

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

Redatelj: Arsen A. Ostojić



Autori metodičkog materijala:

dr. sc. Boško Picula, filmski kritičar

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

UVOD

Predmetnim sadržajem želi se učiteljima i učenicima podastrijeti obavijesti o filmu, načine obrade teme filma te metode analize filma kroz filmska izražajna sredstva i druge pripremljene aktivnosti. Uvodne tekstove i teorijski okvir za analizu kao i kontekstualizaciju filma pripremio je filmski kritičar dr. sc. Boško Picula. Metodičke prijedloge za obradu, pripremu i ponavljanje pripremio je kroatist i komparatist Hrabren Dobrotić.

Cilj je ovog metodičkog materijala upotpuniti doživljaj filma, kako bi učenici bili motivirani za razgovor o filmu u razredu, povezujući znanja školskog gradiva s novostečenim znanjem o filmskoj umjetnosti i kulturi. Metodički materijal namijenjen je prvenstveno nastavnicima osnovnih škola te je prilagođen osnovnoškolskom kurikulumu **za učenike od 8 do 12 godina (2. – 6. razred osnovne škole)**, a upute nastavnicima izravno upućuju 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 **tri do šest školskih sati, što uključuje gledanje filma, analizu i kreativne zadatke za učenike.**



ODGOJNO-OBRAZOVNI ISHODI

Detaljna razrada odgojno-obrazovnih ishoda za učenike od 2. do 6. razreda osnovne škole, koji proizlaze iz Kurikuluma nastavnoga predmeta Hrvatski jezik za osnovne škole i gimnazije, Očekivanja međupredmetnih tema (kurikulumi međupredmetnih tema: *Osobni i socijalni razvoj*, *Učiti kako učiti*, *Uporaba informacijske i komunikacijske tehnologije*, *Održivi razvoj*) te Filmskog kurikuluma Hrvatskog audiovizualnog centra, dostupna je 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, požrtvovnost, 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“ (eng. „Somewhere We All Belong“):
Diane Warren

Scenarist: Aleksandar Žiljak, Arsen Anton Ostojić, Brett Shumway

Autor priče: Dušan Vukotić

Producenti: Arsen Anton Ostojić, Petr Horák

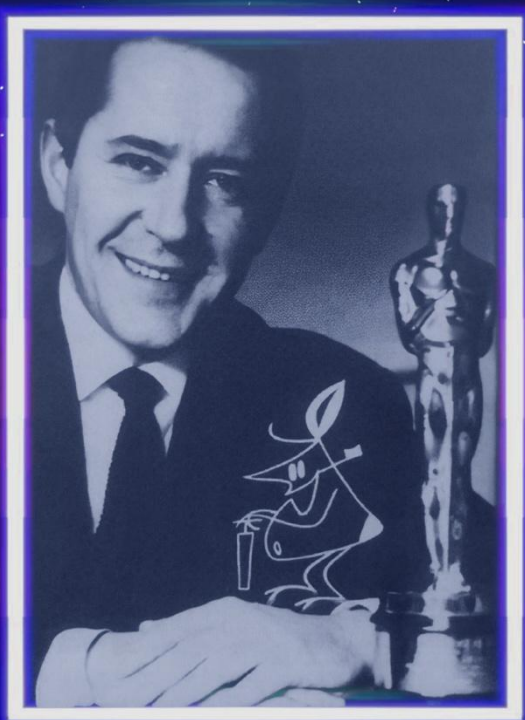
Redatelj: Arsen Anton Ostojić

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 University-ju u SAD-u. Kao redatelj dugometražnog filma debitira kriminalističkom dramom *Ta divna splitska noć* iz 2004. za koju je zavrjedio 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 dugometražnoga 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 redovnog 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 nagrađenom *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 *Sedmim 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 crtalog filma. Snažnoga autorskog pristupa s redateljskim imenima koji su zaslužni 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 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 pronađe 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 naseljenom Kristalnom planetu, na kojem 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 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 malog 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 dvije ruke i četiri noge.

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 kojem će upoznati ostale Gorgone, te 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 kasnije, 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 novom 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 povučeni 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 kćerkom jedinicom odlazi na Kristalni planet nadajući se boljem životu. Inteligentan je i dobrodušan, ali poprilično nespretan.



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 dvije ruke i četiri noge koji žive u podzemnom svijetu zajedno s ostalim bićima. Izgubljen nakon nestanka majke, Burgi hrabro traži put do voljenog roditelja.

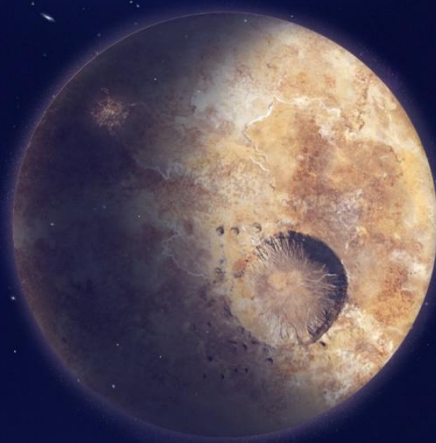


Ana, Burgijeva majka koju otme zastrašujuće crvoliko čudovište nastalo zbog toksičnog otpada iz Mordokanove tvornice. Spasivši svoje dijete u posljednji trenutak, Ana traži načine kako pronaći Burgija koji je izašao na površinu.

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 koji su prastanovnici 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 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 zlorabe prirodnih resursa i njihova nekontroliranog iskorištavanja. Nadalje, film tematizira obiteljske odnose, posebice u trenucima gubitka najbližih članova obitelji senzibilizirajući dječju publiku na 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 glede 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* (eng. *Somewhere We All Belong*) kao emotivna prekretnica u profilaciji središnjeg lika djevojčice Ree koja kroz njezine stihove prolazi kroz promjenu od djeteta slomljenog tragedijom do borkinje za druga bića i cijeli planet.

MONTAŽA I RITAM

S obzirom da je film žanrovski određen kao znanstveno-fantastična obiteljska pustolovna drama, osobita je pažnja poklonjena ritmu radnje te dinamičnom spajanju pojedinih animiranih kadrova, scena i sekvencu. U tom smislu radnja uspostavlja brz ritam koji 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 akcijskim prizorima i stvaranju ozračja napetosti i iščekivanja. Duljina trajanja filma od 97 minuta uključujući odjavnu špicu primjerena je mogućnostima koncentracije adresatne publike koja se s lakoćom može identificirati 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.) gdje 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 pretprodukcije (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 ZA PRIPREMU, OBRADU I PONAVLJANJE

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

U sljedećim zadacima nalaze se i primjeri pitanja koja možemo postaviti učenicima, a u zagradama njihovi potencijalni odgovori, koji nastavnika ili voditelja analize mogu dalje voditi kroz razgovor. Dakako, ako nitko od učenika ne odgovori na to pitanje, nastavnik ili voditelj se mogu poslužiti ponuđenim odgovorom u zagradama, ako se s njima slažu.

Svi zadaci osmišljeni su i određeni prema kurikulumu nastavnoga predmeta Hrvatski jezik za osnovne škole, u kojem se i obrađuje područje filmske umjetnosti. Istovremeno, to ne znači da se film *Kristalni planet* može obrađivati samo na satu Hrvatskoga jezika, nego i na drugim predmetima vezanima uz tematiku forme i sadržaja filma kao što su Glazbena kultura, Likovna kultura, Priroda i društvo, Priroda, Biologija i Sat razrednika.

Gljučni 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 znanstvenofantastični avanturistički film čije su osnovne teme ekološka osviještenost i obiteljski odnosi.

Ne bismo li stvorili pozitivno uzbuđenje i dobru atmosferu prije gledanja filma, pripremimo se s nekoliko prigodnih i zanimljivih zadataka. Nakon toga ponovimo što smo učili o filmskim rodovima i žanrovima, osobito znanstveno-fantastičnom, ne bismo li znanje primijenili tijekom gledanja i analize filma.

ZNANSTVENA FANTASTIKA (U ANIMACIJI) - PONAVLJANJE

Kao uvod u znanstvenofantastični film za učenike predlaže se gledanje sljedećih filmova, prema mogućnosti: *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 filmove moguće je pronaći na portalu Vrta svoj film, YouTube-u ili u dogovoru s Hrvatskim audiovizualnim centrom.

Ponovimo karakteristike žanra potičući učenike da odgovore koji su im se dijelovi tih filmova svidjeli i zašto ih smatramo znanstvenom fantastikom. (*Zamišljeni svjetovi, nepostojeći svjetovi, priče iz zamišljene budućnosti, nepoznate tehnologije, putovanje u svemir, vanzemaljci, neobične vrste i slično.*)

Ponovimo! 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 današnjeg 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 potičemo učenike da se prisjete svojih omiljenih znanstveno-fantastičnih filmova (igranih i animiranih). (Saga *Ratovi zvijezda* i filmovi iz tog „univerzuma“, serijal *Zvjezdane 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 – PONAVLJANJE (ZA RAZREDNU I PREDMETNU NASTAVU)

Pogodi filmski rod

Pročitajte učenicima jednu tvrdnju ili kratki opis. Njihov je zadatak pogoditi radi li se o **animiranom, igranom ili dokumentarnom filmu** te objasniti po čemu su to zaključili. Nakon svakog odgovora razgovarajte s učenicima o obilježju koje ih je dovelo do rješenja. Slijedi primjer pitanja i razgovora, a detaljno razrađena priprema s pitanjima nalazi se na [POVEZNICI](#).

1. U ovom filmu likovi nisu stvarni ljudi. Nacrtani su ili izrađeni od različitih materijala i pomiču se malo po malo.

Točan odgovor: Animirani film

Razgovor:

- Kako nastaje pokret u animiranom filmu?
- Tko posuđuje glasove likovima?

2. U ovom filmu glumci pred kamerom glume likove iz priče.

Točan odgovor: Igrani film

Razgovor:

- Što rade glumci?
- Što je potrebno prije snimanja ovakvog filma?

Učenici definiciju trebaju oblikovati svojim riječima, a leksikonska definicija je ovdje navedena kao smjernica za profesora koji dalje usmjerava učenike pri odgovaranju.

PARAMETRI KADRA – PONAVLJANJE (ZA RAZREDNU I PREDMETNU NASTAVU)

Ponovimo parametre kadra koje smo učili kratkom snimateljskom vježbom kojom ćemo proći kroz sve planove filmskog kadra. Kao teorijski podsjetnik za nastavnike na samom kraju ovog metodičkog materijala nalazi se pojmovnik.

ZADACI

Film se sastoji od montažom povezanih kadrova, a svaki kadar se sastoji od kadrova-sličica. Ako zaustavimo film (pauziramo), na ekranu nam se nalazi jedna kadar-sličica.

Na školskom satu uz pomoć profesora ili za domaću zadaću uz pomoć roditelja ili prijatelja snimimo nekoliko kadrova-sličica i jedan filmski kadar. Potrebna nam je kamera (može i na mobitelu, uz dozvolu profesora i roditelja).

Kadar-sličica (snima se fotoaparatom)

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 lutkicu Burgija, a u ruci mobitel i gleda u njegov ekran tako da vidimo cijelu osobu i Burgija 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 lutkice Burgija.

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

Sada pokušajmo kamerom (mobitela) snimiti 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 neki predmet. 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 koji drži osoba. Profesor odabire dio učenika koji će prezentirati svoj rad na satu.

Ovom vježbom učenici su ponovili planove kadra čije će značenje kasnije analizirati u isječku iz filma *Kristalni planet*.

AKTIVNOSTI TIJEKOM GLEDANJA FILMA

OBRATITE POZORNOST! (ZA RAZREDNU I PREDMETNU NASTAVU)

Uoči gledanja filma, učenike uputiti da posebnu pozornost obrate na:

- **ekološko pitanje** – što je natjeralo likove da napuste Zemlju,
- **suživot vrsta** – koje sve zemaljske i vanzemaljske 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 napravimo kratku emocionalno-intelektualnu pauzu da nam se svima slegnu dojmovi i emocije. Nakon toga pripremimo se za analizu filma.

AKTIVNOSTI NAKON GLEDANJA FILMA

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

Analizu filma započnite stvaranjem opuštene atmosfere u kojoj će se svi učenici osjećati slobodno izraziti svoje mišljenje. Naglasite da u razgovoru o filmu ne postoje točni i netočni odgovori, nego je važno svoje mišljenje obrazložiti.

Zamolite učenike da procijene koliko im se film svidio odabirom jednog od triju odgovora: **svidio mi se**, **osrednje mi se svidio** ili **nije mi se svidio**. Zajedno prebrojite odgovore i na ploči zabilježite koliko je učenika odabralo pojedinu mogućnost.

Nakon toga otvorite razgovor pitanjima poput:

- Što vas je u filmu posebno privuklo?
- Koja vam je scena ostala u sjećanju i zašto?
- Je li bilo dijela koji vam je bio nejasan, spor ili manje zanimljiv?
- Biste li nešto u filmu promijenili? Što i zašto?

Potaknite učenike da svoje odgovore uvijek potkrijepe primjerom iz filma. Razgovor ne usmjeravajte prema traženju „točnog“ odgovora, nego prema uvažavanju različitih doživljaja i razvijanju sposobnosti argumentiranog izražavanja vlastitoga mišljenja.

TEME ZA RAZGOVOR NAKON FILMA

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

Slijedi dio analize u kojem provjeravamo koliko su učenici zapazili i upamtili redoslijed izlaganja radnje i likove u priči.

Odredimo glavne dijelove filmske priče, u razgovoru navodimo učenike da nabroje dijelove: (*Uvod, zaplet, vrhunac, rasplet i završetak.*)



Povežimo rečenicu s kadrom iz filma (označenu slovima) i odredimo o kojem je dijelu fabule riječ (označene brojevima). Pritom kratko prepričamo što se dogodilo u prikazanim scenama.

1. UVOD
2. ZAPLET
3. VRHUNAC
4. RASPLET
5. ZAVRŠETAK

- a) Burgi, Rea i Edi pronalaze Anu, a Sandra i Val razotkrivaju Mordokanovu ekološku katastrofu.
- b) Rea i Val Novak dolaze svemirskom krstaricom na Kristalni planet.
- c) Rea se prilagodila životu na novom planetu, a Mordokan radi u parku prirode i pomaže čistiti planet.
- d) Rea se suočava s gubitkom vlastite majke i utjehu nalazi u brizi za Burgija te mu odlučuje pomoći da pronađe majku i da ga Mordokan ne uhvati za svoj eksperiment.
- e) Val saznaje što će točno raditi za Mordokana te shvaća posljedice Mordokanove industrije koja zagađuje planet. Burgi ostaje bez majke Ane, a Rea i Edi pronalaze Burgija.

Radni listić se nalazi na [POVEZNICI](#).

Učenici predmetne nastave mogu naučiti da osim glavnih dijelova filmske priče, priča može imati i prolog i epilog. Naučimo i dva nova pojma: **prolog** i **epilog**. Prolog je dio filma prije uvida 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)

Prisjetite se svih zemaljskih i vanzemaljskih vrsta u filmu i nacrtajte ih! Dvije su zemaljske vrste, a četiri vanzemaljske. (Učenicima ne otkrivamo koje su, nego ih se trebaju sjetiti, a to su: ljudi, zečevi, gorgoni, zlopci, kristoni i čudovište.)

Za svaku nacrtanu vrstu učenici trebaju napisati po tri ukrasna pridjeva (epiteta) koji općenito opisuju likove te vrste u filmu. Ukrasni 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)

Prisjetimo se uvodne scene filma. Isječak se nalazi na [POVEZNICI](#). Uvodna scena nam prikazuje mjesto radnje, na engleskom se to zove *orijentacijski kadar*. Daje nam uvod i kontekst u priču, daje nam do znanja o kojem je žanru riječ (znanstvena fantastika), koja je tema (ekološka nepogoda koja će biti pokretač radnje), tko su (glavni) likovi (Rea i njezini roditelji) te nas uvodi u opću atmosferu filma (topla obiteljska priča u ne baš savršenom svijetu u budućnosti).

Za predmetnu nastavu: analizirajmo kadar po kadar. 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 nas na posve drugu lokaciju i situaciju. Koja je to? (*Krupni kadar djevojčice koja spava, dakle ovo što smo vidjeli je san.*) Kako scena odmiče tako saznajemo da su to događaji koji su netom prethodili „sadašnjem“ filmskom vremenu (*flashback*). Utrka Ree i mame pokazuje posve suprotnu scenografiju i eksterijer od uvodnoga. Kako nazivamo stilsku figuru suprotnosti u umjetničkom djelu? (*Kontrast.*)

00:59-01:07 Kako se zove kružna kretnja kamere u ovom kadru? (*Panorama.*) Zašto je ovdje upotrijebljena panorama? (*Zato da pokaže kontrast sive uništene zemlje i grada u pozadini i još uvijek zelenog dijela na kojem obitelj priprema piknik.*)

Za razrednu i predmetnu nastavu:

00:59-01:07 Kako nazivamo stilsku figuru suprotnosti u umjetničkom djelu? (*Kontrast.*) Kako je bojom u filmu naglašen kontrast? (*Sivo/zeleno.*) Na koji je način scenografski i vizualno odvojena uništena zemlja od idilične prirode u kojoj obitelj ima piknik? (*Dvije razine su 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.*)

Prepričaj 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. Gdje i što on treba raditi? (*U tvornici robotskih životinja koje su u početnoj fazi pa se često kvare. Val bi trebao otkloniti te kvarove.*)

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)

Koje dvije zemaljske vrste prepoznamo na aerodromu (*Ljude i zeca.*) Zašto zečevima nije dopušten dolazak na planet? (*Mordokan tvrdi da bi zemaljske životinje narušile ekosustav, a zapravo mu je to paravan za njegov biznis proizvodnje robotskih životinja.*)



Koju životinjsku vrstu spominje Burgi u prvoj sceni u kojoj ga upoznajemo te tvrdi da bi se mogao hrvati s njima? (*Zlopce.*) Vizual 1 preuzeti na [POVEZNICI](#). Što ubrzo saznajemo o Zlopcima u sceni kada se oni prvi puta pojavljuju? (*Saznajemo da nisu zlobni, nego da vole pomagati.*) Što time zaključujemo o suživotu vrsta na Kristalnom planetu? (*Zaključujemo da sve vrste mogu složno živjeti i da su im samo Mordokan i njegova industrija neprijatelji.*)



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 na aerodromu.*)



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



Sada pogledajmo **scenu epiloga**. Isječak se nalazi na [POVEZNICI](#). U kakvoj smo okolini prvi puta upoznali Zlopce i Gorgone, a u kojoj ih okolini sada vidimo? (*Upoznajemo ih u podzemlju, a sada ih vidimo na površini.*) Što zaključujemo? (*Zaključujemo da ljudi i druge vrste mogu skladno živjeti zajedno na površini Kristalnog planeta.*) Iz vlastitog iskustva, prisjetite se gdje još različite vrste žive u skladu s ljudima? (*Nacionalni parkovi, parkovi prirode, prirodni rezervati, zoološki vrtovi...*)

LIK NEGATIVCA (ZA RAZREDNU I PREDMETNU NASTAVU)

Podijelimo učenike u tri skupine. Svaka skupina neka se prisjeti, promotri i opiše sljedeće sukobe likova te odgovore u kakvoj su oni vrsti sukoba:



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

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



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

(Rea spoznaje da Mordokan želi iskoristiti ubogog Burgija za svoje privatne čiljeve 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.)



Prokomentirajmo: pomalo neuobičajeno, Mordokan na kraju biva poražen, ali ne i „uništen“, odnosno on ostaje u društvu. Pogledajmo posljednju scenu u kojoj srećemo Mordokana u epilogu. Isječak se nalazi na [POVEZNICI](#)

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.)* Koji je plan korišten u prikazu Mordokana i zašto? *(Plan blizu, vidimo njegovu radnu odjeću, ali i emocije: istovremeno shvaćamo da mu je naporno raditi, ali da općenito nije nezadovoljan.)* Što zaključujemo? *(Možemo zaključiti da je Mordokan kao negativac rehabilitiran i da je naučio svoju lekciju te je postao koristan član društva (i ne buni se protiv toga). Ovo je još jedan pokazatelj pripovjedača 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: U koje dvije scene na Kristalnom planetu najsnažnije kao gledatelji proživljavamo 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: Analizirajmo sljedeću scenu. Isječak se nalazi na [POVEZNICI](#).

Promotrimo scenu od 00:00 do 00:08: Kako nazivamo plan u kojem vidimo cijeli ljudski (a ovdje i životinjski) lik? (*Srednji plan.*) Zašto je ovdje upotrijebljen upravo taj plan? (*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.*)

Promotrimo kadar 00:25. Kako nazivamo plan u kojem vidimo samo mobitel i sliku na njemu? (*Detalj.*) Zašto je upotrijebljen taj plan? (*Zato što 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.*) Koji plan slijedi nakon detalja, i zašto? (*Slijedi krupni plan u kojem vidimo emocije glavnih likova, Ree i Burgija.*) Koje emocije prepoznaješ na licima likova? (*Rea – sjeta, tuga, Burgi – začuđenost.*)

Za razrednu i predmetnu nastavu:

Pogledajmo sada cijeli isječak od početka do kraja. 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.*)

Tko se još u filmu suočava s gubitkom majke? (*Burgi, čiju je majku Anu čudovište povuklo u jezero. Međutim, ispod jezera je nova razina planeta gdje je Burgijeva majka još uvijek živa.*) Kako se razriješila situacija pronalaska Burgijeve majke Ane? (*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.*) Zašto Rea želi pomoći Burgiju? Navedite nekoliko razloga. (*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)

Prisjetimo se animiranih filmova koje ste gledali te glazbe i pjesama u njima. Navedite neke od tih filmova. (Učenici će navesti nekoliko 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.)

Budući da film *Kristalni planet* ima jednu središnju pjesmu, što zaključujemo, o čemu govore riječi te pjesme i koja je uloga te pjesme u filmu. U koji dio filmske priče je 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.) (U vrhunac!) Isječak s pjesmom se nalazi na [POVEZNICI](#).

KREATIVNI ZADATAK – IZRADIMO BURGIIJA I SNIMIMO STOP-ANIMACIJU (ZA RAZREDNU I PREDMETNU NASTAVU)

Izradimo figuricu/lutkicu Burgija

Izradom figurice Burgija učenici razvijaju kreativnost, prostorno oblikovanje i finu motoriku te promišljaju kako se filmski lik može prenijeti iz filma u stvarni predmet.

Nakon gledanja filma pozovite učenike da ponovno promisle o Burgijevu izgledu. Kakve su njegove uši? Koliko ima nogu? Kakav mu je rep? Kako se kreće? Po čemu je poseban?

Prije izrade figurice učenici mogu nacrtati vlastitu skicu Burgija. Crtež će im poslužiti kao predložak tijekom oblikovanja i pomoći će im uočiti karakteristične dijelove njegova tijela.

Figuricu mogu izraditi od plastelina, glinamola, filca, tkanine ili drugih materijala dostupnih u razredu. Ukoliko želite s učenicima izraditi lutkicu Burgija od tkanine, upute za izradu pronaći ćete u datoteci na [POVEZNICI](#).

Snimimo stop-animaciju – animacijski izazov

Kojom tehnikom animacije je snimljen film *Kristalni planet*? (Računalnom animacijom.) 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 se likovi kreću.)

Pokušaj snimiti jednu od ovih scena:

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

Za snimanje možete 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 želite koristiti aplikaciju, fotografije možete snimiti običnom kamerom na mobitelu, a zatim ih pregledavati jednu za drugom kako biste uočili dojam pokreta. Detaljne upute za izradu figurica od plastelina i animiranje nalaze se na [POVEZNICI](#).

UOPĆAVANJE

Zajedno s učenicima izdvojite 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.)*

Ponovite pojmove s kojima ste se susreli 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 objektivâ 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 u kojem je prisutan srazmjerno 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.

Radnja filma *Čovjek koji nije mogao šutjeti* događa se u skučenom interijeru odjeljka vlaka te dijelu hodnika vagona vlaka. U tako malom prostoru, kamera je uvijek blizu lica putnika, vidimo njihove geste, reakcije, emocije i slutimo njihova razmišljanja. Okvir kadra ovdje igra veliku ulogu jer će likovi vidjeti i čuti stvari koje ostaju izvan okvira i izvan dosega gledatelja. Razmotrit ćemo nakon gledanja filma kako događaji izvan okvira stvaraju napetost.

POPIS LITERATURE

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

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

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

