

METODIČKI PRIJEDLOZI AKTIVNOSTI ZA OBRADU DUGOMETRAŽNOG ANIMIRANOG FILMA KRISTALNI PLANET (2026)

Redatelj: Arsen Anton Ostojić



Autóri metodičkih prijedloga aktivnosti za učenike:

dr. sc. Boško Picula, filmski kritičar

Hrabren Dobrotić, magistar hrvatskog jezika i književnosti
i komparativne književnosti, filmski edukator

SADRŽAJ

Uvod	3
Odgojno-obrazovni ishodi	3
Informacije o filmu	4
O redatelju i koscenaristu	5
O autoru priče Kristalni planet	5
Zagrebačka škola crtanog filma kao nadahnuće	6
Filmski rod, vrsta i žanr	7
Sažetak filma	7
Sadržaj filma	8
Likovi	9
Publika i središnje teme	11
Animacijska tehnika	11
Filmska izražajna sredstva	12
• Vizualna izražajna sredstva	12
• Zvučna izražajna sredstva	12
• Montaža i ritam	12
Premijera i životni ciklus filma	13
Metodički prijedlozi aktivnosti za učenike	13
• Aktivnosti prije projekcije filma	14
○ Znanstvena fantastika u animaciji (za razrednu i predmetnu nastavu)	14
○ Filmski rodovi (za razrednu i predmetnu nastavu)	15
○ Parametri kadra (za razrednu i predmetnu nastavu)	15
• Aktivnosti tijekom gledanja filma	16
• Aktivnosti nakon gledanja filma	17
○ Ocijenimo film i razmijenimo dojmove! (za razrednu i predmetnu nastavu)	17
○ Teme za razgovor nakon filma	17
* Filmska priča – redoslijed izlaganja filmske priče (za razrednu i predmetnu nastavu)	17
* Karakterizacija likova (za razrednu nastavu)	18
* Ekologija kao pokretač radnje (za razrednu i predmetnu nastavu)	19
* Suživot vrsta (za razrednu i predmetnu nastavu)	20
* Lik negativca (za razrednu i predmetnu nastavu)	22
* Metafora suočavanja s gubitkom voljene osobe (za razrednu i predmetnu nastavu)	24
* Uloga glazbe i zvuka u tumačenju emocija likova (za razrednu i predmetnu nastavu)	25
○ Kreativni zadatak – Izradimo likove iz filma i snimimo stop-animaciju (za razrednu i predmetnu nastavu)	25
* Izradimo figuricu/lutkicu Burgija	25
* Snimimo stop-animaciju	25
• Uopćavanje	26
Pojmovnik	27
Popis literature	28

UVOD

Predmetnim sadržajem želi se učiteljima i učenicima podastrijeti obavijesti o filmu, načine obrade teme filma te metode analize filma filmskim izražajnim sredstvima i drugim pripremljenim aktivnostima. Uvodne tekstove i teorijski okvir za analizu, kao i kontekstualizaciju filma, pripremio je filmski kritičar dr. sc. Boško Picula. Metodičke prijedloge aktivnosti za učenike pripremio je kroatist i komparatist Hrabren Dobrotić.

Cilj je ovih metodičkih prijedloga za učenike upotpuniti doživljaj filma kako bi učenici bili motivirani za razgovor o filmu u razredu povezujući znanja školskoga gradiva s novostečenim znanjem o filmskoj umjetnosti i kulturi.

Metodički prijedlozi aktivnosti za učenike namijenjeni su ponajprije učenicima i učiteljima osnovnih škola te su prilagođeni osnovnoškolskom kurikulumu **za učenike od 8 do 12 godina (2. – 6. razred osnovne škole)**, a upute učiteljima izravno navode kako i kojim redom voditi komunikaciju s učenicima ne bi li im na taj način olakšali analizu filma. Preporučujemo da se film obrađuje i na izvannastavnim aktivnostima kao što su filmske i dramske družine. Predviđeno ukupno vrijeme za gledanje filma i njegovu analizu je **od tri do šest školskih sati, što uključuje gledanje filma, analizu i kreativne zadatke za učenike.**



ODGOJNO-OBRAZOVNI ISHODI

Odgojno-obrazovni ishodi *Odluke o donošenju kurikuluma za nastavni predmet Hrvatski jezik za osnovne škole i gimnazije u Republici Hrvatskoj* koji se ostvaruju prije, za vrijeme i nakon gledanja filma, odgojno-obrazovni ishodi nastavnih aktivnosti te očekivanja međupredmetnih tema prema *Odluci o donošenju kurikuluma za međupredmetnu temu Osobni i socijalni razvoj za osnovne i srednje škole u Republici Hrvatskoj*, *Odluci o donošenju kurikuluma za međupredmetnu temu Učiti kako učiti za osnovne i srednje škole u Republici Hrvatskoj*, *Odluci o donošenju kurikuluma za međupredmetnu temu Uporaba informacijske i komunikacijske tehnologije za osnovne i srednje škole u Republici Hrvatskoj* i *Odluci o donošenju kurikuluma za međupredmetnu temu Održivi razvoj za osnovne i srednje škole u Republici Hrvatskoj* dostupni su na [POVEZNICI](#).

INFORMACIJE O FILMU

Naslov: *Kristalni planet*

Godina proizvodnje: 2026.

Zemlje proizvodnje: Hrvatska, Češka, Slovačka

Produksijske kuće: Filmosaurus Rex (Hrvatska), Alkay Animation Prague s.r.o. (Češka), BFilm (Slovačka)

Distributerska kuća: Duplicato Media (Hrvatska)

Trajanje: 97 min

Rod i vrsta: dugometražni animirani film

Žanr: znanstveno-fantastična obiteljska pustolovna drama

Teme: zaštita okoliša, obiteljska povezanost, prijateljstvo, požrtvornost, razumijevanje različitosti, okrenutost budućnosti

Glavni dizajner: Stjepan Mihaljević

Supervizor animacije: Jakub Pístecký

Glavni animatori: Radek Růžička, Vanda Palisová

Skladatelji izvorne glazbe: Dalibor Grubačević, Mate Matišić

Skladateljica izvorne pjesme *Gdje ljubav čeka nas* (engl. *Somewhere We All Belong*):
Diane Warren

Scenarist: Aleksandar Žiljak, Arsen Anton Ostojić, Brett Shumway

Autor priče: Dušan Vukotić

Producenti: Arsen Anton Ostojić, Petr Horák

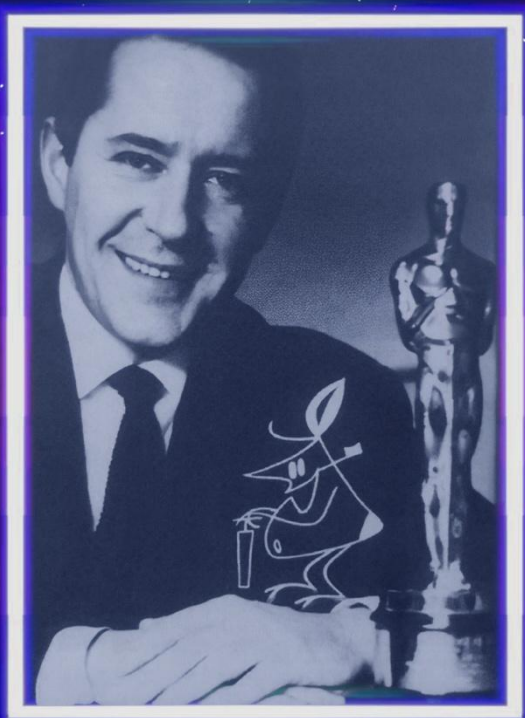
Redatelj: Arsen Anton Ostojić

O REDATELJU I KOSCENARISTU

Arsen Anton Ostojić rođen je 1965. u Splitu. Film *Kristalni planet* njegov je peti dugometražni film u karijeri te prvi cjelovečernji animirani film koji je režirao.

Višestruko nagrađivani hrvatski redatelj, scenarist i producent diplomirao je 1991. filmsku i televizijsku režiju na Akademiji dramske umjetnosti Sveučilišta u Zagrebu te je tri godine poslije magistrirao na New York Universityju u SAD-u. Kao redatelj dugometražnog filma debitira kriminalističkom dramom *Ta divna splitska noć* iz 2004. kojom je završio nominaciju za nagradu Europske filmske akademije. Psihološkom dramom *Ničiji sin* iz 2008. osvaja Veliku zlatnu arenu i Zlatnu arenu za režiju na Pulskom filmskom festivalu. U Puli je njegova poratna drama *Halimin put* iz 2012. osvojila Nagradu publike nakon čega je uslijedio niz priznanja na svjetskim festivalima. Svi su navedeni naslovi bili hrvatski kandidati za nagradu Oscar u kategoriji najboljeg filma izvan engleskoga govornog područja. Režirao je i psihološki triler *F20* iz 2018., a kao koproducent sudjelovao je u realizaciji češko-slovačko-hrvatskoga dugometražnog animiranog filma *Neparožderi* iz 2016. čija je redateljica Galina Miklínová.

Redoviti je profesor na Akademiji dramske umjetnosti Sveučilišta u Zagrebu te član Europske filmske akademije.



O AUTORU PRIČE *KRISTALNI PLANET*

Film *Kristalni planet* nastao je prema izvornoj priči redatelja Dušana Vukotića (1927. – 1998.), jednog od najvećih autorskih imena Zagrebačke škole crtanog filma i redatelja Oscarom nagrađenoga kratkometražnog animiranog filma *Surogat* iz 1961. *Surogat* je prvi neamerički naslov koji je u svojoj kategoriji dobio nagradu Američke akademije filmskih umjetnosti i znanosti, a Vukotić jedini redatelj u hrvatskoj kinematografiji koji je autor filma ovjenčanoga najpopularnijom filmskom nagradom na svijetu.

Rođen je 1927. u Bileći (Bosna i Hercegovina), a preminuo 1998. u Krapinskim Toplicama. Nakon sudjelovanja u antifašističkom pokretu tijekom Drugoga svjetskog rata, studirao je arhitekturu 1947. – 1951. na Tehničkom fakultetu u Zagrebu. Od 1967. do umirovljenja 1990. radio je kao profesor filmske režije na Akademiji dramske umjetnosti Sveučilišta u Zagrebu, a na kojoj je od 1975. imao status redovitog profesora.

Animiranim filmom počeo se baviti 1951. u Duga filmu, dok je 1956. bio jedan od utemeljitelja Studija za crtani film pri Zagreb filmu. Svojim prvim u cijelosti autorskim animiranim filmom *Piccolo* iz 1959. postulira načelo reducirane animacije koju odlikuju modernizam, stilizacija, slojevita likovnost te plošni crtež likova i pozadine, dok tematski lucidno spaja kritiku pojedinaca i društva. Istim se umjetničkim rasterom predstavlja i u Oscarom nagrađenu *Surogatu*, kao i u animirano-igranoj *Igri* iz 1963. koja je također nominirana za nagradu Američke filmske akademije. Treba istaknuti i njegove kratke animirane filmove *Nestašni robot* (1956.), *Cowboy Jimmy* (1957.), *Osvetnik* (1958.) te *Krava na Mjesecu* (1959.).

Kao redatelj dugometražnih igranih filmova predstavio se pak *Sedim kontinentom* (1966.), *Akcijom Stadion* (1977.) i *Gostima iz galaksije* (1981.), dok mu je posljednji kratkometražni animirani film u karijeri *Dobro došli na planet Zemlja* (1993.). Među nizom priznanja, dobio je Nagradu za životno djelo na Svjetskom festivalu animiranog filma u Zagrebu 1994. Smrt ga je spriječila u namjeri da prema vlastitoj ideji za *Kristalni planet* realizira istoimeni film.

ZAGREBAČKA ŠKOLA CRTANOG FILMA KAO NADAHNUĆE

Malo je koji umjetnički pravac priskrbio svjetsku prepoznatljivost hrvatskoj umjetnosti u 20. stoljeću kao Zagrebačka škola crtanog filma. Snažnoga autorskog pristupa s redateljskim imenima koja su zaslužna za cjelinu svojih radova, zatim stilizirane reducirane animacije te sadržajno usmjerena na ambivalentan položaj suvremenog čovjeka stiješnjenoga između svojih želja i mogućnosti, Škola je u samo nekoliko godina proslavila Zagreb kao novo svjetsko središte animiranog filma. Početak joj datira 1956. kada je pri Zagreb filmu pokrenut Studio za crtani film koji je okupio niz budućih velikih redateljskih imena Škole, a za naziv joj je zaslužan francuski filmski kritičar i teoretičar Georges Sadoul nakon što su animirani naslovi Zagreb filma predstavljeni na Filmskom festivalu u Cannesu 1958. S jedne su je strane proslavili autori skloni slikarskoj, modernističkoj animaciji među kojima su Dušan Vukotić, Nikola Kostelac, Vlado Kristl, Vatroslav Mimica, Zlatko Bourek, Pavao Štalter i Zdenko Gašparović, a s druge, autori posvećeni sinergiji karikature i animacije kao što su Nedeljko Dragić, Borivoj Dovniković Bordo, Ante Zaninović, Boris Kolar, Zlatko Grgić, Milan Blažeković i Joško Marušić. Prepoznata krajem 1950.-ih, Škola je svoje vrhunce doživjela tijekom 1960.-ih, ali je radom svojih vodećih redatelja ostala utjecajna sve do polovice 1980.-ih. Osim umjetničkih animiranih filmova dobitnika niza uglednih svjetskih priznanja, Školu je osobito popularizirala animirana serija *Profesor Baltazar*.

FILMSKI ROD, VRSTA I ŽANR

Kristalni planet pripada filmskom rodu animiranih filmova, dok su ostali filmski rodovi igrani, dokumentarni, eksperimentalni i hibridni (spoj ostalih filmskih rodova). Što se tiče filmske vrste, *Kristalni planet* je dugometražni ili cjelovečernji rad jer mu je trajanje dulje od sat vremena, što je najčešći kriterij pri određivanju filmova ove vrste. Naposljetku, *Kristalni planet* žanrovski je znanstveno-fantastična obiteljska pustolovna drama. S obzirom na to da pojedine filmske žanrove karakterizira sličan skup tema, likova i ugođaja, za dramu je specifično fokusiranje na profil likova, njihove karakterne osobine te međusobne odnose, kao i postupke u određujućim situacijama. Kako mu je radnja smještena u svijet tehnološki napredne budućnosti, film je znanstveno-fantastičnog žanra, dok su žanrovski predznaci drame obiteljska i pustolovna jer su pokretači radnje u obiteljskim odnosima, a radnja je najvećim dijelom prožeta pustolovinama.

SAŽETAK FILMA

U budućnosti za stotinu godina planet Zemlja trpi sve teže posljedice uništavanja okoliša i iskorištavanja resursa. Jedanaestogodišnja djevojčica Rea doživi tragediju kada joj majka strada spašavajući je pri odronu zemlje zbog obližnjeg rudokopa. I dalje mučena noćnim morama zbog onoga što se dogodilo, Rea teško prihvaća očevu odluku da se presele u ljudsku koloniju na Kristalni planet na kojem je dobio posao u tvornici robotskih igračaka. Vlasnik tvornice je i guverner planeta Mordokan kojega čekaju izbori, a izazivačica mu je ekološka aktivistica Sandra koja ga optužuje za uništavanje okoliša. Kada Rea u društvu Sandrina sina Edija pronade Burgija, mladunče prastanovnika planeta Gorgona, odluči pronaći njegovu nestalu majku. No, Mordokan, osim pobjede na izborima, planira iskoristiti Burgija za proizvodnju novog modela svojih igračaka.



SADRŽAJ FILMA

Iako je ostvaren izniman tehnološki napredak, a čovječanstvo počinje kolonizirati svemir, planet Zemlja stotinu godina u budućnosti velikim je dijelom opustošeno područje. Razlog je tomu nekontrolirano iskorištavanje resursa zbog kojega se uništava okoliš. To će na najbolnji način doživjeti jedanaestogodišnja djevojčica Rea čije bezbrižno odrastanje uz roditelje prekine tragedija. Kada zbog obližnjeg rudokopa dođe do urušavanja, u njemu će stradati Reina majka u pokušaju spašavanja svoje kćeri. Rein otac inženjer Val Novak odluči, stoga, prihvatiti ponudu za posao na onedavno naseljenu Kristalnom planetu na kojemu se razvija ljudska kolonija. Posao mu je ponudio vlasnik uspješne tvornice robotskih igračaka i ujedno guverner Kristalnog planeta Mordokan. I dalje mučena tragedijom u kojoj je izgubila majku, Rea se teško miri sa selidbom na udaljeni planet. Naoko savršeno mjesto za život, planet je zabranjen za životinje koje navodno narušavaju njegovu harmoniju.

U novom susjedstvu Rea upozna vršnjaka Edija koji je rođen na Kristalnom planetu, a čija je majka Sandra, aktivistica za očuvanje okoliša, Mordokanova protukandidatkinja na skorim izborima za guvernersko mjesto. Iako različiti, odvažna Rea i povučeni Edi, kojega čuva dron-dadilja, veoma se brzo sprijatelje čemu će pripomoći jedan neočekivani događaj. Kada Rein otac posjeti Mordokanovu tvornicu, doznat će da se u njoj s pomoću živih životinja proizvode one robotske. Prilikom demonstracije proizvodnje robotskog zeca iz tvornice će se ponovno ispustiti toksični otpad koji se nagomilava u špilji ispod pogona. Međutim, to je prostor u kojem žive prastanovnici planeta Gorgoni te u kojem se smjestio raznoliki životinjski i biljni svijet nakon što je planet u dalekoj prošlosti poharao udar kristalnog asteroida. Stanovnici asteroida inteligentna bića Kristoni preuzeli su, stoga, skrb za uništeni planet, ali ga Mordokanova tvornica počinje uništavati. Otpad je doveo i do mutacije zastrašujućega crvolikog bića koje uhvati Anu, majku maloga Gorgona Burgija. Kada Burgiju odluče pomoći leteći Zlopce, mladunče će se prvi put naći na površini planeta i ondje stjecajem okolnosti završiti u rukama Ree i Edija. Udruživši svoje snage, dvoje djece odluče krenuti u potragu za majkom dražesnoga čupavog bića s dvjema rukama i četirima nogama.

Kada Burgija slučajno zamijeti Mia, Mordokanova razmažena kći željna novoga robotskog ljubimca, prijetvorni Mordokan otme mladunče te ga odluči iskoristiti za proizvodnju istovjetnih robotskih životinja kojima će pokušati steći naklonost birača. Potraga za Burgijem i njegovom majkom odvest će Reu i Edija u čudesni podzemni svijet u kojemu će upoznati ostale Gorgone, Kristone i Zlopce. I dok nestalu djecu traže njihovi roditelji, a ona Burgija, ponovno se pojavljuje čudovište koje je otelo Anu, a koja je ipak preživjela otmicu. Kada pri Mordokanovu pokušaju da od Burgija proizvode igračke dođe do urušavanja tla na kojem se nalazi tvornica, iznenada će se spojiti nadzemni i podzemni svijet. Pritom će svi udružiti snage kako bi spasili Burgija od čudovišta. Napokon, zaustavit će ga Kristoni promijenivši mu ćud... Godinu dana poslije, na čelu je Kristalnog planeta Sandra, dok je Val njezin zamjenik zadužen za tehnologiju. Planet je napokon postao mjestom sretnog suživota svih bića, a Mordokan je osuđen na njegovo čišćenje. Rea, Edi i Burgi imaju sretno djetinjstvo na planetu.

LIKOVİ



Rea, jedanaestogodišnja djevojčica koja nakon majčine smrti s ocem odlazi na Kristalni planet. Shrvana gubitkom voljene majke, Rea nevoljko odlazi od kuće, ali u novome mjestu za život pronalazi novu snagu. Pametna, odvažna i veoma vješta, učinit će sve da malog izvanzemaljca vrati u ruke izgubljene majke.

Edi, Rein vršnjak i stanovnik Kristalnog planeta od samog rođenja. Bistar, ali povučen dječak, u Reinu dolasku u neposredno susjedstvo dobije mogućnost da se sam istakne hrabrošću i upornošću te zadivi svoju brižnu majku Sandru.



Mordokan, industrijalac koji se na Zemlji obogatio crpljenjem prirodnih resursa, a na Kristalnom planetu kojim upravlja kao guverner ima unosnu tvornicu robotskih igračaka. Ne preže ni od čega kako bi došao do vlasti i novca.

Val, Rein otac inženjer koji je pravi zanesenjak kada je posrijedi posao koji voli. Nakon suprugine tragične smrti, s kćeri jedinicom odlazi na Kristalni planet nadajući se boljem životu. Inteligentan je i dobrodušan, ali poprilično nespretn.



Sandra, Edijeva majka koja svoga sina jedinca čuva od svake moguće prijetnje. Velika je zagovornica zaštite okoliša i Mordokanova protukandidatkinja na guvernerskim izborima. Mordokana optužuje za uništavanje Kristalnog planeta.

Burgi, mladunče prastanovnika Kristalnog planeta Gorgona, krznatih bića s dvjema rukama i četirima nogama koji žive u podzemnom svijetu zajedno s ostalim bićima. Izgubljen nakon nestanka majke, Burgi hrabro traži put do voljenog roditelja.

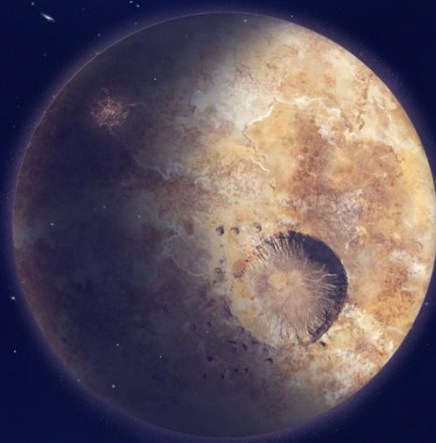


Ana, Burgijeva majka koju otme zastrašujuće crvoliko čudovište nastalo zbog toksičnog otpada iz Mordokanove tvornice. Spasivši svoje dijete u posljednji trenutak, Ana traži načine kako pronaći Burgija koji je izašao na površinu.

Mia, Mordokanova razmažena kći jedinica koja je od svojeg oca naslijedila nemilosrdan karakter. Neprestance mijenjajući kućne ljubimice, robotske pudlice, Mia u uplašenom Burgiju pronađe savršenoga novog kućnog ljubimca.



Patrijarh, mudri starješina neobičnih bića Gorgona, prastanovnika Kristalnog planeta, svojedobno prisiljenih odseliti u njegov unutarnji svijet zbog udara kristalnog asteroida. Svoj narod vodi razborito i zaštitnički u društvu Matrijarhe.



PUBLIKA I SREDIŠNJE TEME

Kristalni planet svojom se pričom, likovima i temama prvotno obraća dječjoj publici, osnovnoškolcima između osam i dvanaest godina, ali i široj obiteljskoj publici, s obzirom na to da dugometražne animirane filmove djeca najčešće gledaju uz roditelje i odrasle. Činjenica da je film nastao prema izvornoj priči hrvatskog oskarovca Dušana Vukotića čini *Kristalni planet* prijemčivim i svim poznavateljima baštine Zagrebačke škole crtanog filma. S ovim svjetski priznatim stilsko-tematskim pravcem u povijesti animiranog filma *Kristalni planet* ne dijeli samo autora izvorne zamisli, nego i umjetnički interpretirani kritički odnos prema suvremenom svijetu, konkretno prema problemu zlouporabe prirodnih resursa i njihova nekontroliranog iskorištavanja. Nadalje, film tematizira obiteljske odnose, posebice u trenucima gubitka najbližih članova obitelji senzibilizirajući dječju publiku za ovo osjetljivo pitanje koje zahtijeva krajnje razumijevanje i pažnju. Film ima i interkulturalnu notu, odnosno bavi se komunikacijom s različitim vrstama te potrebom međusobne snošljivosti u cilju zajedničkog života, suradnje i napretka. Jedna je od dimenzija raspleta i mogućnost iskupljenja antagonističkih likova, a ne njihovo puko kažnjavanje. Film je tematski višeslojan te komunikacijski prilagođen različitim naraštajima.

ANIMACIJSKA TEHNIKA

Film je realiziran tehnikom 3D računalne animacije koja podrazumijeva stvaralački proces kreiranja trodimenzionalnih slika u kontekstu virtualnog prostora. Računalni softveri u tom smislu postaju novom „olovkom“ animatora. Njezine su temeljne faze 3D modeliranje kao oblikovanje pojedinih objekata i kostura, zatim sama animacija struktura i pokreta te renderiranje u cilju završnih vizuala, svjetla i osjenčanja. Prvi dugometražni animirani film u povijesti nastao u cijelosti tehnikom 3D računalne animacije jest američka *Priča o igračkama* iz 1995. u režiji Johna Lassetera te u produkciji studija za animaciju Pixar.

FILMSKA IZRAŽAJNA SREDSTVA

VIZUALNA IZRAŽAJNA SREDSTVA

Kristalni planet izgledom svojih likova i pozadine spaja stilizacijski i realističan pristup kada su posrijedi ljudski likovi, dok zamišljeni svijet izvanzemaljskih bića kreira na maštovit način referirajući se na prapovijesnu faunu (kopneni dinosauri, pterodaktili, dugodlaki sisavci). Široka paleta boja koristi se ovisno o ugođaju i dočaranom prostoru stvarajući kontraste između nadzemnog i podzemnog svijeta, visoko tehnologiziranih prostora i u potpunosti očuvane prirode te različitih interijera. Filmom se izmjenjuju različiti filmski planovi, od detalja i krupnih planova, do srednjih planova i totala kada je riječ o pejzažima. Također, koriste se i različiti kutovi perspektive, a iznijansirana gestikulacija i pokreti likova ovise o emocijama i postupcima kroz koje prolaze.

ZVUČNA IZRAŽAJNA SREDSTVA

Zvukovi, šumovi te glazbena kulisa s instrumentalnim melodijama i pjesmama sinkronizirani su s dijalozima likova stvarajući odgovarajuće ugođaje ovisno o dijelu dramskog luka same radnje. Pritom je kreiran spoj poznatih zvukova jer dio likova čine ljudi s uobičajenim navikama i zvukova koji dočaravaju imaginarni izvanzemaljski svijet s njegovim bićima. Glazba dinamizira radnju te doprinosi generiranju emocija – straha, tuge, ljutnje, radosti i iznenađenja – koje postaju sponom između likova koji ih proživljavaju i publike koja prati radnju. Posebno dramsko mjesto u filmu ima izvorna pjesma *Gdje ljubav čeka nas* (engl. *Somewhere We All Belong*) kao emotivna prekretnica u profilaciji središnjega lika djevojčice Ree koja se kroz njezine stihove mijenja i sazrijeva - od djeteta slomljena tragedijom do borkinje za druga bića i cijeli planet.

MONTAŽA I RITAM

S obzirom na to da je film žanrovski određen kao znanstveno-fantastična obiteljska pustolovna drama, osobita je pozornost poklonjena ritmu radnje te dinamičnom spajanju pojedinih animiranih kadrova, scena i sekvenca. U tom smislu radnja uspostavlja brz ritam koji se pravovremeno usporava kada je potrebno naglasiti konkretne osjećaje i prijelomnice u priči. Pojedini dijelovi radnje teku usporedno, što također doprinosi dinamici, a kako se približava završnica filma, naglasak je stavljen na akcijske prizore i stvaranje ozračja napetosti i iščekivanja. Duljina trajanja filma od 97 minuta (uključujući odjavu) primjerena je mogućnostima koncentracije ciljne publike koja se s lakoćom može poistovjetiti s dvoje središnjih dječjih likova i njihovom motivacijom.

PREMIJERA I ŽIVOTNI CIKLUS FILMA

Svjetska premijera filma *Kristalni planet* upriličena je na 66. izdanju Filmskog festivala Zlín (28. svibnja – 3. lipnja 2026.) u međunarodnom natjecateljskom programu dugometražnog filma za djecu na ovom uglednom te najstarijem festivalu filmova za djecu i mlade na svijetu utemeljenom 1961. u češkom gradu Zlínu. Hrvatska premijera održana je u sklopu natjecanja hrvatskog filma na 73. Pulskom filmskom festivalu (9. – 16. srpnja 2026.) na kojem je film nagrađen Posebnom Zlatnom arenom za doprinos hrvatskoj animaciji na filmu, nakon čega se film počeo prikazivati u hrvatskim kinima krajem kolovoza. Osim u Hrvatskoj, film se nakon festivalskih premijera počeo prikazivati i u kinima u Bosni i Hercegovini, Srbiji i Crnoj Gori te u Češkoj i Slovačkoj. U životnom ciklusu dugometražnoga animiranog filma poput *Kristalnog planeta* od priprema (prvotna zamisao, priča, rad na scenariju i redateljskom konceptu, osiguravanje proračunskih sredstava), preko preprodukcije (izbor filmske ekipe) i proizvodnje (rad animatora, odnosno rad u studiju za animaciju) do postprodukcije (montaža, sinkronizacija, vizualni efekti) i kinodistribucije, može proći više godina, uključujući sudjelovanja na filmskim festivalima. K tome, dugometražni animirani filmovi, zahvaljujući mogućnosti sinkronizacije na različite jezike, imaju opciju lokaliziranog plasmana, duljeg „života“ te pristupa širokoj obiteljskoj publici u čitavom svijetu.

METODIČKI PRIJEDLOZI AKTIVNOSTI ZA UČENIKE

Predlažu se aktivnosti za pripremu učenika prije projekcije filma, aktivnosti uz projekciju filma te aktivnosti nakon projekcije filma.

U sljedećim zadacima nalaze se i predloženi primjeri pitanja za učenike, a u zagradama mogući odgovori učenika koji učitelja ili voditelja analize mogu dalje usmjeravati. Sve su aktivnosti za učenike osmišljene u skladu s odgojno-obrazovnim ishodima utvrđenima *Odlukom o donošenju kurikuluma za nastavni predmet Hrvatski jezik za osnovne škole i gimnazije u Republici Hrvatskoj*, osobito ishodima predmetnoga područja Kultura i mediji koji obuhvaćaju film i filmsku umjetnost. Istovremeno, to ne znači da se film *Kristalni planet* može obrađivati samo na satu Hrvatskoga jezika, nego i u okviru drugih nastavnih predmeta povezanih s formom i sadržajem filma, kao što su Glazbena kultura, Likovna kultura, Priroda i društvo, Priroda te Sat razrednika.

Ključni pojmovi: Animirani film, avanturistički film, dječji film, dugometražni film, ekologija, hrvatski film, iskupljenje (negativca), komedija, obiteljski film, suživot, znanstvena fantastika.

AKTIVNOSTI PRIJE PROJEKCIJE FILMA

Kristalni planet animirani je znanstveno-fantastični avanturistički film čije su osnovne teme ekološka osviještenost i obiteljski odnosi.

Kako bismo stvorili pozitivnu atmosferu prije gledanja filma, razgovaramo s učenicima o filmskim rodovima i žanrovima, s posebnim naglaskom na znanstveno-fantastičnom žanru.

ZNANSTVENA FANTASTIKA U ANIMACIJI (ZA RAZREDNU I PREDMETNU NASTAVU)

Kao uvod u znanstveno-fantastični film za učenike predlaže se gledanje sljedećih filmova: *Putovanje na Mjesec* (*Le voyage dans la lune*, 1902., režija: Georges Méliès), *Krava na Mjesecu* (1959., režija: Dušan Vukotić), *Tajni laboratorij Nikole Tesle* (2014., režija: Bruno Razum). Spomenute je filmove moguće pronaći na portalu Vrta svoj film, YouTubeu ili u dogovoru s Hrvatskim audiovizualnim centrom.

Učenik sudjeluje u razgovoru o pogledanim filmovima ističući obilježja znanstveno-fantastičnih filmova (*zamišljeni svjetovi, nepostojeći svjetovi, priče iz zamišljene budućnosti, nepoznate tehnologije, putovanje u svemir, vanzemaljci, neobične vrste*).

**U znanstveno-fantastičnim filmovima (hrvatska pokrata ZF, engleska SF) prikazuje se zamišljen, a nepostojeći svijet, ili nepostojeće stanje svijeta koji se predočava kao stvarna (znanstveno objašnjiva) mogućnost – bilo kao evolucijska budućnost današnjega svijeta (futuristička znanstvena fantastika) ili kao dodir s nepoznatim istodobnim svijetom i njegovim bićima (izvanzemalcima i izvanzemaljskim civilizacijama, paralelnim svemirom). Film Kristalni planet ulazi u obje kategorije!*

Prije same projekcije učenik navodi naslove svojih omiljenih znanstveno-fantastičnih filmova (igranih i animiranih). (Saga *Ratovi zvijezda* i filmovi iz tog „univerzuma“, serijal *Zvezdane staze*, filmovi Stevena Spielberga kao što su *E. T. Izvanzemaljac* (*E. T. Extra Terrestrial*, 1982.) i *Bliski susreti treće vrste* (*Close Encounters of the Third Kind*, 1977.), filmovi Christophera Nolana kao što su: *Početak* (*Inception*, 2009.) i *Interstellar* (2014.), zatim *Avatar* (2009., režija: James Cameron) i slični. Od animiranih filmova ističu se Pixarov klasik *Wall-E* (2008., režija: Andrew Stanton), *Željezni div* (*The Iron Giant*, 1999., režija: Brad Bird), filmovi Hayaa Miyazakija kao što je *Nausicaä iz doline vjetrova* (*Nausicaä of the Valley of the Wind*, 1984.) te *Akira* (1988., režija: Katsuhiro Otomo).



FILMSKI RODOVI (ZA RAZREDNU I PREDMETNU NASTAVU)

Pogodi filmski rod

Učenik odgovara na tvrdnju/opis filmskoga roda. Pogađa o kojemu je filmskom rodu riječ i obrazlaže svoj odgovor potaknut pitanjima učitelja. Primjer zadatka nalazi se na [POVEZNICI](#).

PARAMETRI KADRA (ZA RAZREDNU I PREDMETNU NASTAVU)

Snimanje sličica i filmskog kadra

Učenik, uz pomoć učitelja ili roditelja, prema opisima u nastavku, mobitelom, fotoaparatom ili tabletom snima zadane kadrove-sličice i filmski kadar.



Kadar-sličica (snima se fotoaparatom, mobitelom ili tabletom)

Total – na slici se vidi pogled kroz prozor prostorije prema van tako da je obuhvaćen što širi pejzaž.

Polutotal – iz jednog kuta prostorije snimamo prema drugom kutu tako da se vidi što veći dio prostorije.

Srednji plan – snimimo osobu koja drži u krilu igračku, a u ruci mobitel i gleda u njegov ekran tako da vidimo cijelu osobu i igračku u tom kadru, ali ne i što gleda na mobitelu.

Blizu – ponovno snimimo istu osobu, ali tako da joj se vide glava i ramena i gornji dio torza.

Krupni plan – ponovno snimimo istu osobu, ali tako da joj se vidi samo lice te izraz na licu koji može prikazivati neku emociju. Zatim snimimo lice igračke.

Detalj – snimimo mobitel koji osoba drži tako da se vidi samo taj predmet, ruke koje ga drže (ne i lice) i sadržaj ekrana mobitela.

Kadar

Kamerom (mobitela) snima se jedan neprekinuti niz, počevši snimanje kroz prozor prostorije prema van, zatim se s kamerom okrenemo prema sobi tako da se vidi cijela soba, a u dnu sobe osoba koja drži predmet ili igračku. Približavanjem ili zumiranjem prema osobi najprije vidimo cijelu osobu u srednjem planu, gornji dio torza i lice u planu blizu, lice u krupnom planu te na kraju pokretom kamere (*švenkom*) obuhvatimo samo detalj – predmet ili igračku koji drži osoba.

Učenik predstavlja svoj uradak drugim učenicima u razredu.

Ovom vježbom ponavlja planove kadra, što će poslije primijeniti u analizi isječka iz filma *Kristalni planet*.

AKTIVNOSTI TIJEKOM GLEDANJA FILMA

Učenik gleda animirani film *Kristalni planet* obraćajući pozornost na:

- **ekološko pitanje** – što je natjeralo likove da napuste Zemlju
- **suživot vrsta** – koje sve zemaljske i izvanzemaljske vrste prepoznajemo u filmu
- **likove negativaca** i koje su posljedice za njih na kraju filma
- **emocije likova** – kako su prikazane na licima likova i kojim planovima kadra
- **pouku ili poruku filma.**

Nakon završetka filma sređuje dojmove i emocije kako bi se pripremio za analizu filma.

AKTIVNOSTI NAKON GLEDANJA FILMA

OCIJENIMO FILM I RAZMIJENIMO DOJMOVE! (ZA RAZREDNU I PREDMETNU NASTAVU)

U ugodnoj i opuštenoj atmosferi učenik procjenjuje koliko mu se film svidio odabirući jedan od ponuđenih odgovora: svidio mi se, djelomično mi se svidio, nije mi se svidio. (Napomena: Ne postoje točni i netočni odgovori. Učenik iznosi svoje mišljenje i obrazlaže ga. Uvažava različita mišljenja drugih učenika.)

Iznosi dojmove o filmu odgovarajući na pitanja učitelja i potkrepljujući odgovore primjerom iz filma:

- Što te u filmu posebno privuklo?
- Koja ti je scena ostala u sjećanju i zašto?
- Je li ti neki dio filma bio nejasan, spor ili manje zanimljiv?
- Bi li nešto u filmu promijenio? Što i zašto?

TEME ZA RAZGOVOR NAKON FILMA

FILMSKA PRIČA – REDOSLIJED IZLAGANJA FILMSKE PRIČE (ZA RAZREDNU I PREDMETNU NASTAVU)

Učenik rješava zadatke na radnom listu i povezuje opise kadrova s ilustracijom kadra te navodi glavne dijelove filmske priče (uvod, zaplet, vrhunac, rasplet, završetak). Radni list nalazi se na [POVEZNICI](#).

Učenik predmetne nastave saznaje da osim glavnih dijelova filmske priče, priča može imati **prolog** i **epilog**. (Prolog je dio filma prije uvoda koji nam naznačuje što se dogodilo prije osnovne radnje (prikazano na početku u Reinu snu koji ćemo analizirati u sljedećoj vježbi), a epilog je dio nakon završetka koji nam naznačuje što se s likovima dogodilo u budućnosti, nakon glavne radnje.)



KARAKTERIZACIJA LIKOVA (ZA RAZREDNU NASTAVU)

Učenik se prisjeća zemaljskih i izvanzemaljskih vrsta u filmu i crta ih (*ljudi, zečevi, gorgoni, zlopci, kristoni i čudovište*). Svaku nacrtanu vrstu opisuje trima pridjevima. Pridjevi se ne smiju ponavljati.

Primjer:

Ljudi – pohlepni, znatiželjni, odlučni (uz crteže).

Zečevi – simpatični, mekani, umiljati.

Gorgoni – ponosni, hrabri, brižni.

Zlopci – korisni, smiješni, uporni.

Kristoni – mudri, sposobni, zagonetni.

Čudovište – opasno, nepredvidljivo, mutirano.



EKOLOGIJA KAO POKRETAČ RADNJE (ZA RAZREDNU I PREDMETNU NASTAVU)

Učenik gleda uvodnu scenu filma. Isječak se nalazi na [POVEZNICI](#). Uvodna scena prikazuje mjesto radnje, takozvani *orijentacijski kadar*. Daje uvod i kontekst priče i otkriva o kojem je žanru riječ (znanstvena fantastika), koja je tema filma (ekološka nepogoda koja će biti pokretač radnje), tko su glavni likovi (Rea i Burgi) te uvodi u opću atmosferu filma (toplu obiteljsku priču u ne baš savršenom svijetu u budućnosti).

Za predmetnu nastavu: Učenik sudjeluje u analizi kadrova. Prepoznaje koji su planovi korišteni u prvom prikazanom kadru (00:00 - 00:32). (*Najprije total – uništena Zemljina površina, zatim polutotal – bušotina te detalj – svrdlo koje buši i crpi zemlju.*) Montažni rez prebacuje gledatelja na posve drugu lokaciju i situaciju. (*Krupni kadar djevojčice koja spava otkriva da je to bio san.*) Kako scena odmiče tako gledatelj saznaje da su to događaji koji su netom prethodili „sadašnjem“ filmskom vremenu (*flashback*). Utrka Ree i mame pokazuje posve suprotnu scenografiju i eksterijer od uvodnoga. Učenik imenuje uporabljeno stilsko izražajno sredstvo kojim se u umjetničkom djelu prikazuje suprotnost. (*Kontrast.*)

(00:59 - 01:07) Učenik imenuje kružnu kretnju kamere u kadru (*Panorama.*) i objašnjava njezinu uporabu. (*Panorama pokazuje kontrast sive uništene zemlje i grada u pozadini i još uvijek zelenog dijela na kojemu obitelj priprema piknik.*)

Za razrednu i predmetnu nastavu:

(00:59 - 01:07) Učenik imenuje stilsko izražajno sredstvo suprotnosti u umjetničkom djelu. (*Kontrast.*) Navodi kako je bojom u filmu naglašen kontrast. (*Sivo/zeleno.*) Objašnjava na koji je način scenografski i vizualno odvojena uništena zemlja od idilične prirode u kojoj obitelj ima piknik. (*Dvije su razine odvojene fizički – rafinerije su u rudokopu i posve su iscrpile zemlju, a idilična priroda i zelena livada su na vrhu brijega. U rudokopu prevladavaju smeđa i siva boja, a na livadi zelena.*)

Učenik prepričava situaciju ekološke katastrofe koja se dogodila na Zemlji, a pokrenula je kasnije događaje. (*Urušavanje stroja za bušenje izaziva potres u rudokopu u kojem Reina majka pogine, a ostali likovi umalo nastradaju.*)

Na neki način jedna ekološka situacija dovodi Vala Novaka i Reu na Kristalni planet gdje Val dobiva novi posao. Učenik navodi novu ulogu/zanimanje Vala Novaka na Kristalnom planetu. (*U tvornici robotskih životinja koje su u početnoj fazi pa se često kvare. Val bi trebao otkloniti te kvarove.*)

Učenik objašnjava zašto Mordokan proizvodi robotske životinje. (*Dva su razloga: on tvrdi da na Kristalnom planetu nema životinja i da ih ne bi bilo dobro „uvoziti“ sa Zemlje da ne naruše ravnotežu. U stvarnosti, životinje su se povukle s površine planeta u podzemlje zbog davnog udara kristalnog asteroida koji je opustošio planet. Drugi je razlog taj što tvrdi da su robotske životinje besmrtno što neće dovesti do teških suočavanja sa smrću, primjerice, kućnih ljubimaca.*)

SUŽIVOT VRSTA (ZA RAZREDNU I PREDMETNU NASTAVU)

Učenik navodi koje dvije zemaljske vrste prepoznamo u zračnoj luci i objašnjava zašto zečevima nije dopušten dolazak na planet. (*Ljudi i zečevi. Mordokan tvrdi da bi zemaljske životinje narušile ekosustav, a zapravo mu je to paravan za njegovu proizvodnju robotskih životinja.*)



Imenuje životinjsku vrstu koju spominje Burgi u prvoj sceni u kojoj ga upoznajemo te tvrdi da bi se mogao hrvati s njima. (Zlopce.) Vizual 1' preuzeti na [POVEZNICI](#). Na temelju prve scene u kojoj se pojavljuju Zlopce učenik saznaje o njihovim osobinama i zaključuje o suživotu vrsta na Kristalnom planetu. (*Nisu zlobni, nego vole pomagati. Sve vrste mogu složno živjeti, samo su im Mordokan i njegova industrija neprijatelji.*)



Učenik navodi koje je biće izmijenjeno upravo zbog ekološke nepogode na Kristalnom planetu. (*Čudovište koje je mutiralo od kemikalije koja nastaje uništavanjem neispravnih robotskih životinja, kao i onih živućih koje su zaplijenjene imigrantima u zračnoj luci.*)



Vizual 2 preuzeti na [POVEZNICI](#). Učenik navodi koje je biće s Kristalnog planeta sposobno umanjiti štetu nastalu ekološkim nepogodama. (*Kristoni koji djeluju kao posrednici između planeta i živih bića na njemu. I čudovište zapravo nije imalo loše namjere prije negoli je mutiralo od kemijskog otpada iz tvornice.*)



Učenik gleda **scenu epiloga**. Isječak se nalazi na [POVEZNICI](#). Objašnjava scenu odgovarajući na pitanja o okolini u kojoj je prvi put upoznao Zlopce i Gorgone i uspoređuje ju s onom u epilogu. Donosi zaključke. (*Upoznajem ih u podzemlju, a sada ih vidim na površini. Ljudi i druge vrste mogu skladno živjeti zajedno na površini Kristalnog planeta.*) Učenik navodi mjesta gdje u stvarnome životu različite vrste žive u skladu s ljudima. (*Nacionalni parkovi, parkovi prirode, prirodni rezervati, zoološki vrtovi...*)

LIK NEGATIVCA (ZA RAZREDNU I PREDMETNU NASTAVU)

Učenik radi u skupini (tri skupine). Prisjeća se i opisuje sukobe među likovima.



Mordokan / Sandra Vit – vizual se nalazi na [POVEZNICI](#)

(Politički protivnici. Mordokan je poduzetnik, a Sandra zelena aktivistica koja pokušava prikazati nepravilnosti u Mordokanovu radu.)



Mordokan / Rea – vizual se nalazi na [POVEZNICI](#)

(Rea spoznaje da Mordokan želi iskoristiti Burgija za svoje privatne ciljeve i interese te ga odluči spriječiti u tome uz pomoć Edija, Vala i Sandre.)



Mordokan / Ana i Gorgoni - vizual se nalazi na [POVEZNICI](#)

(Zapravo nisu u sukobu, nego se Gorgonima, zbog zagađenja iz Mordokanove tvornice, narušava njihovo prirodno stanište.)



Učenik gleda posljednju scenu epiloga u kojoj je Mordokan na kraju poražen, ali ne i uništen. Isječak se nalazi na [POVEZNICI](#).

Razgovara o sceni odgovarajući na pitanja što se dogodilo s njim, a što sa zemljištem tvornice. *(Zemljište tvornice pretvoreno je u park prirode, a Mordokan je čistač, dakle bavi se društveno korisnim radom.)*

Učenik prepoznaje filmski plan korišten u prikazu Mordokana i objašnjava ga. *(Plan blizu, vidimo njegovu radnu 'odjeću, ali i emocije:' istovremeno shvaćamo da mu je naporno raditi, ali da općenito nije nezadovoljan.)* Učenik iznosi zaključke. *(Možemo zaključiti da je Mordokan kao negativac rehabilitiran i da je postao koristan član društva (i ne buni se protiv toga. Ovo je još jedan pokazatelj u kojem nam pripovjedač poručuje da svi mogu zajedno živjeti na Kristalnom planetu – ljudi i životinje, pozitivci i negativci!)*

METAFORA SUOČAVANJA S GUBITKOM VOLJENE OSOBE (ZA RAZREDNU I PREDMETNU NASTAVU)

Za razrednu i predmetnu nastavu:

Učenik razgovara o dvjema scenama u kojima gledatelj proživljava Reino suočavanje s gubitkom majke. *(Kada se tek dosele u novu kuću, kada Rea raspakira stvari uključujući i majčinu sliku te kada pronade majčin video na mobitelu te utjehu potraži u igri s Burgijem.)*

Za predmetnu nastavu: Učenik analizira scenu na [POVEZNICI](#).

Razgovara o sceni odgovarajući na pitanja učitelja.

(00:00 - 00:08): Učenik imenuje filmski plan u kojem je prikazan cijeli ljudski (ovdje i životinjski) lik. *(Srednji plan.)* Objašnjava uporabu toga plana. *(Vidimo da Burgi stječe Reino povjerenje i dolazi joj sjesti u krilo, stoga je važno da vidimo likove u cijelosti. Oboje traže prijatelja i u ovom kadru ga pronalaze.)*

(00:25): Učenik imenuje plan u kojem vidi samo mobitel i sliku na njemu. *(Detalj.)* Objašnjava uporabu toga plana. *(Gledatelj vidi detalj koji vide i likovi – to se naziva subjektivnim kadrom, a to je mobitel na kojem je najprije fotografija Ree i Burgija, a zatim fotografija Reine mame.)* Imenuje plan koji slijedi nakon detalja. *(Slijedi krupni plan u kojemu vidimo emocije glavnih likova, Ree i Burgija.)* Učenik navodi emocije koje vidi na licima likova. *(Rea – sjeta, tuga, Burgi – začuđenost.)*

Za razrednu i predmetnu nastavu:

Učenik gleda cijeli isječak od početka do kraja. Navodi koja vizualna (vidna), a koja auditivna (slušna) filmska izražajna sredstva pridonose prikazu Reinih emocija u toj sceni. *(Vizualna filmska izražajna sredstva: parametri kadra – krupni plan u kojem vidimo Reine emocije, detalj odnosno sama fotografija majke, srednji plan igre s Burgijem, a zatim i pjesma Gdje ljubav čeka nas koja nije umetnuta samo kao song koji će promijeniti dinamiku radnje, nego ima dramsku funkciju.)*

Učenik razgovara i o Burgijevu gubitku majke i prepričava situaciju u kojoj je Burgijeva majka nastradala i situaciju u kojoj su je pronašli. *(Burgijevu je majku Anu čudovište povuklo u jezero. Međutim, ispod jezera je nova razina planeta gdje je Burgijeva majka još uvijek živa. Rea i Edi uspjeli su zbuniti čudovište koje je udarcima urušilo špilju i tlo iznad nje te su Rea, Edi, Burgi i Ana uspjeli pobjeći.)* Navodi i objašnjava razloge zbog kojih Rea želi pomoći Burgiju. *(Najprije mu želi pomoći iz vlastitih nesebičnih razloga kada shvati da se izgubio, zatim ga želi spasiti od Mordokana koji ga je htio iskoristiti za svoje vlastite interese, a na kraju shvati da je i on izgubio mamu te se poistovjećuje s njegovim gubitkom.)*



ULOGA GLAZBE I ZVUKA U TUMAČENJU EMOCIJA LIKOVA (ZA RAZREDNU I PREDMETNU NASTAVU)

Učenik se prisjeća animiranih filmova koje je gledao te glazbe i pjesama u njima. Navodi neke od tih filmova. (*Primjerice holivudske filmove studija kao što su Disney i Pixar – Snježno kraljevstvo (Frozen, 2013., režija: Chris Buck i Jennifer Lee), serijal Priča o igračkama, serijal o Super Mariju i slično.*)

Učenik zaključuje o čemu govore riječi te pjesme i koja je uloga te pjesme u filmu. Navodi u koji je dio filmske priče smještena pjesma. (*Ima središnju dramsku ulogu, ona služi povezivanju dvaju likova koji su oboje pretrpjeli gubitak voljene osobe te su sada spremni jedno drugome pomoći. Radnja je smještena u vrhunac.*) Isječak s pjesmom nalazi se na [POVEZNICI](#).

KREATIVNI ZADATAK – IZRADIMO LIKOVE IZ FILMA I SNIMIMO STOP-ANIMACIJU (ZA RAZREDNU I PREDMETNU NASTAVU)

Izradimo figuricu/lutkicu Burgija

Izradom figurice Burgija učenik razvija kreativnost, prostorno oblikovanje i finu motoriku te promišlja kako se filmski lik može ostvariti u likovnom izrazu.

Nakon gledanja filma učenik ponovno promišlja o Burgijevu izgledu. (Kakve su njegove uši? Koliko ima nogu? Kakav mu je rep? Kako se kreće? Po čemu je poseban?)

Prije izrade figurice učenik može izraditi skicu Burgija. Crtež će mu poslužiti kao predložak tijekom oblikovanja i pomoći će mu uočiti karakteristične dijelove njegova tijela.

Figuricu može izraditi od plastelina, glinamola, tkanine ili drugih materijala dostupnih u razredu. Upute za izradu nalaze se na [POVEZNICI](#).

Snimimo stop-animaciju

Učenik navodi kojom je tehnikom animacije snimljen film *Kristalni planet*? (*Računalnom animacijom.*) Objašnjava što je stop-animacija. (*Tehnika animiranja lutaka, predmeta, kolaža i crteža tako da se svaka faza pokreta fotografira, zatim se fotografije spajaju i projiciraju kao film te stječemo dojam da su likovi oživjeli.*)

Upute učenicima za snimanje neke od predloženih scena:

Izradi od plastelina figurice **Burgija**, dva **Zlopca** i **čudovišta**. Osmisli kratku scenu u kojoj dva Zlopca podižu Burgija u zrak i zajedno s njim bježe od čudovišta. Fotografiraj figurice nakon svakog malog pomaka. Kada fotografije spojiš u kratki film, dobit ćeš vlastitu **stop-animaciju**. Tako ćeš otkriti da se ista priča može ispričati različitim tehnikama animacije – ne samo računalnom animacijom, nego i lutkarskom, crtanom, kolažnom ili animacijom predmeta.

Za snimanje možeš koristiti besplatne aplikacije:

- **Stop Motion Studio** (iOS i Android) – jedna od najjednostavnijih i najpopularnijih aplikacija za izradu stop-animacije.
- **LEGO® Builder – Stop Motion** (iOS i Android) – jednostavna aplikacija pogodna za prve korake u stop-animaciji.

Ako ne želiš koristiti aplikaciju, fotografije možeš snimiti običnom kamerom na mobitelu, a zatim ih pregledavati jednu za drugom kako bi uočio dojam pokreta.

Detaljne upute za izradu figurica od plastelina i animiranje nalaze se na [POVEZNICI](#).

UOPĆAVANJE

Izdvoja pouku filma. (*Čuvajmo svoj planet, brinimo o njemu i održavajmo ga čistim da svim živim bićima život bude jednako ugodan. Industrija mora raditi prema pravilima i standardima da ne dođe do zagađenja. Ne postoje manje vrijedna bića i više vrijedna bića, a mi smo se kao ljudska vrsta dužni brinuti o svima njima.*)

Ponavlja pojmove s kojima se susreo tijekom analize filma:

- dugometražni film (filmska vrsta)
- animirani film (filmski rod)
- znanstvena fantastika
- suočavanje s gubitkom
- pokretač radnje (ekologija)
- planovi kadra.



POJMOVNIK

Plan je jedan od stalno prisutnih elemenata filmskoga izraza, dakle element filmske strukture koja stalno, u izrazitijem ili manje izrazitom obliku sudjeluje u tvorbi svih izražaja filmskoga djela. Kamera je, već je spomenuto, uvijek na nekoj udaljenosti od objekata što ih snima, jer, naprosto, negdje mora biti stavljena, a 'udaljenost kamere od glavnoga filmskog objekta u datom kadru' je ono što se naziva planom. Plan je, znači, prostorna mjera kojom se iskazuje filmsko obuhvaćanje odsječka izvanjskog svijeta, a pojedini se plan ostvaruje ili biranjem određenih udaljenosti kamere od onoga što ona snima ili biranjem takvih objektivna kojima se postiže dojam željene udaljenosti, odnosno veličine objekta, dakle i njegova zapremanja prostora ekrana. (Peterlić, Ante: Pojam i struktura filmskog vremena, Zagreb, Društvo za promicanje književnosti na novim medijima, 2022., str. 86.)

Podjela planova

- *Krupni plan*, plan u kojem glava čovjeka ispunjava cijeli izrez (okvir) kadra.
- *Bliski plan* (također i *blizu*), plan u kojem izrez kadra zauzima poprsje čovjeka tako da donji rub izreza „reže“ lik čovjeka otprilike oko pasa a tjeme je blizu gornjeg ruba izreza.
- *Srednji plan*, plan u kojem se vidi cijeli lik čovjeka, i to tako da su mu stopala blizu donjeg ruba kadra a tjeme blizu gornjeg ruba.
 - Kao poseban slučaj srednjeg plana često se koristi nešto bliža varijanta, najprije u Francuskoj nazvana *američkim planom* - jer se često upotrebljavala u američkim filmovima. Obuhvaća lik čovjeka tako da donji rub izreza „reže“ lik čovjeka otprilike oko koljena, a tjeme je blizu gornjem rubu kadra.
- *Total*, plan kojim se u izrezu kadra obuhvaća ambijentalna cjelina veća od čovjeka, npr. neka planina, dolina, trg, kuća, dvorana, soba i sl.
 - *Polutotal* jest nešto bliži pogled na neku cjelinu veću od čovjeka, ali takav da se vidi njezin veći dio a ne i cjelina (npr. vidi se dio trga koji nije zaokružen ambijentalni kompleks).
- *Detalj*, plan kojim je prisutan razmjerno vrlo malen dio neke cjeline, čovjeka ili ambijentalne pojave. Npr., detaljem se naziva kadar kojeg ispunjava samo oko čovjeka, naslov nekog članka u knjizi, ali i kadar koji ispunjava npr. dio ukrasne balustrade crkvenog tornja ili dio ukrasnog portala (a taj dio može biti veći od cijelog čovjeka).



Okvir

Okvir kadra omeđuje vidljivi dio kadra. Pritom postoji mogućnost da gledatelj vidi, gleda ili zna da postoji nešto izvan okvira što lik iz filma može također znati ili ne znati. Zvuk može doći izvan okvira kadra, a da lik i(li) gledatelj ne vide ili ne raspoznaju izvor tog zvuka, iako ga čuju. Za likove i drugi podražaji mogu dolaziti izvan okvira, što gledatelj razaznaje prema reakcijama likova kroz njihovu gestu i mimiku.

POPIS LITERATURE

Odluka o donošenju kurikuluma za nastavni predmet Hrvatski jezik za osnovne škole i gimnazije u Republici Hrvatskoj. Narodne novine, 10/2019.

Odluka o donošenju kurikuluma za međupredmetnu temu Osobni i socijalni razvoj za osnovne i srednje škole u Republici Hrvatskoj. Narodne novine, 7/2019.

Odluka o donošenju kurikuluma za međupredmetnu temu Održivi razvoj za osnovne i srednje škole u Republici Hrvatskoj. Narodne novine, 7/2019.

Odluka o donošenju kurikuluma za međupredmetnu temu Učiti kako učiti za osnovne i srednje škole u Republici Hrvatskoj. Narodne novine, 7/2019.

Odluka o donošenju kurikuluma za međupredmetnu temu Uporaba informacijske i komunikacijske tehnologije za osnovne i srednje škole u Republici Hrvatskoj. Narodne novine, 7/2019.

Peterlić, Ante (2022). Pojam i struktura filmskog vremena, Društvo za promicanje književnosti na novim medijima, Zagreb.

Turković, Hrvoje (2003). Okvir filmske slike u: Filmski leksikon, Leksikografski zavod Miroslav Krleža, Zagreb, raspoloživo na: <https://film.lzmk.hr/clanak/okvir-filmske-slike> [datum pristupa sadržaju: 3. 7. 2026.]

Turković, Hrvoje (2003). Plan u: Filmski leksikon, Leksikografski zavod Miroslav Krleža, Zagreb, raspoloživo na: <https://film.lzmk.hr/clanak/plan> [datum pristupa sadržaju: 3. 7. 2026.]

Lektura i korektura: Neli Mindoljević

Recenzija: Natalija Golovrški, prof. hrvatskoga jezika i književnosti, u zvanju učitelja izvrsnog savjetnika

Supervizija izrade metodičkih prijedloga za obradu filma Kristalni planet: Sedmi kontinent produkcija d.o.o.