

UNIVERZA V LJUBLJANI  
FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE

Mojca Uršič

**Socializem in risanke**

Diplomsko delo

Ljubljana, 2009

UNIVERZA V LJUBLJANI  
FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE

Mojca Uršič

Mentor: doc. dr. Peter Stanković

Somentorica: asist. dr. Ksenija Šabec

## **Socializem in risanke**

Diplomsko delo

Ljubljana, 2009

*Iskrena hvala mentorjema za pomoč in sodelovanje  
pri nastajanju diplomskega dela.*

## **SOCIALIZEM IN RISANKE**

Otroci so med socializacijo zelo dovzetni za vse vsebine, ki so jim podane. S pomočjo opazovanja ljudi in okolice, ki se nahaja okoli njih, se učijo določenih vrednot in spoznanj. Ker pa so dandanes otroci veliko izpostavljeni medijskim vsebinam, tudi te vplivajo na njih s svojimi posredovanimi vsebinami. In seveda so najljubše otroške vsebine ravno risanke, ki s pomočjo zanimivih, fantazijskih likov in njihovimi dogodivščinami posredujejo določene vrednote in nauke.

Socialistični režim je bil znan po svoji želji po nadzorovanju državljanov in posledično tudi vsega, kar se dogaja v državi. Tako je tudi obvladoval in vplival na kulturno umetniško področje, kamor seveda spada produkcija (otroških) animiranih filmov. Hkrati pa se je socialistična oblast tudi zavedala pomembnosti vzgoje pokornega državljana in da je s to vzgojo potrebno začeti že pri otroku. Zato niso izpustili integriranja socialističnih vrednot v otroški televizijski program oziroma v tako imenovane risanke.

V analizi izbranih primerov risank socialistične produkcije ugotovim, da je moja glavna hipoteza pravilna in da se v risankah socialistične produkcije res nahajajo in reprezentirajo socialistične vrednote. Predvsem je poudarjen kolektivizem, delo, poštenost, solidarnost, iskrenost, tovarištvo, pogum ter še nekaj drugih. Z odsotnostjo religijskih tematik pa ugotovim tudi prisotnost socialistične vrednote ateizma.

**Ključne besede:** *socializem, risanka, animirani film, reprezentacija, vrednote.*

## **SOCIALISM AND CARTOONS**

During socialization, children are very perceptive to different contents. With observing people and surroundings around them, they learn different values and knowledge. Because children today are exposed to a lot of media contents, those are also influencing them. And, of course, favorite children television programs are cartoons, which are forwarding their message about certain values through interesting fantasy characters and their adventures.

Socialist regime was known for its desire to control citizens and the whole country. Because of that, culture and art department was also influenced by socialist government and in that are also belong production of children television program and cartoons. Government was also aware of importance raising an obedient citizen and that the best start is in the early ages with children. That's why they integrated socialist values into children television programs and cartoons.

In my analysis of chosen socialist cartoons I find out, that my main thesis is indeed correct and that there are really socialist values in children cartoons of that socialist era. There is especially exposed collectivism, work (labor), honesty, solidarity, sincerity, companionship, bravery and some others. With absence of religious input I also confirm socialist value of atheism.

**Keywords:** *socialism, cartoon, animated film, representation, values.*

## KAZALO

1	UVOD.....	7
2	REPREZENTACIJA .....	10
2.1	Konstrukcija pomena.....	10
2.2	Stereotipi in družbena moč reprezentacij .....	13
3	VPLIV RISANK NA OTROKE .....	15
3.1	Pravljični svet .....	15
3.2	Televizija in njen vpliv na otroke.....	16
4	RISANKE.....	19
4.1	Animirani filmi so risanke, kajne? .....	19
4.2	Animacija .....	20
4.2.1	2D animacija.....	21
4.2.2	3D animacija.....	22
4.3	Vrste animiranih filmov in njihovo nastajanje .....	23
4.3.1	Risani animirani film.....	24
4.3.2	Kolaž in izrezanka .....	25
4.3.3	Lutkovni animirani film .....	25
4.3.4	Govor, glasba, zvoki in šumi .....	26
4.4	Klasična in moderna animacija.....	27
5	VREDNOSTNI SISTEM V SOCIALISTIČNI IDEOLOGIJI.....	31
5.1	Socialistična ideologija.....	31
5.2	Socializem v kulturi in umetnosti.....	32
5.3	Socialistični vrednostni sistem .....	34
6	ANIMIRANI FILM V SOCIALIZMU .....	37
6.1	Češka (Češkoslovaška).....	37
6.2	Poljska .....	39
6.3	Slovenija in Hrvaška (nekdanja Jugoslavija) .....	41
6.3.1	Skupna zgodovina (Jugoslavija).....	41
6.3.2	Hrvaška (zagrebška šola).....	42
6.3.3	Slovenija (slovenski animirani film) .....	44
7	ANALIZA REPREZENTACIJ SOCIALISTIČNIH VREDNOT V RISANKAH SOCIALISTIČNE PRODUKCIJE.....	46
7.1	Predmet in področje opazovanja oziroma analize .....	46

7.2	Izbrani primeri risank socialistične produkcije .....	47
7.2.1	PALČEK SMUK IN ZVEZDE .....	47
7.2.2	KRTEK.....	50
7.2.3	MEDVEDEK UHEC.....	52
7.2.4	PROFESOR BALTAZAR.....	54
7.2.5	ZVERINICE IZ REZIJE .....	56
8	UGOTOVITVE .....	59
9	SKLEP.....	62
10	LITERATURA.....	65

# 1 UVOD

Kot majhen otrok sem poleg mnogih stvari imela rada tudi televizijo in izmed vseh televizijskih vsebin najraje risanke. Del dneva, ko so na televiziji predvajali risanke, je bil svet – rezerviran zame in za mojega mlajšega brata. V teh svojih interesih nisva bila nič drugačna od večine najinih vrstnikov. Tako me to zanimanje za animirani film, po malem, spremlja še danes, kar je tudi poglobljeni razlog za mojo odločitev, da bodo risanke postale osrednja tematika mojega raziskovanja v tem diplomskem delu.

Televizija ima izjemen vpliv na svoje gledalcev in velik del le-teh so tudi otroci, katerih najljubše televizijske vsebine so bile in so najpogosteje risanke, ki svojim mladim gledalcem posredujejo neke ideje in vrednote, tako kot to počno tudi najbolj vsakdanji filmi. Vendar so pri risankah vsebine še toliko bolj pomembne, kajti njihovi gledalci so otroci, ki še nimajo razvitega kritično selektivnega uma in so posledično za posredovane vsebine toliko bolj dojemljivi kot starejši gledalci. Moje zanimanje je torej predvsem usmerjeno v reprezentacije in posredovane vsebine risank; bolj specifično, risank socialistične produkcije, za katere sem se odločila zaradi nikoli usahle popularnosti »jugonostalgije«, ki jo lahko opazimo skorajda na vsakem našem koraku.

Kot sem omenila, me že od nekdaj zanima animirani film. Pri mojem vsakdanjem spremljanju te umetnosti se mi poraja poglobljeno vprašanje: »Zakaj se današnje risanke vsebinsko tako zelo razlikujejo od risank, ki sem jih gledala v času svojega otroštva?« Že na osnovni (ne poglobljeni) ravni sem namreč opazila, da v današnjih risankah prevladujejo popolnoma drugačne vsebine in vrednote. V njih je ogromno nasilja, herojstva, specialnih efektov, nerazumljivih vsebin (še vedno nerazumljiv primer so zame Telebajski) itd. Spomnila sem se, da v risankah, ki sem jih gledala kot mala deklica, tega ni bilo zaznati. Vse risanke so imele neko poučno vsebino in nauk. Zakaj torej takšna razlika? Takrat sem se spomnila na družbenopolitične okvire, ki zagotovo vplivajo na produkcijo otroških animiranih filmov (danes in nekoč).

Vsak politični sistem se poskuša infiltrirati v vsa področja v svoji državi ter s svojimi idejami in vrednotami prežeti obstoječo skupnost. Če povzamem po članku Ideološki aparati države (glej seznam literature), je ta sistem infiltriranja po Althusserju predvsem

v smislu ideološkega aparata države, ki uporablja bolj subtilne in prefinjene metode (kot je na primer izobčenje, selekcija, cenzura itd.) ter ideologijo (vladajočega razreda). Tako ni nobena izjema že večkrat obravnavani socializem oziroma socialistični režim, ki je v prejšnjem stoletju dominiral v vzhodni Evropi. In tako kot vsi ostali sistemi, se socializem reflektira oziroma preko svojih ideoloških aparatov vpliva tudi na kulturnem področju oziroma, v mojem primeru, v produkciji animiranih filmov ali, splošno rečeno, risank.

Glavni namen diplomskega dela je analizirati reprezentacije socializma v risankah, ki so nastale v istem času, ko je nastajal, cvetel in vladal socialistični režim v nekdanji Jugoslaviji, na Poljskem in v nekdanji Češkoslovaški socialistični republiki. Raziskala bom, kako, kje, na kakšne načine, s pomočjo kakšnih vsebin se je socializem zrcalil v risankah takratne produkcije. Kajti, če se ponovno obrnemo k Althusserju, vidimo, da oblast s pomočjo ideoloških aparatov države posega v pore človekovega življenja in delovanja ter ga s pomočjo ideologije vladajočega življenja želi prilagoditi svojim željam in potrebam. Eden izmed najvplivnejših ideoloških aparatov države je šola, ki igra pomembno vlogo v socializaciji posameznika (poleg ostalih akterjev, kot so na primer: družina, mediji, vrstniki...). Vsi ti akterji so pomembni dejavniki pri oblikovanju človekove zavesti, osebnosti in vseh ostalih potrebnih vzorcev in informacij, ki se jih ljudje naučimo za »normalno« funkcijiranje v družbi. In animirani film je zagotovo eden izmed prostorov, kjer se tudi strukturira družbena resničnost.

Tako bo moja glavna teza diplomske naloge naslednja: »V risankah socialistične produkcije se nahajajo in reprezentirajo vrednote, značilne za socializem«.

Kot glavno metodo za analizo izbranih primerov socialističnih risank bom uporabila kvalitativno metodo analize vsebine.

Diplomsko delo bom razdelila na pet širših tematskih sklopov. Najprej bom obrazložila nekaj teoretskih konceptov, ki so pomembni za razumevanje samega reprezentiranja in konstrukcije pomenov (ki nato oblikujejo vrednote). Nadaljevala bom s poglavjem o vplivu televizije (televizijskih vsebin) na otroke, ki bo utemeljeval družbeno relevantnost diplomskega dela. Sledila bo podrobnejša obravnava samega procesa nastajanja risank, ki so osrednja točka tega dela. Nakar bom predstavila vrednostni



sistem v socialistični ideologiji, v katerem bom opisala socialistično ideologijo, vpliv, ki ga je imela socialistična oziroma komunistična<sup>1</sup> oblast na kulturno in umetniško produkcijo, ter predstavila vrednote, ki so značilne za socialistično ideologijo in z njimi postavila vsebinske elemente, ki jih bom iskala v obravnavanih risankah. Teoretski del diplomske naloge bom nato zaključila s predstavitvijo zgodovine animiranega filma posamezne države v času socializma, bo sledila analiza izbranih primerov socialističnih risank in s tem tudi preverjanje moje glavne teze.

---

<sup>1</sup> V svojem diplomskem delu uporabljam socialistično in komunistično oblast sinonimno, kajti komunizem je totalitarni politični sistem, ki temelji na socialistični ideologiji in se je na podlagi le-te tudi razvil (socializem je prva faza v razvoju komunizma).

## **2 REPREZENTACIJA**

Pri svojem raziskovanju v diplomskem delu se bom omejila predvsem na uporabo enega analitičnega pripomočka, to je koncept reprezentacije. Toda najprej bom predstavila teoretski in analitični kontekst, v katerem nastanejo temelji za reprezentacijo.

Reprezentacija je sestavni del procesa, v katerem nastajajo pomeni in se le-ti tudi izmenjujejo med člani neke družbe oziroma kulture (glej Hall 2003, 15).

### **2.1 Konstrukcija pomena**

Popularno kulturo je potrebno razumeti v vsej njeni kompleksnosti. In tukaj se lahko vprašamo: kje nastaja pomen? Pomeni sami po sebi niso samoumevni, ampak nastajajo na petih ravneh (sferah), kar je bistvo koncepta krogotoka kulture, ki ga je zasnoval Stuart Hall s sodelavci. Te ravni so naslednje: produkcija, reprezentacija, potrošnja, identitete in regulacija. Pomeni med temi ravnmi neprestano krožijo in nastajajo povsod, kajti nikakor niso statični (v vsaki sferi se spreminjajo).

Bistvo kulture je torej v pomenih, ki si jih vsi člani kulture delijo. In jezik je glavni medij, v katerem se pomeni ustvarjajo in izmenjujejo. Toda kako jezik konstruira pomene? To lahko naredi enostavno zato, ker deluje kot reprezentacijski sistem. V jeziku namreč uporabljamo znake in simbole, ki predstavljajo drugim naše koncepte, ideje in občutke. Reprezentacija preko jezika je namreč bistvena za procese, v katerih nastajajo pomeni. (Hall 2003).

»Reprezentacija je produkcija pomenov idej, ki jih pridobivamo s pomočjo jezika. In ta povezava med idejo in jezikom nam omogoča povezavo z realnim svetom objektov, dogodki, ljudmi ali pa namišljenim svetom fiktivnih objektov, oseb in dogodkov. Jezik pa je drugi reprezentacijski sistem, ki je vpleten v splošen proces konstrukcije pomena« (Hall 2003, 17-18).

Reprezentacija je produkcija pomenov preko jezika. Konstruktivisti zagovarjajo argument, da pri komunikaciji z drugimi ljudmi uporabljamo znake, ki so urejeni v različne jezike. Tako lahko jezik uporablja znake za simboliziranje ali nakazovanje objektov, ljudi in dogodkov v realnem svetu ali pa tudi v nerealnem oziroma fantazijskem, izmišljenem. Toda svet ni popolnoma natančno reflektiran v ogledalu jezika. Pomeni se ustvarjajo znotraj jezika in preko različnih reprezentacijskih procesov. Pri tem ideje, ki nastanejo v mislih, funkcionirajo kot sistem mentalne reprezentacije, ki klasificira in organizira svet v kategorije pomenov. Toda teh pomenov ne moremo izražati brez jezika, ki je sestavljen iz različnih znakov, medsebojno organiziranih s pomočjo različnih odnosov. Znaki lahko sporočajo pomene samo če posedujemo kode, ki nam omogočajo prevajanje naših idej v jezik (in obratno). Te kode so bistvene za pomen in reprezentacijo, kajti v naravnem okolju ne obstajajo samostojno, ampak so rezultat socialnih običajev. Ti pa so zelo pomemben del naše kulture – naše skupne baze pomenov, ki se je naučimo nezavedno in jo ponotranjimo, ko postanemo člani neke družbe oziroma kulture (Hall 2003).

Velik vpliv na konstruktivističen pogled (ki smo ga obravnavali do sedaj) na jezik in reprezentacijo je imel švicarski lingvist Saussure, ki je naredil osnovne temelje za semiotiko.

Prej je v lingvistični teoriji veljalo, da je jezik zgolj nevtrarno sredstvo reprezentacije sveta, kajti besede naj bi odsevale resničnost (saj imamo za vse neko besedo). Toda Saussureja je zanimalo, zakaj različni jeziki uporabljajo različne besede za iste stvari v različnih pomenih in kako to, da imajo nekateri jeziki več besed za iste stvari, kot pa drugi (primer: Inuiti uporabljajo veliko število besed za sneg, medtem ko jih ostali jeziki poznajo le nekaj). Zato predlaga, da jezik pogledamo z vidika sistema znakov.

Znak je najmanjši možni element, ki še ima razumljiv pomen, in običajno je to beseda. Znak ni nekaj, kar bi združevalo neko stvar in besedo zanjo, ampak združuje označevalca in označenca. Označevalec torej predstavlja dejansko, fizično obliko znaka oziroma podobo, kakršno zaznavamo z našimi čuti. Označenec pa je koncept, na katerega se ta oblika nanaša, torej predstava o tem, kaj znak pomeni.

*Področje stvarnosti ali izkušnje, na katere se vsak označenec nanaša, torej signifikacije znaka, niso določeni z naravo te stvarnosti/izkušnje, temveč z mejami*

*povezanih označencev v sistemu. Pomen je torej bolje definiran z odnosi enega znaka z drugim kakor pa z odnosi tega znaka z zunanjo stvarnostjo. In ta odnos z drugimi v njegovem sistemu, de Saussure imenuje vrednota. Vrednota je tista, ki primarno določi pomen (Fiske 2005, 59).*

Pomen, ki ta dva koncepta (označenec in označevalec) povezuje, je stvar kodov oziroma konvencij, ki so družbeno dogovorjena in utrjena pravila in nam omogočajo, da sporočila in znake dekodiramo tako, da v določeni družbi dobijo pomen (Fiske 2005).

Torej med označencem in označevalcem ni naravne vezi. Kje potem nastane pomen besede? Nastane in obstaja vedno šele v sistemu, v strukturi jezika kot celote. Jezik pa je strukturiran z nasprotji, binarno. To pomeni, da pomen nastaja šele v relaciji diference (primer: beseda moški dobi smisel šele z nasprotjem – besedo ženska). Cel jezik je strukturiran z verigo binarnih diferenc. Zato tudi jezikov ni mogoče dobesedno prevajati, ker so pomeni odvisni od mesta v sistemu, od pomena besede v določenem kontekstu.

De Saussure je tudi opazil, da kulturni znaki (artefakti) operirajo kot besede. Nimajo pomena sami po sebi, ampak ga dobijo v kontekstu z drugimi znaki. Vsak kulturni znak nekaj pomeni, ta njegov pomen pa izhaja iz odnosov, relacij, diferenc nasproti drugim kulturnim znakom.

Roland Barthes, ki je izhajal iz Saussurejevega dela, je nato vzpostavil sistematični model, s katerim lahko analiziramo pogajalsko zamisel o pomenu. In bistvo njegove teorije je ideja o dveh vrstah signifikacije (pri obeh gre za rabo kodov). Prva vrsta je denotacija, ki se nanaša na jasen in očit pomen znaka (je odnos med označevalcem in označencem znotraj znaka), o katerem obstaja nek konsenz, s katerim se strinja večina ljudi. Eden izmed treh načinov, kako znaki delujejo v drugi vrsti signifikacije, je konotacija. Ko se znak sreča z občutji ali čustvi uporabnikov in vrednotami njihove kulture, takrat se pomeni premaknejo in označevalec je za Barthesa predvsem znak konotacije. Konotacija je človeški del procesa,<sup>2</sup> je arbitrarna in specifična za določeno kulturo. Ker konotacija deluje na subjektivni ravni, se je pogosto ne zavedamo. Barthes

---

<sup>2</sup> Primer: Denotacija je to, kaj je fotografirano, konotacija pa, kako je fotografirano.

nadaljuje z drugim od treh načinov, kako znaki delujejo v drugi vrsti signifikacije in to je z uporabo mita. Zanj je mit način razmišljanja kulture o nečem, način konceptualizacije ali razumevanje tega. Mit je veriga povezanih predstav. In miti naturalizirajo zgodovino, kajti so produkt družbenega razreda. Tretji način signifikacije po Barthesu je simboličen. Predmet postane simbol, ko prek konvencije in uporabe dobi pomen, ki mu omogoča, da postane nekaj drugega (Barthes v Fiske 2005).

Če nadaljujemo v duhu Saussurjeve tradicije strukturalizma, pridemo do poststrukturalistov in enega izmed njihovih pomembnih predstavnikov, Michaela Foucaulta.

Naše identitete niso naravno konstruirane, temveč družbeno. Pri ustvarjanju in izmenjavi pomenov, ki konstruirajo našo identiteto, pa pomembno vlogo igrajo različni elementi, kot so: jezik, znaki, simboli, podobe in še drugi elementi, ki predstavljajo neko stvar. Konstruktiviste je zanimalo, ali se pomeni ustvarjajo s pomočjo jezika. De Saussure pa je dejal, da je diskurz le ena izmed manifestacij jezika, kar je poststrukturaliste, kot je Michel Foucault, pripeljalo do ideje, da je družba sestavljena iz mnogih diskurzov in le-ti nato konstruirajo posameznike. In šele konkretni diskurzi predstavljajo medij za govor o nekih temah, katere s tem tudi oblikujejo. »Diskurzi pa ne odražajo ničesar, kar bi že bilo nekje »tam zunaj« (v »resničnosti«), temveč nam to zunaj vedno šele kažejo oziroma osmišljajo – s tem pa torej konstruirajo – preko različnih postopkov pripovedovanja, klasificiranja, predstavljanja in podobno« (Stankovič 2005, 12). Kar pomeni, da so šele diskurzi tisti, ki nam stvari oblikujejo v neke smiselne celote, kar je tudi ena izmed glavnih konstruktivističnih idej.

## **2.2 Stereotipi in družbena moč reprezentacij**

»Mediji imajo moč reprezentiranja sveta na določene načine. In ker je na voljo vedno veliko različnih in konfliktnih načinov, preko katerih nastajajo pomeni o svetu, je zelo pomembno, kaj in kdo je izpuščen in kako so stvari, ljudje, dogodki ter odnosi reprezentirani« (Hall v McQueen 1998, 139).

Stereotip je najpomembnejši tip reprezentacij, kajti stereotipi ilustrirajo bistvene odnose moči in obnašanja do kategorij ljudi v določeni družbi v danem času (glej McQueen 1998, 142).

Richard Dyer (v Hall 2003a, 258) pravi, da so stereotipi neke jasne poteze, pripisane posameznikom in hkrati tudi neka vrsta tipov, ki reducirajo vso kompleksnost posameznikov (ali družbene skupine) na teh nekaj poenostavljenih in pretiranih potez in nadalje te reducirane podobe tudi fiksirajo kot nekaj naravnega in nespremenljivega. Ti tipi pa se običajno pojavljajo tam, kjer so velike razlike v razmerjih moči med različnimi skupinami. Moč je tako običajno usmerjena proti tistim, ki so podrejeni ali pa izključeni. Tako stereotipi izločajo vse tisto, kar je na drugi strani (ločujejo med normalnim in nenormalnim), in tisto »drugo« postavlja v prostor tabuiziranega. Preprosteje rečeno, stereotipi utrjujejo meje med »nami« in »njimi«. Dandanes so tako različni deli družbene resničnosti reprezentirani na stereotipen način, kar ima velik vpliv v neki dani družbi. Stereotipno reprezentiranje je očitna točka intervencije moči v procese označevanja. Posledično postaja boj za reprezentacijo, ki ima dandanes v modernem svetu, kjer imajo mediji, ki posredujejo reprezentacijo, ogromen vpliv in predvsem doseg do množic, vse ostrejši (Stankovič 2005).

Toda kaj bi reprezentacije v modernem svetu, če se ne bi imele »kje reprezentirati«? Zato bom v naslednjem poglavju opisala vpliv televizijskih vsebin oziroma risank na otroške gledalce. Ker risanke izhajajo iz pravljic, bom za začetek utemeljila pomen pravljic, katerega so seveda v večini prenesle tudi na risanke, kajti le-te so dandanes pogosto popolnoma zamenjale vlogo otroške literature.

### 3 VPLIV RISANK NA OTROKE

Od trenutka, ko so moderne tehnologije prodrle v naša vsakdanja življenja, so postale eden od poglobitvenih elementov v našem bivanju. In mediji so se dobro poslužili teh modernih tehnologij. Tako je televizija in gledanje televizije postala pomembna pristočasna dejavnost mnogih ljudi. Toda slika, ki nam jo televizija posreduje, ni nikoli popoln odraz resničnosti, ampak resničnost oziroma podano sliko reprezentira na načine, s katerimi razpolaga v danem momentu. Zato ne smemo zanemariti reprezentacije, ki jo najdemo v vseh televizijskih vsebinah, ki imajo velik vpliv na svoje gledalce, med katerimi pa se nahajajo tudi otroci, ki so primarno občinstvo risank – moje osrednje tematike v diplomskem delu. Ker pa so risanke v bistvu nekakšna transformacija pravljic v obliko primerno za predvajanje na televiziji, bom za začetek pojasnila pomen pravljic in vpliv, ki ga imajo na otroke.

#### 3.1 Pravljični svet

Pravljice igrajo pomembno vlogo pri odraščanju otrok in njihovi socializaciji. Zato bom v tem podpoglavju razložila, kaj pravljice so in kakšno vlogo dejansko imajo. Kajti iz pravljic konec koncev izhajajo tudi risanke, ki imajo dandanes skoraj že večjo pomembnost in vlogo kot njene izvirne predhodnice.

Pojem pravljic<sup>3</sup> poznamo skoraj vsi. Prvič jih srečamo v svojem zgodnjem otroštvu, ko so nam starši ob večerih prebrali zgodbo ali dve, da smo lahko zaspali. Pravljica sama pa je zgodba o vilah, kraljih, princeskah, vitezih, škratih in ostalih čarobnih bitjih, v kateri se bije klasičen boj med dobrim in zlim. Kakor vsi vemo – vedno zmaga dobro. In to je glavni nauk pravljic, ki se prenese tudi na otroško miselnost.

Že od nekdaj je najpomembnejša in najzahtevnejša naloga pri vzgoji otroka, da mu pomagamo poiskati smisel v življenju. Da ga najde, si mora nabrati veliko izkušenj,

---

<sup>3</sup> Po SSKJ je pravljica: 1. literarna pripoved, v kateri se dogajajo neverjetne, samo v domišljiji mogoče stvari in v kateri navadno zmaga dobro. 2. pripoved, izročilo o kakem zgodovinskem dogodku, osebi, navadno z izmišljenimi, domišljijskimi sestavinami (glej Pravljica v seznam literature).

povezanih z odraščanjem. Če hočejo zgodbe, ki jih otrok trenutno posluša ali bere, zares pritegniti njegovo pozornost, ga morajo zabavati in predramiti njegovo radovednost. Hkrati pa morajo tudi spodbujati njegovo domišljijo; mu pomagati, da razvija svoj um in si pojasnjuje svoja čustva; morajo biti uglasena z njegovimi strahovi in prizadevanji; priznavati morajo njegove težave in hkrati nakazovati rešitve problemov, ki ga mučijo. Ker otroka njegovo življenje bega, mu je treba pomagati pri razumevanju samega sebe v zapletenem svetu. Pri tem potrebuje nasvete, kako naj vnese red v svojo duševnost. Potrebuje moralno vzgojo, ki bi mu domiselno in samo posredno približala prednosti moralnega vedenja in to z vsebino, ki se zdi otroku otipljivo pravilna in zato smiselna. To vrsto smisla lahko otrok najde v pravljicah, ki z uporabo psihoanalitičnega modela človeške osebnosti prenašajo pomembna sporočila zavestnemu, predzavestnemu in nezavednemu delu duševnosti. Te zgodbe se ukvarjajo z vsesplošnimi človeškimi problemi, zlasti s tistimi, ki zaposlujejo otrokove misli, govorijo njegovemu oblikujočemu se jazu in spodbujajo njegov razvoj. Neprecenljiva vrednost pravljic je v tem, da dajejo otrokovi domišljiji nove razsežnosti, ki jih sam ne bi mogel odkriti. Prav tako pa pravljice na najrazličnejše načine otrokom sporočajo, da se v življenju ni mogoče izogniti spopadanju z resnimi težavami. Eksistencialne probleme prikazujejo zgoščeno in jasno in pravljичni liki niso ambivalentni – niso dobri in hudobni hkrati, kot smo resnični ljudje. Prikazovanje obeh značajskih lastnosti otroku namreč omogoča, da zlahka dojame razliko med njima (Bettelheim 1999).

Opisala sem torej, kakšno vlogo imajo pri otrocih pravljice, sedaj pa preidimo na televizijske vsebine, ki so iz pravljic naredile risanke ter jih za otroke postavile na male zaslone.

### **3.2 Televizija in njen vpliv na otroke**

Televizija je močan medij v moderni družbi. Po evropskih statistikah večina ljudi preživlja kar nekaj ur na dan pred televizijo. »Gledanje televizije je brez dvoma primarna aktivnost v prostem času« (Morley 1988, 15). To dejstvo nakazuje, kako pomembno vlogo igra televizija dandanes. Kakor pravi Karmen Erjavec, je televizija lahko domači zabavljač, varuška, informator, zapravljalec časa in posredovalec



množične kulture (Erjavec in Volčič 1999). In pod vplivom televizije so tudi otroci, ki so v bistvu najbolj dovzetni za njene vsebine in z gledanjem televizije prično že zelo zgodaj, kajti za starše je nekaj najlažjega, da otroke posadijo pred televizijo in jih tako za kar precej časa zaposlijo.

Wilbur Schramm (v Erjavec in Volčič,1999) je navedel tri glavne vzroke za gledanje televizije:

1. Otroci ob gledanju pasivno uživajo, saj televizija ponuja fantazijski svet, v katerem lahko ubežijo dolgočasju resničnega življenja.
2. Iz televizijskih oddaj se informirajo, kako se obleči in obnašati.
3. Televizija ima družbeno koristno vlogo (npr: gledanje televizije s prijatelji).

Vid Pečjak (v Poler 1997) tako ugotavlja, da televizija na gledalca učinkuje kot hipnoza. Med gledanjem je človek – še posebej pa otrok – močno podvržen sugestiji. Njegova samokontrola oslabi, zato sprejema kot »čisto zlato« vse, kar vidi in sliši.

Prostor med zavednim in nezavednim je prostor kulturnega izkustva. Delček iz filma, fotografije se lahko prilepi čez nepreveden koridor zgodovine, individualne ali skupne. Ta delček, fragment je metonimična reprezentacija že znanega narativa (Burgin 1996).

Otroci zelo radi gledajo otroške programe, kjer je na sporedu tudi veliko risank, ki so običajno za mlade oči najprivlačnejše. Televizija pri otrocih v določeni meri funkcionira podobno kot pravljice: ker otroci še nimajo (popolnoma) izoblikovanih moralnih vrednot in prepričanj, nanje močno vpliva televizija s svojimi vsebinami, ki jih posreduje, in velikokrat malčki začno oponašati dogajanje, ki ga spremljajo na televiziji.<sup>4</sup> Takšno obnašanje (torej oponašanje) pa velikokrat vodi v negativne posledice, če televizijske vsebine niso pravilno izbrane oziroma selekcionirane s strani skrbnikov/staršev ali pa dejansko samih producentov. Televizija in njene vsebine pa imajo lahko tudi pozitivne posledice, in sicer je to učenje o različnih stvareh: naravi, družbi, moralnih vrednotah, ločevanju med dobrim in zlim itd.<sup>5</sup>

---

<sup>4</sup> 40,6 odstotka slovenskih otrok, starih med 7 in 11 let, je že posnemalo televizijske junake (Erjavec in Volčič, 1999).

<sup>5</sup> Podobno funkcionirajo pravljice.

»Toda, ker otroci ne sprejemajo informacij kot odrasli, tudi ne mislijo in se ne izražajo kot odrasli. Lahko bi rekli, da je komunikacija z otroci težavna umetnost« (Schneider 1987, 67). Torej morajo biti vsebine v otroških risankah prilagojene zmožnostim otroške percepcije, kajti drugače ne bi imele želenega vpliva.

Mnoge raziskave so pokazale, da otroci pogosto oblikujejo svoja stališča na podlagi izkušenj, ki so jih pridobili pri gledanju televizije. Buckingham (1996) celo pravi, da otroci raje verjamejo televizijskim likom kot pa osebam, s katerimi imajo osebni stik.

In ker otroci najraje gledajo risanke, so le te pomembne pri njihovem učenju, spoznavanju sveta in socializaciji, kajti nedvomno na svojih mladih gledalcih puščajo ogromen pečat.

Toda risanke zagotovo niso preprosta umetnost. Zato bom v naslednjem poglavju predstavila samo nastajanje in oblike animiranega filma ter s tem osvetlila to pogosto pozabljeno področje izjemno zahtevne produkcije.

## 4 RISANKE

To poglavje bo, kot že sam naslov nakazuje, govorilo o animiranih filmih. Predvsem o tem, kaj animirani filmi oziroma risanke pravzaprav so. In še pomembneje – kako nastajajo, kakšne zvrsti obstajajo? Zatorej si poglejmo celoten proces ustvarjanja animiranega filma.

### 4.1 Animirani filmi so risanke, kajne?

Človek si običajno ob besedni zvezi »animirani film« v prvem trenutku predstavlja risanko, ki jo poznamo vsi. Ampak animirani film je mnogo več in predvsem je kompleksnejši, kot pa bi si na začetku sploh mislili. »Animacija se namreč uporablja v različnih filmskih zvrsteh: vzgojnih filmih, abstraktnih eksperimentalnih filmih, risankah za otroke ali odrasle, grozljivkah ali znanstveno-fantastičnih filmih, kjer so animirani objekti vključeni v akcijske prizore živih likov« (Jovanovič in Prassel 1998, 1). Tako je risanka oziroma risani animirani film zgolj ena izmed oblik animiranih filmov, ki s pomočjo animacije oživlja »negibno« in nam pred oči pričara pisano dogajanje, čeprav ljudje besedo »risanka« v splošni rabi uporabljamo za označevanje vseh otroških animiranih filmov. Toda raje začnimo na začetku...

Kinematografija pozna mnogo zvrsti<sup>6</sup> in med njimi si je svoje mesto (pa čeprav bolj na robu) izbral tudi animirani film.

Animirana risanka je zrasla iz človekove tradicionalne želje po tem, da podari življenje in dušo realnosti izven samega sebe. Človek ni bil nikoli zadovoljen zgolj s samoreprezentacijo, kajti že risbe zgodnjega jamskega človeka so se premikale v smislu risanja animacije (Holloway 1972).

Animirani film od klasičnega filma oziroma ostalih filmskih zvrsti<sup>7</sup> loči predvsem to, da kamera ne snema nič, kar bi že samo po sebi obstajalo nekje v prostoru in času.

---

<sup>6</sup> Dokumentarni film, igrani film itd.

Animirani film nastaja popolnoma drugače kot pa ostale zvrsti, kjer kamere posnamejo živo dogajanje pred seboj (naj si bo to zaigrano ali ne).

Pred kamero animiranega filma ne stoji igralec ali udeleženec nekega dogodka, ampak čisto »mrtva« stvar, negiben predmet: risba (za risani animirani film ali risanko), lutka (za animirani lutkovni film), izrezana figura (za animirani kolaž film) ali kak drug objekt. Sedaj pa pride do problema »oživljanja risbe ali lutke« oziroma kako posneti njeno premikanje. To naredimo z animacijo (Munitić in Kovačič 1976).

## 4.2 Animacija

Beseda oziroma pojem animacija izhaja iz latinščine, kjer najdemo zanjo veliko oblik. Samostalnik »anima« je v latinščini imel naslednje pomene: zrak, veter, dihanje in duša. Glagol »animare« je pomenil »napolniti nekaj z zrakom«, »spodbujati«, »vdihniti življenje«, »oživiti«. Naslednji samostalnik »animatio« pa je označeval lastnost, ki jo premorejo samo živa bitja in to je življenjsko gibanje, ki je glavna razlika med živimi, gibljivimi bitji in neživimi, negibnimi stvarmi. Animacija torej pomeni razgibavanje negibnega oziroma oživljanje neživega.

Ne smemo pa pozabiti, da se animacija nanaša na filmsko oživljanje neživega, mrtvega likovnega predmeta (risba, lutka itd) in tudi na vse ostale postopke, ki »oživljajo nežive stvari« - na razne reklamne lutke, ki se premikajo, utripanje semaforja in signalnih luči itd. (Munitić in Kovačič 1976). Sedaj pa si pogledajmo kako točno to poteka.

Osnovno pravilo filmske produkcije oziroma prenašanja filma na platno je formula štiriindvajset kvadratkov v eni sekundi, kajti brez te hitrosti ni enovitega neprekinjenega gibanja na filmskem platnu in to je prvi pogoj za gledanje in doživljanje filma.

---

<sup>7</sup> Dokumentarni in igrani film sta si namreč podobna, kajti v obeh imamo dogodek, ki se razvija pred kamero. Kamera snema tisto, kar se dogaja pred njenim objektivom. Pri obeh imamo veliko število filmskih delavcev. Najvažnejša podobnost pa je v tem, da igrani in dokumentarni film nastajata s snemanjem dogodka ali prizora, ki se v resnici odigrava pred snemalnim aparatom. A ti prizori so vedno odvisni od živih ljudi – od igralcev ali pa navzočih prič v dokumentarcu, odvisni so torej od stilizirane oblike v igranem filmu ali od stvarne oblike v dokumentarnem filmu (Munitić in Kovačič 1976).

Kvadratki, ki so preneseni na filmski trak, so pri dokumentarnem in igranem filmu fotografije oziroma vse posnete faze resničnega gibanja, ki je potekalo pred kamero, pri animiranem filmu pa narisane sličice ali posnete faze neke kulise (na primer: z lutkami). In ko te faze prenesejo na filmski trak in zavrtijo, se jih v eni sekundi odvrti štiriindvajset, kar ustvari iluzijo gibanja, kajti naše oko ni dovolj natančno in dovolj hitro, da bi lahko zaznalo posamezne sličice.

A skrivnost je v tem, da vsaka projicirana sličica ostane na naši očesni mrežnici nekoliko dalj, kot pa v resnici traja, zato vse te sličice na površini našega očesa povezujejo in tako ustvarjajo videz, mojstrsko slepilo polnega, brez premora ustvarjenega gibanja. Podoben primer najdemo v igri, ko na listke majhne beležnice narišemo zaporedne faze nekega lika v gibanju in nato strani z risbami na hitro prelistavamo, »odvrtimo« pred očmi. Posledično vidimo lik v gibanju (Munitić in Kovačič 1976).

Produkcija enega animiranega filma je povprečno trajala več kot 5 let, včasih tudi desetletje. Danes je s pomočjo računalniške tehnologije produkcija animiranega filma skrajšana na maksimalno 3 leta. Pa navkljub temu nekateri risarji še vedno vztrajajo pri ročnem risanju, ki bo ne glede na razvoj in tehnološki napredek ostalo osnova vsakega risanega filma. (Valetič in Šetina 2002).

#### **4.2.1 2D animacija**

To je prva, tradicionalna oblika animacije, ki je zelo kompleksna in zahteva ogromno natančnosti in pozornosti ter je posledično tudi veliko bolj zahtevna od svoje naslednice, tridimenzionalne animacije. Pri tej vrsti animacije mora ustvarjalec ročno poskrbeti za vsako fazo posebej: najprej ustvariti sličice ali figurice, jih nato za vsako fazo, s katero želi prikazati gibanje (kvadrater na filmskem traku), ročno premakniti in posneti. Kot je bilo že omenjeno prej – osnovno pravilo filmske animacije je 24 kvadratkov na sekundo, kar pomeni, da mora umetnik narisati ali pripraviti, premikati in posneti 24 faz ali sličic za eno samo sekundo animiranega filma. In če si zamislimo koliko sličic potrebujemo za desetminutni risani animirani film, je odgovor 14.400! In to samo ročnega dela, risanja, premikanja in ustvarjanja.

Pa si podrobneje pogledjmo korake, po katerih nastaja 2D animacija<sup>8</sup> (Valetič in Šetina 2002):

1. Vsi animatorji, scenaristi, producenti in režiserji se zberejo in se v celoti pomenijo o filmu.
2. Zgodba je predstavljena v obliki posameznih skic, ki skupaj tvorijo snemalno knjigo (*storyboard*) in v grobem skicirajo celotno vsebino.
3. Ko je zgodba znana in snemalna knjiga končana, posnamejo govor. To nastane pred začetkom animacije, tako da animatorji lažje oblikujejo like glede na to barvo glasu in nenazadnje mimiko igralca.
4. Ko je govor posnet, animatorji izdelajo osnovne skice likov. Te risbe so brez barv in podlage. Pri nekaterih animiranih filmih je nastalo tudi več kot 50.000 skic. V večini studiev osnovne poteze posameznih likov (ključne risbe) naredijo najboljši animatorji, vse ostalo pa potem dokončujejo drugi (*in-betweeners*).
5. Ko je celotni film zrisan na papirju, gredo risbe v oddelek, kjer jih prenesejo na prosojno celuloid-acetatno folijo.
6. Ko so zunanje obrobe likov prenesene, gredo te folije v oddelek barvanja, kjer like pobarvajo z zadnje strani folije. Razlog je v tem, da so liki z jasnejšo obrobo videti izrazitejši.
7. Narediti je treba še podlage. Te lahko nastanejo v akvarelni tehniki, s temperami itd.
8. Zdaj se lahko vse združene elemente fotografira. Ozadje je položeno na poseben podložni karton, čez pridejo liki, na koncu vse prekrije steklena površina in prizor lahko posnamejo z animacijsko kamero.
9. Ko so vse posamezne risbe posnete, se doda govor in zvok. V tej fazi lahko film tudi montirajo.
10. Risanka je pripravljena za predvajanje.

#### **4.2.2 3D animacija**

Dandanes se v svetu animacij intenzivno uporablja predvsem računalniško opremo, ki predstavlja jedro tridimenzionalne animacije. S pomočjo različnih računalniških

---

<sup>8</sup> V diplomskem delu bodo obravnavani zgolj primeri 2D animacije.

tehnologij lahko sedaj načrtujejo, rišejo, barvajo in dodajo posebne učinke. Tako ustvarjalcem ni več potrebno ročno risati, barvati in oblikovati, zato je tridimenzionalna animacija velika lažja za ustvarjalce kot pa dvodimenzionalna animacija.

Proces tridimenzionalne ali 3D animacije poteka v naslednjih fazah (Valetič in Šetina 2002):

1. Programska oprema: S posebno programsko opremo ustvarijo računalniške modele likov, ozadij in ostalih potrebnih elementov ter tudi premikanje, ki je lastno vsakemu liku ali elementu zase.
2. Animacija: Ustrezna programska oprema animatorjem omogoča koreografijo posamezne situacije z definiranjem glavnih položajev in sekvenc, računalnik pa nato na podlagi vnesenih podatkov samodejno ustvari vmesne položaje in sekvence.
3. Senčenje: Tukaj računalniški programi dodajo vsakemu objektu površinske lastnosti (kot so barva, tekstura in podobno). Simulirajo lahko veliko število učinkov, denimo les, kovino, tkanino, steklo, kožo in lase.
4. Osvetljevanje: Z uporabo digitalne svetlobe se posamezni prizor osvetli, podobno kot pri osvetljevanju gledališkega odra.
5. Upodabljanje: Končne like program upodobi tako, da predela vsako slikovno točko vseh posameznih prvin slike. Obdelanim podobam dodajo še zamegljen premik (*motion blur*), ki ustvari efekt, sicer značilen za filmsko kamero. Nato pa se vse slike prenese na poljuben nosilec vsebin (film, video, CD-ROM...).

### **4.3 Vrste animiranih filmov in njihovo nastajanje**

Poznamo več vrst animiranih filmov: risani film, kolaž in izrezanka, lutkovni animirani film ter še mnoge kombinacije omenjenih vrst. Vse vrste so v diplomskem delu smatrane kot risanke, kajti kot sem že omenila, pojem risank uporabljamo za označevanje animiranih filmov (predvsem otroških), čeprav tehnično gledano ta izraz ni pravilen, je pa vsekakor najbolj razširjen in v splošni množični rabi.

V tem poglavju bom predstavila zgoraj omenjene vrste animiranih filmov ter njihovo nastajanje.

### 4.3.1 Risani animirani film

To je najpogostejša oblika animiranega filma, ki lahko nastaja na različne načine: da s kamero preslikamo na filmski trak, z roko narišemo poljubno število posamičnih sličic – faz (kolikor jih pač potrebujemo, da z njimi povemo kako zgodbo) ali pa oblikujemo animacijo s pomočjo računalniških tehnologij. Predvsem je odvisno, za kateri tip animacije se odločimo (2D ali 3D).

Režiser je glavni vodja filmske ekipe, osrednji ustvarjalec filma. Ko sprejme scenarij, pride na vrsto snemalna knjiga,<sup>9</sup> ki je pravzaprav scenarij, preoblikovan in spremenjen v vrsto slik, ki ilustrirajo dogajanje, osebe in položaje. Po snemalni knjigi nato umetniki animiranega filma narišejo like in ambiente (okolja), v katerih se zgodba dogaja. Tako v sodelovanju z režiserjem glavni risar obdela vse glavne in stranske like, medtem ko ambiente in dekoracije nariše risar ozadja ali scenograf. Ta dva morata s podobo ustvarjati<sup>10</sup> »igralce« risanega filma in prostore, v katerih se ti gibljejo (Munitić in Kovačič 1976). Nato je na vrsti glavni animator, ki z režiserjem določi gibanje in vse skrajne položaje, v katerih se bo nek lik nahajal. Sledi delo fazista, ki izriše celotno gibanje in vse vmesne faze med skrajnimi položaji, ki so bili prej načrtani, a ne ustvarjeni.

Oblika gibanja je najvažnejši in najboljčutljivejši del celotnega animatorskega dela, ker ima sleherni lik svoj videz in se tudi giblje na svoj lasten, poseben način. Oblika gibanja posameznega junaka ni zgolj njegova samodejna lastnost, marveč se z duhovitimi posebnostmi v gibanju pravzaprav odreja življenje in obstajanje junaka na zaslonu.

Poleg tega je važno, koliko časa bo trajalo gibanje ali kretnja določene risane osebe. Ne glede na trajanje giba pa bo moral glavni risar napraviti 24 faz-sličic za 1 sekundo filmskega predvajanja. Ko je vse delo končano, nastopi trenutek, ko vse risane faze s papirja prenesejo na tanke prosojne liste celuloidea (folije). Posamične risbe na njih bo

---

<sup>9</sup> V bistvu je to neka vrsta dolgega stripa, ki v risbi ponazarja vse dele prihodnjega filma.

<sup>10</sup> Režiserju igranega ali dokumentarnega filma pa to poklanja že življenje samo.



kolorist pobarval v primernih barvah. Za dokončane risbe se uporablja prozorne celuloidne folije, da ozadje, ki je slikano na dolgem papirnatem zvitku, naslikajo samo enkrat, v enem izvodu; na to ozadje med snemanjem polagamo drugo za drugo folije, na katerih so narisani junaki v eni fazi gibanja in ker so folije prozorne, se ozadje jasno razgrne okrog naših junakov. Tako je postopek poenostavljen (Munitić in Kovačič 1976).

Primeri risanega animiranega filma ali risanke so v mojem diplomskem delu naslednji: Palček Smuk in zvezde, Krtek in Profesor Baltazar.

#### **4.3.2 Kolaž in izrezanka**

Pri kolažu ali izrezanki like narišemo in obarvamo na trdem papirju ali lepenki, nato pa izrežemo vsak del njihovega telesa posebej. Pod kamero, na ozadju slikanega prizorišča, nato vse dele našega junaka sestavimo v celoto, v eno »telo«. Za vsako fazo gibanja (ki jo vsako posebej posnamemo kot pri drugih animiranih filmih) moramo z roko premakniti določene dele telesa, posneti ta novi položaj (fazo), znova nekoliko premakniti izrezke itd. Tukaj ni potrebno slikati posameznih faz, zato je tudi vse delo enostavnejše in hitrejše. Vendar je kolaž nenavadna oblika animacije, v katerih se liki premikajo kot ploščate lutke nekoliko okorno in trdo. (Munitić in Kovačič 1976)

Primeri za kolaž ali izrezanko nisem vključila v analizo, vendar se mi je zdelo relevantno, da zaradi boljšega razumevanja, vključim v diplomsko delo tudi opis nastajanja te vrste animiranih filmov.

#### **4.3.3 Lutkovni animirani film**

V tej zvrsti animiranega filma so pred kamero lutke, majhni kipci, visoki četrta metra z gibljivimi okončinami, z rokami, nogami itd., ki jih lahko po mili volji premikamo.<sup>11</sup> Pred kamero, okrog filmske lutke je razpostavljeno tridimenzionalno prizorišče (tridimenzionalno pomeni, da imajo predmeti okrog lutke tri razsežnosti: širino, višino in globino). Prav tako kakor v izrezanki tudi tu z roko posamično premikamo lutkine ude in sklepe za sleherno fazo, za sleherni njen gib posebej. Vsekakor pa po svetu

---

<sup>11</sup> Te lutke nekoliko spominjajo na marionete – na lutke vodene od zgoraj na dolgih nitih – samo da so brez niti in dvojnega lesenega križa, kjer se niti stekajo.

umetniki lutkovnega filma uporabljajo čedalje manj staro ali klasično filmsko lutko s premičnimi udi – čedalje pogosteje se na filmskem platnu prikazuje plastelin, to je figura, narejena iz mehke in lahko gnetljive plastične snovi v enem kosu. (Munitić in Kovačić 1976)

V diplomskem delu sem uporabila dva primera lutkovnega animiranega filma in sicer risanko Medvedek Uhec ter risanko Zverinice iz Rezije.

#### **4.3.4 Govor, glasba, zvoki in šumi**

Ko je animirani film posnet od prve do zadnje sličice, mu manjkajo še govor, zvoki, glasba – skratka treba mu je še dodati zvočno opremo. Potrebna je slušna ilustracija. Imamo pa seveda tudi neme animirane filme, kjer govor lahko nadomeščajo napisi.

Glede na dejstvo, da so liki v risankah povečini izmišljeni in predvsem plod avtorjeve domišljije, morajo biti tudi zvoki, glasovi, ki jih liki premorejo, njim samim primerni.

Že prvi ljudski lutkarji, ki so v prejšnjih stoletjih hodili po sejnih z naročnimi lutkovnimi odrčki, so uporabljali popačen glas, ki ni bil podoben človeški govorici. Zato so nekaj podobnega storili tudi umetniki animiranega filma, ki so prešli iz vzornega govora svojih junakov na deformacijo govora. Šli so še korak dalje, začeli so uporabljati onomatopoijo.<sup>12</sup> Izmislili so si cel sestav posameznih glasov in so vtise, ki so jih v risani figurici izzvali različni predmeti in občutki, poimenovali s pravo glasovno latovščino, ki pa je bila gledalcem vendarle razumljiva. Ustvarjalci animiranega filma so človeški govor večkrat zamenjali z glasbo in to z vokalno (pesmimi) ali pa instrumentalno (skladbami za glasbila). Pri vokalni glasbi so umetniki uporabljali vse vrste pesmi, da so ilustrirali dogajanje ali stopnjevali dramsko napetost. Kar se tiče samih zvokov, pa so najpogosteje uporabljali glasbene zvoke, ki so blizu resničnim in jih zato imenujemo zvočne slike. Te so z ustreznimi značilnimi toni pospremile dogajanja na filmskem platnu ter ponazarjale različna razpoloženja in ambiente, v katerih se je znašel risani junak.<sup>13</sup> Sčasoma pa animatorje tovrstni način ponazarjanja zvokov ni več zadovoljil,

---

<sup>12</sup> Onomatopoiija je posnemanje glasu z besedo; primer: oglašanje kukavice → ku ku ku ku.

<sup>13</sup> Primer: tesnoba, potrnost, čustveni nemir ali dramatično razposajenost malega junaka ponazarjali med pihali oboa in fagot, od trobil angleški ali lovski rog in med godali violina, viola, violončelo in kontrabas, za njene vesele in burkaške prizore pa so v različnih glasovnih legah uporabili kontrabas, rog in fagot.

zato so šumi dobili odločilnejše mesto in novo vrednost. Šumi so prispevali svoje k notranji napetosti malih risanih oseb ali k podobi sveta in časa, v katerem so se gibali. Seveda pa teh šumov animatorji niso prenašali kar surovo in iz neposredne resničnosti, marveč so jih očistili, uglasili, jim po potrebi dodajali odmeve. Tako prirejeni šumi so postali več kot navadni šumi, zato so jih animatorji postavili kot poudarek, mostičke, ki so vezali en prizor z drugim. Ker pa je v novejšem času odpadlo celo ozvočenje risanega filma potem, ko je bil že posnet, in so začeli »vrezovati« zvoke med snemanjem, se je seveda povečal čas zvočne obdelave filma in vrednost zvoka nasploh (Munitić in Kovačič 1976).

Glasbo sem seveda zasledila v vseh risankah, ki sem jih uporabila v analizi, kajti glasba je eden izmed osnovnih komunikacijskih sredstev z gledalcem. Kot dober primer uporabe zvokov in šumov iz resničnega sveta lahko vzamemo epizodo risanke *Krtek*, kjer se glavni junak sooči z buldožerjem. Zvok buldožerja je posnet iz realnega sveta in zgolj prenesen v risanko, kar nekako krši pravilo o tem, da naj bi se zvoke in šume »očistilo«, kajti sam zvok buldožerja grobo posega v vse ostale zvoke in se med njimi čuti jasna ločnica.

Tako so z govorom, glasbo, zvoki in šumi umetniki animatorji nenavadnemu svetu risanega filma dali tudi njegovo pravo, domišljijško govorico.

#### **4.4 Klasična in moderna animacija**

Obstajata dve različni vrsti oziroma obliki animacije, med katerima se seveda skrivajo različne in ima vsaka svoje posebnosti. V nadaljevanju sledi opis obeh oblik animacije, vendar sem v svoji primerjavi uporabila zgolj risanke, ki spadajo v obdobje moderne animacije (kajti v produkcijskih letih od 1957 do 1985 niso več uporabljali klasičnih animiranih filmov). Vseeno pa zaradi smiselnosti same celote oziroma opisovanja razvoja animacije opis klasičnih animiranih filmov ni izpuščen.

**Klasični animirani filmi** so tisti, ki se s svojimi naslikanimi junaki in prostori skušajo čimbolj približati življenju, resničnim osebam in njihovim naravnim okoljem. Vsa klasična animacija izhaja iz umetnikove želje in prizadevanja, da bi s svojimi risanimi

oblikami posnemal oblike življenja in resničnosti<sup>14</sup> (Munitić in Kovačič 1976). Iz tega lahko izpeljemo, da so klasične risanke oziroma klasični animirani filmi zgodbe tesno povezane s pravljničnimi vsebinami, kot so principi, zmaji, vile, palčki itd. In tukaj ne najdemo stika z realnostjo, problemov vsakdanjega sveta in tegob, ki nas pestijo, kajti klasični animirani filmi so narejeni za našo zabavo in sprostitev, kjer umaknemo misli proč od resnega realnega sveta in se prepustimo umetnikovi fantazijski dogodivščini.

R. Munitić in L. Kovačič (1976) menita, da so tri najvažnejša načela klasične animacije (kjer lahko odkrijemo posnemanje resničnih oblik, življenja) naslednja:

1. Tridimenzionalni prostor (umetniki klasičnih animiranih filmov preslikavajo zmeraj resnični življenjski tridimenzionalni prostor, ki je sicer prikrojen in bogat z domišljijo, pa vendar še zmeraj ostaja prostor, ki ga poznamo iz svojega vsakodnevnega okolja)<sup>15</sup>.
2. Tridimenzionalna figura (ker je prostor naslikan kot tridimenzionalen, morajo biti takšni tudi liki, ki se gibljejo v tem okolju<sup>16</sup>).
3. Prožni, polni, naravni obseg gibanja tridimenzionalne figure.

»Klasični animirani film je poskus, da bi v okvir risanega filma čim popolneje in čim natančneje prenesli osnovne plasti resničnosti in osnovne lastnosti igranega filma. V njem animacija v popolnosti posnema resničnosti, kroji po svoje naravne oblike in jih dela smešne, zabavne in čudežne« (Munitić in Kovačič 1976, 33).

Klasična animacija je zaznamovala svetovno kinematografijo vse do konca druge svetovne vojne. Nekaj let po tem so se že začeli pojavljati umetniki z drugačnimi pristopi ter ubrali drugo pot – moderno animacijo.

---

<sup>14</sup> Seveda pa posnemanje ni dobesedno in mehanično preslikovanje, marveč je ustvarjeno z veliko domišljije, sproščenosti in svobode.

<sup>15</sup> Svet, v katerem živimo, merimo s tremi dimenzijami – s širino, višino in globino. Risarji pa morajo s slikarskimi sredstvi – s perspektivo – upodabljati predmete v ravnini in z barvo, ki poudarja globino, da nudijo prepričljiv dojem globine in prostora.

<sup>16</sup> Zato imajo vsi junaki klasičnih risanih filmov poudarjeno v risbi in barvi višino, dolžino in širino oziroma debelino svojih postav. Primer: roka Racmana Jake, ki je povsem podobna naši roki, čeprav imamo samo štiri prste namesto petih. Take roke seveda ni v življenju, vendar ko jo vidimo, bomo v njej prepoznali človeško roko.

Pri **modernej animaciji** so animatorji že ugotovili, da je nesmiselno risati tridimenzionalni prostor, ko ta na filmskem platnu pravzaprav ne obstaja. R. Munitić in L. Kovačić (1976) naštevata naslednje spremembe, ki so bile uvedene:

- Izločen je bil tridimenzionalni prostor, natančni posnetek naravnega okolja v korist preprostega belega risalnega lista, naravne osnove risanke.
- Uvedba enostavne figure, ki je imela samo dve dimenziji - širino in višino.<sup>17</sup>
- Novo gibanje → junak modernega animiranega filma se giblje na najrazličnejše načine.<sup>18</sup>

Tako moderno animacijo – v primerjavi s klasično animacijo – označujejo tisti filmi, v katerih umetniki ne posnemajo več oblik in pojavov iz življenja ali iz igranega filma, marveč samostojno ustvarjajo svoje lastne, samo za animirani film značilne oblike prostora, lika in njihovega gibanja. Moderna animacija sicer še vedno pripoveduje zgodbe za otroke, vendar v svojih zgodbah govori tudi o resnih problemih, o vseh, s katerimi se človek današnjega sveta ukvarja in kar sestavlja njegovo sodobno življenje. Moderni animirani film ni več samo pravljica in bajka, postal je tudi roman, lirski pesem, drama, tragedija, filozofska misel. Tako moderni animirani film postaja del sodobnega življenja, del sodobne miselnosti in umetnosti, ki nas prav tako kot klasična zabava nasmeji, vendar nas poleg tega še poučuje o mnogih važnih in resnih rečeh. Samo to poučevanje pa ni dolgočasno in nasilno, marveč je duhovito vpleteno v pisano, fantastično, poetično tkivo filma (Munitić in Kovačić 1976).

Moderna animacija so pravzaprav vse risanke, ki sem jih vključila v svojo analizo. Pri vseh risankah se tako opazi preprostost likov in okolja, ki ni več tridimenzionalen. Hkrati pa se moderna animacija najbolje opazi v sami vsebini risank, ki niso več »pravljичno« obarvane (v njih ne najdemo več pravljичnih bitij, princes itd.), ampak imajo po večini neke trenutno relevantne vsebine (včasih tudi nauke).

---

<sup>17</sup> Risani filmski lik se je tako rešil svoje polne človeške telesnosti kot pretežkega bremena in se spremenil v neobremenjeno, preprosto, sproščeno risbo, narejeno z nekaj potezami čopiča.

<sup>18</sup> Vsak sodoben umetnik ustvarja lastne figure in jim daje tako gibanje, kot najbolj ustreza animirani osebi.

V risanki Krtek tako glavni lik poizkuša rešiti svoj rožni vrt pred buldožerjem s konvencionalnimi prijemi in ko slednji ne uspejo, se posluži drugih – nenavadnih, ki pa mu tudi prinesejo uspeh. Takšnih pomenov nikoli ne najdemo v klasičnih animiranih filmih, ki bolj ali manj temeljijo zgolj na osnovnem ločevanju med dobrim in zlim.

Sledi poglavje, v katerem bom predstavila socialistično ideologijo, njen vpliv na kulturno umetniško produkcijo in predvsem vrednote, ki jih je socializem kot politični sistem izpostavljal, ter tako ustvaril unikaten družbenopolitični okvir v zgodovini marsikatere države.

## 5 VREDNOSTNI SISTEM V SOCIALISTIČNI IDEOLOGIJI

V tem poglavju bom predstavila socializem in izpostavila vrednote, ki so bistvene za socialistično ideologijo in jih le-ta promovira ter vključuje na kulturno in umetniško področje, kamor animirani filmi spadajo.

Pa si poglejmo najprej samo socialistično ideologijo, da bomo lažje razumeli okvire za produciranje specifičnih vrednot.

### 5.1 Socialistična ideologija

Socializem je politično gibanje in temelj komunizmu, ki se razvil kot odgovor na socialne probleme, ki sta jih povzročila kapitalizem in industrializacija ter tako postal tudi politični program in družbenoekonomska ureditev.

*Socializem si je prizadeval za vzpostavitev večje družbene enakosti ter skušal spremeniti lastninske odnose med proizvodjalnimi sredstvi, odpraviti trg, individualne pobude in zasebno lastnino, uvesti državno načrtovanje, nadzor nad družbo zaradi splošne blaginje, preprečiti izkoriščanje delavcev in uresničiti temeljne demokratične pravice. Država je zaradi splošne enakosti posegala tudi v gospodarstvo (kar se je kazalo v planiranju in poddržavljanju podjetij) (Kocjan-Barle in Bajt 2005, 457).*

Dve izmed mnogih oblik socializma sta državni socializem (ki je bolj etatistično birokratski in značilen za nekdanjo ZSSR oziroma vzhodnoevropske države pod njenim vplivom) in samoupravni socializem, za katerega je značilno bolj decentralizirano vodenje gospodarstva, šolstva, zdravstva in kulture (ta oblika socializma je bila prisotna v nekdanji Jugoslaviji, posledično tudi v Sloveniji med leti 1950 in 1990) (Dolinar in Knop 1998, 993).

Kot že prej omenjeno, je socializem želel rešiti veliko vrsto vprašanj in težav, ki so se pojavili s prihodom kapitalizma in industrializacije, zato se je lotil radikalne prenove in reorganizacije družbe.

Socializem je obljubil, da bo nudil dovolj materialnih dobrin in jih distribuiral tako, da bo zadovoljeno vsem posameznikovim potrebam. Cilj komunistične produkcije je bil konstanten materialni napredek v družbi in kulturne dobrine za vsakega člana družbe glede na njegove potrebe (Stitzel 2005).

Kultura (in umetnost kot njen del) je v praktičnem življenju nenehno izpostavljena monokulturnim pritiskom (na primer: politični, cerkveni, nacionalni, ekonomski, moralistični...) in tako tudi ni bilo izjeme v socializmu.

Politična oziroma oblastvena struktura je v petdesetih letih 20. stoletja živela v naziranju, da je dolžna in poklicana bdeti nad vsemi družbenimi dogajanjmi in jih usmerjati: milo ali s silo. Inteligenca s svojo miselno »anarhoidnostjo« in »nedisciplino« se je tej strukturi prikazovala kot nevarnost (Repe 1990). Zato sedaj pogledimo kulturno politiko v socializmu oziroma kako se je socializem poskušal in se dejansko je integriral v kulturo in umetnost tistega časa.<sup>19</sup>

## 5.2 Socializem v kulturi in umetnosti

Umetnost in kultura (kamor spada seveda tudi področje kinematografije in posledično animirani filmi) velikokrat služita kot instrument za različne ideološke, vojaške in politične cilje. Tako je bilo tudi v socializmu, ki ju je skušal determinirati. Na eni strani je umetnost presežek obstoječega, na drugi strani pa so obstajali pritiski, ki so kulturo in umetnost usmerjali. Primarna namena sta bila propaganda, ki bi prikazovala slavo in zmagoslavje socialističnega režima ter vzgoja publike. Eden od temeljnih ideoloških aparatov države je bilo obvezno osnovno šolstvo, kjer so tudi preko umetnosti in kulture učili vrednostni sistem vladajoče socialistične institucije.

---

<sup>19</sup> Čas »vladavine« socializma v Evropi.



Do Stalinove vladavine so bile v Sovjetski zvezi (zibelki socializma) razširjene avantgarde,<sup>20</sup> ki pa so bile precej sumničave do oktobrske revolucije. Zato je Stalin spremenil umetniško preferenco tistega časa, kar pomeni, da je avantgardizem (ki je bil načeloma bolj namenjen elitam) izpodrinil socialistični realizem. Politika je namreč hotela umetnost, ki bi dosegla vse ljudi in bila preprosta ter dostopna ljudstvu.

*Socialistični realizem ali skrajšano »sorealizem« je vodilna smer v sovjetski književnosti in umetnosti po 1930, po 1945 pa tudi v književnosti in umetnosti nekaterih drugih socialističnih držav, ki so se ravnala po načelu, naj umetnik prikazuje resničnost »zgodovinsko konkretno, v njenem revolucionarnem razvoju«. Bistvene poteze socialističnega realizma so: socialistična tendenca ali idejnost, socialna in moralna vzgojnost s pozitivnimi junaki, optimizem, usmerjenost k tipičnemu, kar pripravlja prihodnost (Dolinar in Knop 1998, 993).*

»V socialnem realizmu je veljalo, da mora imeti vsako umetniško delo ideološko vsebino« (O'Dell 1978, 7).

Socialistična umetnost je bila predvsem usmerjena v prihodnost in umetnost je imela centralno mesto ter je bila javno izpostavljena skozi različne medije. Pomembno je bilo namreč dati ljudem umetnost tam, kjer živijo (s poudarkom na množičnosti) – torej preko radia, televizije, parad, tiska itd. Vizualna umetnost je v vseh totalitarističnih režimih imela pomembno vlogo (ne samo v socializmu). Tako je bila umetnost integrirana v novo družbo in ni bila izolirana le na posamezne elite, kajti ljudje so morali biti absorbirani v socialistično družbo. Posledično pa se je pojavil tudi kulturni boj z vsemi, ki se niso strinjali z režimom. Umetnost in kultura sta bili močni orožji v boju z drugače mislečimi. Socializem se je pač skušal prikazati kot edina prava stvar in za dosego cilja na svoji poti tudi odstranjeval ovire.

Katere so bile primarne vrednote, ki jih je promovirala socialistična ideologija s svojimi aparati, pa sledi v naslednjem poglavju.

---

<sup>20</sup> Mišljene kot kulturnoumetniške avantgarde v katerih so bili združeni ljudje oziroma njihova dela, ki so bila običajno nova za tiste čase in bila tudi predvsem eksperimentalne narave.

### 5.3 Socialistični vrednostni sistem

V socialistični ideologiji lahko najdemo kar nekaj vrednot,<sup>21</sup> ki jih je promovirala država. Vse se med seboj dopolnjujejo in skrbijo za skladno sliko, ki jo je želel prikazati socialistični režim.

Morala v času socializma se je razvila v koncept, ki so ga poimenovali »socialistični humanizem« (O'Dell 1978, 30). »Humanizem socialistične revolucije je potekal pod komunistično transformacijo vseh aspektov socialnega življenja in je sestavljen iz realnih, materialnih in kulturnih pogojev, ki so potrebni za realizacijo slogana »Vse za dobro človeka, vse v imenu človeka«« (Osnovy v O'Dell 1978, 30).

*Iz konstruktivističnega analitičnega kota bi bilo mogoče zatrditi, da so bili dominantni diskurzivni, interpretativni oziroma ideološki okviri, preko katerih so ljudje s tistega časa vstopajo v svet, štirje:*

- 1. ideologija naroda, narodne samobitnosti, nacionalizma,*
- 2. ideologija katolicizma (Boga, vere, poslušnosti, solidarnosti, vdanosti, legitimnosti obstoječe distribucije moči itd.),*
- 3. ideologija socialne pravičnosti oziroma nujnosti socialne revolucije, ki bo odpravila zevajoče družbene neenakosti, in*
- 4. ideologija liberalizma (bolj ali manj meščanska ideologija osebne in podjetniške svobode, parlamentarne demokracije itd.)*

*(Stankovič 2005, 46)*

Vse te vrednote, naj so izhajale iz posameznih ideologij ali ne, so se med seboj prepletale in bile integrirane v vse sfere družbenega življenja, tudi v kulturo in umetnost, kajti socializem se je trudil prikazati svojo slavo, moč in s tem utrditi svojo pozicijo kot edini pravi sistem in tudi edina dobra stvar za vsakdanjega človeka.

---

<sup>21</sup> Po SSKJ je vrednota tisto čemur priznava kdo veliko načelno vrednost in mu zato daje prednost (glej Vrednota v seznam literature). Tako so vrednote kategorije pojavov, ki jih cenimo, oziroma prepričanja o tem, kaj je dobro ali prav in za kaj si je vredno prizadevati (oziroma posledično tudi kaj ni dobro in ni prav). Nastran Ule (1999) pravi, da vrednote označujejo predvsem ideje in situacije, ki predstavljajo nekaj pozitivnega, zaželenega, nekaj, za kar se je potrebno zavzemati in k čemur se teži.

Seveda so bile pomembne tudi osnovne etične moralne vrednote, kot je na primer dobro(ta), pridnost, prijaznost, poštenost (ki je vodila v dobrega človeka; človeka, ki ni nasprotoval vladajočemu režimu, ampak je živel v skladu z njegovimi pravili in bil zato povelečevan kot del dobre skupnosti) ter »ostale, ki so pripomogle k ustvarjanju »pravega socialističnega človeka«: odločnost, ponos, osredotočenost na cilj, patriotizem, predanost, pogum, tovarištvo, spoštovanje do drugih ljudi, iskrenost in optimizem« (O'Dell 1978, 206).

»Najvišja vrednota socializma je bila enakost, zlasti v družbenem smislu razumljena kot socialna pravičnost. Zato torej teži k ukinjanju ali vsaj nadzоровanju privatne lastnine nad proizvodnimi sredstvi ter k poudarjanju dela kot temelja človekovega obstoja« (Dolinar in Knop 1998, 993). Enakost pa se je implicirala na ekonomsko, socialno in kulturno področje. Predstavljala je idejo poenotenja pogojev za vse ljudi. Hkrati pa je enakost sama pogoj za razvoj individualne identitete, ki je osnova svobodi, ki je bila tudi promovirana kot ena izmed socialističnih vrednot,<sup>22</sup> zato je bil tudi boj za svobodo vedno pozitivna vrednota v socializmu. Vrednota svobode je bila v socialističnem vidiku mišljena kot skupno sodelovanje in solidarnost (spet ena izmed ključnih vrednot), ki bi skupaj izkoreninila izkoriščanje (ljudi) in posledično torej osvobodila narod.

Socializem je močno poudarjal delo kot temelj človekovega obstoja in posledično je bilo delo postavljeno na visoko mesto med vrednotami. Za ljudi je bila predvsem pomembna pravica do dela ter stalnost in zanesljivost zaposlitve, kar je socializem tudi obljubljal in uresničeval ter si tako zagotavljal podporo in odobravanje. Narod je bil namreč pomemben, družba je bila pomembna in zato je bilo pomembno tudi povezovanje, skupnost, solidarnost. Vse te vrednote so povezovale družbo v nasprotju s kapitalizmom, ki mu je bilo očitano, da uničuje občutek solidarnosti med ljudmi in je zatorej na sploh zelo negativna stvar.

O'Dell (1978) tako našteva še dodatne vrednote, ki jih do sedaj nismo omenili (in le-te naj bi oblikovale posameznika v lažje vodljivega): kolektivizem (posameznik je

---

<sup>22</sup> Kljub temu, da liberalisti radi očitajo, da svoboda ni bila del socializma in je bilo torej njeno izpostavljanje kot vrednote hipokritično.

socialno zavezan družbi, njegova osebna morala mora biti v skladu s socialno moralo), disciplina (ki posamezniku omogoča vzdrževati njegove vrline in zatirati sebične želje, ki bi škodovale skupnemu dobremu), ljubezen do dela (težko in predano delo je nujno za doseganje komunističnih ciljev), patriotizem (se smatra za najvišjo obliko kolektivizma), internacionalizem (v smislu širjenja socialističnega vzora izven meja države s sodelovanjem) in ateizem (izhaja iz marksizma, ki zavrača religijo). Predvsem so bile pomembne vrednote, ki so ustvarjale pokornega človeka, ki ga je lahko oblast vodila in ji ni predstavljal grožnje.

Če na kratko povzamem temeljne socialistične vrednote, ki sestavljajo socialistični vrednostni sistem, so to naslednje:

***enakost, delo, solidarnost, skupnost, svoboda, poštenost, prijaznost, odločnost, patriotizem, predanost, pogum, tovarištvo, iskrenost, kolektivizem, disciplina in ateizem.***

To so torej ključne vrednote, ki jih bom iskala v analizi izbranih primerov socialističnih risank. Na podlagi prisotnosti (ali odsotnosti) le-teh bom potrdila oziroma ovrgla svojo glavno tezo, ki pravi, da se v risankah socialistične produkcije nahajajo in reprezentirajo vrednote, značilne za socializem.

Sedaj pa si pogledjmo kratko zgodovino posameznih držav, iz katerih prihajajo risanke, analizirane v diplomskem delu, njihovo socialistično tradicijo ter nekaj o razvoju animiranih filmov v posamezni državi.

## 6 ANIMIRANI FILM V SOCIALIZMU

V tem poglavju bom predstavila krajšo zgodovino socializma na Češkem (oziroma Češkoslovaškem), Poljskem in v nekdanji Jugoslaviji, njegov vpliv na kulturnoumetniško področje ter samo zgodovino animiranega filma v posamezni državi.

### 6.1 Češka (Češkoslovaška)

Tekom svoje zgodovine je bila Češka nekaj časa del večje države, imenovane Češkoslovaška. V svojem diplomskem delu bom obravnavala dve risanki iz tega geografskega področja, s tem da ena izhaja primarno iz češke produkcije (Palček Smuk in zvezde), medtem ko druga iz češkoslovaške (Krték).<sup>23</sup> In ker dejansko ne gre za dve popolnoma različni državi, bom vse skupaj združila v tem poglavju.

Po prvi svetovni vojni je bila Češkoslovaška ena izmed kulturno in ekonomsko bolj produktivnih evropskih držav. Nacistična okupacija je naprej zaprla vrata češki univerzi in nato začela cenzurirati češko kulturo ter izkoriščati češko industrijo za potrebe Rajha (Neznan avtor 1994). Februarja leta 1948 so komunisti prevzeli oblast in razglasili ljudsko republiko, kar je bil prvi korak k socializmu in posledično komunizmu.

Povojna komunistična diktatura je delovala enako kot nacizem, samo da si je nadela drugačno ime. Literatura, gledališče, novinarstvo, film, radio in televizija so bili prežeti z ideološkimi vrednotami. Po letu 1945 je nacionalizacija državne filmske industrije prinesla negativne in pozitivne posledice za animirani film. Na eni strani je država nudila dobrine za razvoj, ki so sprva celo dopuščali relativno svobodo. Toda kmalu se je država začela vse bolj vmešavati in naredila je vse potrebno, da bi filmsko produkcijo izoblikovala po svojih željah (Neznan avtor 1994). Socializem na Češkoslovaškem je dosegel vrhunec leta 1960, ko so uradno s češkoslovaško ustavo razglasili zmago socializma. »Na češkoslovaškem so imeli dvojni cenzurni sistem: najprej so morali biti scenariji odobreni s strani notranjih cenzorjev, nato pa so celotni filmi morali iti še v

---

<sup>23</sup> Krték je najstarejša češka risanka, ki je bila zelo popularna in znana (oziroma je še vedno).

obravnava k Partijski komisiji, kjer pa se je tudi pojavljalo največ problemov kar se vsebine tiče« (Iordanova 2003, 35).

»Leta 1966, med Praško pomladjo, se je cenzura umaknila, toda sprejet je bil nov zakon, ki je določeval, da morajo češkoslovaški mediji posredovati popolne informacije javnosti, vendar hkrati samo tiste, ki so v skladu s socialističnimi interesi in tako dvigujejo človeško zavest o tem, da je komunistična partija vodilna sila v družbi in državi« (Mass media in Communist Czechoslovakia).

Na koncu šestdesetih let 20. stoletja je novo politično vodstvo postavilo bolj stroge pogoje in zahtevalo ideološko disciplino in primerne vojaške, antikapitalistične in antiimperialistične vsebine in like, čemur so se seveda nekateri podredili. Na Češkoslovaškem je v tem času vladal državni monopol nad filmsko produkcijo in to pomeni tudi nad animiranim filmom. Država je imela izredno močno željo po propagiranju svoje ideologije in je želela umetnost, ki je zvesta naravi in delavskemu razredu ter hkrati podredljiva, a tudi borbena. Češki animirani film je v tistem času nadzirala tudi občasno agresivna država s svojim propagandnim oddelkom Komunistične partije centralnega komiteja, ministrstvom za kulturo, centralnim oddelkom za češkoslovaški film in oddelkom za kratke filme (Neznan avtor 1994).

Na Češkoslovaškem se je razvila močna tradicija animiranega filma, kasneje znana predvsem pod imenom Češka šola. Le-ta se je uveljavila kot eden izmed velikih igralcev na področju animiranega filma<sup>24</sup> v svetovnem merilu. Svoje uspehe so gradili z lutkovnimi in risanimi animacijami (čeprav je tradicija češkoslovaškega animiranega filma temeljila predvsem na lutkarstvu). Tako nekdanja Češkoslovaška uživa velik ugled kot ustvarjalka otroških lutkovnih zgodb in animiranih risank (naj si bodi to lutkovne, risane, kolaž itd.) (Hayward 2006). Iz češke šole tako izhaja kar nekaj pomembnih avtorjev: Jiří Trnka (dokončno uveljavil s filmom Ruka, 1965), Jan Marglova, Jan Švankmajer in drugi.

---

<sup>24</sup> Do leta 1989 je večina čeških (češkoslovaških) animiranih filmov nastajalo v studiih, ki jih je financirala država, zlasti v dveh: Kračůtky Film in Trick Brothers (Iordanova 2003).

Povzeto po članku Jiří Trnka (glej seznam literature) je eden izmed najpomembnejših začetnikov češkega animiranega filma torej bil Jiří Trnka, ki je že leta 1936 ustanovil lutkovno gledališče v Pragi. Njegovo delo se je raztezalo na mnogo področij, med drugim je bil ilustrator, lutkar, animator in režiser. Po koncu druge svetovne vojne je Trnka v praških filmskih studiih ustanovil animacijski oddelek. Kmalu se je uveljavil tudi na mednarodni ravni in nek animator ga je celo poimenoval za »Walta Disneyja Vzhoda«. Njegovi filmi so bili povečini namenjeni odraslim, ampak je ustvarjal tudi animirane risanke in prejel nagrado Hansa Christiana Andersena.

Med drugimi pomembnimi češkimi animatorji pa najdemo tudi Zdeněk Milerja, avtorja svetovno znane risanke Krtek (ki je tudi ena izmed analiziranih risank v diplomskem delu). Tekom svojega delovanja je ustvaril približno 70 filmov in v večini le teh je v vlogi osrednjega lika nastopal mali žučkojed, krtek.

## **6.2 Poljska**

Poljska je država z bogato zgodovino, ki je med drugo svetovno vojno izpod oblasti Sovjetske zveze prišla pod nemško okupacijo. Toda ko so nemške sile napadle Sovjetsko zvezo, se je na Poljskem začel organiziran komunistični odpor (poleg ostalih oblik odpora). Domovinska vlada, ki je bila proti komunizmu, je leta 1944 izvedla vstajo proti Nemcem, toda vstaja je spodletela in leta 1945 je sledila načrtovana sovjetizacija Poljske. Povzeto po članku Poljska (glej seznam literature) je povojno obdobje na Poljsko prineslo komunistično upravo, podobno vsem ostalim upravam vzhodnega bloka. Leta 1948 pa je oblikovanje sistema po stalinističnem režimu pomenilo novo totalitarno vladavino. Ljudska republika Poljska, kot je bilo ime novi državi, je bila razglašena leta 1952.

Animacija se je v vzhodnem bloku začela pojavljati že v začetnih desetletjih prejšnjega stoletja in eden izmed najpomembnejših pionirjev je Ladislav Starewicz, ki so ga med drugim »okronali« tudi za enega izmed patriarhov zahodnoevropskega animiranega filma (Iordanova 2003). Najuspešnejši film, ki je dosegel mednarodno slavo, zgoraj omenjenega avtorja, Ladislava Starewicza, je bil lutkovni animirani film Maščevanje

kamermana (1912). Ker pa je ta film nastal še v Sovjetski zvezi, Poljaki postavljajo za začetek svoje animacije film Flirt Stolčkov (1917) avtorja Feliksa Kuczkowskega. Sledilo je trideset let premora, nato pa so državni filmski studii, ki so nastali po drugi svetovni vojni, omogočili nadaljnjo produkcijo animiranih filmov (Standeker 2008). Ti podatki nam kažejo, da se je tradicija poljskih animiranih filmov pričela resnično zgodaj in je brez dvoma pomemben del zgodovine animiranega filma vzhodnega bloka.

Nadalje, v sredini 50. let dvajsetega stoletja so poljski animatorji postali še bolj produktivni in samozavestnejši. Prav tako se je pojavljalo vedno več priznanih poljskih animatorjev, ki so začeli žeti uspehe tudi na mednarodnih festivalih. Kasneje je poljska animacija postala še bolj raznolika in se je njen ustvarjalni zagon upočasnil šele v osemdesetih letih, ko je politični položaj ohromil vse kulturno-umetniško področje (Standeker 2008).

Do leta 1989 je skorajda vsa animacija na Poljskem potekala v dveh studiih: Filmski studio eksperimentalne risanke in studio SeMaFor (Iordanova 2003). »Po drugi svetovni vojni je novi komunistični režim veliko investiral v poljske kinematografe in seveda tudi v film. Animacije sicer niso jemali enako resno, vendar jo vseeno niso izpustili iz svojega nadzora oziroma kontrole. Po zgledu sovjetskega modela, je bila animacija na Poljskem prežeta s propagando in ljudskimi zgodbami, ki so utrjevale idejo nacionalizma in socializma« (Beck 2004, 173).

Tako se je poljski animirani film začel vse bolj razvijati in njegova tradicija se lahko skoraj postavi ob bok slavnemu češkoslovaškemu animiranemu filmu. Poljska animacija pa je sčasoma pridobila tudi svoj unikaten izgled oziroma tehniko, ki je bila dobro prepoznavna (Hayward 2006).

Primer poljskega animiranega filma v tem diplomskem delu je otroški animirani film Medvedek Uhec.



## **6.3 Slovenija in Hrvaška (nekdanja Jugoslavija)**

Ker sta Slovenija in Hrvaška nekoč skupno sobivali v Jugoslaviji, sem predstavitev zgodovine animiranega filma teh dveh držav združila v isto poglavje, kajti zaradi skupne države sta se njuna zgodovina in razvoj animiranega filma prepletala, dopolnjevala in vplivala drug na drugega.

### **6.3.1 Skupna zgodovina (Jugoslavija)**

Socialistična federativna republika Jugoslavija (s kratico SFRJ) ali na kratko Jugoslavija je bila velika balkanska država, ki je pod svojim okriljem v določenem obdobju združevala različne, sedaj samostojne, republike. Njen obstoj lahko uvrstimo med leto 1943 in 1991, ko se je kot prva odcepila Slovenija.

Med drugo svetovno vojno, leta 1941, se je zgodil fašistični napad na Jugoslavijo in njeno ozemlje so si razdelile Italija, Madžarska, Bolgarija in Nemčija (ki je obvladovala večji del). Toda hkrati se je proti okupatorskim silam razvilo tudi močno odporiško gibanje (Titovi partizani), ki so ga vodili komunisti, ti so v osvobodilnem boju videli možnost prevzema oblasti in uvedbe družbenih sprememb. Zaradi notranjih državljanskih bojev ta cilj ni bil tako lahek, toda na koncu so Tita podprle zahodne zaveznice, kar mu je, poleg Stalinove naklonjenosti, pomagalo pri prevzemu oblasti. Tako sta po koncu druge svetovne vojne, leta 1945, Slovenija in Hrvaška (poleg ostalih nekdanjih jugoslovanskih držav) postali republiki v federativni Jugoslaviji pod oblastjo komunistov in vladajoči monopol je dobila Zveza komunistov Jugoslavije.

Kar se tiče kulturnega vidika, se je pod vplivom ortodoksne dela partijskega vrha začela pojavljati teza o »splošni jugoslovanski socialistični kulturi«, ki bi ji zlasti morali služiti književniki. Lahko bi rekli, da je šlo za nekakšno nadomestno tezo v en jugoslovanskem (socialističnem) narodu, ki pa je tedaj imela nemalo privrženecv v jugoslovanskem političnem vrhu. Pisateljska tematika bi morala postati splošno jugoslovanska, kulturno življenje nasploh pa na takih temeljih, kot je leta 1962 izjavil Tito, »...da bo čedalje bolj vodilo h krepitvi naše socialistične skupnosti, saj ... ustvarjamo splošno jugoslovansko socialistično kulturo«. Centralistična struja v Jugoslaviji je zahtevala močno in enotno jugoslovansko partijo, učinkovitejši kontrolni

in represivni aparat, skratka okrepljen koncept partijske države. Na področju kulturne politike pa lahko v tem času zaznamo nekakšno dvojnost: na eni strani želi ZKJ obdržati kontrolo nad kulturno in umetniško sfero in v njej izpeljati tako imenovani »razredni pristop«, na drugi strani pa »skupno socialistično kulturo« uporabiti za krepitev jugoslovanskih integracijskih procesov, ki naj bi se po predvidevanjih dela jugoslovanskega vodstva končali z neke vrste integralnim jugoslovanstvom, nekateri pa so celo pričakovali, da z enotnim jugoslovanskim socialističnim narodom kot višjo obliko obstoječega (stalno konfliktnega) večnarodnega sobivanja (Repe 1990).

*Na jugoslovanskem področju od leta 1945 naprej, preko oblikovanja zagrebške šole, pa do danes, zagrebški risani film postane edinstvena celota in svojevrstno poglavje jugoslovanske animacije. Z začetkom šestdesetih let 20. stoletja pa se začno pojavljati tudi drugi centri – v Ljubljani, Sarajevu, Beogradu, Novem Sadu, Skopju in ponovno tudi v Zagrebu, tokrat mimo znane produkcijske skupine. V nekaterih produkcijskih središčih so se obdržali in napredovali, drugod pa bodo zastali, navkljub nekaterim manjšim in večjim uspehom (Munitić 1979, 76).*

### **6.3.2 Hrvaška (zagrebška šola)**

*Jugoslovanski primarni animacijski studio (Zagrebški studio) zaseda redko mesto v zgodovini animacije. Njegove korenine lahko najdemo v oglaševalski industriji namenjeni drugi svetovni vojni. Po vojni je popularni urednik Fadil Hadžić skoraj popolnoma sam začel s produkcijo animacije v Zagrebu, glavnem mestu takratne jugoslovanske republike Hrvaške. Omenjeni Hadžić je okoli sebe zbral skupino mladih animatorjev, s katerimi je začel ustvarjati animirane filme. Na njih so močno vplivali tudi češkoslovaški animirani filmi (Beck 2004, 138-139).*

»Hadžić je med drugim, s pomočjo državnega financiranja, ustanovil Duga Film, ki je nato v zgodnjih petdesetih začela producirati animirane filme« (Wright 2005, 26).

Bogastvo žanrov in različni stili animiranega filma, ki ga je v Zagrebu gojila skupina mladih animatorjev, so bili razlog, da je francoski filmski teoretik, kritik in zgodovinar Georges Sadoul ustvaril naziv »zagrebška šola risanega filma«, ki je postal zaščitni znak za kvalitetne in inovativne filme, ustvarjene v Zagrebu (Zagreb film – kuća animiranog filma). Pod imenom zagrebška šola risanega filma so bili združeni različni umetniki, ki

so bili predani animaciji, čeprav samo združenje ni nikoli obstajalo v obliki dejanske šole (kot ime nakazuje).

Zagrebska šola oziroma njeni »člani« so se animacije sprva lotili v skladu z zgledom, ki so ga našli v Disneyju. Toda kmalu so našli svojo originalno pot. Na začetku (zgodnja petdeseta leta) je skupina mladih umetnikov izdelovala le kratke oglase, kar je privedlo do nastanka Zagreb filma (Fara in Cosulich 2004).

Podjetje Zagreb film (ki je nasledilo podjetje Duga film) je bilo ustanovljeno leta 1953 in njegova primarna naloga<sup>25</sup> je bilo ustvarjanje animiranih filmov, toda Studio za risani film so odprli šele leta 1956 (nato pa je trajalo še nekaj let, da je studio popolnoma zaživel) in tako je bila vzpostavljena kontinuirana proizvodnja animiranega filma na Hrvaškem. Zahvaljujoč umetniški filmski animaciji, je ta filmska hiša dosegla svetovno slavo.<sup>26</sup>

Nastanek Zagreb Filma je tako omogočil kontinuirano produkcijo animiranih filmov in mladim umetnikom dal možnost sodelovanja na mednarodnih festivalih. Zahvaljujoč aplikaciji moderne grafike v animirani film (in ne oklepanja samo enega in edinega stila produkcije), je Zagreb naredil prve korake k unikatni in drugačni tradiciji animiranega filma. Njihovi liki niso bili takšni kot Disneyjevi, kjer so stremeli po čimboljši simulaciji realne osebe (ali živali), ampak ravno obratno. Enako je bilo pri gibanju in prostoru. Tako so bile tri glavne poteze zagrebške animacije naslednje: 2D prostor, ravni liki in stilizirano gibanje (Fara in Cosulich 2004).

Pomembni animatorji, ki so izhajali iz zagrebške šole, so: Borivoj Dovniković, Dušan Vukotić, Nedeljko Dragić, Zlatko Grgić. Zdenko Gasparović, Boris Kolar in drugi (Wright 2005).

Najbolj znana dela, ki so prišla iz Zagreb filma, so: Inšpektor Maska, Profesor Baltazar (ta risanka je obravnavana v diplomskem delu), Mali leteči medvedki in Maxi Cat.

---

<sup>25</sup> Zagreb film se je ukvarjal tudi z distribucijo in proizvodnjo kratkometražnih in dolgometražnih filmov.

<sup>26</sup> Leta 1961 so prejeli oskarja za najboljši animirani film za delo Surogat avtorja Dušana Vukotića.

### 6.3.3 Slovenija (slovenski animirani film)

»Prvi slovenski animirani film je bil predvajan 5. novembra 1952. To je bil film Sedem na en mah avtorja Saše Dobrila« (Železnikar 2002). Ta podatek nam pove, da se je tradicija animiranega filma na slovenskem pričela zelo zgodaj.

V predvojnem obdobju se je šele začelo postavljanje temeljev organizirani filmski proizvodnji. Na področju animiranega filma so bili le posamezni poskusi animiranih filmskih napisov »Emona film« in otroška raziskovanja gibljivih slik narisanih neposredno na filmski trak (Radešček 2004). Zgodovinski začetki slovenskega animiranega filma pa segajo v dvajseta leta 20. stoletja, vendar so se žal materialni dokazi izgubili. Tako naj bi po podatkih Velene Bešter, hčerke slovenskega filmskega in fotografskega pionirja Veličana Beštra, njen oče preizkusil risanko in lutkovno animacijo med letoma 1920 in 1925, ko je izdelal lutkovni film Lutka in risani film Miki Miška. In če nadaljujemo v tej smeri ustnega izročila o zgodovini slovenskega animiranega filma, slovenski animator Koni Steinbaher pravi, da je približno leta 1940 Juri Lenasi neposredno na filmski trak izrisal kratko družinsko risanko (dolgo le dve minuti) (Železnikar 2002).

Prvo podjetje, kjer so nastajali slovenski animirani filmi, je bil Triglav film. Njihovi animirani filmi so bili skoraj v celoti lutkovni (na koncu so se lotili tudi eksperimentiranja in risanega animiranega filma). Triglav film, s sedežem v Ljubljani, je bil ustanovljen po ukinitvi državnega filmskega podjetja. Ustanovila ga je Vlada Ljudske republike Slovenije 13. 6. 1946. Njegova naloga je bila proizvajati umetniške in dokumentarne filme ter filmske obzornike. Podjetje je obstajalo do 1. 1. 1975, ko se je združilo z Viba filmom (Filmski sklad Republike Slovenija: Triglav film – Ljubljana).

*Podjetje Viba film je bilo ustanovljeno na pobudo Društva slovenskih filmskih delavcev. Odločbo o ustanovitvi je izdal 16. 6. 1956 Občinski ljudski odbor Ljubljana Center. Leta 1975 se je Vibi priključil Triglav film. Delovna organizacija Viba film v likvidaciji je obstajala do 1994, ko jo je kot tehnična baza nasledil filmski studio Viba film. (Ur. l. RS, št. 4/94), producerske pravice pa je prevzel Filmski sklad Republike Slovenije (Filmski sklad Republike Slovenije: Viba film – Ljubljana).*

Prvi slovenski risani animirani film je zgodba o dečku, njegovi puščici in nagradi, ki jo dobi za zadetek. Naslov je bil Puščica in je nastal leta 1960 v Viba filmu, v avtorstvu režiserja Mikija Mustra (Filmski sklad Republike Slovenije: FDB – Baza filmov: Puščica). To pomeni, da je preteklo kar nekaj let od prvega slovenskega animiranega filma do prvega slovenskega risanega animiranega filma.

Še eden izmed slovenskih animatorjev je Saša Dobrila, ki je celo z lastnimi sredstvi izdelal lutke, scenarij in scene za prej omenjeni prvi slovenski animirani film Sedem na en mah. Čeprav omenjeni film ne predstavlja presežka, je vseeno pomembno to, da je bil z minimalnimi sredstvi in amatersko tehniko dejansko dokončan. Dobrila je bil najbolj produktiven med leti 1957 in 1962, ko je ustvaril trinajst lutkovnih animiranih filmov. Prva jugoslovanska lutkovna animacija v barvah, Bongo, je tako prišla izpod rok Saše Dobrila, ki se je s tem zapisal na pomembno mesto v zgodovini slovenske animacije (Železnikar 2002).

Sledil je nadaljnji razvoj slovenske animacije, toda dolgoročno gledano so bili že sami temelji animiranega filma na Slovenskem slabo postavljeni, kar ni vodilo v veliki razcvet slovenske animacije.

Tako se je zelo malo avtorjev lotevalo risanega animiranega filma in kljub temu, da so za svoje delo iskali pomoč vsepovsod, tudi v tujini, redna proizvodnja ni nikoli stekla. Predvsem je bila kriva slaba organizacija, ki je tudi takrat že uveljavljenemu avtorju popularnih slikanic in stripov, Mikiju Mustru, omogočila le tri filme (Železnikar 2002). Slovenski animatorji so se med drugim obrnili tudi na zagrebško šolo<sup>27</sup> in tako je Branko Ranitović skupaj z Zlatkom Grgićem ustvaril otroško TV-serijo Medved Bojan (1984-89). Toda kljub tej sosednji pomoči nam vseeno ni uspelo vzpostaviti stalne produkcije slovenskih risanih animiranih filmov.

Primer slovenskega lutkovnega filma, ki je obravnavan v tem diplomskem delu, je serija Zverinice iz Rezije, ki je nastala leta 1974.

Sedaj pa bom prešla na samo analizo izbranih primerov risank socialistične produkcije.

---

<sup>27</sup> Zagrebška šola je nam, od večjih institucij povezanih z risanim filmom, najbližja in z njo smo si tudi dolga leta delili isto državo (Valetič in Šetina 2002). Zato torej obračanje nanjo.

## **7 ANALIZA            REPREZENTACIJ            SOCIALISTIČNIH VREDNOT V RISANKAH SOCIALISTIČNE PRODUKCIJE**

V prejšnjih poglavjih sem opisala teoretske koncepte, ki so pomembni za mojo analizo reprezentacij socialističnih vrednot v risankah socialistične produkcije. Tako sem ugotovila, da imajo reprezentacije veliko vlogo pri razumevanju, spoznavanju sveta in njegovih značilnosti. Nadalje sem govorila o vplivu televizije na otroke, ki so ključna publika risank<sup>28</sup> ter o socializmu in njegovih vrednotah. Omenjeni elementi, če jih povežemo, sestavijo celoten koncept diplomskega dela.

Socializacija je najpomembnejši proces našega življenja, saj takrat odkrivamo svet in se o njem učimo. Pri tem so izjemno pomembne reprezentacije, ki jih sprejemamo, kajti te oblikujejo nas, našo percepcijo na svet oziroma okolica in seveda tudi naše vrednote.

V obdobju socializma je država hotela imeti popoln nadzor nad svojimi državljani ter jih oblikovati po svojih željah. Ker se je zavedala, da je socializacija prva faza oblikovanja osebnosti in predstav o svetu, je vedela, da je že od malega potrebno vzgajati »popolnega« državljana. Toda socializacija poteka preko različnih elementov (družina, šola, okolici, mediji itd.) zato se je socializem, med drugim, odločil tudi za subtilno manipuliranje z mediji in posledično tudi s produkcijo risank, ki vplivajo na potek socializacije. Mali gledalci pa so tako nezavedno sprejemali vrednote, ki so jih propagirali njihovi najljubši risani liki na malih ekranih.

### **7.1 Predmet in področje opazovanja oziroma analize**

Predmet moje analize bodo risanke, ki sem jih izbrala na podlagi držav, iz katerih izhajajo. Vse države imajo namreč eno pomembno skupno točko – vse so se na nek način srečale in živele s socializmom oziroma v socializmu. Tako sem izbrala po eno risanko glede na vsako državo in s tem nekako ustvarila vzorec risank socialistične produkcije nekdanjega vzhodnega bloka. Tudi časovno vse risanke spadajo v isto

---

<sup>28</sup> Hkrati sem seveda opisala tudi njihovo nastajanje.

obdobje, obdobje, ko je bila socialistična oblast na vrhu svoje moči. Te risanke (ki so vse serije, kar pomeni, da so bile predvajane v sklopu večih epizod) so: Palček Smuk in zvezde (Češka oziroma takrat Češkoslovaška, 1976), Krtek (Češkoslovaška, 1976), Medvedek Uhec (Poljska, 1975), Profesor Baltazar (Hrvaška, 1967) in Zverinice iz Rezije (Slovenija, 1974).

Področje analize je celotna vsebina posameznih risank in tudi nekaj tehničnih elementov, ki sem jih opazovala predvsem v krajšem obsegu (v smislu dodatne zanimivosti). Primarno področje analize je torej vsebina, oziroma zgodbe posameznih risank. Zanimal me bo morebitni nauk zgodbe, vrednote, ki so izpostavljene, in vsi ostali elementi oziroma dogajanje, ki morebiti nakazujejo vrednote. Le-te so namreč po večini družbeno in politično konstruirane, kar se sklada z mojo tezo, da se v risankah socialistične produkcije reprezentirajo socialistične vrednote zaradi (močnega) vpliva socialistične oblasti na kulturnoumetniško produciranje ter želje po vzgoji človeka po svoji meri in željah (predvsem pokoren in lahko vodljiv državljan).

Obravnavo posamezne risanke bom pričela s tehničnimi podrobnostmi, nadaljevala s kratkim opisom splošne vsebine ter z analizo reprezentacij socialističnih vrednot v posamezni risanki.

## **7.2 Izbrani primeri risank socialistične produkcije**

### **7.2.1 PALČEK SMUK IN ZVEZDE**

Vrsta: risanka (fantazijska)

Tip: serija

Zvrst in tehnika: risana animacija (2D)

Leto nastanka: 1976

Država: Češka

Režija: Zdenik Smetana

Glasba: instrumentalna (označuje razpoloženje, dogajanje itd.), preprosta. Med potekom risanke se veliko pojavljata dve melodiji, samo v različnih jakostih (ena za »zemeljsko« dogajanje ali palčkovo akcijo, druga za dogajanje na nebu ali pa pod vodo). Uporabljenih je tudi veliko zvokov in šumov (na primer: triangel za šviganje zvezde, pok topa itd.). Glasovi vseh likov so vsaj deloma popačeni, vendar kljub temu razločni in razumljivi, kar popolnoma ustreza pravilom uporabe glasbe v risanih animiranih filmih.

Tehnični opis: preprost 2D lik, ki nima posebnih detajlov in se tudi giba preprosto ter nenadno (ni počasnega gibanja oz. »fines«). Vsebina posamezne serije ima povečini nek nauk (npr: »Sreče se ne da ujeti, vsak si jo mora prislužiti sam.«). Glavni junak nima idealno tipskih (fizičnih) proporcev, kljub temu, da je zgolj palček. Sicer se na njegovem telesu prepozna vse osnovne značilnosti človeškega telesa, vendar je kljub temu lik popolnoma banalno orisan (primer: namesto celotnega lasišča in las ima narisanih zgolj 7 las).

Preprosto animacijo lahko opazimo že v uvodnem delu risanke (»Za tako gosto meglo, da bi jo lahko rezal...«), kjer se megla razblini tako, kot bi jo dobesedno nekdo razrezal in po trakovih odstranil iz vidnega polja (enako se zgodi, ko »...ribnik prekrije črno, črna tema...«).

Vsebinski opis: glavni junak, palček Smuk, je neroden, vedno razreši posamezno, morebiti konfliktno situacijo, deli nasvete in na splošno vedno pomaga. Vsebino najbolje na kratko povzame uvodni nagovor naratorke: »Za tako gosto meglo, da bi jo lahko rezal, mogoče pa še malo dlje, leži ribnik Brbotalnik. Čez dan je to čisto navaden ribnik. A ko ga zvečer prekrije črno, črna tema, se začnejo tam dogajati čudne reči. V vodi najprej zaklokota, ob bregu zareglja, v bičevju nekaj počti, med vrbami zahrešči in šele potem se prikaže palček Smuk. To je nemiren škrat, radoveden kot miška, ki neučakano opreza tako dolgo, dokler na vodni gladini ne zatrepeta prva zvezda.«

V glavni vlogi se torej nahaja izredno jasno pozitiven lik, palček Smuk. Je vedno dober, prijazen in kar je nadvse pomembno – pomaga drugim, kadar zaidejo v različne težave. S temi dejanji (ko pomaga drugim) reprezentira socialistični vrednoti kolektivizma in solidarnosti – torej pomaga skupnosti, v kateri živi (»vsi za enega, eden za vse«; v eni izmed epizod palček reši celotno skupnost pred ledeno dobo itd.). Palček Smuk tako ne



greši, ne dela napak. Edina njegova slabost je nerodnost, toda tudi ta ga ne ovira pri pomoči drugim, kar kaže na disciplino, odločnost, dobrotu, tovarištvo in pogum, ker kljub svoji nerodnosti (oziroma slabosti) dosega svoje cilje in dokazuje, da ni potrebno biti popoln, kajti z nekaj iznajdljivosti in predvsem vztrajnosti lahko dosežemo svoje cilje. Tovrstni lik z »napako« je za gledalce veliko bolj dostopen, ker se z njim lažje poistovetijo, saj ni nek idealen, popoln lik, brez napak, ki vedno vse ve in zna. Skoraj vsaka epizoda palčka Smuka ima tudi nauk, bodisi eksplicitno in neposredno izraženega ali pa prikrito nakazanega. Palček Smuk se ne vda neuspehu, ampak vedno znova poizkusi najti rešitev ter jo vedno tudi najde (razen v primerih, kjer jo namenoma »ne more najti«, ker že to dejstvo samo po sebi nosi nek nauk, ampak več o tem v sledečem primeru) ter posledično s tem pomaga nekemu, ki je zašel v težave.

Pa si za primer pogledajmo eno izmed epizod, kjer krap, ki živi v ribniku pod domovanjem palčka Smuka, zaide v kvartopirstvo (nadalje prikazano kot izjemno negativna vrednota) in zaigra vse svoje luske, kar ga pusti popolnoma golega v posmeh drugim ribam. Palčku Smuku se krap zasmili in mu želi pomagati. Najprej ga poizkuša obleči v različna oblačila iz materialov, ki jih najde naokoli, toda nič ne uspe. Na koncu palček Smuk ugotovi, da se tako groznemu »grehu« ne da pomagati in da bo krap moral nositi posledice svojega slabega dejanja (kvartopirstva), ter se odpravi domov. Nato, pred koncem epizode, palček Smuk še reče: »Sreče se ne da ujeti, vsak si jo mora prislužiti sam.« Že sam stavek, s katerim je zaključena zgodba, je zelo zgovoren. Nauk v temu delu uči kar nekaj stvari oziroma vrednot: kvartopirstvo je negativna stvar (»torej pazi, da se kasneje, ko boš odrasel, ne boš posluževal tega«), za svojo srečo se je potrebno potruditi in marljivo delati, kajti bližnjice ne obstajajo (oziroma »če se boš poslužil bližnjice, te čakajo neželene sankcije«).

Nadalje, v eni izmed drugih epizod rusalke divje plešejo na mesecu (oziroma dejansko na odsevu meseca na vodni gladini ribnika Brbotalnika, toda v zgodbi je predstavljen kot pravi, fizični objekt). Kljub Smukovemu opozorilu, naj se umirijo, rusalke nadaljujejo s plesom. Palček Smuk jih ponovno opozori, toda ker ga ignorirajo, jim pravi: »Da ne bo iz veseljačenja na koncu tarnanje!« Seveda se zaradi močnega zibanja, guganja in poplesavanja rusalk mesec potopi na dno ribnika. Palček Smuk pa že hiti na pomoč mesecu. Ko ga najde na dnu, je ta ves potolčen in poškodovan. S pomočjo celotne skupnosti ribnika ga palček Smuk sestavi v prvotno stanje, rusalkam pa naroči,

naj mu zgladijo površino, da se bo svetil kot prej. Rusalke tega nočejo storiti in Smuk jih ponovno opozori: »Da vam ne bo žal!« Ker se dekleta ne lotijo dela, palček Smuk to stori sam. Ko je delo končano, želijo rusalke ponovno plesati na mesecu, toda sedaj jim Smuk tega ne dovoli in jim za vedno prepove plesanje in zibanje na mesecu. Tako morajo od takrat naprej plesati drugje. V tem delu sicer ni bilo eksplicitno izraženega nauka, toda najdemo ga vseeno in z njim vred tudi socialistične vrednote, ki so reprezentirane v tej zgodbi. Te so: (ponovno) kolektivizem in delo (celotna skupnost pomaga popraviti mesec), dobrota (palčku Smuku ne bi bilo treba reševati situacije, če ne bi bil že po naravi tako dober), odločnost in disciplina (Smuk ne dovoli ruskam, da bi še kdaj plesale). Kot negativna vrednota je seveda prikazano veseljačenje in tako je nauk zgodbe, da pretirano veseljačenje in odklanjanje dela privede do negativnih posledic.

### **7.2.2 KRTEK**

Vrsta: risanka (živalska pustolovščina)

Tip: serija

Zvrst in tehnika: risana animacija (2D)

Leto nastanka: 1957

Država: Češka/Slovaška

Režija: Zdenek Miler

Glasba: instrumentalna glasba (označuje razpoloženje, dogajanje itd.) ter uporaba realnih oz. resničnih zvokov (na primer: posnetek ptičjega petja, zvok buldožerja itd.). Včasih so uporabljene tudi vokalno instrumentalne skladbe, vendar vokali samo pojejo melodijo (primer: lalalala) in ne neke specifične pesmi z besedilom. Glasba ni kompleksna, ampak preprosta (torej uporaba posameznega glasbila do približno 3 glasbila skupaj). Posebnost je otroški smeh, ki nakazuje veselje in smeh glavnega junaka.

Tehnični opis: Dvodimenzionalni lik in prostor. Lik ima bolj dodelano gibanje. Uporablja se hitre reze. Ni nekega specifičnega nauka zgodbe. Je po večini nemi film, vendar kljub temu glavni lik uporablja neke zvoke, ki naj bi spominjali na govor (niso

razločni, niti niso besede – so bolj stoki in vzdih). Občasno se pojavijo tudi posamezne besede, kot so na primer: mama, halo in podobno (nikoli pa več kot posamezna beseda, kaj šele stavek). Glavni junak je kljub preprosti dvodimenzionalnosti narisano tako, da se v njem prepozna glavne lastnosti resnične živali oziroma krta (prav tako so narisane ostale živali). Vsem likom v tej risanki so narisali obrazno mimiko, ki sicer ni zelo specifična oziroma podrobna, toda vseeno jasno izraža trenutno razpoloženje.

Vsebinski opis: Glavni junak je Krtek, ki je dejansko žival oziroma krt (kar pomeni, da živi pod zemljo in vstopa v zgodbo, na površje skozi krtino). V zgodbah nastopajo tudi druge živali, ki mu pomagajo pri njegovih dogodivščinah, ali pa on njim pri morebitnem problemu. Glavni junak je iznajdljiv in poln domislic ter nikoli ne odreče pomoči posameznikom ali skupnosti.

Tudi tukaj je glavni lik izredno pozitiven. Živi na travniku in kadarkoli njegova skupnost (vrednota kolektivism) zaide v težave ali ji preti nevarnost, Krtek že hiti na pomoč (solidarnost). Ta risanka je predvsem osredotočena na skupnost (v kateri živi Krtek) in ne toliko na zgodbe o posameznikih, ki naletijo na težave. Tukaj skupnost naleti na problem, ki ga nato rešuje Krtek. Poglejmo si nekaj primerov epizod.

Ena izmed epizod prikazuje, kako Krtek najde borovnice, ki jih ne koristi samo on, ampak jih deli z drugimi, kajti srečen je, da lahko pomaga (ima prešeren nasmeh na obrazu). Odličen primer solidarnosti v kolektivu. Toda ko se Krtek loti nabiranja češenj, mu jih ostali pokradejo (prevzame jih torej požrešnost, ki je prikazana kot negativna vrednota). Krtek je zgrožen in se posluži ukane. Preobleče se v starčka in prosjači po domovih prijateljev za češnje (ki so mu bile prej pokradene). Nihče jih ne deli z njim in tako vidi dokaz njihove požrešnosti. Toda kasneje se razkrije in skupnost uvidi, kako lakomni in egoistični so bili. Krtek krene sam domov, razočaran nad ostalimi. Prijatelji pa se pokesajo in Krtku prinesejo orehe v opravičilo. Le-ta jih sprejme in jim oprostí, nato pa še deli z njimi orehe. Nauk zgodbe je torej delati dobro za skupnost, deliti z njimi in biti predvsem pošten. Podobno kot v tej epizodi tudi v drugi Krtek najde na svoji posesti izvir posebne vode in ker si jo želijo tudi drugi, jo brez pomisleka deli s celotno živalsko skupnostjo.

Če pogledamo katero izmed drugih epizod, pridemo do primera, ko je nauk zgodbe ponovno ta, da ni dobro biti egoističen (zate in za skupnost). Krtek namreč najde radio, ki ga prižge in nato noč in dan predvaja glasbo, ki moti celotno skupnost. Ker pa je Krtku ta glasba všeč, je ne ugasne. Zato se celotna skupnost preseli stran, kajti ne zmorejo več prenašati hrupa. Ko se radio naposled pokvari, Krtek ugotovi, da je storil napako, kajti vsi so ga zapustili, ker jih je ignoriral in nadaljeval s hrupom. Skesan začne popravljati škodo, ki jo je storil hrup (povesil rože in škodoval ostali naravi), ter tako pritegne svoje prijatelje oziroma skupnost nazaj. Ponovno najdemo reprezentacije socialističnih vrednot: poudarjanje kolektivizma, solidarnosti, prijaznosti in tovarištva. Negativni vrednoti sta tukaj sebičnost in egoizem, ki sta seveda popolnoma nasprotujoča z marsikatero socialistično vrednoto.

### **7.2.3 MEDVEDEK UHEC**

Vrsta: risanka (živalska, humoristična)

Tip: serija

Zvrst in tehnika: lutkovna animacija

Leto nastanka: 1975

Država: Poljska

Režija: Dariusz Zawilski, Eugeniusz Ignaciuk, Jadwiga Kudrzycka, Lucjan Dembinski, Marian Kiebaszczak

Glasba: instrumentalne skladbe za ozadje (poudarjajo posamezne dogodke oziroma akcijo in se spreminjajo glede na spremembo dogajanja ali počutja, kar se zgodi relativno pogosto). V risanki najdemo tudi vokalno instrumentalne pesmi. Dodatnih šumov in zvokov je zelo malo, velikokrat jih nadomeščajo kar instrumentalne skladbe.

Tehnični opis: to je primer lutkovnega animiranega filma oziroma otroške risanke. Niso uporabljene klasične lutke (oziroma marionete, ki imajo zgoraj vodila, s katerimi upravlja lutkar), ampak so samostojne. To pomeni, da jih je za vsako sličico moral umetnik premikati in posneti naslednjo fazo giba (pri risanem animiranem filmu pa je namesto tega izrisovanje vsake posamezne faze giba). Posledično vidimo bolj »trdo« gibanje (naravnega tako ali tako ne moremo pričakovati), včasih se kje najde tudi

kakšen bolj grob preskok med fazami. Zaradi uporabe lutk, ki so trdni predmeti, ni obrazne mimike, razen pri nekaterih kadrih govora, kjer se malo premika spodnja čeljust posameznega lika. Vsi liki govorijo in njihovi glasovi niso popačeni, temveč modificirani samo v smislu prilagajanja liku in razpoloženju lika.

Vsebinski opis: glavni lik, medvedek Uhec, je prijazni medvedek, ki v uvodni špici vedno najprej zapoje pesmico, preden se zvečer odpravi v posteljo. Nadalje otrokom pove zgodbico oziroma pripoved iz svojega življenja ali o tem kaj se mu je (in njegovim prijateljem) tisti dan zanimivega zgodilo. Zgodbe vsebujejo veliko prijateljske pomoči (ne pomaga samo Uhec drugim) in deloma prikrite nauke, ki pa so še vedno dovolj jasni za razumevanje.

Pa si pogledjmo, katere socialistične vrednote se reprezentirajo v epizodah Medvedka Uhca.

Kot drugi liki v socialističnih risankah je tudi medvedek Uhec izjemno pozitiven lik. Vsak večer, pred svojim spanjem, publiki zaupa pripetljaje iz svojega življenja, ki v svojih dejanjih reprezentirajo marsikatero socialistično vrednoto. Tako se nekega dne Uhec odloči, da bo okopal vrt. Toda k njemu na obisk takrat pridejo prijatelji, ki ga vabijo k igri. Uhec se ne vda skušnjavi, ampak vztraja pri delu (poudarjanje dela kot ultimativne socialistične vrednote). Prijatelji se odločijo, da mu bodo tudi oni raje pomagali, kot se igrali (torej delo je resnično boljše kot igra). Nato pa pride zajček, ki vabi celotno družino obirati višnje, ki jih dekleta iz vasi ne morejo. Uhec se najprej upira, toda ko izve, da gre za pomoč dvema deklicama (ki sami ne moreta obrati višnje), se vseeno odloči, da bo šel pomagat. Ko začne obirati zrele plodove, pa ga premami požrešnost, kajti poje vse višnje in na koncu prinese deklicama le nekaj višenj. Vsi so razočarani in se žalostni razidejo. Kmalu postane žal tudi Uhcu, kajti poloti se ga silna slabost, ki se kmalu sprevrže v hude bolečine. Ugotovi, da je to posledica prevelike količine zaužitih višenj, in se kaj hitro pokesa svoje požrešnosti, kajti »za kazen« mora sedaj prenašati bolečine in neprijetno zdravilo. Nauk zgodbe je torej, da požrešnost v nobenem primeru ni dobra in naj se ji raje izogibamo, če nočemo trpeti.

Tudi v ostalih epizodah z medvedkom Uhcem je izjemno poudarjena skupnost oziroma kolektivizem, kajti vedno nastopajo še ostali liki, katerim Uhec pomaga ali pa skupaj počno kaj pozitivnega. Med drugim so tako pomagali nesrečnemu kužku, ki je svet

videl temačen (zaradi sončnih očal), da je videl svet tako kot oni – vesel in prijeten. Tukaj prvič zasledim reprezentacijo vrednote internacionalizma (»širimo socialistični glas«).

#### **7.2.4 PROFESOR BALTAZAR**

Vrsta: risanka (fantazijska komedija)

Tip: serija

Zvrst in tehnika: risana animacija (2D)

Leto nastanka: 1967

Država: Hrvaška

Režija: Ante Zanimović, Boris Kolar, Zlatko Grgić

Glasba: vokalno instrumentalna pesem uporabljena samo v uvodnem delu. Med dogajanjem so uporabljeni predvsem instrumenti, ki jih uporabljajo za nakazovanje določenega gibanja ali pa sodelujejo v kakšni preprosti melodiji (ki je enako uporabljena za dodatno nakazovanje dogajanja) – sodelujejo maksimalno 3 glasbila skupaj. Uporabljeni so tudi zvoki iz realnega življenja (na primer: pravi zvok piščalke, smeh skupine ljudi).

Tehnični opis: prostor in liki so dvodimenzionalni. Kulisa je vedno statična – premikajo se liki. Animacija je precej boljša kot v ostalih risankah, kajti v gibanju se zazna več posameznih faz, ki v celoti tvorijo boljše simulirano naravno gibanje. Liki imajo veliko obrazne mimike (kar v bistvu pomeni več risanja in dela za umetnike). Uporabljene so precej izrazite barve – celotna scena je prijetno pisana. Liki skorajda ne govorijo oziroma če že, potem (kot pri Krtku) je uporabljeno nekakšno momljanje. Celotno zgodbo spremlja narator, ki pripoveduje zgodbo in s tem nadomešča govor ter opisuje dogajanje, zaplete in vse ostale elemente, ki so pomembni za razumevanje zgodbe.

Vsebinski opis: v malem mestu živi profesor Baltazar, ki je izredno inteligen ten starejši možak. Zgodbe se običajno začno z nekim zapletom (nekdo naleti na kakšen problem), ki ga nato Baltazar reši z uporabo svoje inteligence (gre v laboratorij in izumi nekaj novega ali pa s pomočjo logičnega razmišljanja pride do rešitve). Občasno mu pri

reševanju kakšnega problema pomaga tudi kateri drugi izmed stranskih likov v posamezni zgodbi. Torej posameznik vedno pomaga skupnosti, ki deluje skupaj in homogeno.

Profesor Baltazar je, tako kot ostali glavni junaki, pozitiven lik, katerega primarni nalogi sta skrb in pomoč skupnosti oziroma posameznikom (ki so pač del skupnosti). V nobeni izmed epizod nisem naletela na njegove slabe lastnosti, edinole občasno mora večkrat poizkusiti rešiti nek problem, ker mu morebiti ne uspe v prvo. Kar pa seveda ni negativna lastnost, ravno obratno – disciplina in odločnost sta eni izmed pozitivnih socialističnih vrednot. Je tudi vedno pošten, iskren, prijazen in predan svoji skupnosti (solidarnost).

Tako v eni izmed epizod pomaga nesrečnemu policistu, ki je izgubil službo, ker je pri usmerjanju prometa uporabil drugačno piščalko in so ga vsi zasmehovali. Baltazar se je v tem primeru poslužil izredno nenavadne rešitve, kajti naučil je namreč skupnost uživati v drobnih radostih, ki prinesejo veliko srečo. Celotno skupnost je namreč naučil otroške igre s ploskanjem, ki ljudi osreči in odpelje v svet harmonije. Tej igri nato celo posvetijo en dan v tednu. Nauk zgodbe torej ni eksplicitno podan, je pa subtilno: skrivnost sreče je v majhnih stvareh. In socialistične vrednote, ki jih najdemo v tej epizodi, so: solidarnost, prijaznost, enakost, kolektivizem in tovarištvo.

Profesor Baltazar vedno pomaga in dela dobro v svojem mestu. Tako jih ubrani pred naravno katastrofo in to ne sam – pri delu mu pomaga celotna skupnost (kolektivizem!). Spet v drugem primeru podaja praktičen nauk gledalcu (da so jajca dobra za zdravje in glasilke). Zločin v vseh epizodah naleti na negativne sankcije (»zločin se ne splača«, splača se biti pošten – socialistična vrednota). Hkrati pa tudi naletim na kritiko kapitalizma, ko Baltazar in celotna skupnost sabotira konkurenco nekemu podjetju. Konkurenca namreč ni v skladu s socialističnimi vrednotami, ker spodbuja egocentričnost in sebičnost (medtem ko socializem želi promovirati solidarnost, občutek pripadnosti skupnosti, altruizem itd.).

## 7.2.5 ZVERINICE IZ REZIJE

Vrsta: risanka (pravljica)

Tip: serija

Zvrst in tehnika: lutkovna animacija

Leto nastanka: 1974

Država: Slovenija

Glasba: uporabljeno je veliko vokalno instrumentalnih pesmi (pri katerih je v ospredju predvsem vokal – instrumentalni del je bolj preprost in ni uporabljeno veliko glasbil). V uvodnem delu, pa tudi med risanko samo liki veliko pojejo. Uporabljeni so tudi zvoki iz realnega sveta (na primer: ptičje petje, trkanje...). Instrumentalna glasba za ponazarjanje dogajanja je uporabljena samo, kadar liki ne govorijo. Govor oziroma glas likov ni popolnoma nič popačen.

Tehnični opis: To je lutkovna animacija in uporabljene so klasične lutke, ki jih vodi lutkar z vodili oziroma roko (v lutki) (v tem primeru od spodaj in ne na vrvicah od zgoraj). Za okolje je postavljena kulisa, za katero se gibljejo liki. Ni uporabljena obrazna mimika, ker lutkarji nimajo možnosti za upravljanje obraza statične lutke (bi bilo tudi preveč zakomplicirano za lutkarja, da bi moral simultano voditi lutko, njene ude in še obrazno mimiko). Kar se tiče gibanja, ni nobenih posebnosti, kajti lutke se gibajo, kolikor je pač možno gibanje z rahlo premičnim predmetom, s katerim upravlja lutkar.

Vsebinski opis: glavni liki v posameznih zgodbah so vedno živali (lisica, volk, zajčki, kokoši, petelin, polži...), ki jih opazujemo pri njihovih dogodivščinah oziroma v vsakodnevem življenju. Skoraj vedno gre za interakcijo posameznih živali druge z drugo, pri čemer si pomagajo ali pa nagajajo (zelo pogosto lisica nastopa v negativni vlogi). Zgodbe vedno nosijo nek moralni nauk in niso komično oblikovane. Vsebinsko zanimiva za analizo je pesem v uvodnem delu, kar sledi v nadaljevanju, sedaj pa jo samo navajam v celoti kot zanimivost: »Bogate so le te, pravljice iz Rezije. Nas marsikaj uče, pravljice iz Rezije. Pred nami zažive pravljичne zverinice. Prav takšne kot ljudje, pravljичne zverinice. Zato nas bogate, pravljice iz Rezije. Zrcalo nam drže, pravljice iz Rezije.«



Torej pri tej seriji nas že uvod uči, da je bistvo risanke v živalih, ki se obnašajo, kot se obnašamo ljudje sami, in naj se iz tega nekaj naučimo (oziroma pridobimo dragoceno izkušnjo). Za razliko od ostalih risank obravnavanih v moji analizi, v tej liki ne nastopajo kot samo dobri ali samo slabi, ampak je njihova osebnost določena z binarnimi opozicijami – imajo torej dobre in slabe lastnosti. Kot nam že uvodna pesem nakazuje - »Zrcalo nam drže« - tudi ljudje nismo popolnoma enoznačna bitja, ampak imamo svoje slabosti in vrline. A vseeno si pogosto liki medsebojno pomagajo, kar reprezentira socialistično vrednoto kolektivizma, solidarnosti in dobrote.

V epizodah risanke Zverinice iz Rezije najdemo veliko primerov za obravnavo. Tako, na primer, v eni epizodi petelin vabi svoje kokoške k delu, toda one se mu uprejo. Nakar pride lisica in kokoši poskuša pretentati, da bi odšle od doma, kajti tako bi jih zgrabila stran, kjer bi jih lahko pojedla. Nagovarja jih tudi, naj se uprejo gospodarju (kar so se že – petelinu namreč), toda tik pred zdajci se vrne petelin, napodi lisico in kokoške uvidijo, da jih je lisica želela pojesti. Nauk zgodbe je torej, da se ne upiraj gospodarju, vladarju, kajti on ve, kaj je najbolje zate. Sicer se ti namreč slabo piše (oziroma v tem primeru bi kokoške umrle). Socialistične vrednote tukaj so delo (petelin ni bil v smrtni nevarnosti, ker je odšel na delo), poštenost (lisica je lagala, kar je negativna vrednota in je bila prikazana kot negativen lik), odločnost, pogum (petelin je moral biti pogumen, da je odgnal lisico), disciplina in patriotizem (doma je najlepše, ker če bi odšle stran, kakor je kokoškam predlagala lisica, bi umrle).

Spet v drugem primeru najdemo nauk, da obljuba dela dolg. Kajti sedaj se ena izmed živali (sicer negativni lik, ker gre za pošast Grdino) znajde v težavah, saj je zasuta pod skalami, kamor so jo ujeli zajčki (ki jih je želela pojesti). Mimoidoči medved ji pomaga in jo odkoplje (reprezentacija solidarnosti). Pošast pa mu zagotovi, da ga ne bo požrla, toda ko pride ven, ne drži obljube in ga želi pojesti. Medved se seveda upre, zato najdeta razsodnika, ki po slišani pripovedi ujame pošast ponovno v past, ker ni držala svoje obljube, rekoč »Čeprav včasih je hudo, besede požreti ni lepo.«

Reprezentacijo socialistične vrednote tovarištva vidimo v primeru, ko se volk spravi nad psa čuvaja (varuje ovce) in se dogovorita za boj. Ker volk s tem terorizira psa in celotno skupnost, pes odide po prijatelje, ki mu takoj priskočijo na pomoč in zmagajo v boju

nad nasilnim volkom. Nasilje je tukaj prikazano kot negativna vrednota, tovarištvo, svoboda in pogum pa kot izjemno pozitivne.

Sedaj pa pogledjmo povzete ugotovitve analize izbranih primerov socialističnih risank.

## 8 UGOTOVITVE

Preko analize izbranih primerov socialističnih risank, sem prišla do marsikatero ugotovitve, katere so vse povzete v nadaljevanju tega poglavja.

V risankah socialistične produkcije torej nastopajo predvsem izrazito pozitivni liki kar odraža reprezentacije različnih socialističnih vrednot, ki so pozitivno orientirane: dobro(ta), poštenost, iskrenost, solidarnost, kolektivizem, tovarištvo itd. Le-te se namreč reflektirajo v dejanjih teh pozitivno omenjenih likov, ki preko svojih dogodivščin posredujejo različne moralne nauke ali poudarke socialističnih vrednot.

Palček Smuk tako vedno pomaga vsem prebivalcem ribnika in okolice, ki sestavljajo oziroma predstavljajo njegovo skupnost ter s tem reprezentirajo vrednoto kolektivizma in solidarnosti, ki poudarja medsebojno pomoč v skupnosti. Izrazito reprezentacijo omenjenih socialističnih vrednot najdemo tudi v risanki Krtek, kjer glavni lik nikoli ne deluje zgolj za lastno dobro, temveč vedno za dobrobit vseh njegovih prijateljev (hkrati tudi reprezentacija tovarištva) in okolice. Te vrednote pa hkrati podpira dejstvo, da tudi dejansko sama skupnost pomaga glavnim likom ali pa sama sebi (odvisno od primera oziroma epizode in ta pomoč skupnosti običajno poteka na pobudo posameznika oziroma osrednjega lika, kar utrjujejo njegovo izjemno pozitivno vlogo).

Enake reprezentacije kolektivizma in solidarnosti se nahajajo tudi v ostalih obravnavanih risankah. Profesor Baltazar vedno priskoči na pomoč, tistemu ki jo v danem trenutku potrebuje (celotna skupnost ali posameznik). Tudi v Medvedku Uhu osrednji lik (po potrebi s svojimi prijatelji) pomaga bližnjim ali znancem, ki sestavljajo njegovo skupnost. Zverinice iz Režije pa že same po sebi oziroma kot množina v naslovu nakazuje, govorijo o skupnosti in medsebojni pomoči, kar pa se seveda tudi utemelji v zgodbah, ki jih risanka pripoveduje.

Vse analizirane risanke vsebujejo nauke. Nekatere jih izražajo eksplicitno, nekatere ne, vendar so vseeno razpoznavni in razumljivi. Največ neposredno izraženih naukov se nahaja v risanki Palček Smuk, kjer glavni lik skoraj vedno, proti koncu epizode, nauk zgodbe tudi verbalno izrazi. V drugih risankah pa so nauki podani preko samega

dogajanja oziroma vsebine, ki poučuje o posameznih vrednotah. Torej niso neposredno izraženi, se pa kažejo s pomočjo dejanj in bistva posameznih zgodb.

Velikokrat sta v obravnavanih risankah reprezentirani tudi vrednoti odločnosti in discipline. Obe se reflektirata v dejanjih osrednjih likov, ki se nikoli ne vdajo neuspehu (razen v primeru, ko je tako z določenim namenom oziroma z namenom podajanja določenega nauka) in njihovi besedi (vsaj na koncu zgodbe, če ne že od začetka) ne oporeka nihče (primer: palček Smuk odredi rusalkam, naj se ne vračajo plesati po mesecu in le-te se tega tudi držijo).

Delo kot ultimativna socialistična vrednota je pogosto prikazano v analiziranih risankah. Noben lik se ne brani dela, kajti to je bistveno za doseg želenih ciljev. V eni izmed epizod risanke Medved Uhec, se osrednji lik in njegovi prijatelji celo raje odpovedo igri zavoljo dela. V Zverinicah iz Rezije pa so kokoši, ki ne želijo delati, sankcionirane s smrtno grožnjo (ker ne želijo oditi s petelinom na delo, jih želi lisica zvabiti stran od doma, kjer bi jih lahko pojedla), kar utrjuje pomembnost dela kot pomembne socialistične vrednote, kajti nauk zgodbe nas svari, da ni pametno se izogibati delu, saj nas lahko čakajo zelo negativne, celo tragične posledice.

Še ena izmed poglobitnejših socialističnih vrednot je enakost, za katero je bilo ugotovljeno, da se reprezentira tako, da nihče izmed glavnih ali stranskih likov ni izpostavljen kot izjemno boljši ali slabši, nihče ne ponižuje drugega člana skupnosti ali ga izrazito postavlja na piedestal. Vsi so enakovredni in s tem je prikazana vrednota enakosti, ki hkrati seveda utrjuje solidarnost in kolektivizem (ljudje so bolj povezani med seboj, če med njimi ni izrazitih neenakosti, ki bi jih ločevale in oddaljevale).

Za poudarjanje socialističnih vrednot so v risankah uporabljene tudi negativne (osebnostne) lastnosti, ki s pomočjo prikazovanja sankcij zaradi uporabe negativne vrednote, utrjujejo njihove binarne opozicije (primer: Krtek zaradi lastnega užitka v poslušanju radijske postaje posledično s tem odžene od sebe celotno skupnost, čemur sledi osamljenost in potrtoost glavnega junaka, ki se preko teh občutkov zave svojega egoizma ter njegovega negativnega vpliva na svoje počutje. Temu sledi kesanje, opravičilo in popravljanje storjenih napak, kajti ni spoštoval vrednote solidarnosti, kolektivizma, prijaznosti in tovarištva).

To so torej povzete ugotovitve moje analize izbranih primerov risank socialistične produkcije, ki preko svojih vsebin reprezentirajo določene vrednote, značilne predvsem za socialistično ideologijo. Njihov namen in pomen pa je bil predstavljen že v prejšnjih poglavjih.

## 9 SKLEP

Risanke so v svojem bistvu namenjene predvsem otrokom. Da jih zaposlijo, zabavajo, hkrati pa imajo, zaradi vse več časa, ki ga otroci preživijo pred televizijskimi ekrani, tudi socializacijsko funkcijo. Malčki namreč v tej starosti ponotranjijo vse kar zaznavajo v svoji okolici, ter se s tem učijo, spoznavajo svet in pripravljajo na trenutek, ko bodo sami postali aktivni člani družbe. Tako si svoje predstave o svetu oblikujejo na podlagi informacij, ki jih prejemajo iz okolice. Opazujejo ljudi in svet, ki se nahaja okoli njih, ter seveda tudi medijske vsebine, ki so jim izpostavljeni pred malimi zasloni. Vrednote, ki jih zasledijo v vsebinah risank, tako hitro ponotranjijo, kajti otroci se zlahka identificirajo z liki, ki pred njimi doživljajo razne dogodivščine. Velikokrat jim namreč želijo biti podobni in otroci posledično kaj kmalu začno oponašati vedenje, ki ga spremljajo na televiziji. V kolikor to vedenje ni izrazito v nasprotju z vrednotami staršev (ki bi ga posledično seveda poskušali spremeniti oziroma omejiti), vpliva na razvijanje posameznikove zavesti in osebnosti. Seveda med odraščanjem ljudje opustijo otroške vragolije in popačeno vedenje, toda na nezavedni ravni so se vrednote, ki so jih spremljali, vtisnile v spomin zaradi dejstva, da so bili takrat ravno v fazi socializacije in ponotranjevanja opazovanih vzorcev in vrednot. Zato je seveda izjemno pomembno, kakšne vsebine in posledično kakšne vrednote spremlja ter absorbira otrok preko gledanja risank na malih ekranih.

Vrednote pa so seveda odvisne tudi od kulturnopolitičnega konteksta, v katerem nastajajo. Kulturne študije so že zdavnaj ugotovile, da so vrednote zelo relativne, se razlikujejo od družbe do družbe in, kar je pomembno za raziskovanje v mojem diplomskem delu, razlikujejo se tudi od enega zgodovinskega momenta do drugega v posamezni družbi. Namreč »vse kulture imajo moralni sistem in vrednote glede tega, kaj je prav in kaj ne« (Naka in Kvas 2004, 306). Tako so tudi za socialistično ideologijo značilne specifične vrednote, kot so: enakost, delo, kolektivizem, poštenost, iskrenost, solidarnost, tovarištvo, disciplina, odločnost, prijaznost, skupnost, patriotizem itd. Le-te so za časa socializma izražene in poudarjene v risankah (ter seveda tudi na splošno) veliko bolj kot pa v ostalih zgodovinskih momentih.

Preko raziskovanja socialistične ideologije in njenih vrednot sem tako opazila razlike med današnjimi vrednotami in promoviranimi vrednotami tistega časa, kar dokazuje poudarjanje specifičnih vrednot v času socializma, kajti mnogih izmed teh danes ne najdemo več v vsebinah risank. To pa je lahko tudi predlog oziroma izhodiščna točka za morebitno nadaljnje raziskovanje (torej v čem se razlikujejo sedanje in socialistične vrednote, ki so reprezentirane v risankah posameznega pripadajočega produkcijskega obdobja).

Raziskovala sem, kakšne vrednote je poudarjala socialistična ideologija, kako je socializem vplival na kulturnoumetniško produkcijo in posledično kakšne vrednote je impliciral, da se reprezentirajo v risankah. S pomočjo analize vsebine sem podrobno opazovala dogodivščine malih animiranih junakov in v njih našla ogromno tipično socialističnih vrednot.

Enakost, delo, solidarnost, skupnost, svoboda, poštenost, prijaznost, odločnost, patriotizem, predanost, pogum, tovarištvo, iskrenost, kolektivizem, disciplina in ateizem so glavne socialistične vrednote, ki sem jih iskala v risankah že večkrat omenjene produkcije. Pri svojem raziskovanju pa nisem zasledila vseh, predvsem so bile najbolj izrazito reprezentirane naslednje socialistične vrednote: kolektivizem, solidarnost, poštenost, skupnost, prijaznost, odločnost, predanost, pogum, tovarištvo, iskrenost, delo ter nekaj prisotnosti vrednote discipline in patriotizma. Njihovo prisotnost in reprezentacije sem bolj podrobno opisala v prejšnjih poglavjih, kjer govorim o analizi in ugotovitvah.

S potrjevanjem prisotnosti in reprezentiranja ostalih vrednot, ateizma načeloma najprej sploh nisem zaznala in sem sklepala, da ta vrednota očitno ni bila tako relevantna. Toda mislim, da je bistvo ravno v tem »ne-zaznavanju«, kajti nikjer ni bilo najti nobenih religijskih elementov. Torej z odsotnostjo sakralnih vrednot lahko sklepamo na močno potrditev ateizma kot socialistične vrednote v risankah tistega časa.

Ostale zgoraj omenjene vrednote se lepo reprezentirajo v specifičnih dogodivščinah posameznih junakov in skupnosti, v kateri živijo. Vsi glavni liki so izjemno pozitivni (četudi se v nekaterih trenutkih pokažejo njihove slabosti, se kaj kmalu le-teh pokesajo, kar postane poglavitni nauk posamezne zgodbe), s čimer je reprezentirana vrednota

poštenosti, prijaznosti in iskrenosti. Vedno pomagajo tistim, ki pomoč potrebujejo, kar kaže na vrednote tovarištva in poguma. So marljivi liki, ki se ne branijo dela oziroma jim ni nič težko narediti (vrednota dela). Vedno pa je tudi poudarjena vrednota kolektivizma, skupnosti in solidarnosti, kar se reprezentira v zgodbah o pomoči potrebni skupnosti (ali posamezniku), ki ji na pomoč prihiti osrednji lik. Le-ta je torej vedno solidaren in pripravljen storiti vse za svojo skupnost (tako kot večina ostalih stranskih likov), a se hkrati v ničemer ne izpostavlja ali dviguje nad preostale like v zgodbah (vrednota enakosti).

Vse obravnavane risanke imajo v svojih epizodah izražene nauke, bodisi eksplicitno ali pa na bolj prikriti, a vseeno razumljivi ravni, s čimer reprezentirajo želene socialistične vrednote ter utrjujejo družbene norme in vloge. Velikokrat pa so analizirane risanke vsebovale tudi poučne vsebine, s čimer so dali risankam, poleg vzgojne, tudi izobraževalno vlogo.

Prisotnost in močna izraženost oziroma reprezentiranje večine socialističnih vrednot potrjujejo mojo glavno hipotezo diplomskega dela, da se v risankah socialistične produkcije nahajajo in reprezentirajo socialistične vrednote.

Diplomsko delo tako predstavlja oris reprezentacij socialističnih vrednot v risankah socialistične produkcije, vendar ne ponuja dovolj obsežnega vpogleda, kajti za bolj podrobno obravnavo, bi bilo potrebno večje število izbranih primerov risank. Lahko pa predstavlja začetne temelje za nadaljnjo raziskavo, kajti tovrstne tematike nisem zasledila med iskanjem po virih in literaturi. Hkrati tudi nudi ideje in izhodiščne točke za raziskovanje v drugih smereh (še vedno iste tematike) ali pa z drugimi pristopi, ki bi nudili drugačno perspektivo. Dejstvo je namreč, da je ta tematika, socializma in risank, polna zanimivosti in posebnosti, ki čakajo na odkritje in obravnavo.



## 10 LITERATURA

Beck, Jerry, ur. 2004. *Animation art: from pencil to pixel, the history of cartoon, anime & CGI*. London: Flame tree.

Bettelheim, Bruno. 1999. *Rabe čudežnega: O pomenu pravljic*. Ljubljana: Studia Humanitatis.

Bourdieu, Pierre. 2001. *Na televiziji*. Ljubljana: Krtina.

Buckingham, David. 1996. *Moving images: Understanding Children's emotional responses to television*. New York: Manchester University Press, Manchester.

Burgin, Victor. 1996. *In / different spaces: place and memory in visual culture*. Berkely, Los Angeles, London: University of California Press.

Dolar, Ksenija, ur. in Seta Knop, ur. 1998. *Leksikon Cankarjeve založbe*. Ljubljana: Cankarjeva založba.

Erjavec, Karmen in Zala Volčič. 1999. *Odraščanje z mediji: rezultati raziskave »Mladi in mediji«*. Ljubljana: Zveza prijateljev mladine.

Fara, Giuliett in Oscar Cosulich. 2004. *Future Film Festival, 2005: welcome to a new digital world*. Dostopno prek: [http://books.google.com/books?id=tao5vapKqJ0C&printsec=frontcover&source=gbs\\_v2\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q=&f=false](http://books.google.com/books?id=tao5vapKqJ0C&printsec=frontcover&source=gbs_v2_summary_r&cad=0#v=onepage&q=&f=false) (19. avgust 2009).

*Filmski sklad Republike Slovenije: FDB – Baza filmov: Puščica*. Dostopno prek: <http://www.film-sklad.si/index.php?module=strani&stranid=98&op=film&filmID=440> (19. avgust 2009).

*Filmski sklad Republike Slovenija: Triglav film – Ljubljana*. Dostopno prek: <http://www.film-sklad.si/index.php?module=strani&stranid=98&op=oseba&osebaID=4784> (19. avgust 2009).

*Filmski sklad Republike Slovenije: Viba film – Ljubljana*. Dostopno prek: <http://www.film-sklad.si/index.php?module=strani&stranid=98&op=oseba&osebaID=4492> (19. avgust 2009).

Fiske, John. 2005. *Uvod v komunikacijske študije*. Ljubljana: Fakulteta za družbene vede.

Hall, Stuart. 2003. The work of representation. V *Representation: Cultural representations and signifying practices*, ur. Stuart Hall, 13-74. London, Thousands Oaks, New Delhi: Sage, The Open University.

Hall, Stuart. 2003a. The spectacle of the 'other'. V *Representation: Cultural representations and signifying practices*, ur. Stuart Hall, 223-290. London, Thousands Oaks, New Delhi: Sage, The Open University.

Hayward, Susan. 2006. *Cinema studies: the key concepts*. London, New York: Routledge. Dostopno prek: [http://books.google.com/books?id=S\\_UhBbyJFI0C&printsec=frontcover&source=gbs\\_v2\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q=&f=false](http://books.google.com/books?id=S_UhBbyJFI0C&printsec=frontcover&source=gbs_v2_summary_r&cad=0#v=onepage&q=&f=false) (19. avgust 2009).

Himmelstein, Hall. 1994. *Television myth and the American mind*. USA: Greenwood Publishing group.

Holloway, Ronald. 1972. *Z is for Zagreb: A guide to the films of one of the world's major cartoon studios*. London: Tantivy Press.

Ideološki aparat države. V *Zofijini ljubimci online*. Dostopno prek: [http://www.zofijini.net/online\\_althusser.html](http://www.zofijini.net/online_althusser.html) (29. avgust 2009).

Iordanova, Dina. 2003. *Cinema of the other Europe: the industry and artistry of east Central European film*. London, New York: Wallflower.

Jiří Trnka. Dostopno prek: <http://en.wikipedia.org/wiki/Jiří%20Trnka> (19. avgust 2009).

Jovanović, Nebojša in Igor Prassel, ur. 1998. *Strip + animacija + film = součinkovanje v umetnosti, 14.-20. 9. 1998*. Ljubljana: Slovenska kinoteka.

Kocjan-Barle, Marta, ur. in Drago Bajt, ur. 2005. *Slovenski veliki leksikon*. Ljubljana: Mladinska knjiga Založba d.d.

*Mass media in Communist Czechoslovakia*. Dostopno prek: [http://en.wikipedia.org/wiki/Mass\\_media\\_in\\_Communist\\_Czechoslovakia](http://en.wikipedia.org/wiki/Mass_media_in_Communist_Czechoslovakia) (19. avgust 2009).

McQueen, David. 1998. *Television: a media student's guide*. London: Arnold.

Morley, David in Stuart Hall. 1988. *Family television: cultural powers and domestic leisure*. London, New York: Routledge.

Munitić, Ranko. 1979. *Kinematografska animacija u Jugoslaviji*. Beograd: Univerzitet umetnosti u Beogradu.

Munitić, Ranko in Lojze Kovačič. 1976. *Dežela animiranih čudes*. Ljubljana: Univerzum.

Naka, Sandra in Andreja Kvas. 2004. Razvoj vrednot in načelo pravičnosti. *Obzornik zdravstvene nege* 38 (4). Dostopno prek: [http://www.obzornikzdravstvenenege.si/Celoten\\_clanek.aspx?ID=9f581791-e314-4c26-af95-75b8d94e3830](http://www.obzornikzdravstvenenege.si/Celoten_clanek.aspx?ID=9f581791-e314-4c26-af95-75b8d94e3830) (29. avgust 2009).

Nastran Ule, Mirjana, ur. 1999. *Predsodki in diskriminacije: izbrane socialno-psihološke študije*. Ljubljana: Znanstveno in publicistično središče.

Neznan avtor. 1994. *Český animovaný film 1934-1994: jeho minulost a přítomnost = Czech animated film 1934-1994: its past and present*. Praha: Ministerstvo kultury České republiky: Studio Zlin.

O'Dell, Felicity Ann. 1978. *Socialisation through children's literature: The Soviet example*. Cambridge: Cambridge University Press.

Poler, Melita. 1997. *Novinarska etika*. Ljubljana: Magnolija.

*Poljska*. Dostopno na: <http://sl.wikipedia.org/wiki/Poljska> (19. avgust 2009).

*Pravljica*. Dostopno prek: [http://bos.zrc-sazu.si/cgi/a03.exe?name=sskj\\_testa&expression=pravljica&hs=1](http://bos.zrc-sazu.si/cgi/a03.exe?name=sskj_testa&expression=pravljica&hs=1) (2. maj 2009).

Radešček, Borko. 2004. Slovenski klasični animirani film. V *Animateka: re-drawing Europe 2004*. Dostopno prek: [http://www.animatekafestival.org/2004/slo\\_retro.php](http://www.animatekafestival.org/2004/slo_retro.php) (19. avgust 2009).

Repe, Božo. 1990. *Obračun s Perspektivami*. Ljubljana: Znanstveno in publicistično središče.

Schneider, Cy. 1987. *Children's television: The art, the business, and how it works*. Chicago: NTC Business books.

Standeker, Špela. 2008. Klasika in eksperiment v poljski animaciji. *Dnevnik*, 11. december. Dostopno prek: [http://www.dnevnik.si/tiskane\\_izdaje/dnevnik/1042228862](http://www.dnevnik.si/tiskane_izdaje/dnevnik/1042228862) (19. avgust 2009).

Stanković, Peter. 2005. *Rdeči trakovi: reprezentacija v slovenskem partizanskem filmu*. Ljubljana: Fakulteta za družbene vede.

Stitzel, Judd. 2005. *Fashioning Socialism: clothing, politics and consumer culture in East Germany*. Oxford, New York: Berg.

Valetič, Žiga in Uroš Šetina. 2002. *Lili in Žverca: vroči časi celovečernih risank*. Ljubljana: UMco.

*Vrednota*. Dostopno prek: [http://bos.zrc-sazu.si/cgi/a03.exe?name=sskj\\_testa&expression=vrednota&hs=1](http://bos.zrc-sazu.si/cgi/a03.exe?name=sskj_testa&expression=vrednota&hs=1) (29. avgust 2009).

Wright, Jean Ann. 2005. *Animation writing and development: from script development to pitch*. Dostopno prek: [http://books.google.com/books?id=VN6zdwIICCoC&printsec=frontcover&source=gbs\\_v2\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q=&f=false](http://books.google.com/books?id=VN6zdwIICCoC&printsec=frontcover&source=gbs_v2_summary_r&cad=0#v=onepage&q=&f=false) (19. avgust 2009).

*Zagreb film – kuća animiranog filma*. Dostopno prek: [http://www.zagrebfilm.hr/home\\_hrv.htm](http://www.zagrebfilm.hr/home_hrv.htm) (19. avgust 2009).

Železnikar, Jaka. 2002. Aprilska Animateka Kinoteke v znamenju domačega animiranega filma. *Mladina*, 8. april. Dostopno prek: [http://www.mladina.si/dnevnik/08-04-2002-aprilska\\_animateka\\_kinoteke\\_v\\_znamenju\\_domacega\\_animiranega\\_filma/](http://www.mladina.si/dnevnik/08-04-2002-aprilska_animateka_kinoteke_v_znamenju_domacega_animiranega_filma/) (19. avgust 2009).