



FUŠ – Film u školi Vam predstavlja film
SNJEŽNO KRALJEVSTVO 2



OSNOVNE INFORMACIJE

SNJEŽNO KRALJEVSTVO 2 (FROZEN 2)

Zemlja i godina proizvodnje: SAD, 2019.

Trajanje filma: 104 min

Filmski rod i žanr: animirani/obiteljski, komedija, avantura, mjuzikl

Režija: Chris Buck, Jennifer Lee

Scenarij: Jennifer Lee

Glumačka postava (originalni glasovi): Kristen Bell, Idina Menzel, Josh Gad, Jonathan Groff, Evan Rachel Wood, Alfred Molina

Glumačka postava (sinkronizacija): Sementa Rajhard, Kristina Krepela, Ronald Žlabur, Andrej Dojki

Odjel za animaciju: Tony Alexander, Stephen J. Anderson, Jill Breznican, Darrin Butts, Youngjae Choi, Johann Francois Coetzee, Trent Correy, Iker J. de los Mozos, Louie del Carmen, Jason Figliozzi, Cory Rocco Florimonte, Pedro Daniel García Pérez, Minor Gaytan, Adam Green, Ryan Green, Yasser Hamed, ...

Montaža: Jeff Draheim

Glazba: Christophe Beck

Tekstovi pjesama: Robert Lopez, Kristen Anderson-Lopez

Zvuk: Odin Benitez, Christopher Bonis, Stephen Brown, Eliot Connors, Simon Diggins, David E. Fluh, ...

Vizualni efekti: Heather Abels, Ayman Akoshali, Bob Bennett, Allan Bernardo, Alireza Bidar, Cameron Black, Parisa Bonakdar, ...

Producenti: Peter Del Vecho, Byron Howard

Produkcijaska kuća: Walt Disney Animation Studios

Distribucija za Hrvatsku: 2iFilm

Najava filma: <https://www.youtube.com/watch?v=aXh9I7nJ63A>

Prikladno za uzrast: DV i I. – IV. razredi OŠ

Korelacija s nastavnim predmetima: hrvatski jezik, likovna kultura, priroda i društvo

Teme za raspravu: animirani film, računalna animacija, pustolovina, mjuzikl, bajka, zima, snijeg, avantura, obitelj, ljubav, prijateljstvo, hrabrost, borbenost, snaga, upornost, moć, odanost

KRATKI SADRŽAJ

Snježno kraljevstvo 2 je američki **računalno-animirani film** iz 2019. godine u produkciji Walt Disney Animation Studija. To je 58. po redu animirani film koji je producirao studio, a ujedno i nastavak filma *Snježno kraljevstvo* iz 2013. godine. Nastavak ima isti tim, redatelje Chrisa Bucka i Jennifer Lee, producenta Petera Del Vechoa, tekstopisce Kristen Anderson-Lopez i Roberta Lopeza te skladatelja Christophea Becka. Lee se također vraća kao scenaristica, preuzimajući scenarij iz priče koju su napisali njezini autori, Buck, Marc E. Smith, Anderson-Lopez i Lopez, dok je izvršni producent Byron Howard producirao film. Radnja se odvija tri godine nakon događaja iz prvog filma, a priča prati Elsu, Anu, Kristoffa, Olafa i Svena koji kreću na put izvan svog kraljevstva Arendelle kako bi otkrili podrijetlo Elsinih čarobnih moći i spasili svoje kraljevstvo nakon tajanstvenog glasa koje zaziva Elsu.

Film je imao svjetsku premijeru u Dolby Theatru u Hollywoodu 7. studenog 2019. godine, a 22. studenog 2019. ga je Walt Disney Studios Motion Pictures objavio u Sjedinjenim Državama i dobio većinom pozitivne kritike. Kritičari su hvalili njegovu animaciju, vizuale, glazbu i vokalne izvedbe, ali i njegov zaplet. Film je imao najveće otvaranje animiranog filma svih vremena.



REDATELJI

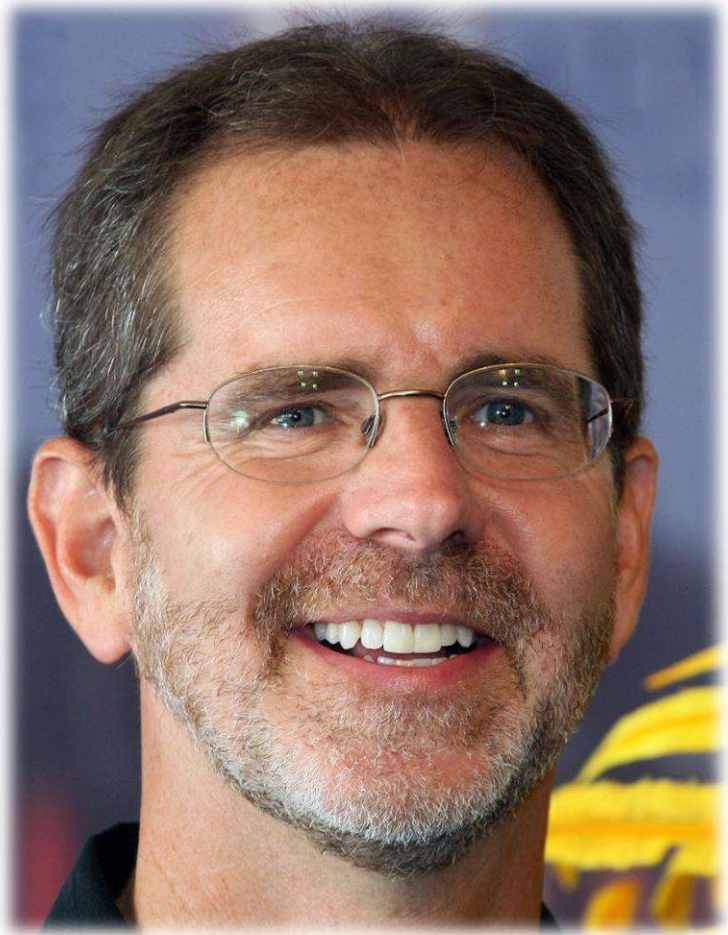
Jennifer Michelle Lee (rođena 22.10.1971. kao Jennifer Michelle Rebecchi, kasnije preuzela majčino prezime Lee) je američka scenaristica i redateljica. Poznata je kao koredateljica na filmovima *Krš i lom (Wreck-It Ralph)* i *Snježno kraljevstvo (Frozen)*, koje je osvojilo Oscara za najbolji animirani film 2013. godine. Lee je prva ženska redateljica u Walt Disney Animation Studiju i prva scenaristica koja je postala producentica te prva redateljica čiji je film ostvario zaradu veću od milijun američkih dolara.

Diplomirala je film 2005. godine na Sveučilištu Columbia. Za vrijeme studija osvojila je nekoliko nagrada za izvrsnost u scenariju. U ožujku 2011., Phil Johnston, kolega sa sveučilišta, zamolio ju je da mu se pridruži u Disney Animation-u u Burbanku pri pisanju scenarija za animirani film *Wreck-It Ralph (Krš i Lom)*. Osmotjedna pomoć pri pisanju na kraju se pretvorila u mnogo veću suradnju. Prvo su je tražili da ostane dok se film ne završi, a zatim se povezala s filmskom ekipom *Snježnog kraljevstva*, u početku kao scenaristica, a kasnije kao koredateljica s Chrisom Buckom. Kada se Lee priključila timu uvelike je pomogla u tranziciji filma s akcijske avanture u muzikalniju komediju. Također je s tekstopiscima pjesama u filmu (Robert Lopez i Kristen Anderson-Lopez) usko surađivala u pisanju skripte. *Snježno kraljevstvo* joj je dalo priliku da proslavi *divlje i divne* djevojke poput nje same iz doba mladosti. To je ujedno bio i film s najvećom zaradom sa ženskom redateljicom, dok ga Warner Bros. nije nadmašio s filmom *Wonder Woman*.



Chris Buck (rođen 24. veljače 1958.) američki je filmski redatelj poznat kao koredatelj *Tarzana* (1999), *Surf's Up-a* (2007) koji je 2007. nominiran za Oscara za najbolji animirani film te *Snježnog kraljevstva* (*Frozen*, 2013), koji osvojio Oscara za najbolji animirani film. Radio je i kao izvršni animator u *Pobuni na farmi* (*Home on the Range*, 2004) i *Pocahontas* (1995). Rodom iz Wichite u Kansasu, Buck je bio nadahnut istraživanjem animacije od prvog animiranog filma kojeg je ikad pogledao u kinu kao dijete, a to je Disneyev *Pinokio*. Njegova se obitelj na kraju preselila u Placentiju u Kaliforniji, gdje je završio srednju školu El Dorado.

Dvije je godine studirao animaciju likova na CalArtsu, gdje je i predavao od 1988. do 1993. godine. Na CalArtsu se sprijateljiio s Johnom Lasseterom i Michaelom Giaimoom, s kojima će surađivati mnogo godina kasnije na *Snježnom kraljevstvu*. Karijeru je započeo kao animator s Disneyjem 1978. godine. Osim što je radio kao suradnik na *Tarzanu* i *Snježnom kraljevstvu*, Buckove druge zasluge u Disneyu uključuju i animirane likove iz 1995. godine kod *Pocahontas*, gdje je nadgledao animaciju triju glavnih likova: Percyja, bake Willow i Wigginsa. Buck je također pomogao dizajnirati likove za animirani blockbuster *Mala sirena* (*The Little Mermaid*) iz 1989. godine, izveo eksperimentalnu animaciju za *Spasitelje iz Australije* (*The Rescuers Down Under*, 1990) i *Tko je smjestio zeki Rogeru?* (*Who Framed Roger Rabbit*, 1988), te je bio animator u filmu *Lisica i pas* (*The Fox and Hound*, 1981).



PRIJEDLOG OBRADE FILMA NA SATU

VIŠE O FILMU

Film nas uvodi u radnju povratkom u prošlost kada su Elsa i Anna bile djevojčice. Njihov otac, Kralj Agnarr iz Arendellea pripovijeda im priču, da je njihov djed, kralj Runeard, sklopio dogovor s plemenom Northuldra tako što je izgradio branu u njihovoj zemlji, Začaranoj šumi. Međutim, došlo je do borbe, koja je rezultirala Runeardovom smrću. Bitka je naljutila elementarne duhove zemlje, vatre, vode i zraka šume te duhovi nestaju i zid magle zarobi sve u Začaranoj šumi. Runeardov sin, princ Agnarr, uspijeva pobjeći, zahvaljujući pomoći nepoznate spasiateljice.

Nakon ove priče, radnja se prebacuje u sadašnjost filma, tri godine nakon Elsin krunidbe. Elsa slavi jesen u kraljevstvu s Anom, snjegovićem Olafom, Kristoffom i njegovim sobom Svenom. Kada Elsa čuje zagonetni glas koji je doziva, ona ga slijedi i nenamjerno budi elementarne duhove, što prisiljava sve u kraljevstvu na evakuaciju. Trolovi na čelu sa starješinom Pabbijem obavještavaju ih da moraju sve ispraviti otkrivanjem istine o prošlosti kraljevstva. Elsa kreće prema sjeveru s Anom i Olafom, ostavljajući Kristoffa i Svena iza sebe. Pronalaze olupljeni brod svojih roditelja i kartu s rutom za Ahtohallan, mitsku rijeku za koju im je majka rekla da sadrži sva objašnjenja prošlosti. Elsa odlučuje nastaviti sama, dok će Anu i Olafa poslati na sigurno. Na putu za Ahtohallan, Elsa susreće i ukroti Nokka, vodenog duha koji čuva more do Ahtohallana. Došavši do Ahtohallana, Elsa otkriva da je glas bio poziv duha njezine majke, Idune, i da su njezine moći nadarene magijom prirode zbog Idunina nesebičnog čina spašavanja Agnarra, čime je Elsa postala peti duh. Elsa tada saznaje da je brana sagrađena kao smetnja da bi smanjila resurse Northuldra, jer kralj Runeard nije volio vezu plemena s magijom. Ona također saznaje da je on bio taj koji je pokrenuo sukob ubojstvom vođe Northuldra. Elsa ove informacije šalje Ani prije nego što se zamrzne zbog odlaska u najopasniji dio Ahtohallana. To također uzrokuje Olafovo pretvaranje u pahuljice i iščeznuće.

Anna prima Elsinu poruku i zaključuje da brana mora biti uništena da bi se mir mogao ponovno uspostaviti. Pronalazi i probudi divovske zemaljske duhove te ih namami prema brani. Divovi bacaju gromade kamenja prema Ani i ujedno time uništavaju branu, šaljući poplavu niz fjord u kraljevstvo. Elsa se odmrzne i vraća u Arendelle, zaustavljajući poplavu i spašavajući kraljevstvo. Kako zid magle nestaje, Elsa se ponovno spaja s Annom i oživljava Olafa. Kristoff napokon uspijeva u svom planu prosidbe Anne. Elsa objašnjava da su ona i Anna sada most između ljudi i čarobnog duha. Anna, zahvaljujući svojoj hrabrosti postaje nova kraljica Arendelle, dok Elsa postaje zaštitnica Začarane šume, koja redovito posjećuje Arendelle te je mir ponovno uspostavljen.

Ovaj nastavak filma je kompleksniji od prvog dijela, jer ulazi u prošlost, srž problema i otkriva tajne i razlog Elsinih moći. Upoznali smo nove likove pa i jedan cijeli novi narod, pleme Northuldra. Kroz priču je dodatno istražen njihov odnos sa stanovnicima Arendelle koji datira još od prije nekoliko desetljeća u vrijeme kada je Annin i Elsin otac bio dječak. Ipak, njihova

povezanost s Arendellom je puno veća nego što bilo tko od njih misli. Iako su Elsini i Annini roditelji u prvom filmu prikazani samo na početku, ovdje im se, prilikom istraživanja njihove prošlosti daje puno veći značaj. Kroz priču zapravo saznajemo i pravu prirodu Elsinih moći te način na koji ona doseže svoj puni potencijal.

Ono što ovu filmsku bajku čini posebnom je razlika od ostalih, posebice starijih klasičnih bajki, jer njezina priča ne završava prikazom ostvarene prave ljubavi između princeze i princa, već je ovdje riječ o ženskoj hrabrosti i snazi te istinskoj ljubavi, ali onoj sestričkoj. Većina klasičnih bajki nema svoj nastavak upravo iz razloga zaokruženog završetka; glavni ženski lik biva spašen od strane princa, oni se vjenčaju i žive sretno do kraja života. Elsa je samostalan i jak ženski lik. Ona bez princa - nije tipična Disneyjeva princeza, već je simbol feminizma, ženske moći i samostalnosti, ona je ta koja vlada kraljevstvom. U drugom nastavku filma, vidimo da je Anna također jedan snažni i hrabri ženski lik, spašava Elsu, domišljata je i neustrašiva te na kraju uspijeva srušiti izgrađenu branu. Obje zasluženo postaju vladaricama.



RAZVOJ FILMSKE PRIČE

Podrijetlo

Walt Disney Animation Studios prvi je počeo istraživati mogućnost izrade akcijskog ili biografskog filma na temelju bajki Hansa Christiana Andersena, još od 1937. godine, prije premijere filma *Snjeguljica i sedam patuljaka*, svog prvijenca među dugometražnim animiranim filmovima. U ožujku 1940. Walt Disney je predložio koprodukciju s producentom Samuelom Goldwynom, gdje će njegov filmski studio Samuel Goldwyn Productions snimiti, a Disneyev studio animirati crtiće, temeljene na bajkama Hansa Christiana Andersena. Tako su bajke *Mala sirena*, *Djevojčica sa šibicama*, *Ružno pače*, *Palčica*, *Kositreni vojnik* i *Carevo novo ruho* doživjeli i po nekoliko ekranizacija. Ipak, studio je imao mnogo poteškoća s bajkom *Snježna kraljica*, jer nije mogao napraviti pogodnog lika ili radnju koji bi činili dobar animirani film. Nakon napada na Pearl Harbour, SAD ulazi u Drugi svjetski rat, te se mediji okreću ratnoj propagandi, zbog čega se Disney-Goldwyn produkcija potpuno okreće tom zadatku, a prestaje ulagati u crtiće. Nakon završetka rata Disney se opet kreće u stvaranje animiranih filmova. Goldwyn je 1952. odlučio proizvesti vlastiti film pod imenom *Hans Christian Andersen*, u kojem je Danny Kaye glumio Andersena, Charles Vidor je režirao, Moss Hart napisao scenarij, a Frank Loesser skladao glazbu za film. U filmu se prikazane sve Andersenove bajke kroz ples, pjesmu i balet, a film je imao šest nominacija za Oscara. Poslije toga, Goldwyn se vratio i s Disneyem počeo raditi planove za nove projekte.

Ideja

Završetkom tzv. *Disneyeve renesanse* i ulaskom u novo tisućljeće Walt Disney Feature Animation počinje razvijati novu adaptaciju *Snježne kraljice*, koja je postala zaboravljena nakon Drugog svjetskog rata. No, 2002. projekt je potpuno otpisan, nakon što je navodno Glen Keane napustio projekt i otišao raditi na projektu *Vrlo zapetljane priče (Tangled, 2010)*. Čak i prije toga Harvey Fierstein predložio je svoju verziju ekranizacije *Snježne kraljice*, ali je odbijen. Gaëtan Brizzi, Dick Zondag i Dave Goetz su također predlagali svoje verzije, ali su sve bile redom odbijene. Nakon niza neuspješnih pokušaja od 2000. do 2002. Disney je opet pokrenuo projekt. Tijekom jednog od tih pokušaja, Michael Eisner, tadašnji predsjednik i glavni izvršni direktor The Walt Disney Companya, ponudio je svoju podršku projektu i predložio suradnju s Oscarom nagrađenim redateljem Johnom Lasseterom uz Pixar Animation Studios, koji je obnovio ugovor s Disneyem. No, pregovori Pixara i Disneya su propali u siječnju 2004. godine, a taj ugovor nije obnovljen. Umjesto toga, Eisnerov nasljednik Bob Iger je pregovarao Disneyevu kupnju Pixara u siječnju 2006. za 7,4 milijardi dolara, a Lasseter je unaprijeđen u glavnog kreativnog direktora oba studija

(i Pixara i Disneya). Sljedeći pokušaj započeo je 2008., kad je Lasseter bio u stanju uvjeriti Chrisa Bucka, koredatelja *Tarzana*, za povratak u Walt Disney Feature Animation iz Sony Pictures Animationa, gdje je režirao film *Divlji valovi*, koji je bio nominiran za Oscara. U rujnu 2008. Buck je predložio nekoliko svojih ideja, među kojima je i bila ekranizacija bajke *Snježna Kraljica*. Buck je kasnije otkrio da njegova početna inspiracija za *Snježnu kraljicu* nije bila Andersenova sama priča, već da *želi učiniti nešto drugačije o utvrđivanju prave ljubavi*. Kad je predložio ideju nadodao je da je Disney to već učinio *poljupcima princa u umiruću princezu, no to je zastarjelo, pa misli da je vrijeme za nešto novo*. Na kraju se ispostavilo da je Lasseter bio zainteresiran za *Snježnu kraljicu*, još dok je Pixar 1990-ih radio *Priču o igračkama*, ali je nakon Disneyevog raspuštanja projekta i sam odustao. Razvoj ideje filma počeo je pod nazivom *Anna i Snježna kraljica (Anna and the Snow Queen)*, a planirano je da se snimi tradicionalni animirani film. Prema Joshu Gadu, on je prvi put postao uključen u ranoj fazi stvaranja filma, dok je priča još uvijek bila bliža Andersenovoj bajci i glumici Megan Mullally, koja je trebala svoj glas dati Elsi. Do početka 2010. projekt je ušao u tzv. *razvojni kaos*, jer studio nije mogao posložiti priču, koja nije smjela biti kao Andersenova bajka, ali je opet morala imati njezine elemente.



Produkcija

Starije verzije filma mnogo su se razlikovale od novijih. U staroj verziji Elsa je od početka negativka, koja si namjerno zamrzne srce, pobjegne s Anninog vjenčanja i potom se vrati sa vojskom snjegovića da zamrzne i njezino srce. U trenutku dolaska Jennifer Lee, priča se promijenila, tako da Elsa nije namjerno zamrzнула Annino srce, a kad je Anna bježala Hansu, Elsa ju je pokušavala zaustaviti. Zatim je Chris Buck predložio svoju verziju, u kojoj Annu želi prikazati suosjećajnom i osamljenom mlađom sestrom, kojoj nije jasno zašto je najednom Elsa prekinula svaki kontakt s njom. Htio je prikazati Annu kojoj nije do vladarskog prijestolja, već do povratka sestrine ljubavi prema njoj, koju je Elsa gajila u njenom ranom djetinjstvu. Također, starija verzija priče imala je brži razvoj događaja, te je više nalikovala akcijskoj komediji. Veliki napredak u stvaranju filma bila je pjesma *Let it Go* bračnog para Lopez, koja je prisilila producenški tim da Elsu prikaže složenijom, ranjivijom i osjećajnijom osobom, koja nije namjerno naudila svojoj sestri niti je uživala u tome, već je to izjeda i psihički slama. U novinama *The Daily Telegraph* moglo se pročitati da se riječ negativac mijenja zbog tekstopisaca, koji su je prikazali *kao prepadnutu djevojku koja se bori za kontrolu nad svojim moćima...a njezina istinska ljubav prema Anni udahnut će joj dar života.*

Za izgradnju Anninog i Elsinog odnosa kao rođenih sestara, Jennifer Lee je inspiraciju pronašla u svom vlastitom odnosu sa sestrom. Rekla je kako joj je njezina starija sestra bila velika inspiracija za Elsu, koju je nazvala svojom Elsom i s njom prošla crvenim tepihom na 86. dodjeli Oscara. Lee je također otkrila da su se u mladosti udaljile i izgubile jedna drugu, ali su se ponovno našle kao odrasle, što je bila velika prekretnica u njezinom životu, a i poslužilo je kao odlična ideja za film. Produkcijski tim je Elsinog antipatičnog i pesimističnog pomagača pretvorio u nevinog i smiješnog Anninog prijatelja Olafa. Lee je izjavila da je ovakav Olaf *sličniji nevinošću i čistoći dječjeg srca.* Lee je također naglasila kako žele prikazati pravu ljudsku ljubav između sestara, a ne romantiku, jer upravo zbog te ljubavi Anna želi spasiti Elsu.



Lokacije snimanja

Rad na nastavku filma započeo je kada su filmaši i umjetnici u rujnu 2016. godine krenuli na istraživačko putovanje, do Norveške, Finske i Islanda, gdje su bili duboko nadahnuti ljepotom lokaliteta. Boje jeseni u Norveškoj, slapovi i sjajna ljepota Islanda sve su to pretvorili u gotov film. Kontrast između Norveške i Islanda pomogao je filmašima da uokvire razlike između Anne i Else. Anna se u Norveškoj osjeća kao kod kuće, u potpuno bajkovitom krajoliku, dok se Elsa osjeća kao kod kuće na mračnom i mitskom Islandu. Anna je savršen lik iz bajke jer je ona obična heroína koja nije magična ali je optimistična. Elsa je savršen mitski lik jer je magična i nosi težinu svijeta na svojim ramenima. Mitski likovi često se susreću s tragičnom sudbinom, a upravo zbog te sudbine se Anna brine i pokušava zaštititi svoju sestru.

Cijeli film je pod utjecajem norveških kulturnih običaja, koji dolaze iz skandinavske kulture. Nekoliko se stvarnih spomenika pojavljuje kao inspiracija gradnji u filmu, poput tvrđave Akershus u Oslu, katedrale Nidaros u Trondheimu te Bryggena u Bergenu. Također, i brojni drugi tipični kulturni skandinavski elementi su bili uključeni u filmu, poput srednjovjekovnih crkava, trolova, vikinških brodova, fjordova, divljih konja, vunene odjeće i hrane. Skandinavski običaji, poput igre Svibanjska motka (eng. Maypole) također su prikazani u filmu, a na kućama i u Elsinim knjigama se može iščitati i staro pismo rune. U filmu postoji scena u kojoj se dva muškarca svađaju je li bolje da kora drveta za ogrjev stoji prema gore i prema dolje, je stara norveška rasprava, u kojoj svaka obitelj na drukčiji način tumači kako najbolje skladištiti drva za ogrjev. **Osim skandinavskih, u filmu se javljaju i neki laponski (Sami) elementi, kao što je korištenje saonica za prijevoz leda, načini odijevanja i glazba. Neke dekoracije, poput dvorskih stupova i Kristoffovih saonica, također su inspirirani laponskom arhitekturom.** Tijekom svog terenskog rada u Norveškoj, Disneyev tim je posjetio Rørosrein i laponsku obiteljsku tvrtku, koja peče meso soba i organizira turističke obilaske. **Grad Arendell je napravljen po uzoru na Nærøyfjord, najduži norveški fjord, koji je na UNESCO-vom popisu svjetske baštine, dok je dvorac u Oslu s ručno oslikanim uzorcima na sva četiri zida poslužio kao inspiracija za kraljevski zamak.** Stvaratelji filma su u Norveškoj stekli veliko iskustvo i znanje o ondašnjoj arhitekturi i kulturnoj baštini, te su se bolje upoznali s odbijanjem svijetla i boje na snijegu i ledu, a naučili su i mnogo toga o vremenskim uvjetima i promjenama. S putovanja u Norveškoj su na film prenijeli tri važna čimbenika: fjordove, koji su kao masivni zaljevi štitili Arendell od otvorenog mora, srednjovjekovne skandinavske crkve, prepoznatljive po trokutastim krovovima i šindrama te norvešku narodnu nošnju i kulturnu baštinu, koje su uvelike pridonijele u oblikovanju vanjskog prostora.



Nærøfjord najduži norveški fjord, inspiracija za izradu grada Arendella



Arendelle, prizor iz filma

Za više lokacija koje su bile inspiracija pogledajte na linku: <https://www.itinari.com/disney-s-frozen-was-inspired-by-these-places-i9le>

FILMSKI ROD

Animirani film, računalna animacija

Snježno kraljevstvo 2 je po filmskom rodu **animirani film**. To je film nastao snimanjem crteža (crtanih ljudskom rukom ili na računalu). Tvorac prvog animiranog filma je **Emile Reynaud, a prikazan je 28. listopada 1892. godine**. Najpoznatiji tvorci crtanih filmova su Walt Disney, Chuck Jones, Winsor McCay, Osamu Tezuka, Hayao Miyazaki, William Hanna, Joseph Barbera, Dušan Vukotić... Animirani film može biti proizveden uporabom različitih materijala: crteža, lutaka, prirodnih predmeta, artefakata, plastelina, pijeska i dr. **Za razliku od igranog filma ili dokumentarnog filma, u animiranome filmu su likovi i pozadina uglavnom nacrtani. Prema stilskim oznakama u animiranome filmu postoji slična podjela kao i u igranim filmovima – prema dužini i žanrovima.** U klasičnom animiranom filmu pripremni stupanj proizvodnje predstavlja razrada ideje ili teme u scenarij. Na osnovi scenarija izrađuje se **knjiga snimanja koju u animiranome filmu tvori niz crteža, grupiranih u kadrove i sekvence, a koji ilustriraju radnju zamišljenoga filma, njegove bitne stilske i sadržajne karakteristike.** Uz crteže, u knjizi snimanja naznačuju se i pokreti kamere (vožnje, panorame), montažne spone (pretapanja, zatamnjenja, odtamnjenja) te naznake za dijalog, šumove i glazbu.

Animirani filmovi stvaraju iluziju kretanja nizanjem sličica od kojih je svaka malo drugačija. Te se sličice u pravilu izmjenjuju brzinom od 24 kadra u sekundi. Snima se kvadrat po kvadrat, odnosno crtež po crtež, a svaki crtež predstavlja pomno proračunatu fazu budućeg cjelovitog pokreta. S obzirom da je za animirani film potrebno umijeće crtanja, slikanja, takav se film može smatrati stanovitim prijelaznim, graničnim područjem između slikarstva i filma. Animirani film najčešće se radi tako da animator na papiru napravi niz crteža olovkom. Ti se crteži zatim kopiraju na prozirne, celuloidne folije te se nakon toga bojaju. Svaka se od tih folija stavlja na pozadinu i tako se snima sličica po sličica. Dok se sličice izmjenjuju, pozadina ostaje ista. Proizvodnja kratkih animiranih filmova postala je pravom industrijom početkom prošlog stoljeća pri čemu su kratki animirani filmovi bili proizvedeni s razlogom prikazivanja u kinima.

U posljednje se vrijeme, pa tako i u ovom filmu, vrlo često koristi računalna animacija koja je prvi puta primijenjena za stvaranje video-igrica, ali ju je razvoj tehnologije prenio i na film. **Računalna animacija obuhvaća razne tehnike, ali bit je da se animacija digitalno kreira na računalu.** Najčešće se pomoću raznih računalnih programa stvaraju modeli koji se zatim bojaju i animiraju u virtualnom okruženju. Računalna animacija, za razliku od stop animacije, ne traži da se svaki model postavi u svaku sekvencu pokreta, nego se oni postavljaju samo u ključne pozicije, a računalo izrađuje sve međupozicije.

FILMSKI ŽANR

Obiteljski film, avantura, mjuzikl

Po žanru je ovaj film obiteljska avantura s elementima mjuzikla. **Obiteljski film je žanr koji sadrži prikladan sadržaj za mlađe gledatelje. Dok priča može privući mlađu publiku, postoje sastavnice filma usmjerene prema odraslima.** Ovaj žanr može sadržavati i mnoge druge žanrove u sebi, uključujući komediju, avanturu, fantaziju. Primjeri obiteljski filmova su: *Shrek*, *E.T.*, *Sam u kući*, *Čarobnjak iz Oza* itd.

Pustolovni ili avanturistički film (eng. Adventure film) je žanr igranog filma koji obiluje akcijom, potragom i egzotičnim lokacijama. Blizak je žanru akcijskog filma, no umjesto naglašavanja nasilja i borbi koji se nalaze u akcijskim filmovima, gledatelji pustolovnih filmova se mogu uživjeti u film kroz prikaze putovanja, osvajanja, istraživanja, stvaranja carstava, borbe i situacija koje se suočavaju s glavnim likovima, stvarnim povijesnim likovima ili protagonistima. Pustolovni filmovi su bili prvenstveno namijenjeni muškoj publici, stvarajući kroz godine velike muške junačke zvijezde. Ovi hrabri, patriotski ili altruistički junaci često su se borili za njihova uvjerenja, slobodu ili bi nadvladali nepravdu (filmovi poput *Indiane Jonesa*, *Flasha*, *Robina Hooda* itd.). Moderni pustolovni filmovi, od kojih su neki postali uspješni blockbusteri, počeli su prelaziti ove filmske kalupe te osim snalažljivih heroja, dodaju i **heroine, kao što je slučaj u *Snježnom kraljevstvu 1 i 2*.** Bitno je naglasiti da heroína još uvijek ima u puno manjoj mjeri (primjerice postoji mnoštvo Marvelovih i DC-ijevih filmova s herojima i zasad samo dva u kojem je glavni ženski lik, heroína, *Wonder Woman* i *Captain Marvel*, iz Disneyeve produkcije ima nekoliko glavnih junakinja poput *Snježnog kraljevstva*, *Meride Hrabre*, *Vaiane/Moane*...). **Pustolovni film često dijeli poveznice i s ostalim filmskim žanrovima, poput znanstvene fantastike, povijesnog spektakla, komedije, obiteljskog filma i sl.** Neki od najpoznatijih pustolovnih filmova su serijali o *Indiani Jones*, *Mumija*, *Povratak u budućnost*, *Goonies*, *Sam u kući*, *E.T.*, *Medvjedić Paddington* itd.

Kao što smo ranije naveli da ovaj film ima istaknute glazbene elemente i dijaloge, tj. ima i žanrovske **elemente mjuzikla, filmskog žanra u kojem se radnja povremeno odvija pjesmom i plesom ili su oni sastavni dio života junaka (najčešće plesača/ica i pjevača/ica).**



PITANJA I ZADACI ZA UČENIKE/CE

Film otvara razne teme za raspravu kod kuće i u školi. To su animirani film, računalna animacija, pustolovina, mjuzikl, bajka, zima, snijeg, avantura, obitelj, ljubav, prijateljstvo, borbenost, snaga, upornost, hrabrost, moć, odanost. Nakon projekcije filma i kratke emocionalno-intelektualne stanke, upitajte učenike/ce kako ih se dojmio film:

- Što vam se svidjelo u filmu, a što nije? Zašto?
- Koje je osjećaje film u vama pobudio?
- Koja je vaša omiljena scena iz filma? Što se u njoj događa?
- Da li vam je film bio zanimljiv, uzbudljiv, tužan, smiješan, uvjerljiv?
- Biste li film preporučili svojim prijateljima i prijateljicama?
- Usporedite vaša iskustva u razredu. Svoje dojmove učenici/e mogu izraziti crtežom, sastavkom ili razgovorom.

Nakon toga, u razredu ili vrtiću uslijedila bi istraživačka rasprava kroz niz pitanja koja nameće ovaj film, s time da bi ih učitelji/ce trebali prilagoditi ovisno o dobi učenika/ca.

- Što je animirani film?
- Što je računalna animacija?
- Kakvog je žanra ovaj film? Koje su njegove značajke?
- Zna li po uzoru na koju knjigu je rađen ovaj film? Jeste li je čitali? Ako da, prepričajte radnju i nađite poveznice u odgledanom filmu. Kako se zove autor te knjige? Zna li još koju njegovu bajku?
- Odredite vrijeme i mjesto radnje filma. Na kojim se sve mjestima odvija radnja?
- Koja godišnja doba prate film? Koje su glavna obilježja tih doba?
- Da li vam se sviđa krajolik u kojem likovi žive? Obrazložite.
- Kako započinje filmska priča?
- Tko je glavni lik? Ima li ih više?
- Navedite sporedne likove.
- Koji vam je lik bio najdraži, a koji najsmješniji? Obrazložite.
- Koji događaji pokreću radnju?
- Na koga prvo nailaze Elsa, Anna, Kristoff, Sven i Olaf kada dođu u šumu?
- U filmu ima i komičnih situacija, koja vas je najviše nasmijala?
- Opišite vašu omiljenu scenu iz filma.
- Kakav je Kristoff? Što on pokušava kroz cijelu radnju? Tko ga podržava u tome? Imate li i vi ljubimca? Pričate li s njim poput Kristoffa?

- Što Elsa i Anna saznaju o svojoj majci?
- Koji je razlog Elsinih moći?
- Što Olaf tvrdi o vodi? Da li je bio u pravu?
- Opišite glavne likove.
- Filmovi sa ženskim junakinjama su puno rjeđi. Zna li još koji Disneyev film sa ženskom junakinjom? (preporuka za gledanje: *Merida Hrabra*, *Vaiana - Potraga za mitskim otokom*, *Mulan*, *Lilo i Stitch*)
- Jeste li gledali prethodni film, *Snježno kraljevstvo 1*? Ako da, koje nove likove imamo u ovom filmu? Koji dio vas se više dojmio i zašto?
- Većina priča, bilo da je riječ o romanu, filmu ili stripu, sastoji se od svojeg početka, sredine i kraja. Na koliko dijelova možemo podijeliti filmsku priču? Koji su prijelomni trenuci u ovom filmu? Što je za vas vrhunac filma? Kako ste se tada osjećali? Kada ste bili sretni, a kada tužni ili uplašeni? Kakav je kraj filma?
 U određivanju redoslijeda događaja, možete nacrtati shemu na ploči i svakom dijelu filmske priče pridodati naslov. Neke od smjernica:
 - Uvod – upoznavanje glavnih likova i konteksta;
 - Zaplet – nastaju prvi problemi;
 - Središnji dio filma – likovi su suočeni s preprekama koje moraju prevladati;
 - Rasplet – prevladavanje prepreka i rješavanje problema.
- Ima li u filmu neočekivanih trenutaka za vas? Ako da, koji su to trenuci?
- Kakav je kraj filma? Da li ste očekivali takav završetak? Obrazložite.

Izvori:

- https://sinkropedija.fandom.com/wiki/Snje%C5%BEno_kraljevstvo_2
- <https://www.imdb.com/title/tt4520988/locations?ref =tt dt dt>
- <https://slobodnadalmacija.hr/kultura/clanak/id/634749/povlace-vas-za-rukav-da-ih-vodite-u-kino-i-elza-je-natuknula-da-joj-vec-izlazi-na-usi-igra-se-na-sigurno-i-reciklira-ali-je-audiovizualno-spektakularno-frozen-2-neocekivano-otvara-i-nacionalne-rane-proslosti>
- <https://svijetfilma.eu/recenzija-frozen-2-snježno-kraljevstvo-2-2019/>
- <https://www.imdb.com/name/nm1601644/bio?ref =nm ov bio sm>
- https://www.imdb.com/title/tt4520988/?ref =ttco_co_tt
- <https://www.pluggedin.com/movie-reviews/frozen-ii-2019>
- <https://collider.com/frozen-2-plot-details-new-characters-songs/>
- [https://en.wikipedia.org/wiki/Jennifer_Lee_\(filmmaker\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Jennifer_Lee_(filmmaker))
- https://en.wikipedia.org/wiki/Chris_Buck
- https://en.wikipedia.org/wiki/Frozen_II
- [https://hr.wikipedia.org/wiki/Snje%C5%BEno_kraljevstvo_\(2013.\)](https://hr.wikipedia.org/wiki/Snje%C5%BEno_kraljevstvo_(2013.))
- <http://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?id=2819>
- http://www.skole.hr/dobro-je-znati/osnovnoskolci?news_id=3740
- <https://www.filmsite.org/adventurefilms.html>
- <http://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?id=41330>
- <https://sites.google.com/site/animiranifilm200/nacini-izrade-animiranog-filma>
- Krešimir Mikić, Film u nastavi medijske kulture, Educa, Zagreb, 2001.

Rezervacije termina i dodatne informacije:

Alice Borina, koordinatorica FUŠ-a

099 493 8354 / fus@kinovalli.net

Filmska ponuda i dodatne informacije:

Tanja Miličić, voditeljica Kina Valli

052 222 703 / info@kinovalli.net

Edukativni materijali: Tamara Zec

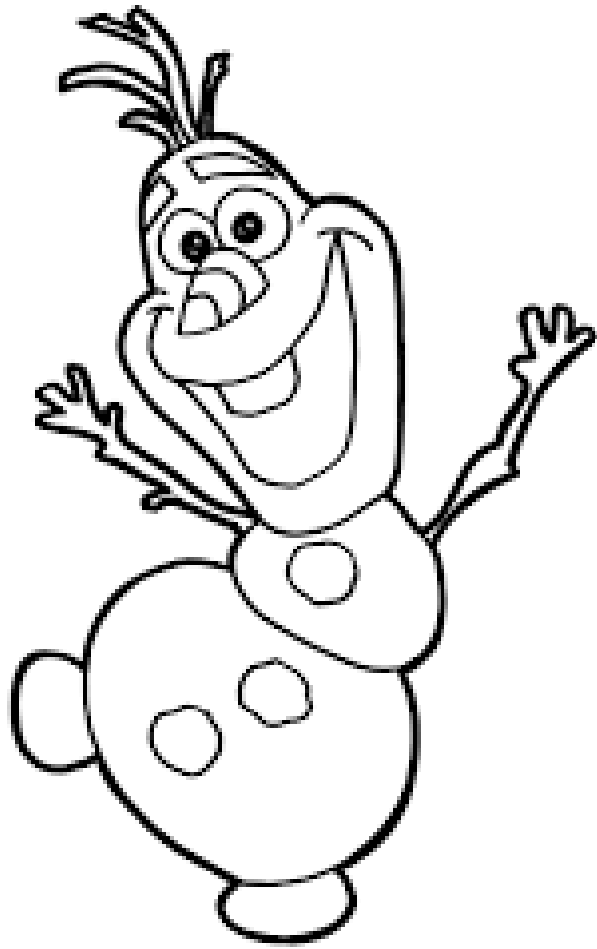
Kako bi Kino Valli poboljšalo produkciju kvalitetnih filmskih naslova za djecu i mlade, voljeli bismo dobiti i povratnu informaciju učenika/ica, učitelja/ica i profesora/ica. Svoje osvrte i razmišljanja možete nam slati na fus@kinovalli.net.



Projekt FUŠ realiziran je uz potporu:



Studeni, 2019.



@ cristina picteaza

