

Dr Uglješa Colić, profesor

Visoka škola strukovnih studija za obrazovanje vaspitača Novi Sad

Animacija kao podsticaj celovitom razvoju predškolskog deteta

Rezime

Većina dece voli da gleda crtane filmove, ali ona ne moraju biti samo pasivni posmatrači animiranog filma. Deca takođe mogu aktivno učestvovati u njihovom stvaranju. Animacija je vid umetnosti koji objedinjuje slikanje, crtanje, vajanje, muziku, informatiku. Takva raznovrsnost dopušta da se u radu na jednom delu okupi veliki broj različite dece, različitih uzrasta, sposobnosti i interesovanja. Postoji mnogo različitih vidova animacije: crtanje po filmskoj traci, animacija sa peskom, sa lutkama, crtanje masnim bojama po staklu, kompjuterska animacija. U radu sa predškolskom decom najbolje se pokazala animacija figura od plastelina. U procesu stvaranja animiranog filma deca obrađuju određenu temu, pri čemu se povezuju znanja iz različitih oblasti nauke, na primer, istorije, geografije, jezika i književnosti i dr. Takođe, povezuju se nauke i umetnosti, na primer, likovna, muzička, dramska. Sve to se objedinjuje u zaokruženu smisaonu celinu uz pomoć savremene tehnike i tehnologije. Na taj način stvaraju se uslovi i prilike da deca otkrivaju i saznaju svet u logički povezanim celinama. S obzirom da se učenje i razvoj deteta dešavaju celovito, stoga i podrška dečijem učenju i razvoju ne može da bude iscepkana i ciljana na jedan aspekt razvoja (na primer, samo likovne sposobnosti, ili samo razvoj govora i sl.). Vaspitno-obrazovni proces se ovde razvija kroz smislenu celovitost, prilagođenu konkretnim mogućnostima, sposobnostima i interesovanjima dece. Učenje i poučavanje čine jedinstven proces u kome se akcenat stavlja na razvijanje detetovih kapaciteta da istražuje i razume različite pojave koje može da iskusi i izrazi na različite načine. Deca su maksimalno aktivna u celom procesu stvaranja animiranog filma: dok razvijaju priču – scenario o odabranoj temi, izrađuju figure od plastelina ili crtaju, animiraju figure, biraju muziku, zvuk, montiraju. Ceo proces upućuje na saradnju i zajednički rad dece različitih interesovanja, potreba, sposobnosti. To podrazumeva podelu uloga, podelu poslova, međusobno dogovaranje. Sve ih spaja zajednički cilj – stvoriti što bolju animaciju na određenu temu. Svima su nam poznate vrednosti ovakvog učenja, ali takođe i činjenica da je u klasičnim organizovanim situacijama učenja jako malo

prilika da deca zaista uče integrisano, aktivno i interaktivno. Otuda je veoma važno što obučavamo studente naše škole da rade animirane filmove sa decom.

Ključne reči: animacija, predškolska deca, celovit razvoj, integrisano učenje, interaktivno učenje.

Istorija i razvoj animacije

Animacija (lat. animatio; oživljenje, davanje duše) je postupak stvaranja iluzije kretanja crtežima, modelima ili beživotnim stvarima.

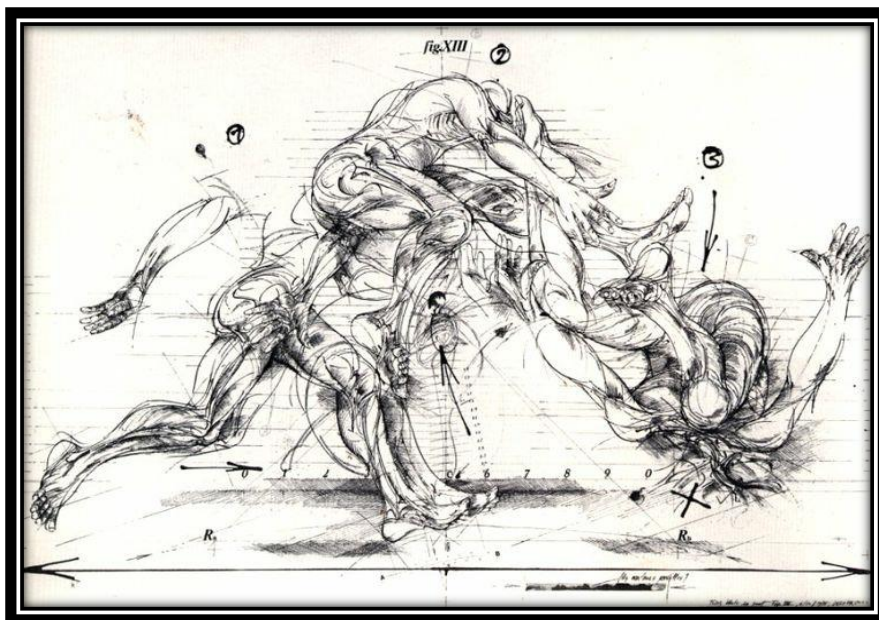
Rani primeri pokušaja da se stvori fenomen pokretnih crteža mogu se naći u paleolitskim pećinskim crtežima, gde su životinje nacrtane sa više nogu u pozicijama kretanja sa jasnim pokušajem da se stvori percepcija kretanja.

Pet hiljada godina stara činija pronađena u Iranu na sebi ima pet iscrtanih slika koze nacrtane na njenim stranama (Slika 1). Ovo se uzima kao primer rane animacije. Međutim, s obzirom da nije postojala tehnika prikazivanja slika u kretanju, takve slike se ne mogu nazvati animacijom u pravom smislu te reči.



Slika 1: Slike koze na činiji iz Irana

Prikazivanje kretanja u prostoru može se pratiti kroz celu istoriju umetnosti. Da je prikaz pokreta u likovnoj umetnosti veoma važna tema za izučavanje, dokazuje da je ona i danas aktuelna (Slika 2).



Slika 2: Prikaz iluzije pokreta u savremenoj likovnoj umetnosti – Vladimir Veličković

Tehnike animacije

S obzirom da je nekoliko ljudi paralelno radilo na animiranim filmovima, nije moguće reći ko je zapravo kreator animacije.

Tradicionalna animacija (rukom crtani radovi) je tehnika koja se najčešće koristila u dvadesetom veku. Produkcija kratkih animiranih filmova, poznatih kao crtani filmovi, postali su industrija tokom druge decenije 20. veka, a prikazivali su se u bioskopima. Iako je Amerika godinama bila neprikosnovena u klasičnoj animaciji zahvaljujući Waltu Disneyu, danas najmanje rukom crtanih filmova dolazi sa tog kontinenta, pa tokom poslednjih godina najbolji tradicionalno animirani crtani filmovi stižu iz ostalih krajeva sveta. Zahvaljujući tehnološkom razvoju, ova tehnika se sve ređe koristi, pa je većina savremenih filmskih studija zatvorila svoje sekcije za klasičnu animaciju.

Stop motion Animation je veoma poznata tehnika. Ona označava fizičku manipulaciju objekata koji se potom fotografišu kadar po kadar kako bi se stvorio utisak pokreta u prostoru. Stop motion tehnologija godinama se koristila za specijalne efekte, a usavršio ju je Ray Harryhausen, čovek kojeg smatraju duhovnim ocem Stivena Spielberga i cele generacije

čiji su filmovi nezamislivi bez specijalnih efekata. Harryhausen je tom tehnikom oživljavao razne zmajeve i kosture u starim kulturnim naslovima (poput Jason and the argonauts, 1963.). Danas su vodeći majstori stop motion tehnologije britanski studio Aardman sa svojim plastelinskim junacima (Creature Comfort, Wallace i Gromit, Pobuna u kokošinju). Pored njih ističe se i Henry Selick koji je u uspešnoj saradnji sa Timom Burtonom stvorio animirane filmove: Predbožićna noćna mora i Mrtva nevesta. Henry Selick je 2009. godine snimio Koralinu, prvi stop motion 3D animirani film u istoriji.

Razvoj tehnologije i računara doveo je do polaganog kraha tradicionalne, rukom crtane animacije i pojave kompjuterske animacije, pa je danas CGI (Computer-generated imagery) najrasprostranjeniji oblik animacije. CGI je doneo potpunu revoluciju u svet animacije. Premda radi po sličnim principima, kompjutersku animaciju delimo na 2D i 3D. Danas neki smatraju da će prva verovatno nestati kao i tradicionalna animacija.

Kompjuterska animacija je postala popularna nakon pojavljivanja filma Priča o igračkama (1995), prvog animiranog filma koji je nastao primenom ove tehnike. Priča o igračkama (engl. Toy Story) je američki kompjuterski-animirani film studija Piksar. Bio je najprofitabilniji film 1995. godine i naišao je na pozitivan prijem kod kritičara koji su u istoj meri hvalili inovativan način animacije i duhovit scenario. Mnogi kritičari smatraju ga jednim od najboljih animiranih filmova svih vremena. Zahvaljujući ogromnom uspehu "Priča o igračkama" prerasla je u serijal, čiji su drugi i treći deo naišli na pozitivan prijem kod publike i kritičara. Popularnost ove animacije je dovela do kreiranja video igara, proizvodnje igračaka po likovima iz filmova, kao i otvaranja tematskih parkova u Diznilendu.

Norman Mek-Laren, poznati inovator u animaciji, je govorio: „Animacija nije umetnost pokretnih crteža, već umetnost pokreta koji je nacrtan. Ono što se dešava između kadrova je važnije od onog što je nacrtano u samom kadru.“

Dečija animacija

Danas tehnologija napreduje brže nego ikad i ona je svakodnevno zastupljena u našim životima. Pored televizora većina dece svakodnevno koristi računar, a znaju da

koriste i različite vrste androida – pametnih telefona. Preko ovih uređaja dostupna im je velika količina video i audio sadržaja. Većina dece voli da gleda crtane filmove, ali ona ne moraju biti samo posmatrači animiranog filma. Deca mogu aktivno učestvovati u njihovom stvaranju. Danas su nam dostupni programi koji su dovoljno jednostavni da ih deca mogu koristiti u izradi animacije. Takođe, postoje tehnike animiranja prilagođene različitim uzrastima dece.

Postoji mnogo različitih vidova animacije: crtanje po filmskoj traci, animacija sa peskom, sa lutkama, crtanje masnim bojama po staklu, kompjuterska animacija. U radu sa decom najbolje se pokazala animacija figura od plastelina (Slika 3). Plastelin je materijal koji ne ograničava dečiju fantaziju i veoma je pogodan za modelovanje. Takođe, doprinosi razvoju fine motorike šake dece predškolskog uzrasta.

Kako animacija u sebi objedinjuje slikanje, crtanje, vajanje, muziku, informatiku, njena raznovrsnost dopušta da se u radu na jednom delu okupi veliki broj različite dece. Da bi animacija uspela, potreban je timski rad. Stvarajući animaciju deca uče da rade u grupi, razvijaju sposobnost komunikacije i saradnje međusobno, kao i dece sa vaspitačima. U zajedničkom radu razvijaju se bogate interakcije unutar grupe, uzajamna pomoć i podrška. Takođe, kod dece se razvija stvaralačko i kreativno mišljenje.

Animacija kao proces učenja

U procesu stvaranja animiranog filma deca obrađuju određenu temu, pri čemu se povezuju znanja iz različitih oblasti nauke (istorija, geografija, književnost...). Takođe, povezuju se nauke i umetnosti sa tehnologijom i tehnikom (informatika, slikanje, vajanje...). Na ovaj način stvaraju se uslovi da deca otkrivaju i saznaju svet u logički povezanim celinama.

Učenje i razvoj deteta dešavaju se celovito, stoga i podrška dečijem učenju i razvoju ne može da bude iscepkana i ciljana na jedan aspekt razvoja (na primer, samo



Slika3 : Kolaž od fotografija studentdkih i dečijih radova od plastelina

likovne sposobnosti, ili samo razvoj govora i sl.). Sve to se objedinjuje u zaokruženu smisaonu celinu uz pomoć savremene tehnike i tehnologije.

Vaspitno-obrazovni proces se u procesu stvaranja animacije razvija kroz smislenu celovitost, prilagođenu konkretnim mogućnostima, sposobnostima i interesovanjima dece. Učenje i poučavanje čine jedinstven proces u kome se akcenat stavlja na razvijanje detetovih kapaciteta da istražuje i razume različite pojave koje može da iskusi i izrazi na različite načine. Savremena nauka o obrazovanju stavlja izuzetan naglasak na istraživačke aktivnosti i istraživačko učenje, uz konstrukciju detetovog razumevanja sveta i istovremenog razvoja dečje radoznalosti.

Deca su maksimalno aktivna u celom procesu stvaranja animiranog filma: dok razvijaju priču – scenario o odabranoj temi, izrađuju figure od plastelina ili crtaju, animiraju figure, biraju muziku, zvuk, montiraju. Ceo proces upućuje na saradnju i zajednički rad dece različitih interesovanja, potreba, sposobnosti. To podrazumeva podelu uloga, podelu poslova, međusobno dogovaranje. Sve ih spaja zajednički cilj – stvoriti što bolju animaciju na određenu temu. Svima su nam poznate vrednosti ovakvog učenja, ali takođe i činjenica da je u klasičnim organizovanim situacijama učenja jako malo prilika da deca zaista uče integrisano, aktivno i interaktivno. Otuda je veoma važno što obučavamo studente naše škole da rade animirane filmove sa decom.

Zaključno razmatranje

Prikazivanje kretanja u prostoru može se pratiti kroz celu istoriju umetnosti. Načini i tehnike kojima je to rađeno su brojne i neprekidno se razvijaju i usavršavaju pod uticajem razvoja tehnologije. Tako danas postoji mnogo različitih vidova animacije: crtanje po filmskoj traci, animacija sa peskom, sa lutkama, crtanje masnim bojama po staklu, kompjuterska animacija. U radu sa predškolskom decom najbolje se pokazala animacija figura od plastelina.

Proces stvaranja dečije animacije uključuje: izbor teme animacije, razvijanje sadržaja, pravljenje figura, njihovo animiranje, snimanje, montiranje, biranje muzike, zvuka. Da bi jedna animacija uspela neophodan je zajednički rad dece različitih sposobnosti, interesovanja i potreba, kao i nenametljiva podrška vaspitača. Tokom stvaranja animiranog filma deca spajaju znanja iz nauke, umetnosti, tehnike i tehnologije. U skladu sa svojim interesovanjima i mogućnostima deca preduzimaju različite aktivnosti i tako stiču iskustva, znanja i razvijaju svoje veštine saradnje sa drugom decom i vaspitačima. Pri tom je neophodno mnogo dogovaranja, podele poslova i međusobnog usklađivanja, čime deca od najranijeg uzrasta stiču veštine potrebne za timski rad. Sam proces rada stvara kontekst za zajedničke aktivnosti dece i vaspitača, te doprinosi razvoju svih potencijala i sposobnosti dece (intelektualne, akademske, motoričke, socijalne veštine).

Deca sve manje stvaraju, a sve više postaju potrošači savremenih medija. To ne mora da bude tako. Potrebno je obezbediti im uslove da stvaraju, pri čemu ne mislimo samo na tehničku opremu (koja svakako jeste važna), već i na podršku obučениh odraslih.

Zbog svega navedenog je veoma važno što je od 2015. godine animacija postala sastavni deo studijskog programa Visoke škole strukovnih studija za obrazovanje vaspitača u Novom Sadu. Na taj način budući vaspitači već tokom inicijalnog obrazovanja stiču osnovna znanja o animaciji i pripremaju se da je koriste u neposrednom radu sa decom u vrtiću, koristeći sve njene prednosti.

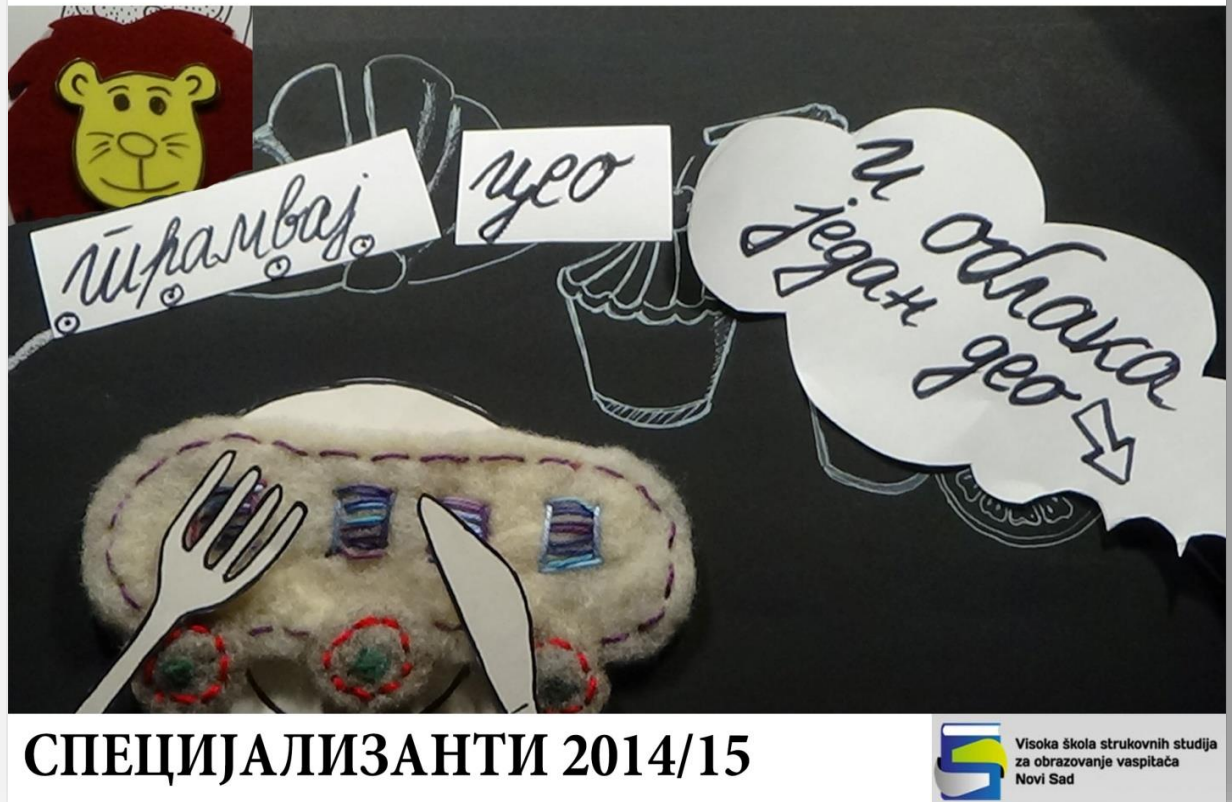
Literatura

- S. Kalčić: Neizvjesnost umjetnosti /udžbenik za IV. razred gimnazije/, Školska knjiga, Zagreb 2005.
- J. Marušić: Alkemija animiranog filma, Meandar, Zagreb 2006.

Internet izvori:

- <http://animatorsbuffet.blogspot.rs>
- https://en.wikipedia.org/wiki/Vladimir_Veličković
- https://sh.wikipedia.org/wiki/Stop_animacija

СТРАШАН ЛАВ

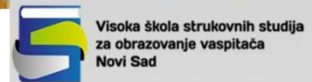


Slika 4: Plakat za kratki animirani film "Strašan lav", koji su izradili studenti specijalističkih studija VŠSSOVNS

ЛЕПТИРИ СА ЛЕПИМ ГЛАВАМА



СПЕЦИЈАЛИЗАНТИ 2015/16



Slika 5: Plakat za kratki animirani film „Leptiri sa lepim glavama“, izradili studenti specijalističkih studija VŠSSOVNS

Summary

Most children like to watch cartoons, but they do not have to be just passive observers of animated films. Children can also actively participate in their creation. Animation is an art that combines painting, drawing, sculpturing, music, Computer science. Such versatility allows a large number of children of different ages, abilities and interests to work together. There are many different types of animation: drawn-on-film animation, sand animation, doll animation, paint-on-glass animation, computer animation. While working with preschool children clay animation has showed the best results. In the process of creating an animated film children work on a particular topic, where they connect knowledge from various fields of science, for example,

history, geography, language and literature, etc. Also, they connect science and art, for example, fine arts, music, drama. All this is combined in a meaningful self-contained entity with the help of modern technology. In this way conditions and opportunities are created for children to discover and learn about the world in logically related entities. Given that learning and child development occur as a whole, supporting children's learning and development cannot be fragmented and targeted on one aspect of development (for example, only artistic skills, or just the development of speech etc.). The educational process is being developed through a meaningful method, customized for specific possibilities, abilities and interests of children. Learning and teaching form a unique process in which the emphasis is on developing the child's capacity to explore and understand the different phenomena which can be experienced and expressed in different ways. The children are highly active in the whole process of creating the animated film: they develop the story - scenario on the given theme, make clay figures or draw, animate figures, choose music and sound, montage. The whole process invokes the cooperation and collaboration of children with different interests, needs, abilities. This includes division of roles, work, mutual consultation. All of them are connected by a common goal - to create the best possible animation on a particular topic. We all know the values of such learning, but also the fact that in traditionally organized learning situations there is very little opportunity for children to learn in an integrated, active and interactive way. Hence it is very important that we train students at our schools to do animated films with children.

Keywords: animation, preschool children, comprehensive development, integrated learning, interactive learning.