bajkama česte nagrade i kazne, u modernim bajkama se one često izostavljaju. U modernim bajkama zaslužena nagrada ili kazna često zaobilazi one koje su je zaslužili ili stiže prekasno. U modernim bajkama uočljive su još neke razlike. U modernim bajkama mjesto i vrijeme su jasno određeni za razliku od klasičnih bajki. Likovi su individualizirani. Likovi su psihološki i socijalno okarakterizirani. Fabula i opisi su bogatiji u odnosu na klasične bajke.

U hrvatskoj književnosti začetnici modernih bajki su Vladimir Nator i Josip Cvrtila. U hrvatskoj književnosti moderna bajka procvat doživljava u djelima Sunčane Škrinjarić, Nade Iveljić, Višnje Stahuljak, Ante Gardaša.

Kako navode Crnković i Težak (2002), umjetničke bajke su priče koje zadržavaju vezu s narodnom bajkom. U umjetničkoj bajci uvode se opisi prirode i likova i društvenog stanja.

6. OBILJEŽJA BAJKE

Prema Pintarić (2008), bajka kao i sve ostale književne vrste ima svoja obilježja po čemu je prepoznatljiva. Bajke su prepoznatljive po svojoj tematici, bajkovitim motivima, stvarnim i nestvarnim događajima i likovima kao i pobjedi dobra nad zlom. Međutim, to nije sve što čini bajku posebnom. Bajkoviti motivi mogu se prepoznati i u postmodernističkim pričama i romanima u kojima su glavni likovi vile, patuljci divovi, vještice, čarobnjaci. U klasičnim bajkama glavni likovi su kraljevi i kraljice, siromašni sinovi i kćeri.

Velički (2014) navodi da svaka bajka ima sretan kraj, dobro pobjeđuje zlo, iako zlo ne može pobijediti, ono nas može plašiti. Ako bajka ne završava radosno, ona nije stvarna bajka.

6.1. Stvarni i nestvarni motivi

Kako navodi Pintarić (2008), stvarni i nestvarni svijet u bajkama je jedinstven. To je vidljivo u pojavljivanju vila, patuljaka, vještica, zmajeva i ostalih nestvarnih bića i događaja. U modernim bajkama razlikuje se stvarno od nestvarnoga. Stvarni likovi su kraljice, kraljevi, carevi, pastiri i ljudi iz naroda.

Prema Bistrić i Ivon (2015), u bajci se susreću stvarni i nestvarni likovi, događaji i prizori. Bajka sjedinjuje stvarnost i maštu tako se ljudske želje prenose na svijet bajki. Junak simbolizira putnika koji putuje između zbilje i mašte. U maštovitom prikazivanju svijeta susreću se fantastični likovi, događaji i prizori. Glavni junak ostavlja svoju svakodnevnicu krećući u svijet pun čuda i mašte. Nakon što je pobijedio sve neprilike i teškoće vraća se u svoju svakodnevnicu.

6.2. Vrijeme i prostor

Bajka se često događa u neodređenom vremenu: „Bilo jednom davno“. Radnja se odvija u udaljenim, skrivenim i nepoznatim mjestima: „Negdje, negdje daleko, Iza sedam gora i sedam mora“. U bajkama se radnja odvija u morima, gorama, pod zemljom, na oblacima, tajanstvenom dvorcima i ostalim čudesnim mjestima. Kada se navode mjesta radnje, nije

jasno o kojim se morima, gorima ili drugim mjestima radi. Radnja se najčešće odvija u začaranoj šumi što je vidljivo u bajkama *Ivica i Marica*, *Snjeguljica*, *Crvenkapica* (Pintarić, 2008).

Prema Velički (2014), vrijeme u bajkama je često neodređeno ili nosi neko drugo značenje. Glavni junak u svojim avanturama prolazi jako dug put. Često se navodi da je junak išao, išao i išao.

Kako navodi Crnković (1984), bajka ima zaplet, razvoj i zaključak. Radnja zaključka i zapleta pisana je u realnom svijetu. Bajka nema granica između stvarnog i zamišljenog svijeta. Vrijeme i mjesto u bajci nije određeno.

Jolles (2000), navodi da je vrijeme i mjesto odvijanja bajke nepoznato. Radnja u bajkama odvija se u stranoj zemlji, negdje daleko, davno. Mjesto radnje u bajkama je nigdje i posvuda, a vrijeme nikad i uvijek. „Čim bajka stekne povijesna obilježja - a to se zbiva ponekad ondje gdje se sastane s novelom – gubi nešto od svoje snage“ (Jolles, 2000: 226).

6.3. Uvjeti i kušnja

U bajkama čest je sukob između dobra i zla. Likovi su stavljeni na kušnju, često su im postavljeni uvjeti koje moraju ispuniti. Na početku radnje zlo je izraženije i nadmoćnije, međutim kako se radnja razvija, dobro jača i pobjeđuje zlo. Oni najbespomoćniji i najslabiji su nositelji dobra i pravde i to su uglavnom djeca, najmlađi sinovi i kćeri ili siromasi. Dobri likovi podložni su patnji i kušnji kako bi dobili pravdu i nagradu. Likovi koji su simboli dobra moraju se nositi sa strašnim likovima i strašnim događajima, često trpe veliku nepravdu i bol. Iako se dobrota nudi dobrima i zlima, na kraju svatko dobije ono što zaslužuje, dobri budu nagrađeni nagradama, a loši kaznama.

Jedno od glavnih karakteristika bajki je pretvaranje likova u životinje. Likovi često bivaju začarani, oni podnose muku sve dok ne ispune uvjet za ukinuće. Zbog nestrpljivosti likovi se često umiješaju u tajanstvenu tajnu začaranosti kako bi prije vremena skinuli začaranost. Tada se pred njih stavlja nova kušnja (Pintarić, 2008).

Prema Bistrić i Ivon (2015), pozitivni likovi uvijek pobjeđuju, za njih je sretan završetak obavezan. To označava sretno razrješenje unutarnjeg sukoba. Djeca su sretna kada u bajci dobro pobjeđuje zlo, tako se poistovjećuju s bajkom te upijaju te osjećaje.

Velički (2014), navodi da se junak na svom putovanju susreće s puno prepreka, put koji on prolazi nije moguće savladati na poznati način s poznatim snagama. Na tom putu često zakažu najjača i najpametnija bića. Junak mora savladati nepoznate rijeke, šume i velika polja. Susreće se s opasnostima koje vrebaju i koje moraju biti uništene. Opasnosti koje vrebaju jednako su velike kao i šanse na koje će naići.

6.4. Poučnost

Bajke su poznate po svojoj poučnosti. One promiču ljubav, dobrotu, iskrenost, pravdu, hrabrost, vjeru. Bajke osuđuju pohlepu, oholost, mržnju, bijes, samoljublje. Tako svi likovi koji u sebi nose loše karakteristike budu kažnjeni, a oni koji nose dobre bivaju nagrađeni i sretni (Pintarić, 2008).

Prema Jollesu (2000), Perrault je svaku bajku završavao poukom. U svojim pričama pokazuje da je korisno biti pristojan, strpljiv, marljiv i poučan. Kada likovi nemaju te osobine oni snose loše posljedice.

Prema Rosandić (1986), bajke uče skromnosti, nesebičnosti i pristojnosti. Poučnost se ne nameće već se izražava u zanimljivoj fabuli i profinjenoj kompoziciji.

6.5. Nasilje

Iako su bajke izvorno pisane za odrasle s vremenom su prilagođavane dječjoj publici. Zbog toga neke bajke zbog svoje tematike nisu primjerene za djecu. Kako navodi Pintarić (2008), Perrault je Crvenkapicu završio tako da je vuk pojeo baku i Crvenkapicu, dok su braća Grimm napisali svoju inačicu bajke u kojoj lovac spašava baku i unuku. Mnoge originalne verzije bajke završavaju nasiljem i strašnim scenama. Vremenom su nastajale nove verzije bajki kojima je kraj uljepšan. U Grimmovoj verziji Snjeguljica i sedam

patuljaka lovac se sažali nad Snjeguljicom i pusti je da pobjegne. U modernim bajkama manje je nasilja i strašnih scena.

6.6. Biblijski motivi

Klasične i moderne bajke sadrže biblijske motive. Prožete su biblijskom istinom o dobroti i ljubavi i ljubavi prema bližnjima, poniznosti i skromnosti, grijehu, kajanju i opraštanju. Ideja dobrote temelji se na biblijskog spoznaji koja uči: „Ne čini ono što ne želiš i sebi“. U modernim bajkama izražena je vjera u opraštanje grijeha, nakon spoznaje i pokajanja (Pintarić, 2008).

Prema Velički (2014), u bajkama su prisutni biblijski motivi. Najčešći simboli koji se 'podudaraju u bajkama i biblijskim tekstovima su: zmaj, bijela golubica, majka, pepeo, broj, grančica. Zmaj u bajkama često otima princeze, a u knjizi Otkrivenja zmaj je prikazan kao neprijatelj Boga živoga, protjeran je s neba te nastavlja rat protiv Boga. Golubica je čest biblijski i bajkoviti simbol. U kršćanskoj umjetnosti golubica je simbol čistoće i mira, proglašena je čistom životinjom. U bajci *Pepeljuga* golubica pomaže Pepeljugi. Majka je motiv topline, bezuvjetne ljubavi i zaštitnice u bajkama i biblijskim tekstovima. Uloga majke u bajkama je davanje savjeta djetetu kojim ga navodi da se opredijeli za dobro. Pepeo u kršćanskoj simbolizira pokoru i obraćanje, simbolizira smrtnost i ljudsku prolaznost. U bajci *Pepeljuga*, Pepeljuga je za pokoru ostala u pepelu te je kasnije u životu nagrađena. Grančica je simbol koji se često pojavljuje u bajkama i biblijskim tekstovima. Pepeljuga traži oca da joj donese grančicu, dok Noi nakon potopa golubica donosi grančicu. Simbolika brojeva česta je u bajkama i biblijskim tekstovima. Broj sedam je broj ljubavi, milosti, potpune dovršenosti i savršenstva, a broj tri je simbol Svetog Trojstva.

7. LIKOVI U BAJKAMA

Prema Pintarić (2008), u bajkama prevladavaju odrasli ljudi, iako se u nekim bajkama pojavljuju i djeca. Prema socijalnom stanju likove dijelimo na bogate i siromašne. Bogati likovi su: kraljevi i kraljice, kraljevine i kraljevići, bogati trgovci. Siromašni likovi su: ribari, siromašni čovjek, siromašni trgovac, mlinar, skitnica. Nerijetko ulogu likova imaju i prirode pojave kao što su vjetar, povjetarac, oluja, ali i nebeska tijela kao što su Sunce, Mjesec, Zvijezde. Česti likovi u bajkama su životinje i ptice, biljke i drveće.

Prema Bistić i Ivon (2015), likovi se najčešće dijele prema socijalnom statusu. Glavna podjela je na bogate i siromašne likove. Siromašni likovi najčešće su mlinari, ribari, drvosječe, dok su bogati likovi uobičajeno kraljevići, carevi, bogati trgovci.

Prema Rosandić (1986), u bajkama se pojavljuju zbiljski ljudski i životinjski likovi i nestvarni likovi. U bajci se pojavljuju kraljevi, carevi, pastiri i ljudi iz puka. Bajka želi prevladati socijalne razlike tako što mladića sa sela preobražava u kraljevića.

Kako navode Diklić i dr. (1996), likovi su jednodimenzionalni, prepušteni su samostalnom kreiranju i doradi čitatelja.

Propp (1982), navodi da se svaki lik pojavljuje se u bajci na svoj način. Dijeli likove na protivnike, darivaocce, čudotvorne pomoćnike, pošiljaocce, junake i lažne junake. Likovi junaka, lažnog junaka i careve kćeri uvode se na početku bajke. Lažni junak se ne spominje pri nabranjanju likova na početku. Careva kći se uvodi na početku radnje, a drugi puta se pojavljuje kao pronađeni lik kojeg je spasio junak. Protivnik se pojavljuje dva puta tijekom radnje. Prvi puta pojavljuje se iznenada i ubrzo nestaje, dok drugi puta dolazi u ulozi nađenog lika nakon njegovog putovanja uz pomoć vodiča. Darivaoc pomaže pri prenošenju čarobnog sredstva, njega junak susreće slučajno na svom putu. Lik pomoćnika uvodi se kao nagrada junaku. Pomaže junaku da prebrodi nevolje, spašava ga od nevolja na koje naiđe.

7.1. Stvarni i nestvarni likovi

Pintarić (2008), navodi da prema svijetu iz kojeg dolaze likove dijelimo na zbiljske i nadnaravne. Najčešći zbiljski likovi su: kraljevi, kraljice, krojači, drvosječe, njihova djeca. Dok su najpoznatiji nadnaravni likovi vještice, vile, patuljci, zmajevi.

Prema Bistrić i Ivon (2015), u bajci se susreću stvarni i nestvarni likovi. Stvarni likovi su uobičajeno kraljevi, kraljice, carevi, pastiri i ljudi iz naroda, dok su nestvarni likovi zmajevi, čarobnjaci, patuljci i vještice.

7.2. Dobri i zli likovi

U svim bajkama postoje dobri i zli likovi. Dobrota se većinom iskazuje ljepotom, dok su loši likovi prikazani kao ružni, međutim to nije uvijek pravilo. Zli likovi se često na kraju pretvore u neku životinju ili im iz usta krene ispadati zmija ili žaba: „Zanjiše se čitava šuma, provali se zemlja, propadne u zemlju ogromni dub sa dvorovima i sa selom srebrom ograđenim, nestade Stribora i Domaćih, - ciknu snaha iza duba, pretvori se u guju – uteče u rupu – a majka i sin nađoše se nasred šume sami, jedno uz drugo“ (Brlić-Mažuranić, 1916: 85). Iz ovog je primjera vidljivo da se zao lik na kraju pretvorio u guju, a ostali likovi su nastavili živjeti sretni. Kao što to biva, u svim bajkama dobro pobjeđuje zlo, a ono loše na kraju bude kažnjeno. U nekim bajkama i zlom liku dana je ljepota, ali ima loše osobine. Likovi u klasičnim bajkama od početka do kraja imaju iste osobine, zla maćeha i sestre ostaju zle, a dobri likovi najčešće ostaju dobri i požrtvovni do kraja (Pintarić, 2008).

Kako navodi Velički (2014), bajke govore određenim pojedinačnim sudbinama. Osnovna struktura bajki slična je kod svih naroda. S jedne se pojavljuju bogati i sebični ljudi, a s druge strane siromašni ljudi koji su obično spremni pomoći. Prisutan je kontrast likova: dobri i loši, lijepi i ružni, hrabri i kukavice...

Prema Jollesu (2000) u bajkama se svijet preobražava prema načelu duhovne zaokupljenosti. Neki likovi postaju sretni, ali je dvojbeno koliko se porok kažnjava, a krepost nagrađuje. Maćak u čizmama laže i vara od početka do kraja, nagovara druge

likove. Usprkos tome on ne djeluje nemoralno. Mačak postaje sredstvo izravnavanja i, naposljetku, sreće jer pomaže nesretnom sinu da dobije pravdu.

7.3. Nadnaravni likovi

Najčešći likovi u bajkama su nadnaravni i nestvarni likovi. Najčešće su se pojavljivali u klasičnim bajkama. Često se pojavljuju vilenjaci, divovi, zmajevi, čarobnjaci i zli vještice. Tako u *Snjeguljici i sedam patuljaka* likovi su patuljci koji pomažu Snjeguljici. U bajci *Ivica i Marica* vještica pokušava pojesti djecu. Najčešći nadnaravni likovi u bajkama su vile i vilenjaci, vještice, patuljci, zmajevi, čarobnjaci i divovi. Vile se pojavljuju u nekim najpoznatijim bajkama poput *Pepeljuge*, *Trnoružice*, *Petra Pana*. Div Regoč je glavni lik u istoimenoj bajci (Pintarić, 2008).

Velički (2014) navodi da junacima često pomažu vidljivi i nevidljivi pomagači, više sile ili bića iz prirode, a rijetko im u nevoljama pomažu drugi ljudi.

Prema Diklić i dr. (1996), uz stvarne likove ljudi i životinja u bajkama često se javljaju nadnaravnih likova: vile, vještice, vampiri, zmajevi, vukodlaci, divovi i patuljci.

Rosandić (1986), navodi da se u bajci pojavljuju fantastična bića kao što su: vještice, vukodlaci i čarobnjaci. Stvarni ljudi i životinje imaju nadnaravna obilježja.

Kako navodi Pintarić (2008), vile su gospodarice magije, glasnice su s drugog svijeta, a često se pretvaraju u neku životinju. Često se pojavljuju u skupinama po tri, što ukazuje na trodijelni način života: rođenje, život i smrt. Vile su prikazane kao lijepe, zlatokose, obučene u tanke i prozirne haljine. Prepoznatljive su po čarobnom štapiću, prstenu ili vilinskom prahu. Dodijeljena im je uloga pomagača, često prate glavnog junaka u njihovim avanturama. Pomažu junacima koji su u nevolji i izvode ih na pravi put. Vile često imaju ulogu kume. Pepeljugi je pomogla dobra vila kuma koja joj je omogućila da ode na bal tako što je začarala bundevu, miševe i ostale životinje. Podarila joj je najljepšu haljinu i zlatne cipelice. U Bajci *Trnoružica* dobra vila spasila je Trnoružicu od kletve. Međutim, osim dobrih vila postoje i zle vile. Primjer zle vile je vila iz bajke *Trnoružica* koja je na Trnoružicu bacila kletvu. Najpoznatija hrvatska vila je *Vila Velebita*, junakinja romana *Vila*

Velebita Tihomira Horvata. Još jedna poznata hrvatska vila je Kosjenka koja je pratila diva Regoča (Pintarić, 2008).

Vještice su nadnaravna bića koja su prikazivana kao zla bića koja nastoje napakostiti drugima. Prikazane su kao jako ružni likovi koji nose velike šešire i lete na metli. Vještice su nadnaravna bića koja posjeduju veliku moć koju koriste za nanošenje zla i za pretvaranje. Glavna uloga vještica je bacanje vradžbina i kletvi na one kojima žele zlo. Najpoznatija vještica je baba *Jaga* iz ruske bajke, ona živi u kućici na kokošnjim nogama. Još jedna poznata vještica je vještica iz bajke *Ivica i Marica* (Pintarić, 2008).

Česti likovi u bajkama su patuljci i čovječuljci. Predstavljani su kao duhovi zemlje i tla. Povezujemo ih s pećinama i špiljama u kojima se kriju. U tim špiljama žive, imaju svoje tajne kovačke radionice i naselja. Patuljci su mali čovječuljci koji imaju velike glave i trbuščiće. Smatra se da nose šiljaste kape i čizme. U jednoj ruci imaju alat, a u drugoj svjetiljku. Prikazani su kao veseli i radišni likovi koji često pjevaju. Patuljci su dobri likovi, poznati po svojoj srdačnosti i blagoj naravi. Najpoznatiji patuljci su sedam patuljaka iz bajke *Snjeguljica i sedam patuljaka*. Patuljci se pojavljuju u knjizi *Vila Velebita* (1995) kao čuvari Velebita te bajci *Damjanovo jezero* (1996) (Pintarić, 2008).

Zmajeви su simbol zla i lošega. Čuvari su skrivenog blaga i napraviti će sve što je potrebno kako bi ga zaštitili ili pak došli do njega. Zmajevi su prikazani kao velika, zelena stvorenja koja mogu letjeti i koja su neustrašiva. Kako bi bili još strašniji, postoje dvoglavi, troglavi, devetoglavi i dvadesetsedmoglavi zmajevi. Stanuju u skrivenim i pustim mjestima na koja ne zalaze ljudi. Iako su strašni i opasni, nisu nepobjedivi. Savladati ih mogu neustrašivi mladići koji pokušavaju izbaviti djevojku ili spasiti selo (Pintarić, 2008). Velički (2014), navodi da zmajevi prikazuju zlobne lukave duhove koji žele uništiti čovjeka. Zmajevi se često pojavljuju u bajkama. Često otimaju princeze za koje se protiv njih bore junaci.

Divovi su velika bića koja žive na skrivenim mjestima. Oni su dobrodušni likovi, zaduženi za očuvanje prirode i ljudi. Nerijetko surađuju s ljudima i vilama. Najpoznatiji hrvatski div je Regoč iz istoimene bajke Ivane Brlić Mažuranić (Pintarić, 2008).

8. POSTUPCI U BAJKAMA

Pod postupke u bajkama podrazumijevaju se događaji koji su specifični za bajku. Oni oblikuju tijek radnje. Postupci mogu biti dogodovštine likova ili situacije koje se događaju tijekom radnje. Postupci u bajkama su: pretvaranje, prerusavanje, kušnja i blago.

8.1. Pretvaranje

Kako navode Diklić i dr. (1996), u bajkama su česte metamorfoze. Zmije se često pretvaraju u djevojke i obrnuto, žabe u kraljeviće, čarobnjaci u miševe i lavove, bundeve u kočije.

Do pretvaranja može doći kako bi se zaštitio štíćenik. Također, pretvarati se mogu sile zla kako bi kažnjavale ili se osvećivale. Pretvaranje može biti kao kazna za zlo koje je lik nanio. U bajci *Ljepotica i Zvijer* zle sestre pretvorene su u kipove kako bi vječno gledale sreću svoje najmlađe sestre kojoj su htjele zlo. U bajci *Šuma Striborova* mlada djevojka je kažnjena pretvaranjem u zmiju i takva će ostati dok se ne iskupi za zlo. U ovom primjeru pretvaranje se dogodilo zbog zla koje je djevojka nanijela, ali isto tako nudi joj se mogućnost iskupljenja za njene grijehе. Neka se pretvaranja događaju tijekom radnje, tako se postiže napetost i iznenađenje. Suprotno tome, neka su se pretvaranja dogodila ranije te se o tome izvještava. Nekim likovima pretvaranje je dano kao nagrada. U bajci *Ružno pače*, pače se pretvara u Labuda i to je nagrada za sve što je pretrpjelo. U bajci *Ljepotica i Zvijer* glavni lik je Zvijer koja se pretvara u mladića nakon što skine kletvu i pronađe istinsku ljubav (Pintarić, 2008).

8.2. Prerusavanje

Likovi u bajkama mogu se prerusiti u neki oblik. To su često različiti oblici životinja i predmeta. Likovi se pretvaraju kako bi se skrili od nevolje ili kako bi nekoga prevarili i nanijeli mu zlo (Pintarić, 2008).

8.3. Kušnja

Kušnja je usko povezana s nagradom i kaznom. Ako lik odoli kušnji, slijedi mu nagrada, a ako lik poklekne pred kušnjom, bit će kažnjen. Dobro se zaslužuje dobrom, a kazna zlom. Nerijetko se nagrada odgađa i lik se još jednom nalazi pred kušnjom. U bajkama se nagrada uobičajeno dobiva na kraju vjenčanjem i obiljem. Nagrade u bajkama nose poruku da treba biti ustrajan u dobroti i prijeći sve kušnje kako bi se na kraju bio sretan (Pintarić, 2008).

8.4. Blago

U bajkama se često spominje blago. Blago je simbol nečeg nedostižnog, izvor je zla i nepoštenja. Likovi koji teže blagu rade loše stvari, pohlepni su i zli te često bivaju kažnjeni. S druge strane, dobri likovi na kraju dobiju nagradu koja je često izražena blagom, vjenčanjem i kraljevstvom. Pepeljuga je nagrađena vjenčanjem s kraljevićem, Ivica i Marica pronalaze blago. Blago može izazvati veliku nevolju, kaznu i smrt. Najpoznatija bajka s blagom je *Ali Baba i četrdeset razbojnika*. Ali Baba je bio skroman te je na kraju nagrađen blagom, a njegovom bratu Kasimu, koji je bio pohlepan, blago je donijelo nesreću i smrt (Pintarić, 2008).

9.1. NAJPOZNATIJI AUTORI BAJKI

Prema Crnkoviću (1984), potaknuti Perraultovim bajkama i romantičkom atmosferom, braća Grimm sakupljali su i obrađivali narodne priče. Njihove se bajke mogu podijeliti u četiri skupine: priče u kojima prevladavaju fantastični elementi (bajke), priče u kojima prevladavaju realistički elementi, priče u kojima su glavni junaci životinje i priče s religioznim motivima. U njihovim bajkama nema moraliziranja, junak iz naroda nije uvijek u prvom planu. U njihovim se bajkama javljaju šaroliki motivi, bogate su maštom. Njihove su bajke vedre i vesele. Prisutno je narodno iskustvo, poznavanje života.

Kako navodi Pintarić (2008), braća Grimm stvaraju bajke u romantizmu. Njihove bajke poznate su i popularne i dan danas. Među njima najpoznatije su: Pepeljuga, Trnoružica, Ivica i Marica, Vuk i sedam kozlića, Cvilidreta, Zlatna guska, Čarobni Stolić... Likovi su najčešće patuljci, ohole maćehe, vještice, vuk. Nezaobilazni su tajanstveni i čarobni motivi. U Grimmovim bajkama čest je stereotipni uvod i rasplet radnje koja se ponavlja najčešće tri puta. Vrijeme radnje je „davno doba“, „onda kada su se želje još ispunjavale“. Opisi likova su površni i stereotipni, fokus je na opisu vanjskog izgleda i moralnim osobinama. Prisutno je nasilje i grubost. Nositelji dobrote najčešće su poniženi, siromašni sinovi i kćeri koji su sposobni oduprijeti se zlu i pobijediti. Junaci su skromni i ponizni ljudi koji trpe nepravdu, nevolje i često ništa ne poduzimaju. Nasuprot njima, postavljen je lik bake iz Crvenkapice koja preuzima inicijativu i svojom lukavošću nadjačava vuka. Dobri likovi imaju svoje pomagače, a to su dobre vile. Pepeljugi je pomogla vila da ode na bal, Trnoružici je dobra vila omogućila da se jednog dana probudi iz sna. Pomagači stavljaju sami stavljaju svoje šticeenike na kušnju kako bi se uvjerali da su vrijedni njihove pomoći. (Pintarić, 2008).

Hans Christian Andersen rođen je u Danskoj u Odenseu. Najpoznatiji je pisac danskog romantizma i bajki. Bajke je pisao na temelju usmene književnosti, a mnoge bajke je dorađivao. Njegove najpoznatije bajke su: *Divlji labudovi*, *Kraljevina na zrnu graška*, *Palčica*, *Mala sirena*, *Djevojčica sa žigicama*, *Ružno pače*, *Carevo novo ruho...* Andersenovi biografi često ističu povezanost njegovih likova s njim samim. Neugledni sin kojeg ismijavaju i ponižavaju na kraju postaje kralj (Zvekan), pačić koji je bio izrugivan i odbacivan postao je najljepši labud (Ružno pače). Jedna od nepoznatijih bajki o pretvaranju je upravo njegova bajka *Divlji labudovi*. Radnja se temelji na sukobu dobre djece i zle maćehe te oca koji je slabić i ne proturječi maćehi. U njegovim bajkama su likovi sve što se može vidjeti i što mašta može izmisliti. Svoje junake dovodi u razne kušnje u kojima se otkrivaju dobre i loše osobine. U njegovim bajkama je sukob između radosti i bola, skromnosti i oholosti, poniznosti i nadmenosti, strpljivosti i naglosti, milosti i nemilosti. Andersen u svoje bajke uvodi slikovite opise, mnoge stilske figure i pripovijedanje. Neizostavan je idiličan opis sela u kojemu središnje mjesto pripada staroj kući, simbolu topline, tradicije i sigurnosti. Šuma je simbol opasnosti i začaranih sila, lako se zaluta (Pintarić, 2008).

Crnković (1984), navodi da je Andersen bajku odveo novim putevima, proširio joj je tematiku i dao joj osobni pečat. Stvorio je svoje originalne priče, oživljujući neznatne stvari. U bajke je unosio zgode iz vlastitog života. Dodao je životinjske likove koje se u bajkama nisu toliko spominjali te je proširio životinjski svijet bajki. U njegovim se bajkama spominju puževi, miševi, krtice, ribice, patke i mnoge druge životinje. U svoje bajke pored životinjskih likova unio je i biljne likove. Od biljnih likova uveo je tratinčicu, jelu, lan, razno cvijeće, grmlje i ruže.

Ivana Brlić-Mažuranić je najpoznatija hrvatska spisateljica. Rođena je u Ogulinu, često je boravila u Zagrebu, a najveći dio života provela je u Slavonskom Brodu. Pisala je bajke, priče, pjesme, romane i basne. U klasičnu bajku uvela je motive iz hrvatskog folklor, slavenske mitologije i kršćanskog svjetonazora. U svojim bajkama prikazuje jedinstveni bajkoviti svijet koji se sastoji od zbiljskih i nadnaravnih likova, sukoba dobra i zla i pobjede dobra nad zlom. Klasičnu strukturu bajke obogatila je opisima i pripovijedanjima. Stvorila je svoje originalne bajke te se cijelo razdoblje od njezine pojave pa do pojave Mate

Lovraka naziva razdobljem Ivane Brlić-Mažuranić. Njena najznamenitija djela su *Čudnovate zgode šegrta Hlapića* i *Priče iz davnina*. *Priče iz davnina* nastavljaju tradiciju borbe dobra i zla. Istina i ljubav uvijek su na strani dobrih, skromnih, siromašnih i milostivih. Dobro se uvijek suprotstavlja zlu i opasnosti. U njenim su bajkama uobičajeni likovi pomagači. Neki likovi su stalni i zadani, a neki se mijenjaju i doživljavaju promjene. Djeca su česti likovi, oni postupaju mudro i hrabro. Poznata je po slikovitim i dinamičnim opisima (Pintarić, 2008).

Kako navodi Hranjec (2004), Ivana Brlić Mažuranić pisanjem se počela baviti kasno, u svojoj 28. godini. Motivaciju je pronašla u svojoj djeci, kada je mogla povezati majčinstvo i književni rad. Godine 1902. izdala je zbirku *Valjani i nevaljani*, a tri godine kasnije zbirku *Škola i praznici*. Glavno obilježje njene književnosti je polarizacija: dobro-zlo, dužnost-sloboda. Još jedno obilježje njenih djela je kršćanska etičnost. Godine 1912. objavila je zbirku *Slike* koja nije bila namijenjena djeci. Zbirku bajki *Priče iz davnine* objavila je 1916. godine. U njenim pričama isprva nije jasno određen prostor zbivanja, no tijekom čitanja prepoznaju se dijelovi hrvatskog pejzaža. Svi pozitivni likovi u njenim bajkama nositelji su njene ideje o pobjedi dobra nad zlim.

Kako navodi Visinko (2005), priče Ivane Brlić-Mažuranić namijenjene su djeci, ali odrasli čovjek nije isključen. Prozvana je hrvatskim Andersenom. Svojim djelima nadživjela je svoje vrijeme. Njena najpoznatija zbirka *Priče iz davnine* prevedene su na mnoge svjetske jezike: engleski, švedski, češki, danski, ruski, slovački, slovenski, makedonski, njemački, francuski, talijanski i ukrajinski jezik.

Prema Crnkoviću (1984) Charles Perrault prvi je objavio neke od najpoznatijih dječjih bajki. Živio je u 17. stoljeću u doba procvata klasične književnosti. Njegove bajke nastale su po uzoru na narodne bajke. Svoje bajke pričao je u otmjenim salonima. Njegove se verzije najpoznatijih bajki razlikuju u detaljima i obratima.

Prema Pintarić (2008), Charles Perrault utemeljio je umjetničku bajku u 17. stoljeću. Temeljeći se na klasičnoj umjetnosti, klasicizam je promicao red, kontinuitet i tradiciju. Nasuprot tome njegove bajke ističu maštovitost i zaigranost te ističu originalnost. Nadahnuće za svoje bajke pronalazio je u usmeno-književnim bajkama i pričama. Prve bajke pisao je u stihovima, međutim one nisu doživjele uspjeh pa je nastavio pisati u prozi.

Godine 1697. izdao je zbirku *Priče iz prošlih vremena s poukom*. Pokretači radnje u njegovim bajkama uglavnom su negativni likovi, dok se likovi koji se bore za pravdu rijetko pojavljuju. Iako je u nekim bajkama progovorio o poniženom položaju žena, njegove bajke potiču na razmišljanje o položaju žena. Junakinje u njegovim bajkama uglavnom su pasivne i ponašaju se poput sporednih likova.

10. FILM

Prema Mikiću (2001), film je sredstvo priopćavanja u najširem rasponu tog pojma. Film je medij koji služi za prenošenje obavijesti političke, ekonomske, turističke, sportske, kulturne, zdravstvene djelatnosti.

Film je masovno-komunikacijski fenomen. To je istovremeno doživljajni, kulturni, gospodarski i zabavan fenomen. Film kao medij je sredstvo filmskog priopćavanja. Ubraja se u tradicionalne masovne medije. Oslanja se na životno iskustvo te je zbog toga vrlo pristupačan. Obraća se masovnoj publici.

Peterlić (2000), navodi da je film fotografski zapis izvanjskog svijeta. Izvanjski svijet označava skup svih stvari izvan vlastitog tijela i njihove odnose, dok riječ zapis označava element posredovanja između prvog i drugog dijela definicije te otklanja opasnost od pomisli na reprodukciju. Dakle, nijedan zapis nije reprodukcija, niti film može kopirati vanjski svijet. Kako navodi Mikić (2001), osnovno obilježje filma je slika pokreta.

Prema Peterliću (2000), jedno od glavnog obilježja filmskog zapisa je obojenje, koje uvjetuje filmske preobrazbe građe filma. Film može biti crno-bijeli i u bojama. Stalna su svojstva filma: kadar, položaj kamere, plan snimanja, kutovi snimanja, stanje kamere.

10.1. Rodovi i vrste

Gilić (2007) filmske rodove dijeli na igrani i dokumentarni film i eksperimentalni film. Igrani film kao uzročno-posljedično nizanje koristi priču. Kod igranog filma postavlja se pitanje izmišljenog svijeta koji može biti sličan stvarnom svijetu, a može biti različit od stvarnog svijeta. Klasična filmska teorija smatra dokumentarni film temeljnim filmskim rodom. Eksperimentalni film prepoznatljiv je po tome što nestaje pojava cjelovitosti prikaza likova, predmet i prostora.

Težak (2002) prema filmskim rodovima dijeli film na: igrani, animirani i dokumentarni. Film se može podijeliti prema različitim kriterijima: temi i sadržaju, namjeni, srodnosti s drugim medijima i različitim tehničkim obilježjima. Prema temi i sadržaju filmove možemo podijeliti na: ljubavne, ratne, kriminalističke, biografske. Prema namjeni postoje zabavni,

umjetnički, nastavni. Prema srodnosti s drugim umjetnostima filmove dijelimo na: filmsku bajku, filmsku komediju, filmsku operu, filmsku dramu i mjuzikl.

Peterlić (2000) navodi da je unutar filma kao fotografskog i fonografskog zapisa moguće razlikovati tri osnovna roda: dokumentarni, igrani i eksperimentalni film. Dokumentarni film ostvaruje se na razini dovršene cjeline. Ostvaruje se strukturom koja se jasno tvori i ističe i retorički razlučuje. Dokumentarni film ima diskretnu strukturu logičkog izlaganja koja omogućuje svjedočenje o neodređenom, nepredviđenom i beskrajnom. Dijelovi igranog filma sjedinjeni su pričom, te se može reći da je to film „priče“. U eksperimentalnom filmu zanemaruje se logika uzročno-posljedičnog razlaganja i povezivanja događaja, kronologija je zanemarena, a vremenska perspektiva je nedefinirana. Eksperimentalni film izražava neko stanje ili osjećaj, izaziva čuđenje promjenom zbilje izvedenom u svrhu otkrivanja nepoznatog u poznato.

„Dokumentarni film je onaj filmski uradak koji se tematski i sadržajno oslanja na događaje u zbilji“ (Mikić, 2001: 107). Peterlić (2000) navodi da se dokumentarni film ostvaruje na razini dovršene cjeline. Ostvaruje se strukturom koja se jasno tvori i ističe i retorički razlučuje. Dokumentarni film ima diskretnu strukturu logičkog izlaganja koja omogućuje svjedočenje o neodređenom, nepredviđenom i beskrajnom.

Kako navodi Mikić (2001), u dokumentarnom filmu prikazani su stvarni događaji koji se odvijaju u okolini. Međutim stupanj realističnosti je dvojbjen jer redatelj odlučuje što će i kako biti prikazano. Dokumentarni film nema fabulu.

Gilić (2007) navodi da je dokumentarni film ravnopravan ostalim filmskim vrstama. Iako je ravnopravan, dokumentarni film se razlikuje od ostalih vrsta. Iako se u dokumentarnom filmu apelira na stvarnost i zbilji, dokumentarni joj film ne pripada više od ostalih rodova. Na drugačiji način se oslanja na stvarnost i izvanfilmskim pojavama. Može se reći da je dokumentarni film naziv za skupinu filmova u kojima se prikazuju stvarni prizori.

Kako navodi Mikić (2001), igrani film je narativni film jer uključuje postojanje priče i likova. U igranom filmu prikazuju se međusobni odnosi između likova i odnos likova prema okolini. Majdenić (2019) navodi da je igrani film „film priče“ jer su njegovi dijelovi sjedinjeni pričom. Temeljno polazište je priča ili fabula.

Prema Mikić (2001), igrani filmovi dijele se na kratkometražne, srednjometražne i dugometražne filmove. Kratkometražni igrani filmovi traju do 30 minuta, srednjometražni filmovi traju do 60 minuta, a dugometražni igrani filmovi traju od 60 minuta pa nadalje.

Majdenić (2019), tema igranog filma je osnovna misao. Radnja je usko povezana s likovima, sukobima među njima, atmosferom i radnjom. Cilj igranog filma je pomoću priče izazvati emocije i doživljaje kod gledatelja. Igrani film je produkt mašte, a stvorio je moćnu filmsku industriju zbog bogatstva tema, stilova i pravaca.

Težak (2002) navodi da igrani film karakterizira igra: igra mašte, glumca, kamere i režije. U animiranom filmu nema igre glumaca, a u dokumentarnom nema igre mašte. Igra razlikuje igrani film od ostalih rodova.

11. FILMSKA IZRAŽAJNA SREDSTVA

„Pod pojmom filmsko (profilmsko, prema terminologiji teoretičara Etienna Souriaua), podrazumijevamo svaki fenomen koji pripada vizualnom ili auditivnom opažaju ili doživljaju gledatelja, a podrijetlo mu je u filmskom prikazu“ (Mikić, 2001: 25). Filmskom pojavom ne smatra se glumac ali njegova pojava na filmskom platnu i njegov glas da. U filmsku pojavu ubraja se i ono što nije u izravnoj vezi s filmskim prizorom, ali je povezano s njim. U to spada filmska kamera, filmska vrpca i filmska kritika. Sve ono što je izvan filma naziva se afilmskim. U afilmsko spadaju bića, stvari i pojave koje nisu snimljene, a postoje u stvarnosti. Kad se pred njih postavi kamera, afilmsko se mijenja u profilmsko. Filmska ekspresija je pojava kada se određeni sadržaji, poruke i ideje prenose na film uporabom specifičnih filmskih izražajnih sredstava. Građa filma je sve ono što kamera snimi, a način kako kamera vidi tu građu ispred objektiva nazivamo filmskim izražajnim sredstvima. Temeljna filmska izražajna sredstva su: kadar, okvir, objektiv, filmski plan, kut snimanja, pokreti kamere, osvjetljenje, boja, zvuk, preobrazba pokreta, filmske spone, montaža, scenografija i gluma.

11.1. Kadar

Kako navodi Mikić (2001), svaki film se sastoji od niza kadrova. Kadar se smatra osnovnim dijelom svakog filma. Najmanji filmski kadar je svaka pojedinačna snimka na filmskoj vrpici. U izražajnom i tehničkom smislu kadar je temeljna jedinica filma. Filmski kadar može biti statičan i dinamičan. Dinamičnost kadra ovisi o ovisi o stanju kamere. Dinamični kadar je kadar koji je snimljen pokretom kamere. Potpuno je nevažno miču li se glumci ili kamera. Kadrovi se razlikuju prema dubini. Postoje dubinski i plošni kadrovi. Dubinski kadar je kadar u kojem su svi planovi slike jednako oštro prikazani, primjerice jednako je oštar okoliš i lik. Dubinski kadar djeluje realnije za razliku od plošnog kadra. Kadar se može razlikovati prema tome tko gleda. Razlikujemo objektivne, subjektivne i redateljke kadrove. Objektivni kadar je kadar kako bi ga gledatelji vidjeli da se nalaze na mjestu snimanja. Objektivni kadar je realističan i stvaran. S druge strane subjektivan kadar prikazuje jednog lika iz filma. Na taj način gledatelji vide svijet njegovim očima.

Redateljski kadar razlikuje se po viđenju redatelja. Kadrovi se mogu prikazati iz gornjeg rakursa, zumiranjem. Redateljski kadar nastaje prema viđenju redatelja.

Peterlić (2000), kadar definira kao jedan neprekinuti čin snimanja, neprekinuti rad kamere. Kada je jedna neprekinuta filmska snimka. Neprekinutost kadara zamjećuje se opažanjem kontinuiranosti prikazivanog zbivanja, primjećuje se kraj jedne snimke i početak druge snimke. Unutar jednog kadra prostor i vrijeme prožimaju se do nerazlučivosti. Prema tome se kadar može definirati kao jedan omeđeni prostorno-vremenski kontinuum prikazivane građe. Film se snima kadar po kadar te se kadrovi naposljetku montažno spoje. Peterlić (2000), kadrove dijeli na objektivne, subjektivne i autorove kadrove. Objektivni kadrovi su kadrovi u kojima se izvanjski svijet filma manje preobražava, oni sadrže samo neizbježne mijene izvanjskog svijeta. Koriste se kako bi se postigao dojam realističnosti i objektivnosti. Subjektivni kadar je kadar kojemu prethodi kadar neke osobe koja gleda u nekom smjeru. Subjektivni kadar je sadržaj što ga vidi netko od promatrača iz filma. Autorov kadar je kadar u kojem se primjećuju preobrazbe svijeta.

11.2. Okvir

Kako navodi Mikić (2001), okvir je slika koja se nalazi unutar ekrana. Slika koja se nalazi u okviru je zatvoren svijet bez doticaja s vanjskim događanjima. Kako pripada gledateljskom iskustvu, za filmski okvir važno je i ono što se nalazi izvan okvira. Redatelj i snimatelj određuju što će se nalaziti unutar okvira. Filmski prostor je dvodimenzionalan. Sastoji se od tri potpojma: prostor kadra, montažni prostor i zvučni prostor.

Peterlić (2000), okvir definira kao prostornu konstantu filma. Okvir je u funkciji tvorbe i ostalih oblika filmskog zapisa. Okvirom se uspostavlja odnos vidljivo-nevidljivo. Njime se može postići očekivanje, napetost, iznenađenje ili obrat. Okvir pridaje posebnu vrijednost viđenju prostora izvanjskog svijeta. Kako se svijet vidi unutar nekog okvira, stvara se dojam tajnosti i stanovite diskretnosti.

11.3. Objektiv

Kako navodi Mikić (2001) objektiv je mehaničko-optički sustav kojim se bilježi svijet koji se nalazi ispred filmske vrpce. O objektivu ovisi hoće li motiv biti manje ili više zastupljen, odvojen od pozadine ili biti uklopljen u nju. Objektivom se određuje što će se nalaziti unutar i izvan okvira. Žarišna duljina objekta je udaljenost od središnjice objektiva do točke žarišta. U točki žarišta sastaju se sastaju sve zrake svjetlosti koje prolaze kroz leće. Uzimajući u obzir žarišnu duljinu i format na koji se snima, objektivne dijelimo na: srednje, uskokutnike, širokokutne i zoom objektivne. Srednji objektiv najmanje mijenja ono što se snima. Ovim objektivom najčešće se snimaju dokumentarni filmovi. Kod uskokutnog objektiva vidni kut je manji od vidnog polja ljudskog oka. Ovim se objektivom približavaju udaljeni objekti. Kod ovog su objektivna srednji i prednji plan te pozadina nabijeni jedan s drugim. Širokokutnik je objektiv kojim ima veliki vidni krug. Ovim objektivom postižu se dubinski kadrovi. Kod ovog objektiva naglašena je perspektiva, postiže se dubina prostora. Zoom objektivni su objektivni koji imaju posebnu građu, istovremeno mogu sadržavati više vrsta objektivna.

11.4. Filmski plan

Filmski plan je prostor kojeg obuhvaća objektiv kamere. Naziv plana određuje se prema visini odrasle osobe prosječnog rasta. O planu snimanja ovisi hoće li biti prikazana cijela osoba, samo glava ili će se prikazati kao jako mala u odnosu na okolinu (Mikić, 2001).

Prema Peterliću (2000), plan je udaljenost kamere od snimanog objekta. To je udaljenost kako je gledatelj doživljava gledajući te objekte na platnu. Plan je filmska prostorna mjera kojom se iskazuje udaljenosti i kvantitativna zapremljenost platna objektom koji se snima.

Planove se može podijeliti na total ili opći plan, srednji plan, američki plan, krupni plan i detalj. Total ili opći plan daje puno informacija o okolini objekta koji je sniman. Srednji plan prikazuje cijelu osobu, od glave do pete. U američkom planu osoba je prikazana do koljena. U krupnom planu snima se glava i lice osobe, a koristi se kako bi se izrazile

emocije. Detalj se snima iz velike blizine te se prikazuju neki detalji (prsten, usne, oči) („Medijska pismenost.hr“, 2023).

11.5. Kut snimanja ili rakurs

Mikić (2001) definira kut snimanja kao kut između zamišljene horizontale subjekta i optičke osi kamere. O kutu snimanja ovisi je li kamera iznad ili ispod objekta snimanja. Rakurs je određen prema visini odraslog prosječnog čovjeka. Rakurs se dijeli na gornji i donji. Gornji rakurs su kadrovi koji su snimani iznad razine očiju. Kadrovi koji su snimani ispod razine očiju nazivaju se donji rakurs. Najviši gornji rakurs naziva se ptičja perspektiva, a najniži donji rakurs žablja perspektiva.

11.6. Pokreti kamere

O pokretu kamere ovisi hoće li kadar biti statičan ili dinamičan. Osnovne značajke filma su: pokret, dinamika, ritam, vizualne promjene i živa slika. Kretanje kamere može imati tri uloge: opisnu, dramsku, ritmičku. Osnovne vrste pokretne kamere su: panorama, vožnja, kranski pokreti, slobodna kamera i kamera na staedicamu. Panorama je okretanje kamere oko svoje osi. Panorama može biti horizontalna ili vertikalna. Panorama se uobičajeno izvodi snimanjem sa stalka ili ruke. Panorama nas nosi s jednog mjesta na drugo. Vožnja kamere je način snimanja pri kojem se kamera pokreće s postoljem na kojem se nalazi. Kamera se može voziti na raznim sredstvima. Kada se želi nešto naglasiti, objasniti ili zainteresirati gledatelja koristi se vožnja prema naprijed. Vožnja kamere unatrag može sugerirati gubitak, rastanak, odlazak. Kada se želi pratiti kretanje osobe ili predmeta tada se kamera vozi bočno (Mikić, 2001).

11.7. Osvjetljenje

Osvjetljenje filma može biti prirodno i umjetno. Prirodno osvjetljenje dobiva se iz prirode, može biti dnevno i noćno. Umjetno osvjetljenje postiže se pomoću rasvjetnih pomagala. Uloga svijetla je postizanje vidljivosti onoga što se nalazi ispred kamere. Svjetlost

izražava volumen i dubinu, stvara određeni ugođaj i služi za oblikovanje svjetla i sjene (Mikić, 2001).

Kako navodi Peterlić (2000), osvjetljenje u filmu ima vrlo važnu ulogu. Njegova osnovna uloga je osvjetljavanje bića i predmeta koji se prikazuje, što pridonosi stvaranju sličnosti između vanjskog i filmskog svijeta. Osvjetljenje može biti prirodno i umjetno. Prirodno osvjetljenje postiže se korištenjem prirodnih izvora svjetlosti, a umjetno osvjetljenje dobiva se pomoću tehnika osvjetljenja. Osvjetljenjem se postiže ugođaj filma. Može utjecati na raspoloženje gledatelja. Kada prevladavaju svjetliji tonovi prizor može zračiti vedrinom, živošću i ugodom, a kada su prisutni tamniji tonovi stvara se osjećaj turobnosti.

11.8. Boja

Boja je najrealističnija sastavnica filma. Pokušajem bojanja slike autori su sliku tintirali ili tonirali. Boja je jedan od najvažnijih izražajnih elemenata filma (Mikić, 2001).

Prema Peterliću (2000), film može biti u boji ili crno-bijeli. Crno-bijela tehnika snimanja koristila se u razdoblju nijemog filma, a nakon 1935. godine počela se koristiti boja. Tehnikom crno-bijelog filma postižu se teatralni i scenski efekti u filmu. Jednolično sivilo ili tmina kao pozadina omogućuju da likovi djeluju naglašeno. Bojom se postižu razni kontrasti koji se ostvaruju korištenjem hladno-toplim kontrastom.

11.9. Zvuk

Kako navodi Mikić (2001), zvuk je jedan od glavnih elemenata filma. Vrlo je bitan za filmski doživljaj. Šumovi su realistični dok je glazba manje realistična. Zvukom se pokušavaju dočarati osjećaji, emocije, napetost i strah. Govor se javlja u obliku dijaloga, monologa i komentara. Šumovi su sastavnice stvarnih prizora. Tišina je također zvuk. Ona je naglo stišavanje šumova. Napetost se postiže tišinom i šumovima.

Prema Peterliću (2000), zvuk se u filmu pojavio kao težnja za ozvučenjem slike. Zvuk je garancija očuvanja prostornog identiteta, pripadnosti istome mjestu. Peterlić (2000), zvukove u filmu dijeli na: šumove, govor i glazbu. Šumovi su svi zvuci u filmu osim govora

i glazbe. Pod šumove spadaju zvukovi iz prirode, zvukovi premeta ili zvukovi koji su posljedica čovjekova kretanja. Govor se u filmu može shvatiti kao jedan od prirodnih šumova jer ponekad ljudi govore nerazgovjetno, mrmljaju, kašlju, zijevaju ili žamore. Glazba se u filmu razlikuje kao glazba kojoj je izvor vidljiv i glazba kojoj je izvor nevidljiv. Glazba pojačava stupanj sudjelovanja gledatelja, pokreće gledatelja iz pasivnog stava. Ona usredotočuje pozornost na trenutno događanje u filmu. Peterlić (2000) navodi da glazba u filmu može biti imitatorska, ilustrativna i autonomna. Imitatorska glazba je kada instrumenti oponašaju prirodne zvukove. Najčešće se susreće u animiranim filmovima i komedijama te služi za karikiranje govorenja ili glasanja. Funkcija ilustrativne glazbe je objašnjavanje, ubrzanim ritmom glazbe ističe se na primjer galop konjice dok se tihim ritmom ističe sutonski ugođaj. Autonomna glazba prati prikaz, ona prizoru pridaje značenje.

12. ANIMIRANI FILM

„Animirani je film „filmska vrsta u kojoj se animacijom uvjetuje percepcija prizornog kretanja“ (Majdenić, 2019: 115). Mikić (2001) definira animirani film kao zajednički naziv za brojne filmske vrste koje nastaju uzastopnim snimanjem pojedinačnih sličica. Ajanović (2004), definira animaciju kao vrstu pokretnih sličica čije je polazište filmska sličica. Ono što izdvaja animaciju kao posebnu vrstu pokretnih slika, ali je ne odvaja od filmskih žanrova jer se koristi umjetno stvorenim pokretom kako bi se prikazali pokreti iz prirode.

Prema Majdenić (2019), pokret kod animiranog filma dobiva se pojedinačnim snimanjem sličice po sličice. Marušić (2004), objašnjava da animator crta tisuće nepomičnih crteža koji se kasnije pomoću tehnologije, snimanjem slike po slike, prenose na filmsku vrpcu. Zatim se određuje brzina prikaza sličica u sekundi.

Majdenić (2019) navodi da se u animiranim filmovima animiraju živi ljudi, životinje i predmeti. Animirani filmovi nastaju digitalnom animacijom. Mikić (2001) navodi da u animiranom filmu nema mnogo povezanosti sa zbiljskim svijetom. Sadrži likovne sastavnice kao što su boja, linija, volumen i ploha. Također sadrži filmske sastavnice poput kadra, plana i kuta snimanja, montaže i zvuka.

Kako navodi Marušić (2004), osnova animiranog filma je crtež. Animacija crtežu daje bitan element- vrijeme. Animacija nije samo nizanje crteža već ih povezuje u vremensku dimenziju. Marušić (2004), razlikuje tri pristupa animaciji. Prvi pristup je *slikom na sliku*. Postiže se direktnim nizanjem crteža za crtežom koji slijede razvoj određene radnje. Drugi pristup je *planirana animacija*. Crteži su podijeljeni na glavne i sporedne. Sporedni crteži služe za ispunjavanje prostora te na taj način definiraju koliko će neki pokret trajati. Treći pristup je kombinacija prva dva pristupa. U ovom pristupu važni su ciklusi kojima se postižu bezbrojne varijacije.

12.1.1. Vrste animiranog filma

Kako navodi Majdenić (2019) animirani film može se podijeliti na nekoliko vrsta. Vrste animiranog filma su crtežni, kolažni, predmetni i računalni.

Prema Težak (2002), vrste animiranog filma su: crtani filmovi, lutkarski, kolažni. Crtani film je najpoznatija vrsta animiranog filma. Prvi crtani film *Duhovite promjene smiješnih lica* snimljen je 1906. godine u Americi. Crtani filmovi su kratki, dinamični i vedrog duha.

12.1.2. Crtani animirani film

Crtani animirani film još nazivamo i crtić. Crtići su najpopularnija vrsta animiranog filma. Specifični su po tome da se za svaku sekundu kinematografske projekcije nacrtaju i snime dvadeset i četiri do dvadeset i pet sličica. Pojavom računala olakšan je proces nastajanja crtanog filma. Tom se promjenom tradicionalna animacija razvila u 2D računalnu animaciju. Crtani film je vrsta animacije u kojoj se za sekundu projekcije nacrtaju, snime i oboje dvadeset i četiri uzastopne faze pokreta. Nije dovoljno da se objekt samo miče, već mu je potrebno udahnuti dušu. Posebnost crtanih filmova je što se sve može animirati. U crtanim filmovima osim ljudi i životinja animiraju se lutke, crte, predmeti, auti i ostali neživi objekti. Objekt se animira tako da se taj objekt pomiče ispred kamere. Kada se animira crtež, nastaje crtani film. Kada govorimo o likovnom sredstvu, osim linije javlja se i ploha. Sekundarna likovna sredstva su boja, volumen i prostor. Crtani film je zbog dvodimenzionalnosti po primarnoj strukturi plošno oblikovan. Jedan od primarnih elemenata crtanog filma je boja. Još jedno svojstvo crtanog filma je piktocentrička realnost. To je vrsta animacije koja prenosi optičku višeznačnost likovnih elemenata direktno u bit kinematografske strukture (Majdenić, 2019).

12.1.3. Lutka-animirani film

Lutka animirani film poznat je kao stop motion film. U ovoj vrsti animiranog filma posebna elastična lutka animirana je pred kamerom. Uzastopnim snimanjem pokreta lutke postiže se iluzija kretanja lutke po ekranu (Majdenić, 2019).

12.1.4. Računalno-animirani film

Ova vrsta animiranog filma trenutno je u najvećem razvoju. Obilježava je 3D animacija. Lik se pokreće u 3D računalnom programu pomoću kontrola koje su povezane sa svakim dijelom lika. Kompjuterska tehnologija olakšava nastanak animiranog filma, film nastaje brže i lakše, proizvodnja je jeftinija, a kontrola procesa je jednostavnija. Neki takvi filmovi su: *Nebesa*, *Potruga na Nemom*, *Madagaskar*, *Priča o igračkama* i ostali (Majdenić, 2019).

13. LJEPOTICA I ZVIJER

Ljepotica i Zvijer je bajka koju je objavio Charles Perrault 1697. godine. Prema Pintarić (2008), bajka *Ljepotica i Zvijer* tematizira oholost, zloću, dobrotu, skromnost.

U bajci *Ljepotica i Zvijer* glavni lik je kraljević koji je zbog kletve pretvoren u strašnu zvijer. Njegova kletva može se skinuti kada se neka djevojka iz ljubavi odluči udati za njega. Bajka govori o bezuvjetnoj ljubavi i dobroti, poručuje da dobrota i skromnost pobjeđuje sve nedaće.

13.1. Kratak sadržaj

Bajka započinje rečenicom „Bio jednom jedan trgovac“. Na početku bajke navedeno je da bogati trgovac ima šestero djece te da im je osigurao najbolje obrazovanje i odgoj. Ljepotica je opisana kao prekrasna djevojka koja ima dvije zle sestre i dva brata. Bogati trgovac je naglo osiromašio. Zbog imovinskog stanja obitelj je bila primorana odseliti se iz grada u selo. Iako joj je u novom okruženju bilo teško, Ljepotica nije odustajala, pomagala je ocu i braći za razliku od njenih sestara koje se nisu mogle pomiriti sa životom na selu. Obitelj je godinu dana živjela na selu u siromaštvu. Jednog dana njen otac odlazi u grad zbog robe koja je uplovila u luku. Pohlepne sestre su tražile haljine i nakit, a Ljepotica je tražila samo jednu ružu. Trgovac je u gradu naišao na probleme zbog robe te se vratio siromašniji nego što je bio. Na povratku u selo zadesila ga je velika oluja, kada je pomislio da će umrijeti od gladi ili hladnoće, naišao je na prazan dvorac. Iako je dvorac bio prazan Dobar čovjek bio je pristojno ugošćen, na stolu ga je dočekaio objed. Kada je ujutro odlazio iz dvorca, naišao je na ružu te ju je ubrao za Ljepoticu. To je jako razbjesnilo Zvijer koja ga je zbog toga odlučila kazniti smrću. Zvijer mu je dopustila da se oprost od svoje djece. Zvijer mu je dala kovčeg pun zlata da odnese svojoj djeci. Kada je Ljepotica čula za očevu sudbinu odlučila se žrtvovati za svog oca. U dvorcu je provela tri mjeseca. Na početku se bojala i užasavala Zvijeri, međutim odlučila je biti hrabra i ne tugovati nad svojom sudbinom. Iako se bojala Zvijeri njegovo društvo joj je odgovaralo, svaku je večer čekala kada će joj se pridružiti. Kako je vrijeme odmicalo otkrivala je njegove dobre strane, navikla se na njegovu ružnoću i nije ga se više bojala. Zvijer ju je

svaku večer pitala hoće li biti njegova žena, a ona ga je ljubazno odbijala: *Htjela bih se udati za vas, ali preiskrena sam da bih vam dala nadu da će se to ikad dogoditi. Bit ću vam uvijek prijatelj, i budite time zadovoljni* (Perrault, 1996: 100). Zvijer je svoju dobrotu iskazala kada je pustila Ljepoticu da ode svome ocu. Ljepotica se probudila kod kuće gdje je pronašla škrinju punu haljina. Kada je htjela te haljine pokloniti sestrama škrinja je nestala. Sestre su bile nesretne kada su vidjele da se Ljepotica vratila kući. Ljepotica je obećala Zvijeri da će se vratiti za osam dana, međutim zle sestre su je prevarile nadajući se da će je Zvijer ubiti. Na nagovor svojih sestara ostala je još osam dana kod kuće. Desete noći Ljepotica je sanjala kako Zvijer leži gotovo mrtva. Položila je prsten na stol, vratila se u krevet i ujutro se probudila u palači. Otrčala je u vrt gdje je pronašla Zvijer kako leži polumrtva u vrtu. U tom je trenutku shvatila da ga voli. Kada mu je priznala ljubav Zvijer se pretvorila u mladića. Ljepotica je zbog svoje dobrote nagrađena bogatstvom i udajom za kraljevića, a zle sestre su kažnjene preobrazbom u kipove.

13.2. Analiza likova

Likovi u ovoj bajci su: otac, dvije sestre, dva brata, Zvijer i Ljepotica. Ni jednom liku u bajci nije dodijeljeno osobno ime. Nestvarni likovi su Zvijer i vila, a ostali likovi su stvarni. Prema Pintarić (2008), dobrim likovima u nevolji pomažu likovi pomagači, većinom su to vile i vilenjaci. U ovoj baci vila je pomogla Ljepotici kada joj se pojavila u snu i na kraju bajke kada ju je nagradila za dobrotu. Siromašni likovi su Ljepotica i njena obitelj, a Zvijer je bogati lik. Ljepotica, Zvijer i njen otac su dobri likovi dok su Ljepotičine sestre zle i pohlepne.

Tijekom bajke upoznajemo lik Zvijeri koja je htjela ubiti Ljepotičinog oca. Zvijer je na početku prikazana kao strašna i nemilosrdna. Zbog ruže koju je ubrao, osudila je Dobrog čovjeka na smrt. Kako radnja teče, otkriva se dobra i nježnija strana Zvijeri. Vjeruje da istinska ljubav postoji i da će pronaći djevojku koja će se zaljubiti u njega. Zvijer je prema Ljepotici bila pažljiva i nježna, svaku su večer razgovarali i družili se. Dopustila je Ljepotici da vidi oca jer joj je jako nedostajao. Skoro je umro od tuge jer mu je nedostajala Ljepotica. Na kraju bajke, kada mu je Ljepotica priznala ljubav, Zvijer doživljava preobrazbu i pretvara se u mladića.

Prema Pintarić (2008), lik Ljepotice ubraja se među najljepše moralne likove. Kada se njena obitelj našla u siromaštvu prihvatila je situaciju u kojoj se nalazila. Iako je bila žalosna zbog izgubljenog bogatstva tješila je samu sebe da joj suze neće vratiti bogatstvo već da treba biti sretna i bez bogatstva. Voljela je čitati knjige i svirati klavir. Koliko je voljela svoju obitelj dokazala je žrtvujući se zbog svog oca. Ljepotica je hrabra djevojka koja je sebe predala strašnoj Zvijeri kako bi spasila oca ne mareći što će ona umrijeti.

Sestre su prikazane kao ohole i ljubomorne djevojke koji nisu marile za svoju obitelj. O njihovoj oholosti govori činjenica da su odbijale prosidbe bogatih trgovaca jer su se htjele udati samo za vojvodu ili grofa. Kretale su se samo u bogatom društvu, nisu se htjele družiti sa kćerima drugih trgovaca. Nisu voljele svoju sestru, bile su ljubomorne zbog njene ljepote, rugale su joj se jer je većinu vremena provodila čitajući knjige. Kad su se preselile na selo nisu pomagale ocu ni Ljepotici. Bile su sretna kada je Ljepotica otišla kod Zvijeri misleći da će je Zvijer ubiti, a kad se vratila bile su razočarane. Pokušale su joj napakostiti nagovorivši je da ostane kod kuće kako bi je Zvijer ubila. Na kraju su kažnjene zbog svoje zloće. Vila ih je pretvorila u kipove kako bi vječno gledale sreću svoje sestre.

13.3. Analiza bajke

Tekst ove bajke započinje rečenicom *Bio jednom jedan trgovac*. U uvodu saznajemo da bogati trgovac ima šestero djece. Opisi su jako siromašni, gotovo da ih nema, a ako su navedeni, tada je njihova uloga potaknuti radnju: „*Odjednom, dok je gledao niz dugi red stabala, on ugleda veliko svjetlo koje mu se učinili prilično daleko*“ (Perrault, 1996: 90). Opisi pejzaža i likova nisu prisutni, kao ni fizička karakterizacija likova. Sestre su opisane kao zle i pohlepne, a Ljepotica kao dobra, hrabra i neustrašiva. Ostale osobine likova u bajci nam nisu poznate. Braća uopće nisu okarakterizirana. Oni se samo spominju tijekom radnje.

Bajka je pisana jednostavnim jezikom. Rečenice su kratke i jasne. Stilska izražajna sredstva koriste se u maloj mjeri.

Vrijeme i mjesto radnje nisu određeni. Poznato je da se radnja odvija jednom davno, u neodređenom vremenu: „Bio jednom jedan trgovac“ (Perrault, 1996: 85). Mjesto radnje nije točno određeno. Navedeno je da se radnja odvija u selu i u dvorcu, ali nije navedeno o kojem se selu riječ niti gdje se dvorac nalazi.

Lik Ljepotice stavljan je na kušnju kada se predala Zvijeri. U početku je naglašeno zlo, a kako radnja teče dobro prevladava. Ljepotica kao dobar lik trpi kušnju kako bi na kraju zaslužila nagradu za svoju dobrotu. Na kraju dobro pobjeđuje zlo. Ljepotica je nagrađena udajom za princa. Zle sestre kažnjene su zbog svoje zloće, sustigla ih je najgora kazna, osuđene su cijeli život gledati sreću njihove sestre.

Pretvaranje je često u bajkama, u ovoj bajci princ je začaran u strašnu Zvijer. Nije poznat razlog kletve, ali poznato je da se kletva može skinuti udajom za lijepu djevojku koja će ga zavoljeti zbog njegove dobrote te da ga je začarala zla vila.

Bajka promiče ljubav, poštenje, poniznost i vjeru. Lik Ljepotice je ponizan i pošten. Zbog toga je kasnije i nagrađena. Ljepotica se prepušta vjeri u Boga u teškim trenutcima. Iako dobro pobjeđuje zlo ono se ne postiže bez muke.

13.4. Film *Ljepotica i Zvijer*

Ljepotica i Zvijer je američki animirani film produkcije Walt Disney Pictures iz 1991. godine. S obzirom na svoje značajke, film se klasificira kao američki animirani fantastični mjuzikl. Nastao je prema istoimenoj bajci. Kako se radi o mjuziklu, glazba je vrlo bitna sastavnica u filmu. Radnja filma znatno se razlikuje od radnje u pisanoj verziji bajke. Neki događaji su izmijenjeni, a neki su dodani. Film prati djevojku Ljepoticu koja se žrtvovala kako bi spasila oca od strašne Zvijeri. Glavni naglasak je na unutrašnjoj ljepoti, prihvaćanju različitosti i prepoznavanju prave vrijednosti. Kako je riječ o animiranom filmu, animacija je vrlo važna, animirani su ljudi, životinje i predmeti. Predmetima u dvorcu dane su ljudske osobine.

13.5. Kratki sadržaj filma

Na početku filma pripovjedač priča o kletvi mladog princa. Jedne hladne zimske noći ružna starica tražila je princa da joj ponudi smještaj, ali on ju je odbio zbog njene ružnoće. U tom se trenutku pojavljuje predivna vila koja ga je pretvorila u Zvijer. Jedino ga prava i istinska ljubav može spasiti. Ako ne pronađe ljubav do 21. rođendana, umrijet će. Ljepotica je djevojka koja živi sa svojim ocem na selu. Seljani je nisu prihvatili jer je drugačija od njih, osuđuju je jer čita knjige. Udvara joj se mladić po imenu Gaston. Njezin otac putuje u drugo selo na sajam kako bi prodao svoj izum. Na putu je zalutao u šumi gdje su ga napali vukovi. Pronašao je dvorac i ušao u njega kako bi potražio sklonište. U dvorcu susreće predmete koji imaju ljudske osobine. Nakon što su ga ugostili, pojavljuje se strašna Zvijer koja ga tjera iz dvorca. U to vrijeme Gaston organizira vjenčanje s Ljepoticom bez njenog znanja. Ljepotica je otišla u dvorac kako bi pronašla oca koji se nije vratio kući i tamo ga je pronašla zatočenog. Ponudila je Zvijeri da uzme nju umjesto njenog oca. Njen otac bježi iz dvorca i dolazi u gostionu gdje moli mještane da mu pomognu spasiti Ljepoticu, međutim seljani ga ismijavaju. Kada je Ljepotica otišla u zabranjeno krilo dvorca, Zvijer se jako razbjesnila te je pobjegla iz dvorca. U šumi su je napali vukovi i u tom je trenutku došla Zvijer i spasila Ljepoticu. Ona se vratila s njim u dvorac kako bi mu pomogla da se izliječi. Ljepotica i Zvijer provode sve više vremena družeći se pa su tako postali prijatelji. Za to vrijeme Gaston je osmislio plan kako doći do Ljepotice. Ljepotica je preko čarobnog ogledala vidjela da joj je otac u opasnosti. U tom trenutku, iako je znao da će zauvijek ostati začarana, Zvijer ju je oslobodila. Gaston i seljani dolaze kako bi odveli njenog oca u psihijatrijsku bolnicu. Gaston nudi Ljepotici pomoć pod uvjetom da se uda za njega. Ljepotica pokazuje seljanima Zvijer preko ogledala nadajući se da će povjerovati njenom ocu. Međutim, kada su vidjeli Zvijer još više su se uplašili i odlučili je ubiti. Gaston se bori sa Zvijeri i želi je ubiti. Kad je Zvijer umalo umrla, Ljepotica mu je priznala ljubav. Tada je skinuta kletva, a Zvijer se pretvorila u mladića. Na kraju filma Ljepotica i Zvijer su se vjenčali.

13.6. Značajke filma

Film započinje prikazivanjem pejzaža i dvorca. Pripovjedač prepričava kako je došlo do kletve u kojoj je princ pretvoren u Zvijer. Dok pripovjedač pripovijeda, prikazuju se ilustracije koje prate njegovu priču. Prikazane su nepomične sličice, a animacija je jednostavna. Prevladavaju svijetle boje kojima se dočarava ljepota okoliša. Nakon pripovjedačkog uvodnog dijela započinje radnja filma.

Glazba je jako važna sastavnica u ovom filmu, služi za izražavanje emocija, mišljenja i stavova likova. Glazbom se mijenja atmosfera filma. U veselim trenucima, glazba je razigrana i živahna, prateći likove u njihovim radostima. Kada su likovi tužni, razočarani ili se suočavaju s teškoćama, glazba postaje sporija i dublja, prenoseći njihove duboke emocije. U napetim scenama, glazba postaje dinamičnija, brza i glasnija, stvarajući napetost i uzbuđenje. Umjesto govora, likovi se koriste pjesmom kako bi izrazili svoje misli i osjećaje. Uz pjesmu su prisutni i zvukovi iz prirode: grmljavina, kiša i vjetar. Grmljavina pojačava dramatičnost, kiša često naglašava tugu, a vjetar stvara osjećaj napetosti.

Boja je vrlo važno vizualno sredstvo u ovom animiranom filmu. Upotrebom svijetlih i toplih boja u pozitivnim scenama postiže se osjećaj radost i sreća likova. Osim toga, prikazi krajolika osvijetljeni svijetlim i vedrim tonovima boja stvaraju osjećaj harmonije i mira. Suprotno tome, tamne i mračne boje koje prevladavaju oko dvorca Zvijeri prikazuju atmosferu tajanstvenosti i opasnosti. Boje kojima se prikazuje neko mjesto stvaraju pozitivne ili negativne osjećaje. Selo u kojem živi ljepotica prikazuje se toplim bojama, svijetlim bojama poput smeđe, žute, crvene i zelene. Zbog tih boja prevladava ugodna i pozitivna atmosfera, postiže se osjećaj topline, sigurnosti i nježnosti. Nebo je svjetlo plave boje, na nebu su prikazane ptice, stabla su zelene boje s raskošnom krošnjom, okoliš je prepun cvijeća. Suprotno tome, boje koje prevladavaju kada se prikazuje dvorac izazivaju strah, nelagodu i napetost. Kada se prikazuje dvorac, prevladavaju tamne i tmurne boje poput crne, sive i tamno plave. Okoliš oko dvorca je pust i beživotan, stabla su ogoljena, nema cvijeća. Na početku filma dvorac se prikazuje tamnim bojama kako bi se dočaralo strano i mistično. Kada se Zvijer počinje zbližavati s Ljepoticom, oko dvorca počinju

prevladavati svjetlije boje, prikazuje se drveće s krošnjom, cvijeće i životinje poput ptica i vjeverica.

Osvjetljenje ima veliku ulogu u postizanju atmosfere filma. Svjetlo osvjetljenje označava vedru i veselu atmosferu, dok tamno osvjetljenje stvara atmosferu straha, nelagode i napetosti. Taj kontrast najviše se primjećuje u prikazu dvorca i sela u kojem živi Ljepotica. U prikazu sela i okoliša prevladava svjetlo osvjetljenje. Kada se prvi puta prikazuje Ljepotica, koristi se svjetlo osvjetljenje. Takvim prikazom dočarava se njena dobrota i nježnost. S druge strane, kada se prikazuje Zvijer prevladava tamno okruženje, često se prikazuje u sjeni. Takvim osvjetljenjem postiže se osjećaj opasnosti, straha i napetosti.

Kadar također ima veliku ulogu u postizanju određene atmosfere u filmu. Kadrovi se mijenjaju s obzirom na situaciju. Kada se likovi snimaju u srednjem planu izražavaju se njihove emocije i reakcije. Na taj način gledatelji mogu primijetiti kada su likovi sretni, prestrašeni, uzbuđeni, iznenađeni ili tužni. Kada je Ljepotica ugledala prvi puta Zvijer ona je prikazana u srednjem planu. Na njenom se lici jasno vide strah i iznenađenje. U ovom se animiranom filmu često koristi srednji plan. Total se koristi kada se želi dočarati određeni prostor. U totalu se prikazuje okruženje u kojem živi Ljepotica, na taj način gledatelj se upoznaje s okruženjem i uvjetima u kojem živi.

13.7. Usporedba filma i književnog predloška

Iako je film nastao prema književnom predlošku, vidljive su mnoge razlike u realizaciji animiranog filma. U samoj radnji ima puno izmjena. Radnja filma razlikuje se u prikazu likova i događaja. U animiranom filmu Ljepotica nema braće ni sestara, dok u književnom predlošku ima dvije sestre i tri brata.

Uvod književnog predloška i animiranog filma se razlikuju. Uvod u bajci je kratak, navodi se da bogati trgovac ima tri kćeri i tri sina te da ulaže u njihovo obrazovanje, dok u uvodu filma pripovjedač pripovijeda o razlogu kletve.

U bajci Ljepotica ima dva brata i dvije zle sestre. Nije navedeno ni mjesto ni vrijeme radnje. Obitelj je živjela u gradu, kada je trgovac osiromašio preselili su se u selo. U animiranom filmu Ljepotica nema braće ni sestara već je sama s ocem. Ne spominje se

dolazak u grad ni bogatstvo. Radnja se odvija u malom francuskom selu. Ne spominje se život u gradu, kao ni preseljenje u selo.

U bajci nije opisan odnos mještana prema Ljepotici, navedeno je da je imala prosce koje je pristojno odbijala. U filmu je prikazan njen udvarač Gaston koji je vrlo uporan u naumu da je osvoji. Smišlja razne načine kako bi je osvojio, prvo je organizirao vjenčanje, a kada to nije uspjelo, smislio je plan kako da je ucijeni.

U književnom predlošku otac odlazi u grad kako bi vratio izgubljeno bogatstvo, dok u filmu odlazi u susjedno selo kako bi prodao svoj izum. U književnom predlošku otac je zalutao u šumi gdje je naišao na dvorac u kojem je potražio smještaj. U dvorcu nije naišao ni na koga, ali ga je dočekaio postavljen stol za jednu osobu, večerao je i prespavao u dvorcu. Ujutro kada je odlazio, ubrao je jednu ružu. U tom trenutku došla je Zvijer, razljutila se i osudila ga na smrt. Zvijer ga je pustila, a on se trebao vratiti za tri mjeseca ili žrtvovati jednu od svojih kćeri. Ljepotica se odlučila žrtvovati za njega. U animiranom filmu otac je naišao na dvorac dok je bježao od vukova. U dvorcu je naišao na začarane predmete koji su ga ugostili, u tom se trenutku pojavila Zvijer koja ga je bacila u tamnicu. Pred Ljepotičinu kuću dolazi konj koji je pobjegao. Ljepotica je odmah shvatila da nešto nije u redu te je odlučila potražiti oca. Ljepotica je ponudila svoju slobodu u zamjenu za njegovu.

Iako se u obje verzije Ljepotica i Zvijer vjenčaju, kraj se razlikuje. U književnom predlošku Ljepotica je kod Zvijeri provela tri mjeseca. Zvijer je pustila Ljepoticu da posjeti svoju obitelj jer joj je jako nedostajao otac. Ona je na nagovor svojih sestara ostala još nekoliko dana kod kuće. Jedne je noći sanjala da je Zvijer u opasnosti. Kada se vratila Zvijer je ležala gotovo mrtva. Kada je Ljepotica izjavila ljubav Zvijeri, pretvorila se u kraljevića. Ljepotica je nagrađena vjenčanjem za princa, a njene sestre pretvorene su u kipove. U animiranom filmu nije naglašeno koliko dugo je Ljepotica bila u dvorcu. Kada je Ljepotica preko ogledala vidjela da joj je otac u opasnosti, Zvijer ju je oslobodila. Seljani su optužili njenog oca da je lud jer je spominjao Zvijer. Kako bi spasila oca, preko ogledala pokazala je Zvijer te su seljani i Gaston otišli u dvorac kako bi je ubili. Ljepotica je priznala ljubav Zvijeri kada je bio na samrti i on se pretvorio u kraljevića, a začarani predmeti u ljude. Film završava vjenčanjem Ljepotice i Zvijeri.

13.8. Specifičnost realizacije animiranog filma

Za razliku od književnog predloška u filmu je istaknutija mistična i tajanstvena atmosfera. To se postiglo filmskim izražajnim sredstvima, poput glazbe, boje i osvjetljenja.

Krupni plan se najčešće koristi kada se prikazuju emocije likova. Na primjer, kada je Ljepotica ugledala Zvijer, njen strah i čuđenje prikazani su u krupnom planu. Kada Zvijer promatra Ljepoticu na čarobnom ogledalu, njegova tuga i sažaljenje odražavaju se na njegovom licu u krupnom planu. U dijalozima likova najčešće se koristi američki plan te se postupno prelazi na srednji plan kako bi se dočarale emocije.

Film započinje prikazom pejzaža i postupno se prikazuje dvorac. Polutotalom se prikazuje dvorac i njegovo okruženje, prevladavaju svijetle boje i svjetlo okruženje. Dok pripovjedač pripovijeda o razlogu pretvaranja princa u Zvijer, prikazuju se sličice koje prikazuju tijekom radnje.

Kada se prvi puta pojavljuje Ljepotica, prevladavaju svijetle i tople boje: žuta, svjetlo smeđa, crvena, zelena. Kada se pojavljuje Ljepotica, u pozadini se čuje tiha i nježna glazba. Ljepotica je prikazana cijela zatim se postupno mijenja plan snimanja, kadar je dinamičan jer se Ljepotica kreće. Takvim prikazom i nježnom glazbom postiže se ugodna atmosfera, a Ljepotica se doživljava kao pozitivan i nježan lik.

S druge strane, kada se prikazuje dvorac, prevladavaju tamne boje i sjene. Dvorac je često prekriven oblacima i maglom, a na nebu se često prikazuje pun mjesec kako bi se postigao osjećaj straha i nelagode.

Dok Ljepotica pjeva o svom odnosu s mještanima, prikazana je u totalu ili srednjem planu. Prevladavaju svijetle i tople boje čime se postiže vesela atmosfera. Kadar je vrlo dinamičan, likovi se brzo kreću, brzo se izmjenjuju kadrovi.

U bajci i filmu Ljepotičin otac je zalutao u šumi. Međutim, postoji velika razlika u prikazu i doživljaju šumskog prostora. U bajci nema opisa šume, navedeno je da je bilo snježno i hladno. U filmu se šuma prikazuje tamnim bojama, stabla su ogoljena, nema drugih biljaka, sve je pusto. Šuma je prekrivena gustom maglom, prevladavaju crne i tamno smeđe boje. Dok Ljepotičin otac luta šumom u pozadini svira napeta glazba koja

povećava osjećaj napetosti i straha. Prisutni su razni šumovi, zvukovi i zavijanje vukova. Na nebu se vidi pun mjesec koji je prekriven maglom te munje i gromovi. Dok Ljepotičin otac bježi prikazan je u srednjem planu i vidi se pozadina oko njega.

Dvorac se prikazuje postupno od dna prema vrhu, njegov prikaz popraćen je kišom i grmljavinom. Dok Ljepotičin otac ulazi u dvorac prikazan je u srednjem planu, a zatim u ptičjoj perspektivi. Osvjetljenje je tamno, a prostor oko njega izgleda zastrašujuće. Na njegovom se licu vide strah i iznenađenje. U pozadini se čuju glasovi, pojavljuju se čarobni predmeti, te se napeta atmosfera mijenja u veselu.

Zvijer se u književnom predlošku prvi puta spominje nakon što je trgovac ubrao ružu. Nije navedeno ništa o njenom izgledu osim da je strašna. U filmu je dočarana mnogim filmskim izražajnim sredstvima. Kada se Zvijer prvi put pojavljuje okruženje naglo postaje tamno. Prvo se prikazuje njegova sjena što dodatno stvara napetost i iščekivanje. Odmah postaje jasno da dolazi netko strašan, prevladava crna boja, odjednom kreće napeta i strašna glazba koja stvara napetu atmosferu

Kada Ljepotica ulazi u dvorac, prikazuje se u ptičjoj perspektivi, vidi se ona i dio dvorca. Time se postiže napetost. Prikazuje se njena nemoć, u pozadini se čuje napeta glazba. Ipak, dok korača dvorcem svira tiha i nježna glazba jer je ona pozitivan lik. Njena zabrinutost dok šeta dvorcem iskazana je njezinim prikazom u krupnom planu. Dok razgovara s ocem u tamnici prevladavaju tamne boje i tamno osvjetljenje. Na licima se vide strah i zabrinutost koji su ponovno prikazani u krupnom planom.

Scena u kojoj se Ljepotica i Zvijer prvi puta susreću vrlo je napeta. Svira glasna i napeta glazba, a u pozadini se čuje režanje. Lik Zvijeri postupno se otkriva, prvo se vidi njegova sjena zatim je prikazan u krupnom planu te prikaz postupno dolazi do srednjeg plana. Prikazivanjem Zvijeri u krupnom planu postiže se da izgleda opasno i zastrašujuće. Kada ga je Ljepotica prvi puta vidjela, prikazana je u krupnom planu, čime se dočaravaju njen strah i čuđenje.

Kada Ljepotica odlazi u zabranjeno krilo prikazuje se u srednjem planu, a glazba pojačava doživljaj tajanstvenosti. Unutrašnjost dvorca prikazuje se tamnim bojama i tamnim

osvjetljenim. Glazba se postupno pojačava što najavljuje dolazak Zvijeri. Njegov dolazak popraćen je glasnom i napetom glazbom i rikom, a osvjetljenje postaje još tamnije.

Dok Ljepotica bježi iz dvorca prevladavaju tamni tonovi, u pozadini se čuje napeta glazba i režanje vukova. Napetost se pojačava prikazom ogoljelih stabla, crnih debla, snježne oluje te mijenjanjem kadrova i planova. Kada se Zvijer bori s vukovima prevlada napeta atmosfera. Scena je vrlo dinamična, što se postiže mijenjanjem planova, brzom izmjenom kadrova te ubrzanom i glasnom glazbom.

Kada se Ljepotica i Zvijer počinju družiti i ona ne osjeća strah prema njemu, mijenja se i prikaz dvorca i Zvijeri. Dvorac je osvjetljen, nema više tamnih tonova i magle, prevladava svjetlo osvjetljenje i svijetle boje. Njihovi razgovori prikazuju se u krupnom i srednjem planu. Time se postiže usporavanje tempa, a naglasak se stavlja na njihovo lice i razumijevanje osjećaja. Nakon dolaska Ljepotice u dvorac prevladavaju svjetlije boje. Prikaz Zvijer više nije popraćen tamnim bojama, osvjetljenje postaje svjetlije i prevladavaju svjetlije boje.

Dok Gastona i ravnatelj bolnice razgovaraju prevladavaju sjene i tamne boje čime se dočarava njihova negativnost i zloba.

Kada se prikazuje bal, dvorac je u potpunosti prikazan u svijetlim bojama, osvjetljenje u dvorcu dobiva se sunčevom svjetlosti, nema više prikaza sjena i tamnih tonova. Dočarava se njegova promjena i nježnost. Često se prikazuju u gornjem rakursu u srednjem planu te postupna promjena na krupni plan kako bi se iskazali osjećaji i emocije.

Kada Zvijer pušta Ljepoticu da ode, njegova tuga vidljiva je na njegovom licu u krupnom planu. Dvorac se ponovno prikazuje kao tamno mjesto.

Dok se prikazuje borba Gastona i Zvijeri, prevladava glasna i napeta glazba, pada kiša i prikazana je grmljavina. Kadrovi su vrlo dinamični, planovi snimanja brzo se izmjenjuju. Detaljnim planom prikazuju se njihove emocije u borbi.

Nakon što je Ljepotica priznala ljubav Zvijeri, postupno se pojavljuju bljeskovi, na njenom licu vidi se iznenađenje. Njegova preobrazba popraćena je šarenim bljeskovima i glasnom i veselom glazbom.

14. ALADIN

Aladin je popularna bajka iz zbirke „1001 noć“. Bajka *Aladin* je jedna od najpoznatijih bajki iz te zbirke. *Aladin* je narodna bajka koja potječe iz arapske i perzijske tradicije. U bajci su prisutni skubi dobra i zla. Na kraju radnje dobro pobjeđuje zlo, a glavni junak je nagrađen za svoju dobrotu. Kao i u svakoj narodnoj bajci glavni junak stavljen je na kušnju. Bajka Govori o siromašnom dječaku Aladinu koji je pronašao čarobnu svjetiljku. Glavni motiv bajke je mistična čarobna svjetiljka u kojoj se nalazi duh koji ispunjava želje. Zahvaljujući toj svjetiljci Aladin dobiva moć, s kojom dolaze određeni problemi. Bajka završava sretno, Aladin je nagrađen ženidbom za sultanovom kćeri, a kasnije je postao sultan.

14.1. Kratak sadržaj bajke

Bajka nema uvoda već je odmah navedeno da siromašna udovica sa sinom Aladinom živi u Bagdadu. Zli čarobnjak predstavio se kao Aladinov stric. Iako je njegova majka bila iznenađenja jer joj njen pokojni muž nije spominjao brata, zbog njegovih laži mu je povjerovala. Sljedećeg jutra zli čarobnjak odveo je Aladina izvan grada. Kada je izgovorio čarobne riječi, ispred njih se pojavila kamena ploča. Čarobnjak je Aladinu zapovjedio da siđe niz stube i da ne dira ništa osim svjetiljke. Zauzvrat mu je dao prsten. Aladin je učinio kako mu je čarobnjak rekao. Dok se penjao po stepenicama čuo je čarobnjaka kako govori da će ga ubiti čim uzme svjetiljku. Aladin mu nije htio dati svjetiljku, čarobnjak se razbjesnio i ostavio ga zarobljenog u špilji. Aladin je slučajno protrljao svjetiljku iz koje je izašao duh. Duh mu je rekao da je on njegov sluga i da će za njega učiniti sve što hoće. Duh mu je pomogao da izađe iz špilje i pomogao mu je prodavati zlatno posuđe. Aladin je skrio čarobnu svjetiljku u vrtu, i koristio ju je samo kada bi im ponestalo novca. Nekoliko godina kasnije, kada je Aladin izrastao u mladića, zaljubio se u vladarevu kćer. Duh mu je dao dragulje koje je njegova majka odnijela vladaru i tražila ruku njegove kćeri. Vladar je obećao da će vjenčanje biti za tri mjeseca. Aladin i vladareva kći vjenčali su se i živjeli su u palači koju je dobio pomoću duha. Kada je zli čarobnjak saznao za Aladina i čarobnu svjetiljku, prijevarom je zarobio njegovu ženu. Prenio je palaču u kojoj se ona nalazila u

Afriku. Ljutit sultan tražio je objašnjenje od Aladina. Nakon što mu je sve ispričao, zaprijetio mu je da će mu odrubiti glavu ako ne pronađe princezu. Danima je lutao i tražio svoju ženu, ali bezuspješno. Tada se pojavio duh iz njegova prstena kojeg mu je poklonio zli čarobnjak. Kada je sve ispričao duhu odlučio mu je pomoći te su zajedno skovali plan. Kada se čarobnjak vratio kući princeza ga je uspavala vinom, Aladin mu se prikrao, uzeo čarobnu svjetiljku, izvadio nož i zabio čarobnjaku u srce. Vladao je bio presretan kada mu je Aladin vratio kćer. Aladin i njegova žena živjeli su sretno i mirno. Nakon vladareve smrti naslijedili su njegovo prijestolje.

14.2. Analiza likova

Aladin je siromašan mladić koji je živio s majkom. Kada je postao gospodar duha, koristio je njegovu pomoć samo kako bi priskrbio novac i hranu. Aladin je skroman, odlučan i vrlo lukav. Svoju lukavost pokazao je kada je oslobodio princezu od čarobnjaka. Da bi se oženio sultanovom kćeri prevario je sultana i njegovu kćer praveći se da je princ. Iako je lagao i pretvarao se da je princ, Aladin je ispao pošten kada je sve priznao sultanu.

Čarobnjak se pomoću Aladina htio domoći čarobne svjetiljke kako bi stekao moć. Lagao je Aladinu da mu je stric i prijevarom ga naveo da mu pomogne. Htio ga je ubiti čim se domogne čarobne svjetiljke. Kada je saznao da je svjetiljka kod Aladina prerušio se i lagao da mijenja stare svjetiljke za nove. Čim se domogao svjetiljke oteo je Aladinovu ženu i držao je zarobljenom. Zbog svojih djela kažnjen je smrću.

14.3. Analiza bajke

Radnja započinje odmah bez uvoda, a zapliće se odlaskom čarobnjaka i Aladina u špilju. Opisi su u potpunosti izostavljeni, nema opisa likova i mjesta. Nije prisutna karakterizacija likova zbog čega je vrlo malo poznato o osobnosti likova.

Bajka je pisana jednostavnim jezikom, rečenice su kratke i jasne, a dijalози se koriste u maloj mjeri.

Radnja bajke odvija se u neodređenom vremenu, u razdoblju od nekoliko godina. Mjesto radnje je poznato. Radnja se odvija u gradu Bagdadu.

Kao u većini bajki blago ima važnu ulogu. Blago je skriveno pod zemljom. Čarobna svjetiljka je najveće blago u ovoj bajci. Uz pomoć duha iz svjetiljke Aladin se domogao blaga i moći. Iako mu je isprva blago donijelo moć i sreću kasnije mu je prouzročilo mnoge nevolje. Ostao je bez svega što je dobio. Na kraju bajke Aladin se oženio sultanovom kćeri i na taj način naslijedio blago.

U bajkama je često prerusavanje. Aladin se uz pomoć duha iz svjetiljke prerusava u princa kako bi osvojio sultanovu kćer. Čarobnjak se prerusava u urara kako bi se domogao čarobne svjetiljke.

Da bi došao do nagrade Aladin je trpio kušnju i pobijedio zlo. Na kraju je čarobnjak kažnjen smrću za svoja zla dijela, a Aladin je zbog svoje dobrote nagrađen ženidbom za sultanovu kćer i sam kasnije postaje sultanom.

14.4. Animirani film

Animirani film *Aladin i čarobna svjetiljka* nastao je 1992. godine u produkciji Walta Disneya. Film prati radnju popularne bajke Aladin. Bajka Aladin je jedna od narodnih priča iz popularne zbirke 1001 noć. Najpoznatiji animirani film snimljen prema ovoj bajci je animirani film produkcije Disney. Radnja filma prati život siromašnog mladića Aladina koji je pronašao čarobnu svjetiljku s duhom koji ispunjava želje.

14.5. Kratki sadržaj filma

Na početku filma pripovjedač započinje priču o mladiću kojem je čarobna svjetiljka promijenila život. Čarobnjak Đafar dolazi pred pećinu s lopovom Gazimom. Čarobnjak govori Gazimu da se u pećini nalazi veliko blago i da svo to blago može biti njegovo, ali da mu zauzvrat donese svjetiljku. Kada je pokušao ući, začuo se glas koji mu je rekao da samo dosljedan čovjek čiste duše može ući. Usprkos upozorenju, pokušao je ući u pećinu koja ga je progutala.

Sultan želi oženiti svoju kćer Jasmin za princa jer tako zakon zalaže, ali ona odbija sve prosce. Đafar koji je sultanov savjetnik pokušava doći do njegovog prstena pomoću hipnoze. Pomoću tog prstena pronalazi onoga tko je dosljedan ući u pećinu. Jasmin bježi iz palače i prvi puta odlazi u grad. Na tržnici je upala u nevolju te joj je Aladin pomogao tako što je glumio da je to njegova luda sestra. Odveo ju je u svoje sklonište gdje su dugo razgovarali. U tom trenu upali su Đafarovi ljudi koji su odveli Aladina. Jasmin se suprotstavila Đafaru kako bi spasila Aladina, ali on ju je uvjerio da je Aladin ubijen. Aladinu u tamnici prilazi starac koji je zapravo preruseni Đafar. Pričao mu je o blagu i pomogao mu je da pobjegne iz tamnice kako bi se domogli blaga. Zajedno su došli do špilje, starac mu je rekao da ne dira ništa osim svjetiljke te da će dobiti nagradu kada mu je donese. Aladin i njegov majmun Abu ušli su u špilju kako bi pronašli svjetiljku. Kada je Abu izvukao dragulj, špilja se počela urušavati. Uspjeli su pobjeći pomoću čarobnog tepiha. Kada su došli do izlaza, bila im je potrebna pomoć starca, ali on je uzeo svjetiljku i gurnuo Aladina. Lukavi Abu domogao se svjetiljke, a špilja je nestala. Kada je protrljao svjetiljku, iz nje je izašao duh koji ispunjava želje. Aladin je postao gospodar duha koji će mu ispuniti tri želje. Đafar se želi oženiti princezom kako bi postao sultanom. Prva Aladinova želja bila je da postane princ, a kada je postao princ došao je zaprositi Jasmin koja ga je odbila. Kako bi zadobio njenu ljubav, odveo ju je na let čarobnim tepihom. Jasmina je shvatila da je on mladić kojeg je upoznala na tržnici, ali on joj je lagao da je on princ koji se prerusava u prosjaka. Aladina otimaju Đafarovi ljudi koji ga okuju lancima i bacaju u rijeku. Kada je umalo umro, iz svjetiljke je izašao duh koji ga je spasio. Đafar je hipnotizirao sultana kako bi se oženio princezom, međutim Aladin je shvatio da Đafar hipnotizira sultana pomoću štapa te ga je razbio. Đafar je bačen u tamnicu gdje je shvatio da je svjetiljka kod Aladina. Đafarova papiga ukrala je svjetiljku te je Đafar postao novi gospodar duha. Njegova prva želja bila je da postane sultan. Kada je postao sultan zarobio je princezu i sultana te je otkrio tko je Aladin zapravo. Aladin se ušuljao u palaču kako bi spasio princezu. Kada je princeza ugledala Aladina, pravila se da je zaljubljena u Đafara kako bi mu odvukla pažnju. Kada je ugledao Aladina Đafar je zatočio princezu u pješčani sat. Đafar se pretvorio u zmiju i pokušao ubiti Aladina. Aladin je smislio plan, izazvao ga je tvrdnjom da nije snažniji od duha i da nema dovoljnu moć. Tada je Đafar zaželio da

postane duh, ali Aladin ga je nadmudrio i zatočio u čarobnu svjetiljku. Vidjevši ljubav između Jasmine i Aladin, sultan je promijenio zakon i dopustio im da se vjenčaju.

14.6. Analiza animiranog filma

Prema vrsti ovaj film spada u animirani film. Jedan od glavnih motiva filma je ljubav između princeze i siromašnog mladića Aladina. Prema zakonu, princeza se treba udati za princa što predstavlja zapreku u njihovoj ljubavi. Zato Aladin laže da je princ. U filmu se prikazuje odstupanje od tradicije jer princeza odbija proscu, a naposljetku se udala za siromašnog mladića.

Glazbom se izražavaju emocije i stavovi likova. Glazbom se postiže atmosfera u filmu. U napetim scenama koristi se napeta i glasna glazba.

Prikazuje se razlika između života siromašnog mladića i princeze. Dok ona žudi za slobodnom, Aladin je očaran palačom i želi živjeti tim životom. Iako ona živi naizgled savršenim životom, ona nema slobodu i mora se udati za princa.

Aladinu je pomoću duha iz svjetiljke pružena prilika za drugačijim životom. Svoje želje iskorištava kako bi osvojio princezu. Aladin je prikazan kao lik s dobrim namjerama, ali ponekad koristi trikove ili laži kako bi ostvario svoje želje. Na svom putu susreće se s mnogim izazovima i kušnjama.

Film ima sretan završetak. Sultan je odlučio promijeniti zakon te je odobrio vjenčanje između princeze i Aladina. na kraju dobro pobjeđuje zlo, a ljubav nadilazi sve nedaće.

14.7. Usporedba animiranog filma i književnog predloška

U animiranom filmu dodani su i izmijenjeni neki događaji. Mjesto radnje u bajci i filmu navodi se odmah na početku. Radnja se odvija u Bagdadu. Radnja bajke odvija se u razdoblju od nekoliko godina dok se radnja filma odvija u kraćem vremenskom razdoblju.

Na početku bajke saznajemo da siromašna udovica živi sa sinom Aladinom u Bagdadu i da se zao čarobnjak predstavlja kao njegov stric. Film započinje prikazom čovjeka na devi

u pustinji i tradicionalnom glazbom koja je karakteristična za arapske krajeve. Zatim upoznajemo pripovjedača koji započinje pripovijedati o mladiću kojem je čarobna svjetiljka promijenila život. U filmu se ne spominje Aladinova obitelj niti majka.

U bajci je čarobnjak došao do Aladina uvjeravajući ga da je njegov stric koji je prije četrdeset godina otišao od kuće, dok ga je u filmu pronašao pomoću sultanova prstena. U obje verzije Aladin odlazi pred špilju s čarobnjakom i ne smije dirati ništa osim svjetiljke, a čarobnjak ima plan ubiti ga čim mu da svjetiljku. U bajci i filmu Aladin izlazi iz špilje pomoću duha iz svjetiljke. Razlika je u tome da je u bajci to bila Aladinova želja dok je u filmu Aladin nasamario duha da ih izbavi. U filmu Aladin odlazi u špilju s majmunom Abuom i tamo pronalaze čarobni tepih.

U filmu i bajci Aladin se zaljubio u princezu koju nije mogao oženiti jer nije princ. Zbog toga je zaželio da ga duh pretvori u princa. U bajci se odmah oženio sultanovom kćeri, a u filmu ga je princeza odbila te se morao boriti za njenu ljubav.

U filmu Aladinova prva želja je da ga pretvori u princa, drugu želju iskoristio je da ga spasi duh, a trećom željom oslobodio je duha. Suprotno tome, u bajci Aladin je od duha tražio hranu i piće, duh je objed poslužio u zlatnom posuđu kojeg je Aladin prodavao. Aladin je skrio čarobnu svjetiljku te bi je vadio tek kada bi im ponestalo novca. Zatim je zaželio da ga pretvori u princa kako bi se mogao oženiti princezom.

U bajci i filmu čarobnjak se naposljetku domogao svjetiljke te je postao gospodar duha. U bajci se domogao svjetiljke tako što je glumio da mijenja stare svjetiljke za nove te je Aladinova žena zamijenila njegovu svjetiljku kako bi ga iznenadila. Kada je postao gospodar duha oteo je princezu i preselio njihovu palaču u Afriku. Dok je u filmu čarobnjakova papiga ukrala svjetiljku. Čarobnjakova prva želja bila je da postane sultan. Kada je postao sultan zarobio je sultana i njegovu kćer.

U bajci i filmu Aladin spašava princezu od duha. U bajci mu je pomogao duh koji je izašao iz njegova prstena. Kada su pronašli princezu, Aladin i duh skovali su plan. Princeza je uspavala čarobnjaka vinom, a Aladin mu je zabio nož u srce. Dok se u filmu Aladin borio s čarobnjakom. U tom trenutku čarobnjak se pretvorio u zmiju i umalo ubio Aladina. Aladin

je provocirao čarobnjaka da nije snažniji od duha te je njegova zadnja želja bila da postane duh. Kada je postao duh Aladin ga je zatvorio u svjetiljku

U bajci i filmu Aladin je oženio sultanovu kćer i postao sultanom.

14.8. Specifičnost realizacije animiranog filma

Realizacijom animiranog filma postiže se drugačiji ugođaj od onoga koji se javlja u književnom predlošku. Za postizanje ugođaja u filmu zaslužne su animacije, kao i filmska izražajna sredstva.

Pomoću izražajnih sredstava poput boja, glazbe i osvjetljena gledatelj stvara dojam o pojedinom liku. Za prikaz negativnih likova koriste se tamne boje i osvjetljenje, a za prikaz pozitivnih likova koriste se svijetle boje. Čarobnjak Đafar je negativan lik što je dočarano u njegovom prikazu. Njegova moć izražena je u njegovoj veličini jer se on prikazuje veći u odnosu na druge likove. Njegova opasnost i negativnost vizualizirane su crvenom i crnom bojom. Njegova odjeća je crne i crvene boje kao i radnje poput hipnoze i zarobljavanja. Kada je zarobio sultana i Jasminu, cijeli prostor i likovi prikazani su crvenom bojom kako bi se dočarala zloba i opasnost koju predstavlja. Njegova pojava često je popraćena gromovima, bljeskovima i napetom glazbom. Prva scena u kojoj se on pojavljuje ispred pećine popraćena je bljeskovima, osvjetljenje je tamno čime se postiže negativan i strašan dojam o njemu. Često je sniman u krupnom planu u kojem se naglašavaju njegove emocije poput bijesa, prijetnje i zlobe. Na primjer, u krupnom planu prikazan je trenutak kada se razbjesnio jer ga je Jasmina odbila. Kada je postao duh, njegova moć prikazana je u žabljoj perspektivi, čime se ističe njegova nadmoć nad ostalim likovima.

Za postizanje dinamike u scenama koristi se brza izmjena kadrova i planova snimanja. Na taj način scena postaje dinamična i ostavlja veselu atmosferu. Primjer toga je scena u kojoj Aladin bježi od zaštitara. Kadrovi su kratki i dinamični, brzo se izmjenjuju. Likovi se prikazuju u krupnom i srednjem planu te polutotalu i totalu. Kadrovi i planovi brzo se izmjenjuju i u sceni u kojoj Aladin bježi iz špilje. Njegove reakcije prikazuju se u krupnom planu, zatim se plan mijenja u srednji plan te se ponovno vraća u krupni plan, a na kraju

se u polutotalu prikazuje cijeli prostor. Pojava špilje vrlo je dinamična jer se pećina podiže iz pijeska te je prisutna pustinjska oluja, a njezina je pojava popraćena napetom glazbom.

Za postizanje atmosfere u filmu važnu ulogu ima glazba. Glasna i napeta glazba koristi se u napetim i opasnim situacijama kako bi se postigla mistična i napeta atmosfera. Najčešće se koristi u prikazu čarobnjaka Đafara i njegovih spletki. Kada je na prevaru odveo Aladina do špilje, svira glasna i napeta glazba koja potiče osjećaj napetosti i straha. Slično je kao na početku kada s Gazimom odlazi pred špilju. Suprotno tome, tiha i lagana glazba stvara pozitivnu i veselu atmosferu. Primjer toga je let Aladina i Jasmin, prevladava nježna i vesela glazba te se postiže pozitivna atmosfera. Takva glazba također daje dojam da su likovi pozitivni.

Veliku ulogu u postizanju određene atmosfere u filmu ima i plan snimanja. Promjenom planova postiže se dinamika. Planovima se prikazuju reakcije, emocije i stavovi likova. Krupnim planom najčešće se prikazuju emocije i reakcije likova, Najčešće su izražene emocije poput: sreće, straha, iznenađenja, uzbuđenosti i tuge. Krupnim planom prikazuje se zaljubljenost i emocije tijekom razgovara Jasmine i Aladina kao i princezina sreća kada je prvi puta na tržnici. Također, hipnoza sultana prikazana je u krupnom planu čime je prikazan njegov strah i nemoć. Total i polutotal koriste se kako bi se prikazao prostor. Unutrašnjost špilje prikazana je u polutotalu, dok je palača izvana prikazana u totalu na taj način postiže se određen dojam o mjestu koje se prikazuje.

Boje se koriste za postizanje dojma o mjestu radnje i likovima. Svjetle boje koriste se u pozitivnim scenama i prikazom pozitivnih likova. Palača, vanjski dio palače i tržnica prikazuju se svijetlim bojama i svijetlim osvjetljenjem. Suprotno tome, tamne boje i osvjetljenja koriste se za prikaz negativnih mjesta. Kada se događa nešto napeto ili mistično prevladavaju tamne boje poput tamnoplave, sive, ljubičaste i crvene. Takvo je ozračje prikazano u tamnici u kojoj je Aladin zarobljen. Iako se palača prikazuje u svijetlim bojama, od trenutka kada je Đafar preuzima prikazuje se tamnim bojama izvana dok iznutra prevladava crvena boja. Crvena boja najčešće se povezuje s njegovim zlim planovima, čarolijama i hipnozom.

Donji rakurs koristi se kako bi se prikazala nečija nadmoć. Kada Đafar postaje duh prikazan je u žabljoj perspektivi, na taj način djeluje ogroman u odnosu na ostale likove.

Time se postiže dojam njegove moći i nadmoći nad ostalim likovima. Također, kad Aladin bježi od zaštitara oni se prikazuju u žabljoj perspektivi, na taj način djeluju snažniji i opasniji za razliku od njega. Gornji se rakurs koristi kada se želi prikazati nemoć, strah i opasnost. Ptičja perspektiva koristi se u sceni u kojoj Jasmina bježi iz palače. Prostor se prikazuje u totalu, a ona djeluje maleno u odnosu na ono što se prikazuje. Takvim prikazom jasno je da radi nešto što nije dopušteno.

Korištenje specijalnih efekata u filmu služi za stvaranje atmosfere u filmu. Za postizanje napete i strašne atmosfere koriste se efekti poput grmljavine, bljeskova, oluje i eksplozija. Scena u kojoj se urušava pećina vrlo je napeta upravo zbog specijalnih efekata. Kada Abu uzima dragulj pojavljuju se lava i vatra okolo, kadrovi i planovi snimanja brzo se izmjenjuju, a, uz to se prikazuju gromovi, bljeskovi i eksplozija.

Scena u kojoj Đafar postaje duh vrlo je napeta i dinamična. Prevladava tamno osvjetljenje i tamne boje. Napeta atmosfera postiže se naglim prelaskom iz svijetlog osvjetljenja na tamno osvjetljenje. U prikazu prevladava gusta magla, grmljavina i bljeskovi, svira napeta glazba te se čuje velika buka.

15. GENERALNE ZNAČAJKE PRI ANALIZI BAJKE I ANIMIRANOG FILMA

Analizom bajke i animiranog filma koji je nastao prema bajci mogu se uočiti razlike u samoj radnji, prikazu te karakterizaciji likova. Mogu se primijeniti promjene u mjestu radnje kao i vremenu u kojem se radnja odvija.

U bajci radnja se opisuje pomoću pisane riječi. Opisi krajolika, izražajna sredstva i karakterizacija likova gotovo je izostavljena. Zbog toga se čitatelj treba služiti vlastitom maštom. Animirani film sadrži animacije, vizualne i auditivne elemente kojima se dočarava priča.

Radnja animiranog filma često je proširena i izmijenjena u odnosu na pisanu bajku. U animiranom filmu dodani su događaji, likovi i mjesta radnje. Time se produbljuje priča i stvara se emocionalna povezanost. Radnja u animiranog filma često se izmjenjuje ili dodaje zbog trajanja filma. Radnja filma često je izmijenjena i uljepšana zbog publike kojoj je namijenjena.

U animiranom filmu vidljive su promjene u osobinama likova, često su dodani novi likovi kako bi se prilagodili radnji. Likovima u animiranom filmu dodaju se osobine koje nisu navedene u bajci kako bi se postigao bolji prikaz lika. Time se postiže, doživljaj i emotivna povezanost s likom. Vrlo je važan fizički prikaz kojim se postiže stav prema liku. U tekstu bajke likovi nisu detaljnije fizički okarakterizirani te se vrlo malo zna o izgledu lika.

Za različit doživljaj animiranog filma i pisane bajke važnu ulogu imaju animacije, glazba i filmska sredstva. Korištenjem filmskih izražajnih sredstava upotpunjuje se atmosfera i doživljaj filma. Korištenjem glazbe stvara se ugođaj i atmosfera filma. Boja i osvjetljenje imaju važnu ulogu u shvaćanju radnje i likova. Animacijom se oživljavaju likovi i predmeti. Prikaz u različitim planovima snimanja daje informacije o likovima i događajima.

16. ZAKLJUČAK

Mediji su sredstvo prenošenja informacija, širenja vijesti i audiovizualnih sadržaja u svrhu informiranja, obrazovanja i zabave svih društvenih slojeva. Neizostavan su dio svakodnevnog života. Mediji osim za informiranje služe za zabavu i opuštanje. Bajka je jednostavna prozna vrsta prepoznatljiva po čudesnim pretvaranjima, jedinstvenom zbiljskom i nadnaravnom svijetu, ponavljanju radnje, prepoznatljivim likovima, sukobu dobra i zla, nagradi i kazni, postavljanju uvjeta i kušnji, odgađanju nagrade te čarobnim predmetima. Poznate su po svojoj poučnosti, svaka bajka kroz radnju prenosi određenu poruku čitatelju. Film je sredstvo priopćavanja u najširem rasponu tog pojma. Film je medij koji služi za prenošenje obavijesti političke, ekonomske, turističke, sportske, kulturne, zdravstvene djelatnosti. Animirani je film „filmska vrsta u kojoj se animacijom uvjetuje percepcija prizornog kretanja. Animirani filmovi često se temelje na bajkama i narodnim pričama. Najpoznatije svjetske bajke realizirane su u animirani film. Međutim animirani filmovi prilagođavaju se vremenu u kojem su nastali. Iako su nastali prema književnom predlošku radnja animiranih filmova se često dosta razlikuje. Događaji su uglavnom izmijenjeni, dodani ili ih se jednostavno ne spominje. U realizaciji animiranog filma glavnu ulogu imaju animacije i filmska izražajna sredstva. Vizualizacijom likova i okoline stvara se specifična atmosfera, stvarajući drugačiji odnos gledatelja prema likovima u usporedbi s knjigama u kojima nema opisa likova ni okoline. Događaji koji su navedeni u knjigama produbljuju se i dobivaju dublje značenje u animiranom filmu. Na taj se način gledatelj povezuje s likovima i radnjom. Upotrebom animacije, filmskih izražajnih sredstava i vizualizacije film stvara drugačiju atmosferu i doživljava te omogućuju gledateljima da se povežu s likovima i samom radnjom.

17. SAŽETAK

Tema ovog diplomskog rada je specifičnost realizacije animiranih bajki s obzirom na književni predložak. Cilj rada bio je analizirati realizaciju animiranog filma koji je nastao prema književnom predlošku. U ovom radu uspoređivane su dvije bajke s njihovim animiranim verzijama.

U prvom dijelu rada objašnjena je definicija bajke i animiranog filma. Istaknuta su opća obilježja te likovi u bajkama. Prikazana je podjela bajke te su predstavljeni neki od najpoznatijih autora bajke. Definirana su filmska izražajna sredstva te filmski rodovi i vrste. Također, prikazane su i opisane vrste animiranog filma. Naglasak ovog rada je na analizi i usporedbi književnog predloška i animiranog filma. U drugom dijelu rada analizirale su se bajke i animirani film. Analizirane su bajke Ljepotica i Zvijer i Aladin. Istaknute su generalne značajke bajke i animiranog filma. Prepričan je sažetak animiranog filma i književnog predloška te su opisani likovi i iznesena glavna obilježja. Zatim su istaknute glavne razlike u realizaciji animiranog filma s obzirom na književni predložak.

Ključne riječi: *bajka, animirani film, Ljepotica i Zvijer, Aladin, ekranizacija bajke*

18. SUMMARY

Subject of this thesis is specificity of adapting animated fairy tale compared to literary source material. The aim of the thesis was to analyze the adaptation of an animated film based on a literary source material. Two fairy tales were compared with their animated versions in this study.

The first part of the thesis explains the definition of a fairy tale and an animated film. General characteristics and characters in fairy tales are highlighted. The classification of fairy tales is presented, along with some of the most famous fairy tale authors. Filmic expressive means, film genres, and types of animation are defined and described. The focus of this thesis is on the analysis and comparison of the literary source material and the animated film. In the second part of the thesis, two fairy tales and their animated films are analyzed. "Beauty and the Beast" and "Aladdin" are examined. General characteristics of fairy tales and animated films are highlighted. A summary of the animated film and the literary source material is provided, along with descriptions of characters and main features. Then, the main differences in the realization of the animated film with respect to the literary source material are emphasized.

Keywords: fairy tale, animated film, Beauty and the Beast, Aladdin, adaptation of fairy tales

19. LITERATURA

1. Ajanović, M. (2004). *Animacija i realizam*. Zagreb: Hrvatski filmski savez.
2. Bistrić, M. i Ivon, K. (2019). Teorijski pristup i recepcijski učinci bajki. *Acta ladertina* 16(2), 131-146.
3. Crnković, M. (1984). *Dječja književnost*. Zagreb: Školska knjiga.
4. Crnković, M. i Težak, D. (2002). *Povijest hrvatske dječje književnosti od početka do 1955. godine*. Zagreb: Znanje.
5. Perrault, Ch. (1996). *Bajke*. Varaždin: Katarina Zrinski.
6. Diklić, Z., Težak, D. i Zalar, I. (1996). *Primjeri iz dječje književnosti*. Zagreb: DiVič.
7. Gilić, N. (2007). *Filmske vrste i rodovi*. Zagreb: Agm.
8. Hameršak, M. i Zima, D. (2015). *Uvod u dječju književnost*. Zagreb: Leykam international.
9. Hranjec, S. (2004). *Dječji hrvatski klasici*. Zagreb: Školska knjiga.
10. Jolles, A. (2000). *Jednostavni oblici*. Zagreb: Matica hrvatska.
11. Majdenić, V. (2019). *Medij, tekst, kultura*. Zagreb: Ljevak.
12. Medijska pismenost.hr (2023). *Što je plan snimanja, koji planovi postoje i kada se koriste*. Dostupno na: <https://www.medijskapismenost.hr/sto-je-plan-snimanja-koji-planovi-postoje-i-kada-se-koriste/> ; Pristupljeno 5.7.2023.
13. Marušić, J. (2004). *Alkemija animiranog filma*. Zagreb; Meandar.
14. Mikić, K. (2001). *Film u nastavi medijske kulture*. Zagreb: Educa.
15. Peterlić, A. (2000). *Osnovne teorije filma*. Zagreb: Hrvatska sveučilišna naklada.
16. Pintarić, A. (2008). *Umjetničke bajke*. Osijek: Sveučilište Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku.
17. Propp, V. (1982). *Morfologija bajke*. Beograd: Prosveta.
18. Rosandić, D. (1986). *Metodika književnog odgoja i obrazovanja*. Zagreb: Školska knjiga.
19. Težak, D. i Težak, S. (1997). *Interpretacija bajke*. Zagreb: DiVič.
20. Težak, S. (2002). *Metodika nastave filma na općeobrazovnoj razini*. Zagreb: Školska knjiga.
21. Solar, M. (2005). *Teorija književnosti*. Zagreb: Školska knjiga.

22. Velički, V. (2014). *Pričanje priča – stvaranje priča*. Zagreb: Alfa.
23. Visinko, K. (2005). *Dječja priča*. Zagreb: Školska knjiga.