

# Kreiranje imidža likova jezikom u sinkronizacijama DreamWorksovih animiranih filmova

---

**Dolenc, Iva**

**Master's thesis / Diplomski rad**

**2024**

*Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj:* **University of Zagreb, The Faculty of Political Science / Sveučilište u Zagrebu, Fakultet političkih znanosti**

*Permanent link / Trajna poveznica:* <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:114:712070>

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

*Download date / Datum preuzimanja:* **2024-08-10**



*Repository / Repozitorij:*

[FPSZG repository - master's thesis of students of political science and journalism / postgraduate specialist studies / dissertations](#)



Sveučilište u Zagrebu  
Fakultet političkih znanosti  
Diplomski studij novinarstva

Iva Dolenc

KREIRANJE IMIDŽA LIKOVA JEZIKOM U SINKRONIZACIJAMA  
*DREAMWORKSOVIH* ANIMIRANIH FILMOVA  
DIPLOMSKI RAD

Zagreb, 2024.

Sveučilište u Zagrebu  
Fakultet političkih znanosti  
Diplomski studij novinarstva

KREIRANJE IMIDŽA LIKOVA JEZIKOM U SINKRONIZACIJAMA  
*DREAMWORKSOVIH ANIMIRANIH FILMOVA*  
DIPLOMSKI RAD

Mentor: izv. prof. dr. sc. Boris Beck

Komentorica: dr. sc. Nikolina Borčić

Studentica: Iva Dolenc

Zagreb, srpanj 2024.

Izjavljujem da je diplomski rad Kreiranje imidža likova jezikom u sinkronizacijama *Dreamworksovih* animiranih filmova moj autorski rad te da sam ga napisala samostalno. U radu sam poštivala etička pravila znanstvenog i akademskog rada. Također, izjavljujem da ovaj rad nije nigdje objavljen ni korišten u svrhe ispunjenja nastavnih obaveza na ovom ili nekom drugom fakultetu.

Iva Dolenc

## Sadržaj

<b>1. Uvod</b> .....	1
<b>2. Film, jezik, imidž i dramaturgija</b> .....	2
<b>2.1. Film</b> .....	2
<b>2.2. Animirani film</b> .....	3
<b>2.3. Sinkronizacija animiranih filmova</b> .....	4
<b>2.4. Jezična diferencija</b> .....	6
<b>2.5. Jezik i identitet</b> .....	7
<b>2.6. Kreiranje imidža jezikom</b> .....	8
<b>2.7. Retorika</b> .....	9
<b>2.8. Dramaturgija – tip, lik i aktanska shema</b> .....	10
<b>3. Analiza sinkronizacije</b> .....	11
<b>3.1. Shrek 1 (2001.)</b> .....	11
<b>3.2. Riba ribi grize rep (2004.)</b> .....	14
<b>3.3. Madagaskar (2005.)</b> .....	19
<b>3.4. Preko ograde (2006.)</b> .....	22
<b>3.5. Pčelin film (2007.)</b> .....	26
<b>3.6. Kung Fu Panda 1 (2008.)</b> .....	29
<b>3.7. Mačak u čizmama (2011.)</b> .....	33
<b>3.8. Mali šef (2017.)</b> .....	36
<b>3.9. Loši momci (2022.)</b> .....	38
<b>4. Zaključak</b> .....	42
<b>5. Literatura</b> .....	44
<b>6. Sažetak</b> .....	47
<b>7. Abstract</b> .....	47

## **Popis ilustracija**

### **Tablice**

Tablica 1.: Analiza govora likova u Shreku 1

Tablica 2.: Aktanska shema u filmu Shrek 1

Tablica 3.: Analiza govora likova u Riba ribi grize rep

Tablica 4.: Aktanska shema u filmu Riba ribi grize rep

Tablica 5.: Analiza govora likova u Madagaskaru 1

Tablica 6.: Aktanska shema u filmu Madagaskar 1

Tablica 7.: Analiza govora likova u Preko ograde

Tablica 8.: Aktanska shema u filmu Preko ograde

Tablica 9.: Analiza govora likova u Pčelinom filmu

Tablica 10.: Aktanska shema u Pčelinom filmu

Tablica 11.: Analiza govora likova u Kung Fu Pandi 1

Tablica 12.: Aktanska shema u filmu Kung Fu Panda 1

Tablica 13.: Analiza govora likova u Mačku u čizmama

Tablica 14.: Aktanska shema u filmu Mačak u čizmama

Tablica 15.: Analiza govora likova u Malom šefu

Tablica 16.: Aktanska shema u filmu Mali šef

Tablica 17.: Analiza govora likova u Lošim momcima

Tablica 18.: Aktanska shema u filmu Loši momci

### **Slike**

Slika 1.: Glavni likovi u filmu Shrek 1

Slika 2.: Glavni likovi u filmu Riba ribi grize rep

Slika 3.: Glavni likovi u filmu Madagaskar

Slika 4.: Glavni likovi u filmu Preko ograde

Slika 5.: Barry B. Benson i Vanessa Bloome

Slika 6.: Po i majstor Shifu

Slika 7.: Mačak u čizmama i Aleksandar Humpty Dumpty

Slika 8.: Mali šef i Timothy Tempelton

Slika 9.: Glavni likovi u filmu Loši momci

## 1. Uvod

Tema ovog istraživanja jest potreba za boljim razumijevanjem kompleksnosti mehanizama koji se koriste za stvaranje imidža pojedinih likova u animiranim filmovima. Analizirat će se tri ključna aspekta: jezična diferencija kod pojedinih likova, kako u rodbinskim odnosima, tako i kod njih samih, dramaturška analiza pomoću aktanske sheme i utjecaj političke korektnosti na promjenu u sinkronizacijama u posljednjih dvadesetak godina. Kroz perspektivu analize ova tri čimbenika, cilj je uvidjeti kako su okarakterizirani likovi te kako se oslikavaju njihove osobine koristeći određeni dijalekt ili standard, ovisno o njihovoj dodijeljenoj dramaturškoj ulozi te jesu li adekvatno prikazani u lokalnom kontekstu.

Za potrebe ovog istraživanja odabrano je devet animiranih filmova Dreamworksovog studija u razdoblju od 2001. godine do 2022. godine. Dvadesetak godina jest relevantno razdoblje u kojem se mogu uočiti promjene u sinkronizaciji. U ovom će se radu dokazati koliki je utjecaj vanjskih društvenih čimbenika na političku korektnost, odabir neorganskih ili organskih idioma likova i koliko taj odabir utječe na kreiranje imidža pojedinog lika. Provest će se retorička i stilska analiza govora u svrhu uviđanja promjena u hrvatskoj sinkronizaciji animiranih filmova.

Sinkronizirani filmovi često se koriste kao sredstvo edukacije i zabave među mlađim generacijama, a neki jezikoslovci sinkronizaciju smatraju trećom obrazovnom ustanovom preko koje se prosljeđuju znanja o jeziku i jezično-kulturalnim raznolikostima. Gledanje animiranih filmova može se smatrati dijelom aktivnog odgoja i upravo se zbog toga ne smije zanemariti važnost sinkronizacije. Hrvatsko govorno područje bogato je dijalektima te samim time postaje plodnim tлом za kreiranje imidža likova u sinkronizaciji animiranih filmova. Međutim, malo se pažnje posvećuje analizi jezične diferencije glasova animiranih likova, njihovoj dramaturškoj ulozi i sve češćoj potrebi za političkom korektnošću te uvidom u to kako su se ti segmenti mijenjali tijekom godina zbog utjecaja vanjskih društvenih čimbenika. Nalazi ovog istraživanja koristit će budućim istraživačima hrvatske sinkronizacije i osvijestiti akademskoj zajednici promjenu korištenog govora u animiranom filmu koja je vezana uz promjene u hrvatskoj društvenoj i kulturalnoj zajednici.



## **2. Film, jezik, imidž i dramaturgija**

### **2.1. Film**

Film je posebna vrsta izrađevine koja je “ciljni rezultat intencionalnog ljudskog izrađivanja” (Turković, 2021: 12). Ta izrađevina ima svoju namjenu i uporabu za koju se izrađuje. Hrvoje Turković u svom djelu “Što je sve film?” ističe da je glavna namjena filma promatranje. Nadalje objašnjava da se film izrađuje kako bi se publici dojmio temeljivši se na filmskoj percepciji. Film se direktno obraća onome koji gleda, opaža i percipira, bio on slušatelj ili gledatelj, sa svrhom da bi potaknuo reakciju i stvorio doživljaj. Turković nalaže da te reakcije, od percepcije pa sve do kompleksnijeg sudjelovanja u filmskom doživljaju (koristeći interese, emocije i iskustvo), tvore filmski događaj, a da to upravo i jest sama svrha svakog filma - doživljavanje te da se po tome film razlikuje od ostalih izrađevina “kod kojih se jedino traži perceptivno prepoznavanje izrađevine i s njome vezane primjenjivačke svrhe” (Turković, 2021: 14).

Filmski se doživljaj vodi predodređenom strukturom pojedinog filma. Dakle, iako filmski doživljaj jest individualan, Turković izlaže tezu da on nije proizvoljan, već da je direktno pod utjecajem onih koji su predodredili filmsku strukturu te da struktura samog filma uvjetuje reakciju gledatelja (Turković, 2021: 15).

Ono što je također važno naglasiti o samome filmu jest činjenica da je filmsko djelo spoj gotovo svih umjetnosti koje postoje. U filmskim su djelima struktura fabule, gluma i scenografija preuzeti od kazališne umjetnosti, a filmski su scenariji također preuzeti od kazališnih književnih predložaka. Iz slikarstva i umjetnosti fotografije preuzeta je izražajnost kompozicije i odabir planova. Pokret i glazba preuzeti su od opere i baleta, dok je od same književnosti preuzeta tehnika naracije (Mikić, 2001: 24).

Uz brojne funkcije filma, jedna od najvažnijih jest upravo komunikacijska funkcija. Komunikacijska funkcija se ističe prema teorijsko-informacijskom modelu komunikacije: pošiljatelj kodira djelo, šalje poruku ili informacijski sadržaj o djelu preko nekog kanala primatelju koji ju dekodira. U filmskom svijetu, pošiljatelj je filmski proizvođač koji fizički enkodira djelo u digitalni zapis koji se na kraju isporučuje publici, i gledateljima i slušateljima, koji su krajnji i

ciljani primatelji i dekoderi filmskog djela (Turković, 1979: 5). Turković nalaže da se filmska komunikacija svrstava u tipično dugoročnu ili transsituacijsku komunikaciju i da je to ono po čemu se razlikuje od kratkoročnih, interpersonalnih komunikacija. Ipak, ističe Turković, u filmu jest specifično što se ova komunikacija ne odvija samo između pošiljatelja i primatelja, nego i između samih primatelja kodirane poruke filmskog djela (Turković, 2021: 18). Filmovi imaju veliku moć nad publikom, koja je često nevidljiva. “Filmovi nisu samo sredstvo zabave, nego i socijalizacije djece, ali takve da im se posredstvom stereotipizacije jezičnih varijeteta usade stavovi na temelju kojih će i sami provoditi diskriminaciju ili vlastitu diskriminiranost pojmiti kao samorazumljivu i nepromjenjivu činjenicu, te tako reproducirati zatečene odnose moći” (Žanić, 2009: 31).

Filmovi se dijele prema žanrovima: dokumentarni, igrani, animirani, eksperimentalni, obrazovni (znanstveni) i propagandni film (Mikić, 2001: 25). No u ovom će se radu pozornost pridati animiranom filmu i sinkronizaciji na hrvatski jezik.

## **2.2. Animirani film**

Animirani film je opći termin za različite vrste filmova koji se stvaraju uzastopnim snimanjem pojedinačnih sličica (tehnika snimanja "sličica po sličicu"), koje zatim oživljavaju pomoću filmske projekcije. Na taj način se stvara iluzija pokreta i nastaje živo iz neživoga (Mikić, 2001:111).

Animirani film jest “film proizveden uporabom različitih materijala (crteži, lutke, prirodni predmeti, artefakti, plastelin, pijesak i dr.) tehnikom animacije” (Hrvatska enciklopedija.hr, 2024.). U animiranom filmu podjela je slična kao i u klasičnim igranim filmovima; dijeli se prema dužini i prema žanru. U klasičnom animiranom filmu najprije se mora razraditi ideja ili tema u scenarij. Na osnovu raspisanog scenarija slijedi izrada knjige snimanja, što za animirani film znači prikazivanje niza crteža određenim redoslijedom. Takvi se crteži grupiraju u kadrove i sekvence koji u konačnici čine radnju gotovog filma i predstavljaju sve njegove najvažnije osobine (stilske i sadržajne). “Uz crteže, u knjizi snimanja naznačuju se i pokreti kamere (vožnje, panorame), montažne spona (pretapanja, zatamnjenja, odtamnjenja) te naznake za dijalog, šumove i glazbu.” (Hrvatska enciklopedija.hr, 2024.) Nadalje se kreira “*lay-out*” koji označava punktualni nacrt onoga što će se prikazivati, uz detaljan prikaz i opis scenografije i shemu pokreta lika i predmeta, odnosno mizanscene. Dijalozi u animiranom filmu, rad kamere i trik-stola te opis radnje i vremensko određenje specifičnog kadra unose se u karton snimanja. Nakon dobre pripreme, s radom kreću animator i pomoćnik animatora kojima su glavni zadaci da “ožive” likove. To će

napraviti planiranjem i numeriranjem broja crteža koji su neophodni za razumijevanje radnje. Nakon što je taj proces završen, svi se crteži kopiraju na boje i prozirne folije. “Danas se to, sve češće, izvodi s pomoću računala, pa se mjesto kamerom crteži »snimaju«, odnosno programiraju u računalu, a zatim prenose na video vrpcu i prema potrebi kopiraju na film.” (Hrvatska enciklopedija.hr, 2024). Postoje razne vrste i postupci koji se mogu upotrebljavati za kombiniranje materijala i tehnike, a da bi na kraju nastao animirani film.

### **2.3. Sinkronizacija animiranih filmova**

“Sinkronizacija se često naziva *totalnim prijevodom*, jer je funkcija jezične prilagodbe dijaloga da se zapravo *iznova napiše* izvorno djelo ili iznova uspostave konotacijski sustav i sociokulturalni imaginarij kakav posjeduje strani jezični varijetet” (Žanić, I., 2009:10). Drugim riječima, ona ne prevodi, nego, prema mišljenju Umberta Eca, jezičnu baštinu jedne zemlje smješta u drugačiji poredak predodžbi, komunikacijskih praksi i jezičnih stavova (...) “ne prevodi se riječ za riječ, nego svijet za svijet” (Žanić, 2009: 15).

Filmovi su imali svojevrstu sinkronizaciju od samih početaka kinematografije. Prvi oblik sinkronizacije seže još u doba nijemog filma. Tada su postojali ljudi koji su se nazivali “živim tumačima”, a koji su bili ključni za kreiranje usmene sinkronizacije u kinima jer nije postojao filmski zapis sa sinkroniziranim zvukom. Ovaj se pristup još naziva i “živi voice-over”. Krajem 1920-ih godina pojavio se zvuk na filmu i počele su se stvarati sinkronizacije sličnije onima koje znamo danas.

Inovatorski rad Maxa Fleischera na uvođenju tehnologije zvuka u film, kao i stvaranje prvog sinkroniziranog animiranog filma "Steamboat Willie" Walta Disneyja iz 1928. godine, pokazali su kako sinkronizacija može pomoći u prevladavanju jezičnih barijera i poboljšanju filmskog doživljaja. Tijekom 1930-ih i 1940-ih godina, praksa sinkronizacije proširila se širom svijeta, posebno u Europi. Zemlje poput Njemačke, Francuske i Italije bile su predvodnici u korištenju sinkronizacije kako bi zadovoljile potrebe svojih raznolikih jezičnih zajednica.

Prve sinkronizacije snimale su se s grupom glumaca koji su uživo izgovarali svoje replike dok su gledali filmske kadrove. Taj je postupak poznat kao "živo snimanje" ili "post-sinkronizacija". Međutim, napredak tehnologije i uvođenje tehnika sinkronizacije usnama (lip-sync) riješili su ove probleme, omogućujući sofisticiranije i realističnije sinkronizirane filmova (Chaume 2012: 132).

Mnogi sinkronizirani animirani filmovi obogaćeni su dijalektalnom raznolikošću. Sinkronizatori ne prevode doslovno, već kulturu i jezik jedne zemlje svrstavaju u kulturološki kontekst druge zemlje, koji uključuje i drugačije komunikacijske terminologije, ali i izazove jezičnih stajališta. Dakle, novi jezik ulazi u drugačiji socijalno, ali i kulturnojezični kontekst koji ima novu interpretaciju stvarnosti (Žanić, 2009:10).

U Hrvatskoj je u osamdesetim godinama 20. stoljeća krenulo prikazivanje klasičnih kratkih crtanih filmova na televiziji. Prikazivali su se isključivo u standardnom varijetetu. Tako su se na primjer prikazivali Zekoslav Mrkva i Eustahije Brzić. Kod Zekoslava Mrkve su se pojavili određeni slengovi i kolokvijalizmi u standardnom idiolektu poput rečenice “Kaj te muči, Njofra?” što se može smatrati prvim kolokvijalizmom u hrvatskoj sinkronizaciji animiranih filmova. Riječ “Njofra” nastaje slengovskom izmjenom slogova, odnosno šatrovački jest izraz za vlastito ime “Franjo”, a često se koristi u kajkavskom govoru u afirmativnom smislu kao opća imenica za dragu osobu. S obzirom na političku situaciju u državi te činjenicu da je Franjo Tuđman postao hrvatski predsjednik, činilo se da nije bio simpatizer tog izraza. “Budući da je baš on nakon smjene vlasti 30. svibnja 1990. stekao najveću političku moć, Zekoslav je smjesta maknut iz najgledanijeg termina, uoči središnjega Dnevnika HTV-a” (Žanić, 2009: 11). Ovdje se već može govoriti o političkoj korektnosti i utjecaju društvenih i političkih aktera na hrvatsku sinkronizaciju animiranih filmova. Unatoč tomu, Hrvatski je sabor u veljači 2001. izglasao zakon o Hrvatskoj radioteleviziji u kojemu je unutar članka 9 (1) pisalo da HRT “brine o uporabi hrvatskoga jezika (...) u radijskim i televizijskim programima“ te da “promiče i stvaralaštvo na dijalektima hrvatskoga jezika“ (Žanić 2009: 15).

Hrvatski sabor je 2003. godine donio novi Zakon kojim je odlučeno da je HRT “dužan služiti“ hrvatskim jezikom te da je “dužan promicati“ dijalektalno stvaralaštvo, odnosno da su “HR i HRT dužni promicati i stvaralaštvo na dijalektima hrvatskoga jezika“ (Zakon o Hrvatskoj radioteleviziji). “Standardni jezik zapravo kao takav ima problema s iskazivanjem emocija. U naravi je njegove norme da ne određuje što u njemu smije ili ne smije postojati, nego samo "što je u jeziku stilski neutralno i stoga neobilježeno" (Katičić 1996: 176).

Godine 2003. izašla je hrvatska sinkronizacija animiranog filma Potraga za Nemom koja je bila prvijenac hrvatske sinkronizacije na dijalektu u dugometražnim animiranim filmovima u Hrvatskoj. Lako je zaključiti da je unatrag dvadesetak godina jezični utjecaj sinkronizacije

animiranih filmova postao važan u Hrvatskoj. Sinkronizacija je počela utjecati na jezične stavove i prakse publike koja konzumira taj sadržaj te samim time “standardni jezik gubi monopol na (još) jednu upotrebnu domenu koju je u Hrvatskoj držao do početka 21. stoljeća“ (Zakon o Hrvatskoj radioteleviziji).

#### **2.4. Jezična diferencija**

Sinkronizacija animiranih filmova kompleksan jest i važan kanal kojim jezična poruka dolazi od pošiljatelja do primatelja te su upravo zbog toga sinkronizacija može nazvati i “industrijom jezika”. U sinkronizaciji se masovno distribuiraju različita jezična dobra (standardni jezik, različiti dobni žargoni i slengovi, regionalni varijeteti) (Žanić 2009: 19).

Budući da u crtanim animiranim filmovima pretežito bivaju likovi koji su ili likovi iz legendi (mitska bića, princeze, prinčevi, kraljevi, kraljice, vitezovi) ili životinje, za koje ne postoji socijalni, kulturološki ili jezični faktor koji bi predodredio način govora određenog lika, pruža se izvrsna podloga za uporabu dijalekata i proširenje dijalektalne raznolikosti u govoru likova.

U hrvatskom su društvu često prisutne polemike oko sinkronizacije animiranih filmova, pogotovo kada su u pitanju prijevodi na nestandardne varijetete.

Ivo Žanić u svojoj knjizi *Kako bi trebali govoriti hrvatski magarci?* spominje četiri ključne teme rasprava među hrvatskim građanstvom o hrvatskim sinkronizacijama, a izdvojit će se one koje su bitne za ovaj rad. Prva rasprava koja može pridonijeti ovoj temi jest “često uvjerenje da se negativni likovi sustavno i tendenciozno sinkroniziraju na neke regiolekte”. Naime, postoji polemika da se ponajprije splitski/dalmatinski dijalekt koristi zato što su sinkronizacijski studiji locirani najviše u Zagrebu, a što se tiče kajkavsko/zagrebačkog, generalizira se negativan stereotip za sve govornike, pa i samu regiju.

Nadalje, predlaže se da se u sinkronizaciji koristi isključivo standardni hrvatski jezik, kako se nitko ne bi diskriminirao, a smatra se i neutralnim varijetetom. Kod ove se polemike može razaznati pitanje važnosti političke korektnosti i utjecaja na kvalitetu sadržaja, ali i same sinkronizacije.

Treća i posljednja polemika koja će se razraditi jest snažan osjećaj roditelja da se sinkronizacijom u kojoj se koriste dijalekti utječe na usvajanje leksičkih i drugih značajka drugog dijalekta kod djece te da se time roditeljima uskraćuje pravo da odgajaju djecu u zavičajnom idiomu.

Ono što je važno napomenuti, profesor Ivo Žanić je radio analizu na portalima i pratio rasprave o jezičnoj sinkronizaciji. Cilj ovog rada jest uvidjeti jesu li te polemike opravdane i jesu li i kako postupno utjecale na promjene u hrvatskim sinkronizacijama animiranih filmova.

## 2.5. Jezik i identitet

“Jezik je sredstvo sporazumijevanja među ljudima i izraz njihovog bića, njihove duhovnosti, te i svojstvo koje ih jasno odvaja od svih drugih bića” (Osmanović, 2008: 142). Jezik je direktno povezan s identitetom nacije ili civilizacije u kojima individua živi, ali i s identitetom samog pojedinca. Jezični identitet reflektira kulturološke vrijednosti neke nacije i na taj se način posljedično stvara i nacionalni identitet. I u samom se jeziku može vidjeti borba za očuvanje identiteta. Krizne situacije, ratovi ili raspad države vode do promjena u jezičnim zajednicama, pa i identitetima, gdje se zapravo najbolje može vidjeti da jezik jest sredstvo identifikacije, ali i pripadnosti. Kao primjer, Elma Osmanović u svom tekstu *Filozofsko tumačenje identiteta i jezika*, ističe kontekst bivše Jugoslavije, nakon čijeg su raspada države formirale nove jezične zajednice i normirane jezike (Osmanović, 2008).

Identitet se često poistovjećuje s jednakošću, no njegova priroda je puno kompleksnija u samoj praksi. Lingvisti tvrde da se identitet formira kroz različite društvene, povijesne i kulturološke kriterije, a ne samo lingvističke. Čak i kriteriji za pripadnost nekoj jezičnoj zajednici variraju. Upravo zato jest važno shvatiti identitet iz lingvističke perspektive u okviru razumijevanja govornika, koje se očituje s njegovim pragmatičkim i metapragmatičkim postupcima (Bucholtz, M. i K. Hall, 2004).

Rade Kalanj definira identitet kao “projekt koji se gradi na osnovi onoga što mislimo da jesmo u svjetlu naše predodžbe o sadašnjim okolnostima i budućim izgledima” (Kalanj, 2003: 48). Nadalje ističe da su pojedinci uklopljeni u društvo i društvena zbivanja koji ih čine subjektima za sebe, ali i za druge. Ono što mi mislimo o sebi tvori samoidentitet, dok mišljenja i očekivanja drugih tvore socijalni identitet (Kalanj, 2003).

Jezik nije samo sredstvo komunikacije, već i ključni faktor u oblikovanju identiteta, a i imidža.

U toj se važnosti jezika ističe i postojanje standarda. “Ako jedan čovjek uvijek i svugdje, kada otvori usta da bi govorio, sa sobom mora nositi vrlo jasne oznake svoje regionalne, lokalne i

društvene skupine, i želio to ili ne, identificirati se kao član te skupine te se od njega očekuje da se ponaša kao pripadnik te skupine, a da se i prema njemu odgovarajuće postupa, tada je blagoslov da postoji standardni jezik, pa se on više ne može tako jednoznačno identificirati kad njime govori” (Mićanović 2006: 103).

## 2.6. Kreiranje imidža jezikom

Društvena stvarnost je nezamisliva bez jezika jer jezik ima ključnu ulogu u kreiranju zajednica i u međusobnom povezivanju ljudi. Jezik koristimo za imenovanje i opisivanje našeg okruženja, ponašanja, prostora, djelovanja, sve do međuljudskih interakcija. Leo Wisgerber, njemački jezikoslovac, tu sposobnost naziva “urječavanjem” svijeta oko nas. “Jezično djelovanje obuhvaća tako sve što izražavamo riječima i sve što posredstvom njih razumijemo” (Borčić, 2023: 12).

Jezik ima ključnu ulogu u stvaranju i tumačenju znakova. Bez jezika, odnosno bez riječi kojima osoba imenuje svijet oko sebe, taj svijet u njezinoj percepciji ne bi postojao. Ono što nema svoju riječ ili opis, teško je percipirati kao dio okruženja. Način na koji imenujemo i opisujemo svijet utječe na naše razumijevanje, potiče razmišljanje i oblikuje ponašanje (Borčić, 2023). Animirani filmovi, kao oblik naracije i umjetnosti, često koriste specifične jezične izbore kako bi stvorili svjetove, međuljudske odnose, kreirali likove, ali i njihov imidž.

Jezik ima ključnu ulogu u kreiranju imidža likova u književnosti, filmu i dramskom tekstu. Način na koji likovi govore, izražavaju se i komuniciraju s drugim likovima nerijetko definira njihov karakter i ulogu koju obnašaju. Njihov jezik i način govora definiraju njihov karakter, emocionalno stanje, socijalni status i druge karakteristike važne za kreiranje imidža. Govor likova, standardni ili nestandardni idiom, izbor riječi, dinamika, ritam i tempo govora, nekad čak i naglasak može jasno odražavati karakter lika. Na primjer, ako lik govori brzo i agresivno, koristeći standard, najčešće ima imidž temperamentnog antagonista. S druge strane, ako lik govori sporo i mudro, kreira imidž mudrog vođe. Što se tiče uporabe naglasaka ili dijalekata, osim što likovi mogu kreirati imidž smiješnih aktera, njihov način govora utječe na stvaranje dubine i autentičnosti, s isticanjem kulturalne ili geografske pripadnosti. U nekim slučajevima, dijalekt može iskazati i društveni status ili porijeklo. Nekad se dijalekti mogu stereotipizirati. Stereotipizacija i odabir dijalekta da predstavlja određenog lika, u sinkronizaciji bilo koje zemlje, pa tako i u Hrvatskoj,

možda i najistaknutije utječe na kreiranje imidža lika. Nadalje, vokabular koji koriste likovi mogu otkriti mnogo o karakteru. Na primjer lik odvjetnika govori stručnim vokabularom odvjetnika, a pčela stručnim vokabularom pčele. Također, dijalози između likova omogućavaju razvoj karaktera kroz interakciju s drugim likovima i okolinom. Način na koji likovi komuniciraju, reagiraju na situacije i odnose se jedni prema drugima može otkriti njihove unutrašnje motive, ciljeve i promjene tijekom vremena radnje.

Jezik je ključni element u kreiranju imidža likova jer omogućava kreatorima da izraze karakter, emocije i unutrašnje motive likova na specifičan način te da ih publika percipira upravo tako kako su si oni zamislili.

## **2.7. Retorika**

Retorika (govornička vještina) je umijeće i teorija govorenja (Hrvatska enciklopedija, 2024). Retorika potječe iz antičke Grčke, gdje su se u javnom životu redovito održavala govornička natjecanja pred skupovima. Retorika je u doba antike imala ključnu ulogu. Sposobnost govorništva postala je važna i poželjna osobina. Utemeljitelj ove vještine Aristotel trudio se shvatiti ovu vještinu i od nje napraviti učenje. Svoje shvaćanje retorike izgradio je na sofisticiranim, postojećim učenjima, koja su pretpostavljala da se govorništvom iskazuju vrline govornika te da je to istaknutije od same istinitosti izrečenog. Upravo zbog toga je Aristotel isticao važnost sadržaja u govoru (Kišiček i Stanković, 2014: 11). Aristotelove spoznaje utjecale su na stvaranje definicije retorike kao "vještine koja ljudima pruža mogućnost obrane pravde ili istine općenito, jer se zanima za načine uvjeravanja u svakoj situaciji" (Meyer i sur., 2008: 35).

Danas, u globaliziranom svijetu, retorika ima različita tumačenja. Neki je vide kao sredstvo manipulacije, dok je drugi smatraju ključnim za učinkovitu komunikaciju. Povijesni razvoj i učenje doveo je filozofe i autore do različitih definicija retorike. Među njima, Ciceron, najveći rimski govornik, opisao je retoriku kao "umijeće govorenja prilagođeno za uvjeravanje" (Škarić, 2000: 9). Baš kao što je Ciceron istaknuo, retorika je ključna u umijeću uvjeravanja, a ova vještina je vidljiva i u svijetu animiranih filmova gdje likovi koriste svoje riječi kako bi izrazili svoje emocije, motivacije, kreirali imidž ili preokrenuli situaciju u svoju korist.

Razmatrajući što je uopće retorika, suvremeni retoričari ističu da se svugdje gdje se govori javno, koristi retorika. Škarić definira retoriku kao javni govor usmjeren prema slušateljima. On također



ističe da se javni govor procjenjuje prema drugačijim kriterijima od privatnog. U javnom govoru povećana je odgovornost za istinitost i djelotvornost izrečenog, za društvenu korisnost i opravdanost, za toleranciju i etičnost te za estetsku i jezičnu ispravnost i kulturu općenito (Škarić, 2000: 9).

Ovi principi retorike posebno su važni kada se primjenjuju na sinkronizaciju animiranih filmova. Sinkronizacija zahtijeva da glasovni glumci vjerno prenose riječi likova, ali i da to čine na način koji je djelotvoran i kulturno prikladan za ciljanu publiku, u slučaju animiranih filmova su to djeca. Glasovni glumci moraju biti svjesni svoje odgovornosti prema publici, zadržavajući visoke standarde jezične i estetske ispravnosti. Budući da često predstavljaju likove koji nose važne društvene i kulturne poruke, njihova izvedba mora biti etična i odgovorna. Na taj način, retorički principi pomažu osigurati da sinkronizirani animirani filmovi ne samo zabavljaju, već i pozitivno utječu na društvo produbljujući svoju edukativnu ulogu.

## **2.8. Dramaturgija – tip, lik i aktanska shema**

Pripovjedni tekstovi imaju nositelje radnje ili sekvence koji se nazivaju likovima (Grdešić, 2015: 62). Milivoj Solar u svojem djelu *Teorija književnosti* ističe određenu teškoću u tome što se lik nerijetko miješa s tipom. Nadalje objašnjava da neki likovi uvijek jesu tipovi, na primjer u nekim vrstama komedije često se mogu uvidjeti “tipovi škrca ili hvalisavca, u epici postoje tipovi junaka, u kriminalističkom romanu redovno se javlja tip detektiva, a u basnama je, recimo, lisica tip lukavca koji svakoga želi prevariti” (Solar, 2005: 57). Međutim, ističe da tipovi imaju samo neke opće, prepoznatljive osobine, a likovi, uz osobine tipova, imaju i osobine koje se konkretiziraju, individualiziraju i zbog toga im daju značaj pojedinačne osobe (Solar, 2005: 58).

Osnivač naratologije Vladimir Propp likove naziva aktantima, onima koji pokreću radnju. Prema aktantima nazvao je i svoj model “aktanskim”, a u tom modelu važnije su uloge koje likovi imaju od njihovih karakteristika. O njihovim osobinama saznajemo na temelju informanata i indicija (Solar, 2005:291). Propp u aktanskom modelu likove dijeli s obzirom na funkciju koju obnašaju. Spominje lik davatelja i zlikovca, pomoćnika, tražene osobe (u slučaju bajke to je najčešće princeza i njezin otac), pošiljatelj, junak i lažni junak (Propp, 1982, cit. prema Grdešić, 2015: 62).

Étienne Souriau objedinio je sva do onda prikupljena znanja i podjele i sastavio izmijenjeni aktanski model s namjerom da bude sveobuhvatniji. Osmislio je pet aktanata: tematsku

usmjeravajuću silu ili žudnju, vrijednost koja je okrenuta ka toj sili ili predstavnika te vrijednosti, arbitra, protivnika i kozaintersiranog pojedinca (Surio, 1982: 59, 60). Pojednostavljeno, predstavio je aktanski model sastavljen od protagonista (aktivnog nositelja radnje čija je glavna radnja pokušaj stjecanja željenog dobra), antagonista (onoga koji se suprotstavlja protagonistu), željeno dobro (osoba, predmet ili pojam za kojim protagonist “žudi”), arbitara (lika, predmet ili pojam koji prosuđuje kome će pripasti željeno dobro) i pomagača (lika, predmet ili pojam koji pomaže nekom od spomenutih aktanata) (Surio, 1982: 87).

### **3. Analiza sinkronizacije**

Za potrebe ovog diplomskog rada odabran je DreamWorks Animation studio i devet animiranih filmova sinkroniziranih na hrvatski nastalih u periodu od 2001. godine do 2022. godine.

Analizirali su se: Shrek 1 (2001.), Riba ribi grize rep (2004.), Madagaskar 1 (2005.), Preko ograde (2006.), Pčelin film (2007.), Kung Fu Panda 1 (2008.), Mačak u čizmama (2011.), Mali šef (2017.) i Loši momci (2022.).

#### **3.1. Shrek 1 (2001.)**

Shrek je računalno animirani film iz 2001. baziran na bajci Williama Steiga iz 1993. godine. Postoje dvije sinkronizacije prvog dijela filma Shrek. Prvi film o Shreku je u kinima prikazivan na standardnojezičnim titlovima, sve do kad RTL televizijska kuća nije otkupila prava 2006. godine i povjerila posao Project 6 Studiju, čija će se sinkronizacija analizirati u ovome radu.

Hrvatsku sinkronizaciju prvog dijela Shreka režirao je Nikola Klobučarić. U hrvatskoj sinkronizaciji glasove likovima posuđuju Aleksandar Cvjetković (Shrek), Janko Rakoš (Magarac), Renata Sabljak (Fiona) i Galiano Pahor (Lord Farquad). Ostalim likovima glasove su posudili Tomislav Jelinčić, Ronald Žlabur, Slaven Knezović, Zoran Simikić, Mario Huljev, Anja Nigović, Roman Wagner, Marijana Mikulić, Goran Malus, Luka Peroš, Lena Politeo, Ozren Grabarić, Hrvoje Klobučar, Alen Šalinović, Siniša Ružić, Robert Ugrina i Krunoslav Klabučar (HR Sinkronizacije Fandom.com).

Shrek je oger, šutljivi i većinu vremena namrgođeni zeleni div koji voli svoj samotnički život u močvari. Njegovu samoću prekida Lord Farquaad koji iz svojeg kraljevstva istjera sve životinje.

Ubrzo mu počinje dosađivati Magarac koji je pričljive prirode te ga slijedi i uporno s njime želi razgovarati. Shrek ga ne uspijeva otjerati, već uvidi sve njegove pozitivne karakteristike i na kraju postaju prijatelji koji se zajedno bore za spas princeze Fione.



Slika 1.: Glavni likovi u filmu Shrek 1

Tablica 1.: Analiza govora likova u Shreku 1

LIK	GOVOR	PRIMJERI
Shrek	lički govor, čakavski dijalekt	Moja močvara u koju si ti učero ona stvorenja, Ma vide ti ovo, vakog niđe nema!
Mago	zagrebačko-standardni varijetet	Kak se zoveš?, Kak to misliš?

Shreku je hrvatskoj sinkronizaciji dodijeljen dijalekt ličkog kraja Hrvatske. U originalu, Shrek je škotski brđanin, “pravi seljak zemljoradnik iz srca Like” (Žanić, 2009: 90). Aleksandar Cvjetković uspio je svoj glas prilagoditi liku u potpunosti, njegov tempo i glasnoća prate raspoloženja lika i

sam Shrek djeluje kao da mu je to prirodni idiom. Najbolji primjer pozornosti posvećene detaljima u sinkronizaciji Shreka ističu se u sceni u kojoj Shrek odluči izraziti svoju naklonost princezi Fioni tako što joj ubere cvijet. Formulacija za “cvijeće” koju bismo očekivali u tom slučaju bila bi “cvjetić”, ali Shrek, odnosno Aleksandar Cvjetković upotrebljava formulaciju “cvjetuljak”. Ova se riječ ne upotrebljava često u hrvatskom jeziku, a definitivno ne pripada standardnom idiomu. Štoviše, u hrvatskom standardnom jeziku riječi koje imaju nastavak –uljak često imaju negativnu konotaciju (pjesmuljak, crvuljak). Ipak, upravo tom formulacijom, korištenjem ovog “nježnog deminutiva”, nimalo očekivanog za jednog ogra, odlično se naglasila razlika između Shrekovog specifičnog jezičnog identiteta i standardnih ili manje specifičnih formulacija koje koriste ostali likovi (Žanić, 2009: 91). Shrek koristi i formulacije poput: “moja močvara u koju si ti učero ona stvorenja” (moja močvara u koju si ti ujerao ona stvorenja), “ma vide ti ovo” (ma, vidi ti ovo), “vakog niđe nema!” (ovakvog nema nigdje), što su česte formulacije za govorno područje Like i Gorskog kotara.

Što se tiče drugog glavnog lika, Magarca, publiku je iznenadilo što jedan magarac govori kajkavsko-zagrebačkim varijetetom, a ne splitsko-dalmatinskim varijetetom. U ovoj je verziji sinkronizacije Magarcu dodijeljen “blaži” dijalekt, pa se može okarakterizirati da govori standardno-zagrebačkim varijetetom. U njegovom se govoru mogu primijetiti zagrebački slengovi, poput: “fakat, ku’iš’, sor!” (stvarno, razumiješ, oprost). Također su uočene formulacije “Kak se zoveš?, Kak to misliš?”, koje “ispadaju” iz standarda.

Fiona, u ulozi princeze koristi profinjen i kulturn rječnik, izražavajući se standardom. Kada se počinje otkrivati njezino pravo lice ogerice, njezin način govora postaje opušteniji. Njezin način govora postaje sve više u skladu sa Shrekovim kako se njihova veza produbljuje.

Lord Farquaad govori standardnim hrvatskim jezikom, a negativac je. Samim time, kod publike nesvjesno stvara otpor prema hrvatskom standardnom jeziku, ali i ukazuje i na to da je protagonist onaj koji govori izraženim dijalektom, u ovom slučaju Shrek. Jezik Lorda Farquaada često je prenaplašen i dramatičan, što doprinosi humorističnom imidžu njegove male fizičke visine nasuprot njegovim velikim ambicijama.

Tablica 2.: Aktanska shema u filmu Shrek 1

Protagonist	Shrek
Antagonist	Lord Farquaad
Žuđeno dobro	vraćanje močvare, spašavanje princeze Fione
Družina protagonista	Magarac i princeza Fiona

Kako je već spomenuto, prema aktanskoj shemi Étienne Souriaua likovi se dijele na protagonista, antagonistu (onoga koji se suprotstavlja protagonistu), željeno dobro (osoba, predmet ili pojam za kojim protagonist "žudi"), arbitara (lika, predmet ili pojam koji prosuđuje kome će pripasti željeno dobro) i pomagača (lika, predmet ili pojam koji pomaže nekom od spomenutih aktanata) (Surio, 1982: 87).

U slučaju Shreka 1, Shrek je protagonist, Lord Farquaad je antagonist, a Shrekov pomagač je Magarac i princeza Fiona. Shrekov primarni cilj je vraćanje svoje močvare, a svoje sekundarno žuđeno dobro razvija kako se i priča razvija, a to je spašavanje princeze Fione.

Protagonist Shrek, kojem je dodijeljen lički dijalekt, nasuprot antagonistu Lordu Farquaadu, koji govori standardnim hrvatskim jezikom, ističe kulturnu i jezičnu raznolikost u filmu utječe na dubinu karaktera likova. Opozicija dijalekta i standarda dodatno naglašava Shrekovu autentičnost i približava ga publici, dok Farquaadov standardni jezik naglašava njegovu distanciranost i aroganciju. Specifičnost sinkronizacije Shreka 1 može se vidjeti u pozornosti posvećenoj detaljima, kao što je Shrekovo korištenje riječi "cvjetuljak". Magarac koji govori zagrebačkim varijetatom pruža dodatnu humorističnu notu i razbija stereotipe. Na kraju, Fiona, koja tijekom filma prelazi iz standardnog jezika u opušteniji stil, jezikom prikazuje rastući osjećaj pripadnosti Shreku, naglašavajući kako se jezik koristi za odraz emocionalnih promjena i razvoja likova kroz priču.

### 3.2. Riba ribi grize rep (2004.)

Riba ribi grize rep američki je animirani film iz 2004. godine u produkciji DreamWorks Animation studija. Hrvatsku je sinkronizaciju odradio Duplicato Media d.o.o. u režiji Ivane Vlkov Wagner. Glavnim su likovima glasove posudili Krešimir Mikić (Oskar), Olga Pakalović (Angie), Jadranka Đokić (Lola), Željko Vukmirica (Don Lino), Pero Juričić (Sykes), Frano Dijak (Lenny), Marinko Prga (Franko), Mladen Badovinac (Renzo) i Aleksandar Antić (Enzo). Ostalim akterima glasove

su posudili Mladen Badovinac, Jasna Bilušić, Dražen Bratulić, Mirela Brekalo, Aleksandar Cvjetković, Alisa Erceg, Zoran Gogić, David Jakovljević, Filip Juričić, Dan Kanceljak, Vlado Kovačić, Jasna Palić Picukarić, Nika Poljak, Renata Sabljak, Ranko Tihomirović i Ivana Vlkov Wagner (HR Sinkronizacije Fandom.com).

Radnja filma odvija se u podmorju. Na samom početku radnje upoznajemo Oskara, ribu “frajera” koji žudi za slavom i novcem jer smatra da, ako će imati materijalno, da će ga ostale ribe u podmorju više cijeniti. Upoznajemo i ribu Angie koja simpatizira Oskara, morskog psa Lenija koji je vegetarijanac i njegovu obitelj koja ga u tome ne podržava. Spletom okolnosti, upoznaju se Leni i Oskar i shvate da jedan od drugoga mogu imati koristi. Oskar postaje popularan, počinje se sviđati ribi “ljepotici” Loli, a Leni ostaje skriven u Oskarovoj garaži. Radnja se raspliće tako da Leni i Oskar shvaćaju svoje greške, Don Lino (Lenijev otac) ga počinje prihvaćati, a Oskar ulazi u ljubavnu vezu s Angie.



Slika 2.: Glavni likovi u filmu Riba ribi grize rep

Tablica 3.: Analiza govora likova u Riba ribi grize rep

LIK	GOVOR	PRIMJERI
Oskar	zagrebački varijetet	zipa ovo, moja gajba, gabula, zabrijati, ku' iš, ziheriška

Leni	standard, povremena upotreba zagrebačkog slenga	moš' mislit', koknuti
Don Lino	hibrid (talijanizmi, zagrebački varijetet, standard)	perfetto, kaj si napravil neki dan u restaču?
Enzo i Renzo	splitski vernakular	samo sritne misli, pozitiva

U hrvatskoj sinkronizaciji Oskar govori zagrebačkim varijetom, često upotrebljavajući šatrovačke izraze, poput: “zipa ovo (pazi ovo)”. Također, često upotrebljava slengove karakteristične za zagrebačko govorno područje, poput: “mega, guba (fora), moja gajba (moja kuća), gabula (nevolja), zabrijati (krivo misliti), ku'iš, ziheriška (za stvarno), spika (govor)”. U govoru spominje i neke formulacije koje su također karakteristične za zagrebačko govorno područje, poput: “oj doma, cucak (idi doma, psu - misleći na morskog psa)”. U njegovom govoru nailazimo i na anglicizme, poput “old school (stara škola)”, ali i neke novonastale izraze korištene u trenucima panike i svojevrsne hiperbolizacije, poput: “ubojstvirati (ubiti)”. Na početku filma, Oscarov jezik je pun “velikih” riječi i samohvale, dok se hvali svojim "uspjesima". Kako se priča razvija i on postaje svjesniji svojih grešaka i laži, njegov govor postaje skromniji i ne upotrebljava toliko uličnih slengova.

Morski pas Leni morska je “dobrica” i govori standardom. Povremeno, u trenucima kada mu je nešto jako smiješno, dok se boji ili dok oponaša svog prijatelja Oskara, upotrebljava neke nestandardne izraze ili fraze, poput: “moš' mislit', šatrovački izraz žimku rista (razumijem, stari), koknuti (ubiti)”. Leni koristi blag i pomalo nesiguran jezik. U govoru koristi stidljive izraze, u nadi da se uklopi, što odražava njegovu neusklađenost s tradicionalnom slikom opasne morske psine.

Morski pas Don Lino glavni je mafijaš u podmorju i prema njegovom govoru može se zaključiti da ima talijanske korijene. “Tu je kapo, kao općepoznati talijanizam, raširen u istom značenju i na hrvatskoj obali, izraz (straho)poštovanja don, te ponajviše izraz kapiš. (U Italiji, gdje se sinkroniziraju i igrani filmovi, taj se newyorški gangsterski varijetet dosljedno prenosi na sicilijanski)” (Žanić, 2009: 26).

U tom se dijelu sinkronizacije vidi stereotipizacija (povezivanje Italije s mafijom). Uglavnom govori standardom, ali gotovo svaku rečenicu završava uzrečicom “Kapiš? (Razumiješ?)”. Često koristi i izraze “perfetto (savršeno)” i “basta (dosta)”. Njegov se idiolekt može smatrati hibridnim. Uglavnom govori standardno, ali povremeno upotrebljava “kaj” ili “ajme” u trenucima kada je

začuden ili zgranut. U jednoj sceni, na mladenačkom zagrebačkom, otac pita sina Lenija: "Kaj si napravil neki dan u restaču?". Leni nije shvatio oca, pa ga moli da mu prevede jer ne razumije "šatru". To se može protumačiti kao parodija oca koji se trudi zblžiti sa sinom, koristeći pretjeran i usiljen govor kako bi premostio generacijski jaz i razlike u pogledima na svijet. (Žanić, 2009: 26).

Franko, sin Don Kapa i Lenijev brat, iako se pojavljuje samo na početku filma, jasno je da govori zagrebačko-kajkavskim varijetatom. Često koristi izraze poput: "kaj, kaj briješ ti?". Ovdje se može analizirati još jedan zanimljivi faktor. Naime, otac i dva sina govore potpuno različitim načinom što u stvarnosti nije tako uobičajeno. Ljudi koji odrastaju u istoj zajednici, najčešće i slično govore. U ovom slučaju otac Don Lino, talijanskih korijena, koji prema svom govoru djeluje kao da je puno vremena provodio s Frankom zbog povremene uporabe "mladenačkog zagrebačkog varijeteta". S druge strane, ni jedan od sinova ne upotrebljava talijanske posuđenice ili ima bilo kakve sličnosti u govoru s ocem.

Meduze Enzo i Renzo, pomagači Sykesa, izgledom podsjećaju na reggae glazbenike, a u hrvatskoj sinkronizaciji govore splitskim vernakularom. Ovaj se odabir sinkronizacije također može svrstati u stereotipizaciju, jer "u velikoj, blještavoj, zaglušnoj zbrci vanjskog svijeta mi izaberemo ono što je naša kultura za nas već definirala, a nastojimo zamijetiti ono što smo u obliku stereotipa koje je naša kultura stvorila izabrali" (Žanić, 2009: 96, prema Lippmann 1995: 66). Ove teza podrazumijeva da se smatra da su splitski i jamajčanski krajevi opušteniji i skloniji uporabi supstanca koje koriste i reggae glazbenici/oni koji prakticiraju reggae kulturu, odnosno rastrafarijanci. Najčešće upotrebljavaju fraze koje dodatno upućuju na stereotipizaciju, poput: "samo sritne misli, pozitivna".

Ostali sporedni likovi govore uglavnom standardom, a povremeno upotrebljavaju izraze na nestandardnom varijetetu, uglavnom u trenutcima ljutnje ili smijeha, odnosno neke izraženije emocije. Na primjer, rak Ludi Jo koristi izraze "odi sim (dođi ovamo), si vlovil onog pesa? (jesi ulovio onog psa?)". Angie koristi nestandardne izraze samo u ljutnji "bulju (glavu), žmukler i papak (uvreda za Oskara)". U ovom se primjeru može uočiti da su nestandardni izrazi, konkretno uvrede, korištene upravo za dodatno naglašavanje emocije. Bilo je čak i "neprirodno" čuti Angie da ih upotrebljava, pogotovo naviknuvši se na njezinu suzdržanost u izrazima i kontinuiranu uporabu standarda, ali je postignut upravo taj naglašeni efekt. Sykes koristi slengovske izraze



poput “visiš mi pet somova (dužan si mi pet tisuća)”, karakteristične za njegov posao kamatara, a opet smiješno ukomponirane u svijet riba. S druge strane, Lola koristi zavodljiv, manipulativan i samouvjeren rječnik. Njezine rečenice su često kratke, laskave i dvosmislene, što odražava njen imidž ribe ljepotice, femme fatale.

U ovom se filmu problematika produbljuje na još jedan aktualni problem; roditeljsko neprihvatanje različitosti kod djece. Naime, morski pas Leni pobjegao je od kuće jer je bio vegetarijanac i počeo se oblačiti kao dupin. Politički je korektno odrađena scena sretnog kraja u kojoj je Don Lino prigrlio Lenija sa svim njegovim različitostima. To ujedno šalje poruku gledateljima, kako malima, tako i velikima, da su različitosti normalne i da ih treba prihvatiti te da si dijete ne može pomoći ako se osjeća drugačije od onoga što je konvencionalno, društveno prihvatljivo.

Tablica 4.: Aktanska shema u filmu Riba ribi grize rep

Protagonist	Oskar i Leni
Antagonist	Don Lino
Žuđeno dobro	slava, sakrivanje različitosti - ljubav i sreća
Družina protagonista	Leni, Angie, Oskar i škampi
Družina antagonista	Luka, morski psi, Lola

Van Eemeren i Grootendorst spominju važnost konsenzualističkog trenutka u radnji. Za argumentaciju su potrebna najmanje dva sudionika, odnosno dvije argumentativne uloge. Prva je uloga protagonist, koji svoje iznosi stajalište, a drugu ulogu obnaša antagonist, koji izražava sumnju spram stajališta protagonista ili pak iznosi vlastito (Van Eemeren i Grootendorst, 2004: 1). Što se tiče aktanske sheme, protagonist radnje u svijetu riba je Oskar, a u svijetu morskih pasa Leni. Oskarovu družinu čine Leni i Angie, a Lenijevu Oskar, Angie i škampi. Antagonist je do samog kraja, naizgled krvoločni Don Lino, s družinom hobotnice Luke, drugih morskih pasa i Lole. Sykesova uloga mijenja se ovisno o tome gdje vidi korist, prvo je u družini Don Lina, a tek kasnije, kad Oskar stekne slavu, u njegovoj družini. Žuđeno dobro također se mijenja. Na početku radnje, žuđeno dobro za Oskara jest da postane slavan, a za Lenija da sakrije svoje različitosti od oca. Na kraju radnje, Oskar uviđa da nije sve u slavi i mijenja svoje prioritete na ljubav i sreću. Ovdje se uviđa važnost spomenutog konsenzualističkog trenutka zbog kojeg sam film jest poprimio edukativnu ulogu.

Opozicija između protagonista i antagonista, kao i opozicija između dijalekta i standarda, ključna je za dubinu i razumijevanje likova u hrvatskoj sinkronizaciji filma *Riba ribi grize rep*. Protagonist Oscar, koji koristi zagrebački varijetet i šatrovački sleng, nasuprot antagonistu Don Linu, koji koristi standardni jezik s talijanskim utjecajima, stvara dinamičan kontrast koji naglašava njihovu razliku u karakteru i društvenom statusu. Leni, kao "dobrica" među morskim psima, koristi standardni jezik, čime se dodatno ističe njegova neusklađenost s tradicionalnom ulogom opasne morske psine, dok Don Lino, kroz svoj hibridni idiolekt, doprinosi stereotipizaciji povezujući Italiju s mafijom. Specifičnost hrvatske sinkronizacije filma ističe se u pažljivo odabranim jezičnim detaljima koji doprinose imidžu likova. Oscarov razvoj kroz film, od samohvale do skromnijeg i iskrenijeg govora, odražava njegov osobni i moralni rast. Opozicijom dijalekta i standarda naglašava se kulturna i društvena raznolikost likova. Na primjer, izbor da meduze Enzo i Renzo govore splitskim vernakularom doprinosi stereotipizaciji, ali i lokalnoj prepoznatljivosti. Ovakva jezična raznovrsnost obogaćuje i čini film pristupačnijim široj publici, dok istovremeno ima snažne poruke o prihvaćanju različitosti i važnosti obiteljskih veza, što je univerzalno relevantno, a doprinosi i edukativnoj ulozi filma.

### **3.3. Madagaskar (2005.)**

Madagaskar je američki animirani film, nastao 2005. godine, a producirao ga je DreamWorks Animation studio. Hrvatsku je sinkronizaciju odradio Duplicato Media, u režiji Ivane Vlkov Wagner. U hrvatskoj sinkronizaciji glasove likovima daju Boris Mirković (Alex – lav), Ozren Grabarić (Marty – zebra), Drago Utješanović (Melman - žirafa) i Zrinka Cvitešić (Gloria – nilski konj). Ostalim su likovima glasove posudili Jasna Bilušić, Dražen Bratulić, Mirela Brekalo, Cella Anita Celić, Aleksandar Cvjetković, Željko Duvnjak, Zoran Gogić, David Jakovljević, Marin Kraljev, Lovro Krnić, Tea Novački-Dugi, Juraj Primorac, Dorotea Rep, Ranko Tihomirović, Marko Torjanac, Roman Wagner i Zlatan Zuhrić (HR Sinkronizacije Fandom.com).

Radnja počinje u zoološkom vrtu u New Yorku gdje upoznajemo glavne nositelje radnje. To su Alex, Marty, Melman i Gloria. Upoznajemo i sporedne aktere – pingvine i majmune, koji su prema aktanskoj shemi pomagači glavnim akterima. Marty na svoj rođendan doživi egzistencijalnu krizu jer shvati da je deset godina proveo u zoološkom vrtu te odluči pobjeći u divljinu. Prate ga i drugi akteri i svi zajedno, nakon niza dogodovština, misle da su došli na Santa Barbaru, a zapravo su došli na Madagaskar. Tamo upoznaju lemure i fuse.



Slika 3.: Glavni likovi u filmu Madagaskar

Tablica 5.: Analiza govora likova u Madagaskaru 1

LIK	GOVOR	PRIMJERI
Alex	zagrebački varijetet	spika, ku'iš, diž' sidro
Marti	zagrebački varijetet	kaj, ku'iš, zipa tebra, neugodnjak, murija
Gloria	standard, s povremenom uporabom nestandardnih idioma	ročkas, bebač, oš' nam reć'?, dosta zeke
Melman	standard, s povremenom uporabom nestandardnih idioma	popiškiti
pingvini	standard, s povremenom uporabom nestandardnih idioma	ti vrapca, cinkati, frend
Kralj lemura Džulijan	standard, s povremenom uporabom nestandardnih idioma	vanzemljaci

Alex govori zagrebačkim varijetetom. Često upotrebljava izraze poput: "spika, ku'iš, diž' sidro, kaj, šatrovački izraz rista (stari), kaj sad, nema frke, nema beda". Standardom se služi samo kad je

ozbiljan ili kada se ispričava. Na početku filma, Alexov govor je pun samouvjerenja i optimizma, čak i blagog egoizma, ali kako se suočava sa životom u divljini, njegov ton postaje manje siguran i više introspektivan.

Marti također govori zagrebačkim varijetetom, možda još izraženijim nego Alex. Najčešće koristi termine: “šatrovački zipa tebra (pazi, brate), ludnica, neugodnjak, nego šta, idem ja u krpe (idem ja u krevet), drdnati se u lokalcu (voziti se u vlaku), murija (policija).

Gloria, kao i Melman, uglavnom se služi standardom, ali koristi i neke nestandardne izraze. Kod Glorije su to: “ročaks (rođendan), bebač (iz milja Martiju), najbolji frend (najbolji prijatelj), stari, dosta zeke (dosta šale)”. Melman je iskoristio samo jedan nestandardni izraz, a to je “popiškiti”. Sve ostalo je govorio u standardnom idiomu, što je odgovaralo njegovom pomalo uštogljenom i hipohondričarskom duhu. Njegov govor je prepun medicinskih termina i zabrinutosti za zdravlje, što odražava njegovu neurotičnu i plašljivu osobnost.

Pingvini su vrlo malo govorili, a ono što jesu, govorili su u standardu, uz povremenu uporabu slengova, poput: “ti vrapca (kad im je nešto pošlo po krivu ili su se uzrujali)”, frend (prijatelj) i cinkati (tužiti)”.

Kralj lemura Džulijan koristio je standard. On je bio egzotična životinja na koju su naišli došavši na otok Madagaskar. Nije mogao izgovarati glas “r” i povremeno je krivo naglašavao riječi, tako da, iako su bile rečene standardno, i dalje je zvučao egzotično i apstraktno u usporedbi s Gloriom i Melmanom, ili čak Alexom i Martijem koji su u cijelosti koristili zagrebački vernakular.

Tablica 6.: Aktanska shema u filmu Madagaskar 1

Protagonist	Marti
Antagonist	Alex
Žuđeno dobro	Sloboda
Družina protagonista	Melman, Gloria, Alex

Što se tiče aktanske sheme, protagonist je Marti, a družinu mu čine Melman, Gloria i Alex. Kada dođu na Madagaskar, Alex postaje antagonist zbog prirodnih okolnosti (on je lav i želi pojesti zebru Martija jer nema meso kakvo je imao u zoološkom vrtu). Žuđeno dobro za Martija je sloboda koju može pronaći u divljini. Na kraju svi shvaćaju važnost i vrijednost slobode, ali i prijateljstva.

Opozicija između protagonista i antagonista te između uporabe dijalekta i standarda ključna je za razumijevanje likova. Alex i Marti koriste zagrebački varijetet, što ih čini bliskima domaćoj publici. Alexov jezik, pun samouvjerenja, postaje introspektivniji kako se suočava s izazovima divljine, dok Marti koristi izraženiji zagrebački sleng, naglašavajući njegovu opuštenost. Upravo se u tome ističe i specifičnost ovog filma. Iako je Alex antagonist samo iz prirodnih razloga, i protagonist i antagonist govore isto - zagrebačkim varijetatom. Film uspješno koristi jezične različitosti kako bi stvorio kompleksiju i zabavnu priču.

### **3.4. Preko ograde (2006.)**

Preko ograde računalno je animirani film iz 2006. godine u produkciji DreamWorks Animation studija, a temeljen je na stripu M. Frya i T. Lewisa, "Preko ograde". Za hrvatsku je sinkronizaciju zaslužan Duplicato Media d.o.o. u režiji Ivane Vlkov Wagner. Glavnim su akterima glasove posudili Ljubomir Kerekeš (Stanko), Dražen Bratulić (Vjeko), Ranko Tihomirović (Ozren), Jasna Bilušić (Mima) i Krešimir Mikić (Luka). Ostalim su akterima glasove posudili Admed Abdel Rahim, Helena Avilov, Ana Begić, Krunoslav Belko, Davor Bradač, Jadranka Đokić, David Jakovljević, Dan Kanceljak, Mario Krnić, Jurica Patalen, Siniša Ružić, Renata Sabljak, Višnja Šikić, Luka Šikić, Lara Škrinjar, Mia Škrinjar, Ranko Tihomirović, Robert Ugrina, Ivana Vlkov Wagner i Roman Wagner (HR Sinkronizacije Fandom.com).

Film priča priču o rakunu koji se nađe u problemu nakon što je, zbog svog nezasićenog karaktera, ukrao medvjedu prikolicu s hranom. Rakun Jura nailazi na skladnu zajednicu šumskih životinja koje žive prirodnim i zdravim životom. Te su životinje sakupljači i ne znaju za drugi život (nezdravi život). Jura ih odvodi preko ograde i upoznaje ih sa svijetom ljudi te hranom koju ljudi konzumiraju. Rakun im pokazuje i kako provaljuje i krade iz kuća. Životinje ubrzo postaju nezasićene te to dovodi do raspada novonastale družine. Radnja završava s pomirbom Jure sa šumskim životinjicama i prihvatanjem zdravijeg života.

Film se može smatrati i satiričnom komedijom jer progovara o problemu konzumerizma današnjeg svijeta, ali prikazuje i razliku između višeg i nižeg sloja društva, odnosno prikazuje odnos između razvijenog i nerazvijenog svijeta (Pavičić, 2006).



Slika 4.: Glavni likovi u filmu Preko ograde

Tablica 7.: Analiza govora likova u Preko ograde

LIK	GOVOR	PRIMJERI
Jura	zagrebački varijetet	super, mega, guba, stari moj, fora, gubica”
Stanko	kajkavski dijalekt	žuga me rep, vrag te stvoril, samo sam zružil”
Vjeko	standard	Što sam ono htio?
Stela	standard, s povremenom uporabom nestandardnih idioma	Čuj me stari, možda od te maske na licu baš ne vidiš najbolje, ali, ako nisi primijetio, ja sam tvor.
Ozren	standard, s povremenom uporabom nestandardnih idioma	Svjetla se gase, tijelo se hladi... Idem doma, zbogom okrutni svijete.
Hana	standard, s povremenom uporabom nestandardnih idioma	Učila sam od najboljeg, tata.
Predsjednica udruženja stanara Gladys	standard	Što ćemo ako nas čeka potencijalna pandemija? Štetočine na slobodi šire bolesti i smanjuju vrijednost naših nekretnina.
Medvjed Viktor	standard	Morat ću te ubiti.

Rakun Jura koristi moderni žargon, govori zagrebačkim varijetatom. Povremeno ubacuje ulične slengove, što mu pomaže u kreiranju imidža frajera, poput: “super, mega, guba, stari moj, fora, gubica”. Također, Stanka zove Stankec i sve glagole u infinitivu govori bez završnog “i”, poput: “vratit’, ubit’”. Osim toga, u kreiranju imidža mu pomaže i način govora koji je šarmantan, samopouzdan i snalažljiv. Na početku filma koristi svoj govor za manipuliranje životinja koje je tek upoznao da mu pomognu u krađi hrane, ali kako se počinje zblžavati s njima, počinje koristiti iskreniji i emotivniji govor koji ukazuje na njegovu promjenu u životnim prioritetima, prihvaćanju života u zajednici i obiteljskoj ljubavi.

Kornjača Stanko većinski se služi kajkavskim dijalektom. Jače izražen kajkavski dijalekt iskazuje u stresnoj situaciji ili kada je ljut, koristi nestandardne formulacije, poput: “žuga me rep (svrbi me rep), vrag te stvoril (vrag te stvorio - biti nevaljao, loš), samo sam zružil (samo sam pao), bok deca”. Govori oprezno i promišljeno te često daje savjete i upozorenja, što je i karakteristično za zaštitnika i vođu cijele životinjske družine. Njegov govor, u kojem naglašava teme opreza i odgovornosti dobar je kontrast Jurinom riskantnom pristupu grupi sakupljača.

Vjeverica Vjeko govori standardom, očekivano hiperaktivnim tempom i dinamikom. Često koristi brze i nesuvisle izraze, a njegov je govor pun uzbuđenja i često skače s teme na temu, što odražava njegovu energičnu i naivnu prirodu. Njegova hiperaktivnost i brzo pričanje stvaraju humoristične situacije i dodaju dinamiku priči. Na primjer, u samom početku filma Vjeko želi upozoriti cijelu obitelj sakupljača da je našao ogradu. Nitko ga ne doživljava, dok on nestrpljivo drži ruku u zraku. Kada ga Stanko prozove, nervozno ponavlja: “Što sam ono htio?”, sugerirajući na to da je zaboravio dok je čekao svoj red za govor.

Tvor Stela govori standardom. Koristi sarkastičan i samouvjeren jezik, pun dosjetljivih pošalica koje joj stvaraju imidž neovisnog i otpornog tvora. Njezin jezik je njezino sredstvo dokazivanja i sredstvo samoobrane.

Oposum govori standardom. Izražava se vrlo teatralno i dramatično, često upotrebljavajući hiperbolu. Njegov govor je prepun melodramatičnih izjava i često simuliranih smrti, što odražava njegovu sklonost ka glumi i pretvaranju.

Njegova kćer Hana također govori standardom, ali, za razliku od oca, koristi racionalan i logičan jezik. To se posebno vidi u interakcijama s ocem. Ona je, barem po sadržaju govora, potpuni

kontrast očevom dramatičnom stilu, što za nju kreira imidž pragmatičnog i odgovornog oposuma. Često svojim ironičnim izjavama balansira dramatičnost svog oca.

Predsjednica udruženja stanara Gladys govori strogo profesionalnim standardom. Služi se autoritativnim i netrpeljivim rječnikom, često koristeći imperATIVE i izazivajući sukobe u životinjskom svijetu. Često naređuje ili se žali. Zbog načina govora stvoren joj je imidž neurotične osobe željne kontrole i superiornosti.

Medvjed Viktor služi se standardom. Koristi zastrašujuće brundav ton glasa, koji mu kreira imidž strašnog, velikog medvjeda. Koristi prijeteći, grubi i direktan jezik, poput: “Morat ću te ubiti”. U govoru koristi jezik kao sredstvo zastrašivanja i kontrole nad rakunom i drugim životinjama.

Od sporednih likova ističe se i Mačak kojeg zavodi tvorica Stela, a koji je u vlasništvu Gladys. On je egzotična mačka, pa govori standardom, ali su mu sve riječi naglašene kao kod stranca koji se trudi govoriti hrvatski – povremeno pogriješi padeže.

Tablica 8.: Aktanska shema u filmu Preko ograde

Protagonist	Jura
Antagonist	Predstavnica stanara i istrebljivač, Medvjed Viktor
Žuđeno dobro	prikupiti hranu medvjedu, zajednica
Družina protagonista	sakupljači

Protagonist ovog animiranog filma je Jura, a njegovu družinu čine sve šumske životinje koje je upoznao putem. Antagonist radnje jest medvjed kojem je rakun ukrao hranu. On je antagonist u svijetu životinja. U svijetu ljudi antagonist je predstavnica stanara zajedno s istrebljivačem. Žuđeno dobro u početku je prikupiti svu uništenu hranu za medvjeda, a mijenja se kad rakun postane svjestan važnosti zajednice i prijateljstva. Žuđeno dobro postaje život u obitelji životinja i pravo na mir.

Važnost opozicije između protagonista i antagonista u ovom filmu jasno je prikazana kroz sukob između Jurine skupine životinja sakupljača i medvjeda te predstavnice stanara. Također, suprotstavljanje dijalekta i standardnog jezika koristi se kako bi se dodatno naglasile karakterne osobine i različite društvene pozicije likova. Specifično, jedan od zanimljivih aspekata ovog filma je upotreba dijalekta za stvaranje autentičnog ambijenta, što dodatno obogaćuje priču.



### 3.5. Pčelin film (2007.)

Pčelin film je računalno animiran film iz 2007. godine. Producirao ga je DreamWorks Animation, a distribuirao Paramount Pictures. Hrvatsku je sinkronizaciju režirala Ivana Vlkov Wagner u sklopu Duplicato Media d.o.o., a glasove su posudili Ozren Grabarić (Barry B. Benson), Ronald Žlabur (Adam Falyman), Olga Pakalović (Vanessa Bloome), Enes Vejzović (Ken), Zvonimir Zoričić (Layton T. Montgomery), Dražen Bratulić (Krvolos), Roman Wagner (Hektor), Branka Cvitković (Sutkinja Bumbarić), Jasna Palić Picukarić (Trudy), Pero Juričić (Lou Lo Duca), Mirela Brekalo (Janet Benson), Ivica Zadro (Martin Benson), Jerko Maričić (G. Klaus Vanderhayden), Božidar Smiljanić (Pčelarry King), Filip Juričić (Veljko), Jerko Marčić (Zujac), Roman Wagner (Štem) i Franjo Dijak (Sting). Ostale su glasove posudili Barbara Kolar, Zoran Gogić, Jasna Palić Picukarić, Ivana Vlkov Wagner, Mirko Fodor, Jadranka Krajina, Mara Picukarić, Ranko Tihomirović, Robert Šantek i Mate Picukarić (HR Sinkronizacije Fandom.com).

Film progovara o Barryu B. Bensonu, jednoj naizgled običnoj pčeli koja je upravo završila studij i ne može se odlučiti za posao koji želi raditi ostatak svog pčelinjeg života. Smatra da može raditi puno više od klasičnih pčelinjih poslova u industriji proizvodnje meda. Napušta svoju košnicu s pčelama sakupljačima i zaputi se u New York gdje upoznaje cvjećaricu Vanessu Bloome. Barry B. Benson i Vanessa Bloome postaju prijatelji, a Barry postaje svjestan u kojim količinama ljudi konzumiraju med. Barry, šokiran i ogorčen, uz pomoć svoje nove prijateljice Vanesse odlazi na sud gdje tuži cijeli ljudski rod i pobjeđuje te je sav med vraćen pčelama. Pčele prestaju s proizvodnjom meda i prikazuje se što se sve događa u svijetu i kako život i priroda polako odumiru. Na kraju Barry B. Benson ipak uspije popraviti situaciju i ponovno pokrenuti proizvodnju meda, uspostavljajući međusobno poštovanje između ljudskog i pčelinjeg roda.



Slika 5.: Barry B. Benson i Vanessa Bloome

Tablica 9.: Analiza govora likova u Pčelinom filmu

LIK	GOVOR	PRIMJERI
Barry B. Benson	standard	Ne želim biti smiješan, mene ovdje nitko ne sluša. Istetovirat ću si mrava na nos.”
Vanessa Bloome	standard	Samo kažem da je svaki život dragocjen, od kud ti znaš što pčela osjeća?
Ken	standard	Al’ danas idemo na frape. Zašto je frape takav problem?!
Adam Flayman	standard	Ne možeš samo odlučiti postati pelud frik, takav se moraš roditi.
Layton T. Montgomery	standard	Pčela pa govori... Kako da znamo da ovo nije nekakav holivudski hologramski trik ili kompjuterska animacija, možda čak laserske zrake. Što mi znamo, možda je čak na steroidima!

Barry B. Benson govori standardom, često upotrebljavajući sarkastične i duhovite izraze, igre riječima kojima pokazuje svoju inteligenciju. Na početku filma, kada je još pun ambicije i

entuzijazma, koristi dinamičan i brz tempo govora, koji se kroz film postepeno usporava i postaje ozbiljniji. Ipak, humor zadržava do samog kraja.

Vanessa Bloome, ljudska prijateljica Barrya B. Benson, govori standardom. Njezin je ton govora strpljiv i oprezan. U razgovoru s Barryjem B. Bensonom, Vanessa pokazuje znatiželju i otvorenost prema novim iskustvima i prijateljstvima. Njihova komunikacija prelazi granice vrsta, i njezin razgovor s pčelom postaje most između svijeta pčela i ljudi, posljedično čemu se njoj kreira imidž razumne i suvise osobe, spremne pomoći i razumjeti.

Vanessin dečko Ken također govori standardom. On je samom svojom pojavom kreirao imidž ljubomornog dečka, a njegov način govora i stil formulacija rečenica je samo doprinio tom imidžu. Često koristi emotivne, pretjerane i dramatične formulacije rečenica izražavajući svoju nesigurnost prema pčeli Barryu.

Adam Flayman, Barryjev najbolji prijatelj - pčela, također se služi standardom. Za razliku od Barrya, Adam je prizemljen i više se brine oko budućnosti, kreirajući imidž skeptičnog i opreznog lika. Adam podržava Barrya, ali se u njegovom tonu jasno da iščitati da ga pokušava održati realnim.

Layton T. Montgomery odvjetnik je koji zastupa ljude. Koristi se standardom, a stil njegovog govora jest formalan i manipulativan. Koristi stručnu terminologiju, agresivan i nametljiv rječnik. Često postavlja retorička pitanja. Njegov ton je često sarkastičan i podrugljiv, čime nastoji umanjiti vrijednost Barryja i njegovu borbu za prava pčela.

Ostali likovi se također služe standardom. Na primjer, Barryeva prijateljica pčela Trudy koristi profesionalan jezik, fokusiran na posao u košnici. Njezine rečenice su kratke, informativne i direktne, a terminologija joj je vezana uz pčelarstvo, naglašavajući važnost timskog rada. Kada bismo si zamišljali kako bi govorile pčele i o čemu bi razgovarale, Trudy bi bila klasičan primjer. Barryeva majka Janet govori standardom. Njezin ton je zaštitnički i brižan, karakterističan za roditelja koji ima dijete s nekonvencionalnim ambicijama, poput odlaska iz košnice.

Tablica 10.: Aktanska shema u Pčelinom filmu

Protagonist	Barry B. Benson
Antagonist	Layton T. Montgomery
Žuđeno dobro	Prava pčela

Družina protagonista	Adam Flyman, Vanessa i sve pčele koje ga podržavaju
Družina antagonista	Ljudi koji proizvode med

Protagonist radnje Pčelinog filma jest Barry B. Benson koji se bori za prava pčela, što je i njegovo žuđeno dobro. Njegovi pomagači su Adam Flyman, Vanessa i sve pčele koje ga podržavaju. Glavni antagonist radnje jest Layton T. Montgomery koji zastupa ljude, a posredno tomu su i svi ljudi koji proizvode med.

U Pčelinom filmu ne ističe se toliko dijalektalna raznolikost, ali odabirom fraza i tempa, dinamike i ritma govora vješto se ističu osobine likova. Kroz kontrast između dinamičnog i duhovitog govora Barrya B. Bensona te strpljivog i smirenog načina govora Vanesse Bloome, prikazuje se složenost njihovog prijateljstva. Layton T. Montgomery, s formalnim i manipulativnim jezikom, ističe se kao jasan antagonist. Specifičnost ovog filma krije se u poruci. Pčele se koriste kao metafora za dublje i veće društvene probleme, poput eksploatacije resursa i važnosti borbe za pravednost.

### 3.6. Kung Fu Panda 1 (2008.)

Kung Fu Panda američki je animirani film iz 2008. godine DreamWorksove produkcije. U Hrvatskoj je sinkroniziran također 2008. godine u sklopu produkcije Duplicato Media, producentice Ivane Vlkov Wagner. Glavnim su likovima glasove posudili Frano Dijak (Po), Ljubomir Kerekeš (Shifu), Filip Juričić (Majmun), Ozren Grabarić (Ždral), Jasna Bilušić (Tigrica), Krešimir Mikić (Bogomoljka), Sanja Marin (Guja), Božidar Smiljanić (Oogway), Aleksandar Cvjetković (Tai Lung), Branimir Vidić (G. Ping), Alen Šalinović (Zeng), Žarko Savić (Zapovjednik nosoroga) i Zoran Gogić (Vođa bande). Ostale glasove su posudili Ranko Tihomirović, Zoran Gogić, Andrea Babić, Dora Biškup, Jasna Palić Picukarić, Filip Kos, Dora Kopun i Brigita Mamić (HR Sinkronizacije Fandom.com).

Ovaj animirani film prikazuje priču o jednom pandi zvanom Po koji je cijeli život želio biti Kung Fu ratnik. Ipak, cijeli život radi u očevoj prodavaonici tjestenine. Spletom okolnosti, uspije se povezati s majstorima kung fua, koji su ujedno i njegovi heroji - žestoka petorka sastavljena od Tigrice, Ždrala, Bogomoljke, Guje i Majmuna. Sasvim slučajno, guru Shifu Poa proglasi legendarnim ratnikom koji treba predvoditi legendarnu petorku. Osvetoljubivi Snježni Leopard

Tai Lung, kojeg je također trenirao Shifu, ali je s vremenom odabrao stranu zla, uspije pobjeći iz zatvora i sada je na Pou da ga zaustavi i spasi sve sugrađane.



Slika 6.: Po i majstor Shifu

Tablica 11.: Analiza govora likova u Kung Fu Pandi 1

LIK	GOVOR	PRIMJERI
Po	standard/neformalni vokabular	totalno, ali tataaa
G. Ping	standard	O rezancima? Stvarno si sanjao o rezancima? Moj sin napokon sanja o rezancima! Ne znaš koliko sam čekao ovaj trenutak, to je znak, Po.
Shifu	standard	Boriti ću se s njim, mogu ga zadržati dovoljno dugo da svi stignu pobjeći.
Oogway	standard	Sudbinu često sretnoš na putu koji želiš zaobići.
Tai Lung	standard	Imaš novog miljenika. Gdje ja taj Po?

Glavni lik panda Po govori standardnim idiomom. Povremeno koristi neformalan i opušten govor karakterističan za jednu nesigurnu i nespretnu pandu. U govoru se često služi humorom i kolokvijalizmima što direktno utječe na percepciju njegovog imidža simpatičnog i pristupačnog

lika, poput izraza: “totalno”. Također, često koristi traljave uzvike i nesigurne formulacije, poput: “Ja volim kung fuuu, ali tataaa”. Na početku njegovog životnog poziva legendarnog ratnika još uvijek koristi relativno opušten govor, no kako napreduje i kako postaje svjestan svojih vještina, njegov govor postaje ozbiljniji. U tom se prijelazu s opuštenog načina govora na ozbiljniji standard oslikava promjena u njegovom samopouzdanju i njegov osobni rast kao legendarnog boraca, a upravo se tim i dokazuje teza da jezik jest “izraz njihovog bića, njihove duhovnosti, te i svojstvo koje ih jasno odvaja od svih drugih bića” (Osmanović, 2008: 142)

Poov otac Gospodin Ping govori standardom. Koristi topao, ali i često zabrinut ton, karakterističan za roditelja. U njegovom se govoru vidi ljubav prema Pou, ali i njegovom tradicionalnom restoranu s rezancima kojeg vodi. U slučaju govora Poovog oca čak ni nije bilo potrebno koristiti dijalekt da bi se kreirao njegov imidž. Iz tona, boje glasa, dinamike govora i tempa govora mogu se osjetiti tradicionalne vrijednosti koje on zastupa, briga prema sinu i jednostavnost trivijalnog života. Često daje mudre savjete, ali oni su uglavnom praktične prirode i kontrastni su željama i ambicijama Poa koji želi postati legendarni ratnik.

Ono što jest zanimljivo u analizi Gospodina Pinga i Poa jest prva, očita različitost - Po je panda, a otac mu je čaplja. Govorne razlike su uočljive i u naglascima. Naime, Gospodin Ping pogrešno naglašava riječ “rezanci”. Naglasak stavlja na drugi slog, dok Po pravilno naglašava riječ stavljajući naglasak na prvi slog.

Učitelj i majstor borbe Shifu govori standardom. Njegov ton je često autoritativan, karakterističan za učitelja. Što se tiče samih formulacija, rečenice su mu često kratke i formalne, a nerijetko se služi mudrim izrekama i metaforama. Upravo takvim načinom govora kreira imidž odlučnog učitelja, mentora i vođe.

Mudra kornjača i savjetnik Oogway govori vrlo polako i promišljeno, standardnim idiomom. Upravo ovakav način govora pridonosi njegovom imidžu mudraca. Često koristi filozofske formulacije, zagonetne i mudre izreke koje potiču na razmišljanje likove kojima se obraća, ali i publiku, poput: “Tvoj um je poput ove vode, prijatelju. Kada je uzburkan, postaje teško vidjeti. Ali ako joj dopustiš da se smiri, odgovor postaje jasan.” ili “Sudbinu često sretneš na putu koji želiš zaobići”. Jedna njegova mudra izreka nije se mogla dobro prevesti na hrvatski zbog barijera u jeziku. “Prošlost biješe sjajna, budućnost nam je tajna, ali sadašnjost je dar. I treba ga otvoriti odmah.” (eng. Yesterday is history, tomorrow is a mystery, but today is a gift. That is why it is

called the present.). Naime, u engleskom jeziku “present” (sadašnjost) znači dar. U hrvatskom jeziku “dar” i “sadašnjost” nisu istoznačnice. Iako su za hrvatski jezik u potpunosti preoblikovani rečenicu, izreka je i dalje ostala mudra, ali izgubila je na težini igre riječima.

Svi članovi legendarne petorke koriste se standardom. Unatoč tomu, njihov se imidž kreira s fokusom na boju glasa, tempo i odabranu retoriku. Na primjer, Tigrica koristi discipliniran i oštar govor, koji oslikava i njezin način borbe i pristup životu. U početku je oštra prema Pou, pa mu se zna obratiti: “Ti si sramota za kung fu”. S druge strane, Majmun u govoru koristi opušteniji ton i povremeno se šali, a takav je i legendarni borac. Dakle, ponovno je usko vezan način govora uz imidž likova, neovisno o tome što gotovo svi likovi govore standardom.

Tai Lung, osvetoljubivi Snježni Leopard, govori standardom, ali njegov je govor prožet oštrim, samouvjerenim, mračnim i agresivnim formulacijama koje odražavaju njegov status antagonista. On želi ukrasti zmajski svitak. Često koristi prijetnje, izražavajući svoje nezadovoljstvo i osjećaj nanesene nepravde, poput: “Imaš novog miljenika. Gdje ja taj Po?”.

Tablica 12.: Aktanska shema u filmu Kung Fu Panda 1

Protagonist	Po
Antagonist	Tai Lung
Žuđeno dobro	spašavanje sugrađana, zmajski svitak, samospoznaja
Družina Poa	Legendarna petorka

Što se tiče aktanske sheme, Po je protagonist. Družinu mu čini legendarna petorka i majstor i učitelj Shifu. Tai Lung je antagonist radnje. Žuđeno dobro je uzeti zmajski svitak, predmet koji je ključ za postizanje konačne moći u kung fuu, ali i spasiti dolinu i sugrađane, što Po, uz pomoć svoje družine, naposljetku i uspijeva napraviti. Također, sekundarno žuđeno dobro ovoga filma jest putovanje Poa do samospoznaje, što mu omogućuje da koristi svoje sposobnosti za postizanje pobjede.

Opozicija između Poa i Tai Lunga ključna je za razumijevanje dinamike filma. Dok Po predstavlja skromnog i neobičnog junaka, nesigurnog u svoje vještine i sposobnosti, Tai Lung je samouvjeren, osvetoljubiv i moćan antagonist, koji je siguran u svoju snagu i sposobnost osvajanja zmajskog svitka. Ova opozicija između protagonista i antagonista stvara dramatičan sukob između dobra i

zla, koji je temeljni zapleta filma. Specifičnost ovog filma ističe se i u rječniku koji je korišten u razgovoru o kung fuu. Kada se govori o tehnikama borbe kung fua, može se primijetiti upotreba određenih fraza koje su karakteristične za tu borilačku vještinu, čime se stječe dojam autentičnosti i dubine.

### **3.7. Mačak u čizmama (2011.)**

Mačak u čizmama američki je računalno animirani film DreamWorks Animation studija i Paramount Pictures studija iz 2011. godine. Spin-off je filmskog serijala Shrek i njegov je peti nastavak. Film se ne smatra adaptacijom istoimene bajke, nego potpuno novom pričom koja nastavlja serijal.

Za hrvatsku je sinkronizaciju bio zadužen Duplicato Media u režiji Ivane Vlkov Wagner. Glavnim su likovima glasove posudili Sven Medvešek (Mačaku čizmama), Nina Badrić (Kitty Meka Šapa), Marko Makovičić (Humpty Aleksandar Dumpty), Bojan Navojec (Jack), Marija Borić (Jill), Sanja Marin (Imelda) i Ilica Zadro (Zapovjednik). Ostalim su likovima glasove posudili Robert Ugrina, Ranko Tihomirović, Dražen Bratulić, Damir Keliš, Dinko Vujević, Božidar Peričić, Hrvoje Ivkošić, Ambrozije Puškarić, Martina Kapitan Bregović, Anastasija Dikmij i Mima Karaula (HR Sinkronizacije Fandom.com).

Radnja filma započinje s predstavljanjem Mačka u čizmama - "Jedan šešir, jedan remen i dvije čizme". On nas upoznaje sa svojim bivšim najboljim prijateljem Humptyem Aleksandrom Dumptyem. U priču se uključuje i Kitty Meka Šapa i zajedno kreću u avanturu krađe čarobnog graha. Na putu se sukobljavaju s odmetničkim parom Jackom i Jill, koji posjeduju čarobna zrna graha koja vode do zlatnih jaja, velike guske i nekog novog svijeta.





Slika 7.: Mačak u čizmama i Aleksandar Humpty Dumpty

Tablica 13.: Analiza govora likova u Mačku u čizmama

LIK	GOVOR	PRIMJERI
Mačak u čizmama	standard, povremena upotreba španjolskih izraza/nestandardnog idioma	luda babo, señorita
Kitty Meka Šapa	standard	Ja ti nisam ono što misliš da jesam, mene ti zanima jedino plijen.
Aleksandar Humpty Dumpty	standard	Neće moći ove noći.
Jack i Jill	standard	Naši biološki satovi otkucavaju draga, moraš mislit' na duge staze - Slušaj, puno sam uložila u svoje tijelo, izgledam baš dobro i neću to sam tako bacit'.

Mačak u čizmama govori standardom, tek povremeno koristeći neke nestandardne izraze. Nestandardni idiomi kod Mačka ističu se “u višedimenzionalnoj shemi u kojoj raspored varijeteta ovisi o nizu dimenzija: od osobe do situacije” (Mićanović 2006: 12-17). Na primjer, kada ga je skoro uhvatila starija žena, obraća joj se s izrazom “luda babo”. Spretan je s riječima, izjave su mu lukave i uvjerljive. Govori šarmantno i samopouzđano, koristeći i španjolske posuđenice kako bi oduševio Kitty Meku Šapu (señorita). Njegov govor je često spontan, zbog čega mu je stvoren imidž pametne i šarmantne mačke.

Kitty Meka Šapa služi se standardom, a u izričaju je elegantna i graciozna. Ima imidž sofisticirane mačke zavodnice. Često daje komplimente kako bi manipulirala. Kitty često skriva svoje prave

namjere. Njezin govor nerijetko je dvosmislen i otkriva njezinu pragmatičnu osobnost. Oštroumna je i vješta u korištenju sarkazma.

Aleksandar Humpty Dumpty također se služi standardom. Često koristi manipulativne taktike u govoru, a sve u svrhu uvjeravanja ostalih likova da slijede njegove planove. Također se često služi emotivnom manipulacijom kako bi izazvao žaljenje kod drugih likova.

Jack i Jill također se služe standardom. Kod Jill je uočljivo povremeno “rastezanje” glasova, pa zvuči kao da ne govori u standardu, ali su joj svi izrazi točni. Ton njihovih izjava grub je i prijeteći. Njihov govor odražava njihovu odlučnost u ostvarivanju svojih ambicija.

Tek su ljudi koje je Mačak upoznao putem, u gostionici ili zatvoru, govorili opuštenijim standardom. U zatvoru je upoznao Antu Stabljiku/Ivicu koji je kratio svaki infinitiv glagola (ubit’, pratit’).

Film se dotiče tema važnih za društvo, a predstavljenih iz perspektive likova. Progovara se o tematici mučenja životinja - kada Kitty Meka Šapa otkriva da joj je ljudska obitelj uklonila kandže. Uklanjanje kandži kod mačaka ostavlja bolne i dugoročne posljedice, kako za tjelesnu, tako i za mentalnu dobrobit, ali i zdravlje mačke. Progovara se i o egzistencijalnim problemima s kojima se suočava Jaje Aleksandar Humpty Dumpty koje ne zna što je i koja je njegova uloga u svijetu.

Tablica 14.: Aktanska shema u filmu Mačak u čizmama

Protagonist	Mačak u čizmama
Antagonist	Aleksandar Humpty Dumpty
Žuđeno dobro	pronalazak zlatne guske, povratak časti
Družina protagonista	Kitty Meka Šapa, Aleksandar Humpty Dumpty
Družina antagonista	Jack i Jill

Protagonist ove radnje jest Mačak u čizmama. Prividni antagonisti u Jack i Jill, ali se u završnom preokretu otkriva da je stvari antagonist Aleksandar Humpty Dumpty. Njegovu družinu čine odmetnički par Jack i Jill, Kitty Meka Šapa i likovi iz gostionice. Družinu Mačka u čizmama usred radnje počinje činiti Kitty Meka Šapa, a na samom kraju i antagonist Aleksandar Humpty Dumpty. Primarni cilj Mačka u čizmama je da pronađe gusku koja nosi zlatna jaja kako bi spasio grad i povratio izgubljenu čast.

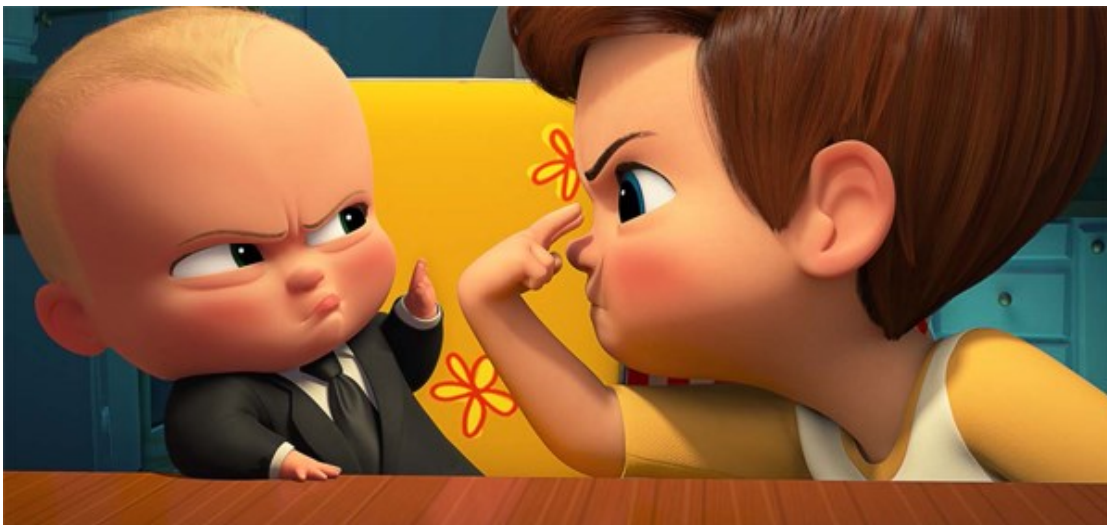
U Mačku u čizmama, iako većina likova koristi standardni jezik, primjetne su nijanse u načinu govora koji odražavaju njihove karakterne osobine i namjere. Na primjer, Mačku u čizmama koristi šarmantan i lukav jezik koji odražava njegovu inteligenciju i sposobnost uvjeravanja. Nasuprot

tome, Jack i Jill imaju grublji i prijeteći ton, što odražava njihovu odlučnost i agresivnost. Zanimljiva je jezična dinamika između Mačka u čizmama i Kitty Meke Šape. Dok Mačak koristi spontani jezik i služi se humorom, Kitty je sofisticirana i manipulativna. Ova kontrastna upotreba jezika pridonosi dubini njihovog odnosa, ali i dinamici filma.

### **3.8. Mali šef(2017.)**

Mali šef američki je 3D računalno animirani film iz 2017. godine, a temelji se na istoimenoj slikovnici autorice Marle Frazee. Za hrvatsku je sinkronizaciju zaslužan Duplicato Media d.o.o., u režiji Tomislava Rukavine. Glavnim su likovima glasove posudili Luka Peroš (Mali šef), Mladen Vasary (Franko Franko), Ronald Žlabur (Ted Tempelton), Mila Elegović (Jana Tempelton), Marko Makovičić (Odrasli Tim Andrea Tempelton), Roko Krasovac (Tim Andrea Tempelton), Pero Juričić (Magić), Jasmin Telalović (Eugen Franko), Ema Karaula (Stela), Jan Cindrić (Fed/Erik/Frederik), Alen Šalinović (Jimbo) i Sanja Marin (Veliki mali šef). Ostale su glasove posudili Hrvoje Klobučar, Mima Karaula, Dario Ćurić, Ivan Šatalić, Božidar Peričić, Sara Spinčić, Petra Vukelić, Dragan Peka, Boris Barberić i Maja Vučić (HR Sinkronizacije Fandom.com).

Ovaj film progovara o pridošlici u obitelji, Malom šefu, na kojeg je ljubomoran stariji brat, sedmogodišnji dječak Tim Tempelton. Roditelji misle da je beba samo beba, ali glavni junak ovog filma, sedmogodišnji dječak polako počinje shvaćati da je beba doslovno mali šef. “Ulovi” ga kako priča kao odrastao čovjek, razgovara na mobitel i organizira sastanke, a sve u svrhu saznavanja više informacija o korporaciji u kojoj rade njihovi roditelji.



Slika 8.: Mali šef i Timothy Tempelton

Tablica 15.: Analiza govora likova u Malom šefu

LIK	GOVOR	PRIMJERI
Mali šef	standard	Znaš tko još nosi pelene? Astronauti, vozači formule 1, to je efikasno Tempelton, prosječna beba sjedi 45 sati godišnje na tuti. Ja sam šef, jednostavno nemam vremena za to.
Timothy Tempelton	standard	Kad doznamo sve o tom psiću što ćemo tad, pozvati bebe nindže?
Franko Franko	standard, s povremenom uporabom nestandardnih formulacija	Lansirat ćemo novog psića, na svakom kontinentu, na svakoj zemlji - zamislite psića koji nikad ne naraste, nikad ne ostari, pesek koji ostaje pesek zauvijek.

Mali šef služi se standardom. Koristi poslovni žargon, manipulativan, uvjerljiv jezik i emocionalne taktike kako bi utjecao na druge likove, u svrhu ostvarivanja osobnih ciljeva. Koristi jezik “odraslih”, služi se sarkazmom i ironijom.

Timothy Tempelton govori standardom. Njegov način, ton i dinamika govora odražavaju njegovu dječju maštu. Vokabular mu je prepun djetinjih izraza i referenci na maštovite igre i fantazije. Kad se osjeća usamljeno ili neshvaćeno u njegovom se govoru osjeća izražen ton tuge ili frustracije. Timov govor u odnosu s Malim šefom se mijenja kako se razvija radnja. Na početku je skeptičan i rezerviran, ali se s vremenom razvija u topliju i otvoreniju interakciju.

Mama i tata govore standardom. Ton govora često je brižan, karakterističan za roditelje. Interakcija im je odgovorna, puna savjeta i podrške.

Franko Franko također govori standardom. Njegov ton govora često je manipulativan, prijeteći i autoritativan. Kada se osjeća izdano ili odbačeno, Franko Franko koristi agresivan govor koji sadrži izraze osвете i bijesa.

Tablica 16.: Aktanska shema u filmu Mali šef

Protagonist	Tim
Antagonist	Franko Franko
Žuđeno dobro	vraćanje harmonije i balansa u obitelj, zaustavljanje Franka Franka u njegovoj namjeri da uništi ljubav prema bebama
Družina protagonista	Mali šef, roditelji

Što se tiče aktanske sheme, protagonist radnje je sedmogodišnji dječak Tim. Antagonist radnje je Franko Franko, bivši šef Beba korporacije koji želi uništiti svu ljubav prema bebama na svijetu. Timovu družinu čine Mali šef, Timov novi brat i novi saveznik, i Ted i Janice Tempelton, njihovi roditelji, koji, iako nisu svjesni pravog lica Malog šefa, pružaju podršku i ljubav svojim sinovima tijekom cijele radnje. Žuđeno dobro za Tima je u početku odlazak Malog šefa, vraćanje harmonije i balansa u obitelj i pozornosti svojih roditelja. Žuđeno dobro Tima i Malog šefa kao saveznika je zaustavljanje Franka Franka u njegovoj namjeri da uništi ljubav prema bebama.

U filmu Mali šef, iako svi likovi govore većinski standardom, njihov način govora ključan je u kreiranju njihovog imidža. Mali šef koristi poslovni žargon, što odražava njegovu odlučnu i ambicioznu narav. Nasuprot tomu, Timothy Tempelton koristi dječje, maštovite izraze i fraze, u čemu se jasno vidi njegova nevinost. Specifičnost u ovom filmu vidi se kod antagonista Franka Franka. On se služi standardom, koristi agresivne izraze kako bi manipulirao i zastrašio druge likove. Ipak, njegov jezik otkriva emocionalnu bol i želju za prihvaćanjem, što doprinosi kompleksnosti njegovog karaktera i on postaje više od običnog negativca.

### 3.9. Loši momci (2022.)

Loši momci animirani je film iz 2022. godine u produkciji DreamWorks Animation studija. Snimljen je po istoimenoj seriji popularnih dječjih knjiga autora Aarona Blabeya, koje su objavljene u 41 zemlji svijeta, uključujući Hrvatsku. Za hrvatsku je sinkronizaciju zaslužan Rubikon Sound Factory u režiji Marka Jurage. Glavnim su likovima glasove posudili Amar Bukvić (G. Vuk), Goran Malus (G. Zmija), Filip Juričić (G. Morski Pas/Psina), Ivan Glowatzky (G. Pirana), Iva Mihalić (Gđa. Tarantula/Mreža), Lana Blaće (Dijana Lisac/Grimizna Šapa), Ronald Žlabur (Profesor Rupert Marmelat IV.), Ana Begić Tahiri (Načelnica Misty Glasinić) i Ida Prester Peševski (Tatjana Fluffit). Ostalim likovima glasove su posudili Mia Kovačić, Ana Zibar, Lovro

Ivanković, Daniel Dizdar, Mirta Zečević, Boris Barberić i Dora Jakobović (HR Sinkronizacije Fandom.com).



Slika 9.: Glavni likovi u filmu Loši momci

Tablica 17.: Analiza govora likova u Lošim momcima

LIK	GOVOR	PRIMJERI
Vuk	opušteni standardni idiom s čestom uporabom uličnih slengova	moj najbolji frend, tehno frik, naša furka, aj bok tikvani
Zmija	opušteni standardni idiom s čestom uporabom uličnih slengova	dušica, driver, kak se držiš kompa?
Tarantula/Mreža	opušteni standardni idiom s čestom uporabom uličnih slengova	gospon gundalo
Morski pas	opušteni standardni idiom s čestom uporabom uličnih slengova	zveknuo glavom u sidro,
Pirana	opušteni standardni idiom s čestom uporabom uličnih slengova	stari, si dobar?, konačno naša furka, amigo
Dijana Lisac/Grimizna Šapa	standard	ovčja vuna je pala

Profesor Rupert Marmelat IV.	standard	#dobrival
Načelnica Misty Glasnić	većinski standard	ajmo, razlaz

Vuk govori opuštenim standardom. Većinski koristi standard, ali povremeno ubacuje ulične slengove kako bi kreirao imidž frajera. Koristi pojmove poput: “najbolji frend (najbolji prijatelj), furka (stil), aj bok tikvani”. Na klasičnom opuštenom jeziku ulice skraćuje glagole, pa umjesto “jesmo li se upoznali?” pita “smo se upoznali?”. On je elegantni džeparoš, pa je i njegov govor obilježen šarmom i snalažljivošću. Kod njega se vidi dubinska želja za promjenom jer u sebi osjeća dobro. Tako da neovisno o tome što je njegovo “sebstvo kao refleksivno razumijevanje sebe u terminima njegove biografije” takvo da bi htio raditi dobro, do samog kraja filma zadržava socijalni identitet zlikovca i negativca (Kalanj, 2003).

Gospodin Zmija također govori opuštenim standardom. Njegov govor je suzdržaniji i promišljeniji nego Vukov zbog čega i ima imidž proračunate i lukave zmije. Opuštenost mu do izričaja dolazi tek kad napravi neku spačku, pa upita: “Kak se držiš, kompa?”. Koristi i engleske posuđenice, poput: “Sigurno mora skinuti neki driver”.

Morski pas služi se najopuštenijim idiomom od svih likova. Redovito ima humoristične i dosjetljive replike, poput: “Može malo slatkog? Nekak si mi gorka?” ili “Ma daj stari, sad si me natjer’o na agresivu” ili “Zveknuo glavom u sidro”. On ima imidž duhovitog i sposobnog morskog psa.

Pirana govori kao dijete. Izražava se opuštenim standardom. Njegov govor je naglašen, direktan i impulzivan. Jezik mu je brži od misli. U govoru zna upotrijebiti nestandardne formulacije ili španjolske posuđenice, poput: “konačno moja furka, amigo! (konačno moj stil, prijatelju!), stari, si dobar?”. Zbog ovakvog mu je načina govora kreiran imidž impulzivne i brzoplete pirane.

Tarantula/Mreža, Dijana Lisac/Grimizna Šapa, Profesor Rupert Marmelat IV. i načelnica Misty Glasnić također govore opuštenim standardom, ali nije toliko izražen kao kod drugih likova. Smiješni su elementi ubačeni preko domišljatih formulacija. Na primjer kada je Dijana Lisac plesala s Vukom mu je rekla: “Ovčja vuna je pala” ili kada je Profesor Rupert Marmelat IV. osnovao svoj trend s #dobrival, unoseći moderne elemente u priču.

Tablica 18.: Aktanska shema u filmu Loši momci

Protagonist	Vuk
Antagonist	Profesor Rupert Marmelat IV.
Žuđeno dobro	spašavanje grada
Družina protagonista	Zmija, Tarantula/Mreža, Dijana Lisac/Grimizna Šapa, Pirana, Morski pas

Što se tiče aktanske sheme, protagonist radnje je Vuk koji u samom početku filma shvati da želi biti dobar. Njegovi pomagači su Zmija, Tarantula/Mreža, Dijana Lisac/Grimizna Šapa, Pirana, Morski pas. Antagonist je Profesor Rupert Marmelat IV. koji želi napraviti najveću pljačku ikad. Žuđeno dobro je spašavanje grada od te pljačke.

Kroz čitav film provlači se tema dobrote i važnosti činjenja dobrih djela. Ova animirana priča na zanimljiv način objašnjava kako prepoznati i razumjeti tuđe potrebe i osjećaje te zašto je važno biti nesebičan, brinuti se o drugima i razmišljati o tome kako naši postupci utječu na ljude u našoj okolini.

U filmu Loši momci jezične osobine likova su ključni pokazatelji njihovih karaktera i unutarnjih sukoba. Vuk, naš glavni junak, komunicira opuštenim standardom, ponekad ubacujući ulične slengove. Svojom željom da radi dobro postaje simpatičan publici. Nasuprot njemu, Profesor Rupert Marmelat IV. govori suzdržano. Specifičnost filma izražava se ponajviše u temama dobrote, prijateljstva i važnosti činjenja dobrih djela.



#### 4. Zaključak

Ovaj rad istraživao je kompleksne mehanizme koji stoje iza formiranja imidža likova u animiranim filmovima, fokusirajući se na jezičnu diferenciju, dramaturšku analizu te utjecaj političke korektnosti na sinkronizaciju. Analizirajući devet Dreamworksovih animiranih filmova tijekom razdoblja od 2001. do 2022. godine, istraživanje je ukazalo na promjene u sinkronizaciji i utjecaj vanjskih društvenih čimbenika na političku korektnost i odabir jezičnih idioma likova. Ova analiza, kroz retoričku i stilsku analizu govora, sažela jest kako se karakteriziraju likovi i kako se njihove osobine reflektiraju kroz jezik.

Na osnovu istraženih aspekata, jasno je da je sinkronizacija značajan medij putem kojeg se prenose jezične i kulturološke vrijednosti te je stoga važno pažljivo birati jezične varijetete. Odabir načina govora lika i njegove komunikacije s drugim likom, direktno utječe na percepciju publike o tom liku, ali i kreiranje njegovog imidža. Odabir jezika lika također može utjecati na potvrđivanje i/ili opovrgavanje stereotipa za određeno jezično područje. Ovo dokazuje koliko je jezik važan i moćan alat. Pogotovo kada se koristi za pristupanje onima najmlađima, čija se mišljenja tek trebaju oblikovati.

Ovo je istraživanje pokazalo da se sinkronizacija prvog desetljeća 21. stoljeća uvelike oslanjala na dijalekte i naglaske kako bi se kreirali specifični imidži likova, ali i da su određeni dijalekti (poput čakavskog i kajkavskog) bili često vezani uz smiješne likove, splitski uz opušteno, a standard uglavnom uz negativne likove. U drugom desetljeću 21. stoljeća, gotovo u svim crticiima DreamWorksa, likovi su se služili standardom. U kreiranju imidža, što se tiče jezika, pomogao im je tek način govora – tempo, dinamika, ton govora i tek povremeno “ispadanje” iz standarda. U filmovima se počela obraćati pozornost na aktualne društvene teme, poput prihvaćanja različitosti, važnosti dobrote i prijateljstva.

Otvoreno pitanje koje ovaj rad ostavlja je u vezi s optimalnim načinom balansiranja između autentičnosti i političke korektnosti u sinkronizaciji. U ovom se radu naglašava važnost daljnjih i detaljnijih istraživanja u polju hrvatske sinkronizacije koji bi omogućili bolje razumijevanje utjecaja političke korektnosti i vanjskih društvenih promjena na jezičnu prezentaciju likova, a posljedično tomu i kreiranje njihovog imidža. Ovaj se rad može koristiti kao podloga za daljnje

istraživanje, ali i produbljenje šireg razumijevanja kompleksnosti procesa sinkronizacije kao jezične i kulturološke prakse te odnosa između medija, kulture i jezika u kontekstu hrvatske sinkronizacije.

Ono što se u ovom trenutku može napraviti jest prihvaćanje i prepoznavanje jezičnih i kulturnih promjena, njihovih korijena i društvene funkcije. “Sve što razuman čovjek može učiniti je da se nauči živjeti s njima kao s neizbježnom sociokulturnom prtljagom. Što uopće nije malo, pogotovo začini li se s ponešto zdrave autoironije i dobronamjerna humora” (Žanić, 2009: 28).

## 5. Literatura

- Borčić, N. (2023.): Vrag je u detalju, Diskurs i imidž u politici
- Borić, Ante. Zakon o Hrvatskoj radioteleviziji. Zagreb. ([https://www.zakon.hr/z/392/Zakon-o-Hrvatskoj-radioteleviziji#google\\_vignette](https://www.zakon.hr/z/392/Zakon-o-Hrvatskoj-radioteleviziji#google_vignette), pristupljeno 7. svibnja 2024.)
- Bucholtz, M. i K. Hall, (2004.): „Language and Identity“. U A Companion to Linguistic Anthropology, ur. Alessandro Duranti. Oxford: Blackwell Publishing.
- Chaume, F. (2012.): Introduction to Audiovisual Translation, Castelló: Routledge pdf
- Kaičić, Radoslav (1996.): "Načela standardnosti hrvatskog jezika", Jezik, 43, 5: 175-182
- Kalanj, R. (2003.): Zov identiteta kao prijeporno znanstveno pitanje. *Socijalna ekologija*, 12 (1-2), 47-68.
- Kišček, Gabrijela i Stanković, Davor (2014.): Retorika i društvo. Jastrebarsko: Naklada Slap.
- Lippmann, Walter (1995.): Javno mnijenje. Naprijed: Zagreb
- Meyer, Michel, Carrilho, Manuel Maria i Timmermans, Benoit (2008.): Povijest retorike od Grka do naših dana. Zagreb: Disput.
- Mićanović, Krešimir (2006.):st Hrvatski s naglaskom. Standard i jezični varijeteti. Disput: Zagreb
- Mikić, K. (2001.): Film u nastavi medijske kulture. Zagreb: Educa (24-111)
- Osmanović, E. (2008.): Filozofsko tumačenje identiteta i jezika. ZNAKOVI VREMENA • Sarajevo, JESEN-ZIMA 2008. • Vol.11 • DVObroj 41/42
- Škarić, Ivo. (2000.): Temeljni suvremenog govornišva. Zagreb: Školska knjiga
- Solar, Milivoj (2005.): Teorija književnosti. Zagreb: Školska knjiga.
- Turković, H. (1979.): Komunikacijski model filmskog procesa. Filmske sveske br. 3. Institut za film, 153-169

Turković, Hrvoje. (2021.): Što je sve film?. Suvremene teme: međunarodni časopis za društvene i humanističke znanosti. Zagreb. 11-26. <https://hrcak.srce.hr/clanak/390756> (pristupljeno 7. svibnja 2024.)

Van Eemeren, F.H., Garssen, B., Krabbe, E.C.W., Snoeck Henkemans, F.A., Verheij, B., Wagemans, J.H.M. (2014.): Handbook of Argumentation Theory. Springer Netherlands (1-10)

Žanić, Ivo. (2009.): Kako bi trebali govoriti hrvatski magarci? – o sociolingvistici animiranih filmova. Algoritam. Zagreb.

### **Mrežne stranice:**

animirani film. *Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje*. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2013. – 2024. <<https://www.enciklopedija.hr/clanak/animirani-film>>. (pristupljeno 4. svibnja 2024.)

HR sinkronizacije Wiki: Kung Fu Panda ([https://hr-sinkro.fandom.com/hr/wiki/Kung Fu Panda](https://hr-sinkro.fandom.com/hr/wiki/Kung_Fu_Panda), pristupljeno: 11. svibnja 2024.)

HR sinkronizacije Wiki: Loši momci ([https://hr-sinkro.fandom.com/hr/wiki/Lo%C5%A1i momci](https://hr-sinkro.fandom.com/hr/wiki/Lo%C5%A1i_momci), pristupljeno: 11. svibnja 2024.)

HR sinkronizacije Wiki: Mačak u čizmama ([https://hr.wikipedia.org/wiki/Ma%C4%8Dak u %C4%8Dizmama](https://hr.wikipedia.org/wiki/Ma%C4%8Dak_u_%C4%8Dizmama) (2011.)), pristupljeno: 14. svibnja 2024.)

HR sinkronizacije Wiki: Madagaskar (<https://hr-sinkro.fandom.com/hr/wiki/Madagaskar>, pristupljeno: 10. svibnja 2024.)

HR sinkronizacije Wiki: Mali šef ([https://hr-sinkro.fandom.com/hr/wiki/Mali %C5%A1ef](https://hr-sinkro.fandom.com/hr/wiki/Mali_%C5%A1ef), pristupljeno: 11. svibnja 2024.)

HR sinkronizacije Wiki: Pčelin film ([https://hr-sinkro.fandom.com/hr/wiki/P%C4%8Delin film](https://hr-sinkro.fandom.com/hr/wiki/P%C4%8Delin_film), pristupljeno: 10. svibnja 2024.)

HR sinkronizacije Wiki: Preko ograde ([https://hr-sinkro.fandom.com/hr/wiki/Preko ograde](https://hr-sinkro.fandom.com/hr/wiki/Preko_ograde), pristupljeno: 10. svibnja 2024.)

HR sinkronizacije Wiki: Riba ribi grize rep ([https://hr-sinkro.fandom.com/hr/wiki/Riba\\_ribi\\_grize\\_rep](https://hr-sinkro.fandom.com/hr/wiki/Riba_ribi_grize_rep);, pristupljeno: 10. svibnja 2024.)

HR sinkronizacije Wiki: Shrek (<https://hr-sinkro.fandom.com/hr/wiki/Shrek>, pristupljeno: 10. svibnja 2024.)

Pavičić, J. (2006.): 'Preko ograde' - Crtana verzija Naomi Klein (<https://www.jutarnji.hr/naslovnica/preko-ograde-crtana-verzija-naomi-klein-3338162>, pristupljeno: 12. svibnja 2024.)

retorika. *Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje*. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2013. – 2024. Pristupljeno 7. svibnja 2024. <<https://www.enciklopedija.hr/clanak/retorika>>.

### **Filmovi/Jedinice analize**

Shrek 1 (2001.), DreamWorks Studio

Riba ribi grize rep (2004.), DreamWorks Studio

Madagaskar (2005.), DreamWorks Studio

Preko ograde (2006.), DreamWorks Studio

Pčelin film (2007.), DreamWorks Studio

Kung Fu Panda (2008.), DreamWorks Studio

Mačak u čizmama (2011.), DreamWorks Studio

Mali šef (2017.), DreamWorks Studio

Loši momci (2022.), DreamWorks Studio

## **6. Sažetak**

U istraživanju kompleksnosti mehanizama koji oblikuju imidže likova u animiranim filmovima, analizira se jezična diferencijacija, dramaturška struktura te utjecaj političke korektnosti na sinkronizaciju. Kroz analizu devet Dreamworksovih animiranih filmova od 2001. do 2022. godine, istražuju se promjene u sinkronizaciji i njezin odnos s vanjskim društvenim faktorima. Poseban naglasak stavlja se na jezične idiome likova i njihovu dramaturšku ulogu, s ciljem sagledavanja kako se likovi karakteriziraju kroz jezik. Istraživanje također ističe važnost sinkronizacije kao obrazovnog alata za mlade generacije te bogatstvo govornih oblika hrvatskog jezika, čime se potiče svijest o promjenama u jezičnom izrazu u animiranom filmu uslijed evolucije društvenih i kulturnih normi.

## **7. Abstract**

This study looks at how characters are portrayed in animated movies, their dramatic structure, and the impact of political correctness on dubbing. By examining nine DreamWorks animated films from 2001 to 2022, the research explores changes in dubbing and its relationship with external social factors. Special emphasis is placed on the characters' linguistic idioms and their dramatic roles, aiming to understand how characters are characterized through language. The study also highlights the importance of dubbing as an educational tool for younger generations and the richness of Croatian language forms, promoting awareness of changes in linguistic expression in animated films due to the evolution of social and cultural norms.