



# Stvaranje animacije kao metode medijske art terapije u radu s ratnom traumom kod djece i adolescenata

dr. sci. Olena Voznesenska

Institut za socijalnu i političku psihologiju, viši znanstveni suradnik

Nacionalna Akademija pedagoških znanost

Nacionalna psihološka udruga, članica Upravnog odbora

Ukrajinska udruga za art terapiju, predsjednica

voznensenska@gmail.com

## Sažetak

Ruska agresija punih razmjera postala je izazov za cijelo ukrajinsko društvo pa tako i na art terapeute. Psihološka pomoć potrebna je u svim segmentima društva. Medijska art terapija je najnoviji modalitet art terapije, kombinacija terapije, umjetnosti i najnovijih informacijskih tehnologija. Ova metoda pruža priliku za nalaženje novog uporišta i utire put prevenciji i svladavanju kolektivne ratne traume. U okviru projekta „Mame izdišu!” djeca izbjegla iz regija Ukrajine u kojima se odvijaju borbe, radila su na vlastitim animacijama u glini (animacije plastelinom). Cilj izrade animacije bio je prevladavanje posljedica zadobivenih trauma. Na nastavi je sudjelovalo 50-ak djece i tinejdžera u dobi od 9 do 16 godina. Marker psihotraumatizacije uočeni su u dječjem ponašanju i stvaralaštvu. Proces stvaranja scenarija temeljio se na arhetipskom motivu „Herojeva puta”. Za označavanje heroja, djeca su koristila ukrajinske i ruske simbole. Snimljena su 4 animirana filma.

U svim skupinama djece uočena je velika količina prigušenog bijesa. U svim njihovim pričama Zlikovac je uništen jer su djeca osjećala mržnju prema neprijatelju koji im je uništio živote.

*Medijska art terapija pomogla je djeci i tinejdžerima da u animiranom filmu izraze svoje osjećaje vezane za rat u Ukrajini poput ljutnje, straha itd. Iskustvo izvođenja nastave pokazalo je učinkovitost odabranog formata, materijala (plastelin animacija) i terapijskih intervencija. Svako dijete je saslušano i svoje traumatično iskustvo prenijelo je u simboličnom obliku na kreirani animirani film. Objavljivanje animiranih filmova na internetu pomaže u prevladavanju kolektivne traumatizacije u ukrajinskom društvu.*

**Ključne riječi:** psihička trauma, medijska art terapija, Ukrajina, socijalna rehabilitacija, komunikacijski sustav

## 1. Uvod

U jutro, 24. veljače 2022. cijela je Ukrajina uzdrhtala od invazije punih razmjera terorističke države koja priprema rat s našom zemljom još od 2014. Milijuni Ukrajinaca pretrpjeli su nenadoknadive gubitke: primorani su napustiti svoje domove, odvojeni su od rodbine, izgubili su svoje najmilije. Milijuni ljudi pate i fizički i psihički. Ovo što se događa u našoj zemlji dogodilo je sve ljude Ukrajine, svaki čovjek svaki dan trpi ovaj rat. Ne pati samo fizički nego i psihički, ovo je kolektivna trauma, trauma cijelog našeg naroda. Svi Ukrajinci osjećaju bol, tugu, ljutnju, strah, tjeskobu. Razmjeri onoga što se sada događa ogromni su i nezamislivi. Više od 40 milijuna ljudi treba pomoć u prevladavanju posljedica ratne traume.

Suočeni smo se s brojnim izazovima na koje svakodnevno moramo odgovarati. Nije svaka odrasla osoba bila spremna na ovu ratnu stvarnost. A djeca najviše pate: nemaju iskustvo prevladavanja nevolja, niti dovoljno osobnih resursa za

to. U takvim teškim iskušenjima upravo kreativnost može pomoći djetetu da se nosi s posljedicama proživljenih događaja. Kreativnost obogaćuje sposobnost rješavanja novih zadataka, snalaženja u novim uvjetima, prevladavanja raznih teškoća, budi i potiče razvoj interesa, jer je uvijek povezana s otkrivanjem nečeg novog, pronalaženjem nečeg nepoznatog. Kreativnost je pokušaj nadilaženja postojećeg znanja, nadvladavanja vlastitih granica. Zato art terapija stručnjaku može biti koristan alat i u osobnoj brizi.

Živimo u informacijskom društvu. Uloga komunikacije u masovnim medijima iznimno je važna u životu svakog suvremenog čovjeka. Najnovije informacijske i komunikacijske tehnologije sada su most između osobe i društva. Naš rat se odvija i „uživo” i svaki Ukrajinac, i odrasli i djeca, samim gledanjem vijesti doživljavaju „traumu svjedoka”. Informacije utječu, čak dovode do mentalne traumatizacije – medijske traumatizacije. Posebnost medijske traume je korištenje medija

kao izvora ili sredstva traumatizacije. Medijska trauma, kao i svaka druga vrsta mentalne traume, povezana je sa snažnim emocionalnim doživljajima osobe. Iako nisu izravni sudionici događaja, percipirajući ga uz pomoć medija - interneta, televizije i slično – ljudi se osjećaju kao da ga osobno proživljavaju.

Odgovor na utjecaj informacija može biti stvaranje medijskog sadržaja. Stoga je korištenje metoda medijske art terapije način prevencije i prevladavanja negativnih posljedica povezanih s medijima.

### 1.1. Svrha

Svrha članka je prikazati iskustvo korištenja animacije kao metode medijske art terapije u radu s ratnim traumama kod djece i tinejdžera, kako bi se prevladale posljedice psihotraumatizacije u ratnim uvjetima.

### 1.2. Teorijska pozadina

Medijska art terapija je najnoviji modalitet art terapije, kombinacija je psihoterapije, umjetnosti i najnovijih informacijskih tehnologija. Ova vrsta art terapije uključuje suvremene komunikacijske sustave i najnovije digitalne tehnologije kao sredstvo i prostor za osobno iscjeljivanje umjetnošću. Razvitak medijske art terapije moguć je zahvaljujući razvitku informacijskog tipa kulture koju karakteriziraju otvorenost, pluralitet, multikulturalnost, virtualnost, neizvjesnost, globalizacija (Voznesenska,

2019). Odrednica medijske art terapije je korištenje suvremenih medija u kreativnom procesu.

Medijska kreativnost temelj je medijske art terapije. Produkcija medijskih sadržaja je masovna pojava: fotografije ili videa, tekstualne objave na društvenim mrežama, bloganje, medijska umjetnost i još mnogo toga. A važan aspekt medijskog stvaranja je i onaj terapijski. Medijskim stvaralaštvom ostvaruje se ozdravljenje mehanizmima kreativnog samoizražavanja pa ono može biti jedan od načina očuvanja mentalnog zdravlja i prevladavanja posljedica psiho-traumatizacije u ratnim uvjetima.

Razvitak medijske art terapije prirodna je sastavnica postmodernog načina razvitka art terapije. Medijska art terapija stvara posebno okruženje u virtualnom prostoru koje pomaže u izražavanju nagomilanih osjećaja, uključujući i onih iz interakcije s medijima. Time se sprečava medijska traumatizacija i proširuje razina osobne medijske kulture. Korištenje tehnologija medijske art terapije omogućuje čovjeku „prijelaz” iz uloge „pasivnog medijskog potrošača” na razinu kreatora medijskog sadržaja.

Metodološka osnova art terapije omogućuje jačanje osobne otpornosti i pomaže u prevladavanju posljedica traumatskih događaja. Kreativnost općenito potiče pronalaženje resursa u vlastitom nesvjesnom i budete njima zadovoljni. Bilo koja vrsta kreativne aktivnosti vrlo je važan komunikacijski alat za izgradnju skladnijih odnosa s vanjskim svijetom.

Medijska kreativnost može imati tu funkciju u informacijskom svijetu.

Ogroman kreativni potencijal suvremenih medijskih alata pomaže u korištenju medijske kreativnosti za art terapiju. Novi medijski uređaji omogućuju stvaranje kvalitetnih proizvoda: fotografija, videozapisa, kolaža ili čak animiranih filmova koje možete izraditi koristeći samo pametni telefon. U medijskoj art terapiji prirodno se koristi nekoliko kreativnih modaliteta tijekom pojedine individualne sesije ili sesije grupnog rada. Multimodalnost virtualnog prostora omogućuje vam da ispričate svoju priču, svoju bajku, stvaranjem memeova ili animacija ili jednostavno izgovorajući tekst uz pratnju elektroničke glazbe.

Kad se u terapijskom procesu koriste medijski alati, uspostavljanje povezanosti puno je lakše zbog svakodnevnog ili čak površnog odnosa osobe s medijskim tehnologijama. Neverbalna komunikacija pomaže art terapeutu ili bilo kojoj drugoj osobi bolje razumjeti klijenta.

Distribucija sadržaja koji je osoba sama osmislila pruža joj neograničene mogućnosti dobivanja podrške prijatelja, čak i neznanaca, „lajkovima”. Zahvaljujući tome, medijska art terapija pridonosi širenju komunikacijskih strategija i djelovanja osobe te omogućuje stručnjaku da radi s onima koji iz nekog razloga ne mogu sudjelovati u tradicionalnoj art terapijskoj grupi, razmjenjivati iskustva i izražavati vlastite misli. To pridonosi adaptaciji i readaptaciji osobe u zajedni-

ci, stvara uvjete za društvenu aktivnost, što je obilježje medijske umjetnosti općenito, te tako stvara poziciju socijalno aktivnog života osobe.

Medijska umjetnost značajno širi mogućnosti primjene art terapije, pomaže umanjiti strah od vlastite kreativnosti, dijeliti proizvode kreativnog rada s drugima na društvenim mrežama i dobivati podršku. Širi se raspon komunikacijskih strategija tijekom interakcije, stvaraju se nove smjernice za samoostvarenje, a samopouzdanje kao da postaje povezano s medijskom kompetentnošću. Stoga medijska art terapija nudi priliku za pronalaženje novog uporišta u našem svijetu koji se mijenja, ovog trenutka prvenstveno teškim posljedicama rata.

Glavni mehanizmi djelovanja medijske art terapije su: identifikacija s junakom, empatija, emocionalno „pražnjenje”, promjena stava i ponašanja, buđenje optimizma, odvratanje pažnje i pomoć u prevladavanju tjelesne i psihičke patnje.

Vjerujemo da upravo medijska art terapija može distribucijom stvorenih medijskih proizvoda široj publici otvoriti put prevenciji i ovladavanju medijski uzrokovane ili medijski osnažene kolektivne ratne traume.

### **1.3. Proces**

#### **1.3.1. Medijska art terapija**

Prethodne studije dokazale su učinkovitost medijske art terapije, odnosno stvaranja animiranih filmova za prevladava-

nje posljedica psihotraumatizacije, rješavanje sukoba i mirotvorstvo u ratnim uvjetima (Voznesenska, 2019.; Voznesenska, 2020). Zato smo predložili korištenje ovog pristupa u okviru projekta „Mame izdišu!” koji je provodila javna organizacija „Linoleum” (Nevladina organizacija „Linoleum”) na koji smo pozvani kao jedni od mentora edukativnih događanja (uz financijsku podršku Fonda za stabilizaciju kulture i obrazovanja 2022. g. Ministarstva vanjskih poslova Republike Njemačke i Goete instituta). Projekt je uključivao gledanje animiranih filmova Festivala moderne animacije i medijske umjetnosti „Linoleum” te majstorske tečajeve animacije za djecu i mlađe tinejdžere.

Ciljana publika projekta bila su djeca izbjeglice – interno raseljene osobe iz regija Ukrajine u kojima se odvijaju borbe kao što su Harkiv, Zaporizžja, Černjihiv, Pavlodar, Nikopol, itd. Ova djeca su evakuirana iz opasnih područja u zapadne regije Ukrajine kao što su Kijev, Lutsk, Černivci, Užgorod. Jedan od projektnih zadataka bila je pomoć djeci i tinejdžerima u prevladavanju posljedica ratne traume.

Na četirima majstorskim tečajevima sudjelovalo je ukupno 52 djece i tinejdžera od 9 do 16 godina (24 dječaka i 28 djevojčica). Edukacija je trajala 6 školskih sati s pauzom za ručak.

Promatranjem djece koja nisu bila u blizini borbene zone, nisu se tjednima skrivala od bombardiranja i raketiranja u podzemnoj željeznici ili drugim skloništim, dokazano je da čak i ona žive u

stalnom strahu te osjećaju skrivenu ljutnju i bijes. To su posljedice kolektivne traume našega društva – traume rata. Neka su djeca izložena sekundarnoj traumi, a sva su žrtve medijske traume.

Kao vrsta medijskog sadržaja koji su djeca trebala izraditi, odabrana je animacija glinom. Stvaranje animacije proširuje granice eksperimenata i mogućnosti utjelovljenja fiktivnih slika (Golubêva, 2010), što omogućuje korištenje animacije u radu s iskustvima šoka ili svjedočenja stvarnim vojnim sukobima, koja narušavaju granice, a pogađaju cijelo društvo.

Osim toga, primjena medijske art terapije, odnosno stvaranje animiranog filma, pruža priliku ne samo za uranjanje u svijet kinematografije, već i za stjecanje vještina prepoznavanja medijskog utjecaja i medijske manipulacije, te usavršavanje vlastite medijske kulture, što će omogućiti suzbijanje medijske traumatizacije u budućnosti.

### 1.3.2. Materijal

Plastelin je odabran kao materijal koji najbolje doprinosi odgovoru na jake osjećaje izazvane ratnom traumom kao što su strah, ljutnja, gađenje i slično. Plastelin se koristi za rad s agresijom, fobijama i frustracijama, za izražavanje snažnih emocija i iskustava, što je važno za traumatiziranu djecu koja nemaju uvijek priliku izraziti svoje osjećaje ili su puna strahova. Radom s plastelinom smanjuje se vjerojatnost djetetove autoagresije i nasilja prema drugima.

### **Primjer 1.**

*Na jednom od susreta tijekom sukoba među djecom, jedan od dječaka je oblikovao različite likove, gnječio ih, stavljao ih na stol i udarao šakom. Posljednja njegova kreacija bio je bokser (oružje) od crnog plastelina, koje je dječak „nataknuo” na ruku i počeo udarati po stolu. Kako bi se spriječile ozljede, djetetu su ponuđene sigurne tjelesne vježbe za oslobađanje agresije.*

Rezultat rada s plastelinom je smanjena tjelesna napetost, promjena emocionalne podloge i mogućnost „susreta” s neugodnim iskustvima. Osvještavanje tjelesnih senzacija u procesu rada s plastelinom pomaže djetetu integrirati stečeno iskustvo (Voznesenska, Sknar 2017). Mnoga su djeca izjavila da uživaju u modeliranju. U isto vrijeme, plastelin ne zahtijeva značajan fizički napor, doprinosi stvaranju specifičnih slika, a jarke boje aktiviraju maštu i manifestiranje spontanosti. Za stvaranje animiranog filma bilo je važno da plastelin omogućuje reproduciranje

bilo koje teme u kreativni proizvod. Upravo ova kvaliteta plastelina povećava svijest i odgovor na emocije.

Slike napravljene od plastelina mogu se vrlo lako i u bilo kojem trenutku modificirati, što se događalo tijekom snimanja animiranih filmova (slike su se transformirale, mijenjale, kidale na komade i sl). Ovo svojstvo plastelina daje djetetu priliku da unese promjene u život, daje mu osjećaj kontrole nad situacijom i omogućuje mu da u praksi spozna kako ima pravo na pogrešku.

### **Primjer 2.**

*U jednoj grupi, tijekom izrade zajedničke slike, jedan od dječaka bio je nezadovoljan rezultatom. Zgrabio je zajednički stvorenog heroja i zgnječio ga. Prilika da ga se ponovno napravi od istog materijala i zajednička slika obnovi pružila je resurs za svladavanje trauma drugih sudionika. To se dogodilo zato što je junak koji je pretrpio agresivni napad djeteta bio Feniks. Zahvaljujući ovoj situaciji postao je pravi Feniks, jer su ga ostali članovi grupe uspjeli obnoviti, te je po njihovu mišljenju „postao još bolji”. Dijete koje je bilo „krivo” za unakaženje junaka također je steklo iskustvo oporavka i ponovnog rođenja te se uvjerilo da se vlastite pogreške mogu ispraviti, ono što se čini izgubljenim može se „popraviti”. To što su grupa i voditelj prihvatili djetetovu agresiju također je pozitivno djelovalo na dječaka, jer, možemo biti ljuti, ali moramo odabrati sigurne načine da sebe i druge oslobodimo vlastite agresije.*



Modeliranje plastelina budi sferu fizičkih osjeta (dodirivanje, zagrijavanje, mišićna aktivnost); omogućuje pokretanje procesa pozitivnog samootkrivanja, eksperimentiranja, stvaranja, maštanja, igre; generira nove obrasce ponašanja, aktivira i povećava samopoštovanje i samopouzdanje (Voznesenska, Sknar 2017).

Neka su djeca nastavila kipariti čak i kada su svi likovi budućeg animiranog filma već bili stvoreni, a druga su već krenula na snimanje. Zakomplicirali su zaplet priče, uveli dodatne likove ili nove elemente i pomagala glavnih likova. Plastelin pruža mogućnost rada s malim detaljima, upotrebu fine motorike, što pridonosi uzemljenju, vraćanju djeteta tjelesnim senzacijama.

### **Primjer 3.**

*U jednoj skupini najnemirnijem dječaku ponuđeno je da „slika” plastelinom, tj. da gnječi i razmazuje plastelin po papiru. Na taj je način napravio sliku „Ljubav je...” temeljenu na dobro poznatoj seriji memeova i predstavio je djevojci u grupi.*

Sva ova svojstva plastelina odredila su ga kao materijal za rješavanje zadataka projekta: prevladavanje posljedica mentalnih trauma djece i tinejdžera i ovladavanje vještinama stvaranja animacije od plastelina.

Tijekom stvaranja animiranog filma, djeca su se imala priliku okušati u ulogama scenarista, redatelja, animatora, snimatelja, tonskog režisera i drugih. Svaka uloga ima obilježja koja otkrivaju određene kvalitete sudionika. Svaka uloga omogućuje da se izrazite i steknete nove vještine, nova iskustva, svladavate prepreke i posljedice traumatičnih događaja. Redatelj mora vidjeti cijeli film, on je u meta poziciji, izdvaja pojedine scene. Njegova se uloga može definirati kao uloga voditelja projekta. Ona djetetu daje osjećaj kontrole nad situacijom i stoga

mu pomaže da upravlja svojim životom, da prestane biti žrtva. Zbog dobi i traume, nedostatka iskustva u snimanju animiranog filma te ograničenog vremena susreta, tek se nekoliko djece odvažilo okušati u ulozi redatelja. Često je tu ulogu bio prisiljen preuzeti netko od voditelja skupine.

Za snimatelja animiranog filma važno je da bude pažljiv, temeljit i točan. Morate zapamtiti koliko je snimaka već napravljeno, koliko ih je potrebno za scenu, voditi računa o mjestu kamere, svjetlu, gledati u kameru i istovremeno vidjeti cjelovitu scenu. Ova uloga pridonosi povezivanju traumatiziranog djeteta sa stvarnošću, razvoju pažnje i sposobnosti koncentracije.

Montažer ima kreativne zadatke: odrediti duljinu svake scene, njezinu zasi-

ćenost emocijama itd. Isto vrijedi i za tonskog majstora koji nasnimava zvuk na gotovu video sekvencu. Zbog kratkoće trajanja susreta završna montaža odvija se naknadno. Poveznica na gotov film, objavljen na YouTube kanalu, poslana je roditeljima djece. No, djeca su sama odabrala glazbenu pratnju za animirani film te ju putem informacijsko-komunikacijskih tehnologija poslala voditeljima.

Montaža snimljenog materijala (pojedinačnih fotografija) u cjelovitu sliku, sinkronizacija i glazbeni aranžman mogu se, sa stajališta psihološke pomoći u prevladavanju posljedica psihotraumatizacije, smatrati obnavljanjem cjelovite percepcije svijeta nakon njegova raspada tijekom traumatičnog događaja. Sinkronizacija daje „glas” teškim iskustvima izraženim u animiranom filmu. A ukoliko se produlji vrijeme rada s djecom i nabavi računalo s odgovarajućim softverskim aplikacijama, ovu fazu treba uključiti u terapijski rad.

### **Faze stvaranja animiranog filma**

Rad na stvaranju animiranog filma sastoji se od četiriju faza: pripreme, snimanja, montaže i zajedničkog gledanja (Golubêva, 2012).

Cilj prve faze, pripreme, je razviti ideju, scenarij i režiju. U ovoj fazi određuju se junaci budućeg filma. Na kraju ove faze svaki član grupe ima više-manje jasnu ideju o budućem filmu. S idejom su suglasni svi članovi grupe. Tako svatko nečim pridonosi razvoju scenarija. Ovo

je najduža faza jer se u njoj pokreće proces liječenja traume, na metaforičkoj razini obnavlja se „linija života” traumatiziranog djeteta i stvara novi narativ koji korespondira sa strategijom prevladavanja posljedica traume.

Strukturirali smo proces „rađanja” ideje i scenarija na sljedeći način: temeljio se na arhetipskom motivu „Herojev put” na kojem Heroj svladava poteškoće, odrasta, nauči kontrolirati vlastiti bijes i pronalazi „Sveti gral” (Jonson, 1989).

Temom animiranog filma proglasili smo „San”. Shvatili smo da djeca koja su svjedočila strašnim događajima i napustila svoje domove trebaju resurse da prebrode posljedice traume, prilagode se novom mjestu stanovanja i „vide” budućnost. Stoga smo u prvoj fazi, tijekom upoznavanja, djecu pitali o njihovim snovima. Pitali smo: „Da je san hrana, kakva bi hrana bio?”; „Koje je boje tvoj san?”. Metafora hrane nije odabrana slučajno, jer hrana često postaje jednostavan i dostupan resurs osobi koja je proživjela traumatične događaje. Ona je također povezana s tijelom i njegovim potrebama. Hrana se smatrala „nagradom” koju Junak traži u skladu s arhetipskim motivom. Većina djece odabrala je kao metaforu za san vrlo jednostavnu svakodnevnu hranu kao što su čips, čaj, kajgana, pečeni pileći batak, knedle, tvrdi sir ili brzu hranu koja se u Ukrajini često smatra svečanom kao što je sushi, pizza, a nekoliko djece je vidjelo slatki san - tortu ili bombone.



Sljedeći zadatak bio je pretočiti asocijaciju u umjetničku sliku – oblikovati ovu hranu u plastelinu. Neka su djeca izradila nekoliko jestivih proizvoda ili jela. Katkad su djeca pravila hranu koju nisu povezivala sa svojim snom.

U sljedećem koraku pitali smo djecu što ih priječi da ostvare snove. Trebalo je definirati prepreku koju Heroj mora sav-

ladati prema arhetipskom motivu. Sva djeca svih skupina nazvala su prepreke imenom vezanim uz rat, kao Putin, ruska vojska, rakete, bombe i sl. Dotadašnji rad djecu ni na koji način nije navodio na te teme, no njihova pojava govori o ujedinjenosti sve ukrajinske djece u svojim snovima i stvaranju povjerljivih odnosa u grupi.



Slika 1. Oblikovana hrana i likovi od plastelina

#### **Primjer 4.**

*Dječak od 13 godina: „Sanjam o povratku kući, ali mama se boji ići kući jer je u našem vrtu raketa koja nije eksplodirala.”*

Tako smo prešli na stvaranje slike Zlikovca, koji stvara prepreke ostvarenju snova.

**Primjer 5.**

*U jednoj od skupina mišljenja djece su podijeljena. Nekoliko sudionika skupine željelo je modelirati sliku Putina, a drugi - ruske osvajače i druge negativne likove. Stoga, u animiranom filmu koji je snimila ova grupa, Heroj na svom putu susreće cijelu „vojsku” zlikovaca (Proslava pobjede nad Nit Upom, 2022).*

**Primjer 6.**

*Druga grupa je zamoljena da, crtajući naizmjenično, nacрта zajedničku sliku Zlikovca na ploči, a svako sljedeće dijete dopunilo je detalje koji nedostaju. Tako se pojavio troglavi zmaj (Bitka s troglavim Onim-koji-se-ne-smije-imenovati, 2022).*



Slika 2. Scena iz filma „Proslava pobjede nad Nit Upom”, 2022.

### **Primjer 7.**

*Treća skupina složila se oko slike dinosaura s psećom glavom (preslika popularnih naziva ruskih agresora - „psi-svinje” i „orci”) i svako dijete je izabralo koji će dio tog dinosaura izmodelirati. Ovaj stvor nazvan je „Dinodog”. Ali jedan je dječak odlučio Zlikovcu dodati puno oružja poput bacača granata, jurišnih pušaka itd., pa mu je zato dodao pomoćnike (Feniks, koji se uzdiže i pobjeđuje, 2022).*

### **Primjer 8.**

*Četvrta je grupa napravila Zlikovca kao robota s ljudskim dijelovima (Priča o Daninoj pobjedi nad ludim robotom, 2022).*

Možemo vidjeti da je slika antijunaka **Zlikovca** u svim skupinama sastavljena od nekoliko različitih dijelova. Procjenjujemo da je ovo izraz nesposobnosti djeteta da rat percipira kao želju ili volju određene osobe: ljudi ne mogu željeti ubijati druge ljude, slika neprijatelja je zamagljena, podijeljena u dijelove. Također, u liku Zlikovca vidimo rezultate „dehumanizacije” agresora. Uostalom, da biste neprijatelja uništili, ne možete ga vidjeti kao osobu, a djeca osjećaju mržnju prema neprijatelju koji im je uništio živote.

Nakon toga stvorena je slika glavnog **Heroja** filma. Djeca su trebala odgovoriti na pitanje koje supermoćni Heroj treba posjedovati da bi svladao prepreke i ostvario svoj san. Među najčešće spominjanim supermoćima bilo je posjedovanje vremena, sposobnost brzog kretanja ili letenja, prisutnost dijelova tijela kiborga, snaga i moć.

U jednoj su skupini predložili ideju ponovnog rođenja nakon smrti, koja je utjelovljena u slici Feniksa. Treba napomenuti da je u svim ostalim grupama Heroj bio čovjek, iako obdaren određenim supermoćima (jedan Heroj je mogao letjeti, drugi upravljati vremenom, treći je imao posebne dijelove tijela; vjerujemo da je ovo replika bioprotetike, kada osoba uslijed borbenih djelovanja i granatiranja gubi udove). Treba napomenuti da je u svim skupinama junak bio cjelovita slika, iako su sva djeca također sudjelovala u njegovom stvaranju od plastelina.

Nakon kreiranja glavnih likova filma i rasprave, scenarij je lako napravljen i sadržavao je sljedeće prizore: pojavljivanje Zlikovca, njegove negativne radnje, pojavljivanje Heroja, bitka, pobjeda Heroja, proslava Pobjede. U animiranom filmu o Feniksu dodana je još jedna scena - smrt i ponovno rođenje glavnog junaka.



Slika 3. Jedna od kreacija u procesu. Zlikovac u bojama neprijatelja.

Druga faza stvaranja animiranog filma – **snimanje** – izravna je animacija likova. Za snimanje je korišten običan Nikon fotoapararat ili mobitel i stativ. Kao filmski set poslužio je obični stol i na njemu list papira. Djeca su uljanim pastelama kreirala prostor u kojemu će se odvijati budući animirani film. Uljane pastele odabrane su kao grafički materijal koji djetetu daje povjerenje i omogućuje kontrolu. Svaka grupa ponudila je svoju

viziju ovog prostora, ali svaki put je tu bilo vedro plavo nebo i beskrajni prostori Ukrajine - polja, livade, a u jednom slučaju - moderan grad. Ovu sliku tumačimo kao sliku mirne zemlje, kojom ne lete avioni sa smrtonosnim bombama i granatama, a ljudi uzgajaju usjeve na zemlji. Ova slika odgovara slici Ukrajine prije rata koju djeca nose u sjećanju i njihovoj želji da se zemlja u budućnosti obnovi.



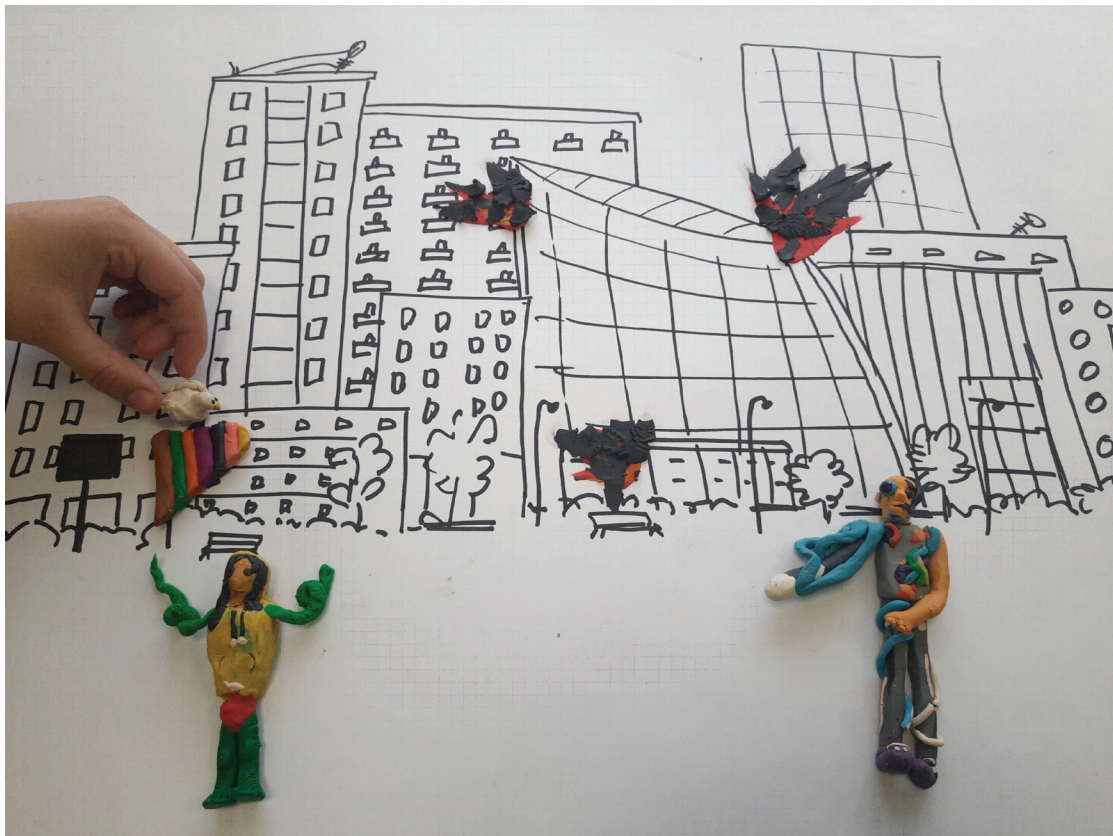


Slika 4. Heroj u ukrajinskim nacionalnim bojama

Obično se koristi prirodno svjetlo, ali smo zbog godišnjeg doba (u prosincu, kada smo održavali susrete, najkraći su dani u godini) i problema s električnom energijom u zemlji nakon što su neprijateljski projektili oštetili elektroenergetski sustav Ukrajine, koristili mješovitu rasvjetu, pričvrstivši kružnu LED lampu iznad „filmskog seta”.

Nastojali smo uključiti svu djecu u transformiranje i pokrete likova u svakoj sceni filma.

Animirani filmovi sadržavali su 250-500 sličica. Sukladno tome različito je i trajanje snimljenih filmova.



Slika 5. Scena bitke iz filma „Priča o Daninoj pobjedi nad ludim robotom”, 2022.

### **Primjer 9.**

*Prema opažanjima, djeca sa stanjem svijesti žrtve, osjećala su se kao u klopki, zarobljenom, uključila su se u snimanje tek kada se na „pozornici” pojavio lik koji su modelirali, ali ovo vrijeme nisu gubila uzalud, nije im bilo dosadno: neka su nastavila modelirati, neka su uspostavila povjerljivije odnose s drugima, podijelila svoja iskustva. U ovoj fazi bilo je važno da rad s djecom vode dva koterapeuta. Jedan je pomagao u procesu snimanja, drugi je mogao komunicirati s djecom koja u tom trenutku nisu sudjelovala u snimanju.*

Tijekom snimanja djeca su dorađivala izvorni scenarij, prepravljala i dopunjavala scene. Te su se promjene radile uglavnom u cilju pojednostavljenja.





Slika 6. Snimanje u tijeku.

Snimanje prvih jednostavnih scena animiranog filma poput pojavljivanja heroja i antijunaka na „pozornici” bilo je iskustvo iz kojeg su djeca uvidjela kako je nemoguće prenijeti složene zaplete. Zbog

ograničenog vremena rada djeca nisu dobila priliku obogatiti animirani film različitim kutovima i koristiti izražajne tehnike kao što je plan slike.

### **Primjer 10.**

*Ovako je scena Feniksove smrti i ponovnog rođenja transformirana u odnosu na izvorni scenarij: pojavljuje se novi, sekundarni heroj, otvarajući Feniksu portal u drugu dimenziju. U konačnici se pokazalo da nije lako snimiti epizodu o pretvaranju Feniksa u pepeo, pa opet u pticu.*



Slika 7. Snimanje scene umiranja Feniksa i njegovog ponovnog rođenja.

**Montažu** animiranih filmova uz pomoć računala i jednostavnog softvera Movavi (verzija 5.2.2) preuzeli su sami art terapeuti, što je bila treća faza rada, koja se odvijala izvan vremena susreta.

Zajedničko stvaranje pridonosi iskustvu međusobne podrške, vraća cjelovitu per-

cepciju stvarnosti, gdje ima mjesta za svako gledište, svaku misao, za suživot, komunikaciju i stvaranje. Tijekom medijske art terapije nije važna samo zajednička kreativnost i interakcija, već i mogućnost stvaranja zajedničkog **rezultata**, iskustvo stvaranja nečeg neobičnog

u grupi i dijeljenja ovog sadržaja. U isto vrijeme ovo je izvor povjerenja i osvještavanje i realizacija vlastitih želja i potreba kao resursa koji svakom polazniku otvaraju mogućnosti da stečene vještine integrira u život. Rezultat je izvrstan izvor osnaživanja za sukreatore. Zato je poslužila posljednja faza rada - **promatranje**. U ovoj fazi vlastiti proizvod se predstavlja publici.

U primjeni animacije kao medijske art terapije proces završava izravnim kontaktom s gledateljem, usporedbom vlastitih osjećaja, procjenom prijenosa ideje itd. Slika s ekrana postaje stvarna i za autora i dobija značenja koja joj daje publika. Vodi se dijalog između medijskih stvaratelja i gledatelja. Doživljaj vlastite ekranske kreativnosti kao društvenog sredstva otkriva suštinsku vrijednost i značenje ekrana u suvremenom životu članova grupe.

Sve skupine djece imale su priliku pogledati «sirovu» i brzu montažu filma bez zvuka te iznijeti svoje dojmove o susretima. Faza rasprave u skupinama djece obično je „razmazana”, kratka, prilično slična razmjeni emocija. Mlađa djeca tinejdžerske dobi nisu sklona refleksiji. No, svaki susret je obavezno završavao kratkom emocionalnom povratnom informacijom. Djeca su pričala o svojim dojmovima, o onome što im je bilo važno. Sva su djeca istaknula važnost novih poznanstava i sklapanje novih prijateljstava te zanimanje za nove oblike aktivnosti. Dakle, pri stvaranju

animiranog filma nije riječ samo o stvaranju nečega. Važna je i međusobna interakcija djece, sposobnost rješavanja kontroverznih pitanja te stvaranje zajedničkog medijskog proizvoda koji se može podijeliti s onima koji nisu bili na susretima.

Nažalost, kratko trajanje susreta omelo je potpuno provođenje faze „gledatelja”. Ne znamo reakcije drugih ljudi na animirane filmove, što bi moglo biti vrijedan izvor u liječenju traume. Vjerujemo da je gledanje potpunog stvorenog animiranog filma imalo ljekoviti učinak na sve članove grupe.

## 2. Diskusija i rezultati

Stvaranje animacije o društveno značajnim temama, poput teme rata, prilika je ne samo za dijeljenje vlastitih osjećaja s drugima, već i za vlastiti doprinos prevladavanju kolektivne traumatizacije i razvoju društva. Unošenjem autorovih vlastitih iskustava u medijski proizvod postiže se nova razina razumijevanja ili osjećanja društveno-medijske stvarnosti. Konačno, kreativni proizvod omogućuje da se putem emocionalnog jedinstva izgradi granicu „moje/tuđe”, kako bi se ostvarile zajedničke grupe vrijednosti.

Medijska djela snažni su stimulatori aktivnosti složenih mentalnih procesa u skupini i društvu općenito te generiraju sustvaralaštvo. Nije riječ samo o stvara-

nju, već i o kreativnoj percepciji zajedničkog medijskog proizvoda. Percepcija audiovizualnog medijskog proizvoda koji je kreiran samostalno ili ga je kreirao netko od vaših poznanika pridonosi podizanju razine vizualne kulture i stvaranju lječidbenog okruženja za prevladavanje posljedica traumatskih događaja u vlastitoj psihi. Gledatelj nesvjesno stvara vlastite asocijacije na slike koje vidi na platnu, a koje korespondiraju s njegovim životnim iskustvom te se tako, uz pomoć metode predložene u animiranom filmu, može nositi s vlastitim strahovima i bolnim iskustvima. Čak se i odrasli gledajući takve filmove nesvjesno poistovjećuju s likovima, suosjećaju s njima, raduju se i tuguju zajedno s njima. To se događa upravo zato što gledanjem „crtića” kao dječje zabave na neki način uranjamo u svijet djetinjstva, a ponekad i u regresiju, prevladavajući pritom zaštitne barijere svijesti.

Promatrajući ponašanje i kreativnost djece koja su sudjelovala u projektu, moguće je prepoznati jasne **znakove psihotraumatizacije**:

- narušavanje predodžbi o svijetu: nemogućnost primanja podrške, želju za kontrolom vremena (što se očitalo u pridavanju junacima animiranih filmova sposobnosti kontrole vremena), želju za kretanjem u prostoru pomoću portala ili teleportacije (što je, po našem mišljenju, znak prekida djetetove „linije života” tijekom traumatskog događaja, zbog čega dijete uklanja sam traumatski događaj) itd;
- narušavanje samopercepcije u vidu psiho-somatskih reakcija na pojedine art terapijske vježbe (glavobolja, pospanost, koja se iznenada pojavila i naglo nestala), poteškoće u kontroli ljutnje (ta se sposobnost razvija upravo u ranoj adolescenciji), potreba za jasnim uputama i poteškoće tijekom slobodnog stvaralaštva i sl;
- poremećaji u razvoju prijateljskih odnosa, koji su bili posebno vidljivi kod djece nedavno preseljene u relativno sigurne regije Ukrajine iz opasnih područja; česta su ponašanja poput povlačenja, neiskrenosti, nepovjerenja prema drugima, odbijanja sudjelovanja u zajedničkom stvaralaštvu, osjećaj usamljenost u grupi i uvjerenje „nitko me ne razumije”, što se može protumačiti kao stanje žrtve.

Valja napomenuti da se ideje djece o Ukrajini, okupatorima i borbi ukrajinskog naroda i vojske protiv ruske agresije odražavaju u detaljima animiranih filmova:

- „ruka kiborga” u animiranom filmu „Pobjeda nad Nit Upom”, čarobni udovi glavnog lika filma „Denina pobjeda nad ludim robotom” kao odraz bioproteza naših ratnika osakaćenih u ratu,
- ime glavnog negativca jednog od filmova – Nit Up je obrnuto prezime vođe agresorske države,
- Khersonova zgnječena lubenica u animiranom filmu „Bitka s troglavim



Onim-koji-se-ne-može-imenovati” (susret je održan nakon oslobođenja Hersona),

- Oblik glavnog lika filma „Feniks, koji se ponovno rađa i pobjeđuje” vrlo je sličan obliku aviona „Mriya” kojeg su okupatori uništili na aerodromu u Gostomelu, itd.

Djeca su koristila ukrajinske i ruske simbole za označavanje heroja, na primjer simbole ruske zastave u animiranim filmovima „Victory on the Nit Up” i „Feniks koji se ponovno rađa i pobjeđuje”; Troglavi Onaj-koji-se-ne-može-imenovati po obliku je sličan dvoglavom orlu na ruskom grbu; krila Feniksa i odjeća pobjednika Nit Up-a izrađeni su u bojama ukrajinske zastave.

Boje koje su djeca koristila za oblikovanje negativca u svim filmovima su smeđa, zelena, crna, što ukazuje na osjećaje prema ruskim osvajačima poput gađenja, odbojnosti, straha. Glavni lik, s kojim se djeca u pravilu poistovjećuju, stvoren je u bojama poput narančaste, crvene, žuto-plave. Označava takve emocije i stanja kao što su ljutnja, aktivnost, agresivnost, smirenost, vjera u bolju budućnost (Sеров, 1993).

U svim skupinama djece uočeno je mnogo prigušenog bijesa. Da bi ga se oslobodili i „uzemljili se” (vratili vezu sa stvarnošću tijekom jakih emocija), ponuđene su razne fizičke vježbe. Djeci su u dvjema skupinama ponuđeni elemen-

ti dramske terapije: dočarati i odglumiti zlikovce pomoću tijela: kako se kreću, koje zvukove ispuštaju, kako napadaju i plaše druge. Takve vježbe pridonijele su njihovu otkrivanju i opuštanju te jačanju samopouzdanja. U jednoj od grupa djeca su se u šali potukla mekim „vrećama” za sjedenje. U drugoj je sukob dvojice sudionika umalo doveo do prave tučnjave i suza jednog od dječaka.

Smrt Zlikovca u svakom animiranom filmu svjedoči o prigušenoj agresiji, bijesu usmjerenom na ruske osvajače koji su odgovorni za promjene u životima djece izbjeglica i mogućnosti oslobađanja tih osjećaja na, za djecu siguran, način. Djeca su rado snimala scene smrti ili komadanja zlikovaca, gužvala slike bez žaljenja, pokušavajući to učiniti brzo, što je štetilo krajnjem rezultatu snimanja animiranog filma.

### 3. Zaključci

Medijska art terapija pomogla je djeci i tinejdžerima da u animiranom filmu izraze svoje osjećaje ljutnje i straha vezane uz rat u Ukrajini. Iskustvo izvođenja ovog rada dokazalo je učinkovitost odabranog formata, materijala (animacija u glini/plastelinu) i terapijskih intervencija (zaplet se temelji na arhetipu „Herojev put”). Sa svakim djetetom se razgovaralo prije nego je svoje traumatično iskustvo prenijelo u simboličnom obliku u animirani film. Objavljivanje kreiranih

animiranih filmova na internetu omogućuje autorima da dobiju podršku od drugih. Pored toga, gledanje ovih filmova može pridonijeti prevladavanju kolektivne traumatizacije u društvu.

## 4. Literatura

- Битва з триголовим, кого-не-можна-називати* [Video]. (14. prosinca 2022). YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=eGyuLqvF4no>
- Фенікс, що відроджується та перемагає...* [Video]. (23. prosinca 2022). Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=K13R2DPlogQ>
- Golubeva, O. E. (2012). *Animation studio in an educational institution*. Kyiv: School World Publishing House.
- Golubeva, O. E. (2010). The screen as a new dimension of mental reality. *Space of art therapy, Vol. 2* (8), 22-32.
- ІСТОРИЯ ПРО ПЕРЕМОГУ ДЕНИ НАД БОЖЕВІЛЬНИМ РОБОТОМ* [Video]. (1. listopada 2022). YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=e51tcBMnI9g>
- Johnson Robert, A. (1989). *He: Understanding Masculine Psychology*. Harper Perennial. 83 p.
- Serov, N. V. (1993). *Color treatment. Fashion and harmony*. St. Petersburg: LISS. 48 p.
- Свято перемоги над Нім Упом* [Video]. (6. prosinca 2022). Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=isK7Yodg4wY>
- Voznesenska, O. (2019). Media art therapy as a helping tool for a personality in the information age. *European Journal of Interdisciplinary Studies. Studies and researches, Vol.11.*(1). 46-58. <http://doi.org/10.24818/ejis.2019.04>
- Voznesenska, O. (2020). *Media art therapy as a means of overcoming the consequences and prevention of psychotrauma: a practical guide* (2nd ed.: stereotyped). Kyiv: Nazarenko T. V.