



MOJ DIDA JE PAO  
S MARSA

---

Međuzvezdani filmološko-metodički priručnik

# MOJ DIDA JE PAO S MARSA



Ovaj priručnik nastao je u sklopu pilot-projekta Filmovi ne padaju s Marsa, koji partnerski realiziraju Studio dim, Hrvatski audiovizualni centar, Hrvatski filmski savez, KinoKino – Međunarodni filmski festival za djecu i portal medijskapismenost.hr Agencije za elektroničke medije i UNICEF-a, uz financijsku potporu Agencije za elektroničke medije.

## IMPRESUM

Izdavač: Hrvatski audiovizualni centar

Za izdavača: Daniel Rafaelić

Urednik: Uroš Živanović

Autorice: Ana Đorđić, Marina Gabelica, Jelena Modrić

Lektura: Ana Đorđić

Prijelom i dizajn: Dušan Jungić, Dio Koji Nedostaje

ISBN 978-953-7747-30-5

Zagreb, ožujak 2019.

# Metodički pristup analizi i interpretaciji filma *Moj dida je pao s Marsa*

Ana Đorđić, prof. (XIII. gimnazija u Zagrebu)

doc. art. Jelena Modrić (Akademija dramske umjetnosti u Zagrebu)

## 1. UVOD

Film *Moj dida je pao s Marsa* (Dražen Žarković, Marina Andree Škop, 2019) svakako je prikladno filmsko djelo za razvoj temeljne filmske pismenosti djece osnovnoškolskog uzrasta, i to i u razrednoj i u predmetnoj nastavi. Iako ne smijemo smetnuti s uma da je film i zabava i da je ponekad gledanje filma aktivnost koju provodimo u dokolici, učenicima svakako treba osvijestiti spoznaju da je kvalitetan film ujedno i složeno umjetničko djelo koje se može dubinski razumjeti tek ako, barem elementarno, poznamo zakonitosti stvaranja filma i značaj filmskih izražajnih sredstava. Nadamo se da je ova knjižica jedan od koraka prema toj spoznaji. Naime, ova je knjižica namijenjena nastavnicima, ali i roditeljima. Nadamo se stoga da će biti od pomoći tijekom zajedničkog putovanja s djecom prema (ponovnom) otkrivanju filmske magije i nevjerojatne snage audiovizualnog jezika.

*Moj dida je pao s Marsa* film je za djecu koji je oplemenjen značajnom humanističkom porukom te prožet humorom, ali i koji je zanatski vrlo kvalitetno napravljen. U tom smislu, osim njegova odgojnog aspekta, važna je činjenica da može poslužiti i kao nastavno sredstvo učenja o filmu – temeljem filma – u predmetnom području medijske kulture u okviru nastave Hrvatskog jezika, u okviru fakultativnih predmeta koji se bave filmom ili medijima u širem smislu, u izvannastavnim aktivnostima poput videodružina i kinoklubova, ali i da uspostavlja sjajnu korelaciju s nastavnim sadržajima Geografije, Fizike, Tehničke kulture, Etike ili fakultativnih predmeta poput Astronomije.

Svemu navedenom valja dodati i da je film *Moj dida je pao s Marsa* dobio pozitivno stručno mišljenje te preporuku Ministarstva znanosti i obrazovanja.

## 2. MOTIVACIJA UČENIKA ZA GLEDANJE FILMA

Motivacija je nužna za bilo koju ljudsku svjesnu aktivnost, stoga prijedlozi motivacije za gledanje ovoga filma mogu poslužiti ne samo nastavnicima već i roditeljima prije samog odlaska u kino s djecom. Također, pomno pripremljen nastavni sat počinje motivacijom, a nekoliko je prijedloga motivacije za gledanje ovoga filma. Iako se prijedlozi uglavnom odnose na nastavni proces, posebice u kontekstu toga da kao *metodički termin motivacija označuje psihičke procese koji pokreću učenice/učenike na određenu djelatnost i ponašanje* (Rosandić, 2005: 309, 310), neke bi od prijedloga i sami roditelji mogli naći zanimljivima. Pritom, kad je u pitanju nastavni proces, valja posebno apostrofirati da *motivacija u nastavi ne može biti samo jedan nastavni korak u procesu: ona mora biti neprestana* (Težak, 2002: 112).

Prva dva prijedloga motivacije jesu tablice asocijacija.

### 1. tablica asocijacija

Stupac A	Stupac B	Stupac C
dječak Elliott	Veliki prasak	gusarski
"... ići kući" / "... go home"	zvijezde	more
bicikl koji leti	NASA	sidro
prst koji svijetli	Lajka	prijevozno sredstvo
<b>E.T.</b>	<b>svemir</b>	<b>brod</b>
<b>izvanzemaljac</b>		

### 2. tablica asocijacija

Stupac A	Stupac B	Stupac C
skrivač	dar	Facebook
Čovječe, ne ljuti se	datum	status
Monopoly	svjećice	Instagram
nogomet	torta	lajk
<b>igra</b>	<b>rođendan</b>	<b>društvene mreže</b>
<b>frendovi / prijatelji / prijateljstvo</b>		

Treći prijedlog motivacije jest gledanje kratkometražnoga animiranog filma *Tajni laboratorij Nikole Tesle* (Bruno Razum, 2014). Naime, riječ je o simpatičnom filmu koji traje 11 minuta, što ga čini izuzetno prikladnim za nastavni sat, a u središtu



je filmske priče humanoidni robot kojeg je u svojem tajnom laboratoriju stvorio Nikola Tesla. Ovakva je motivacija posebice prikladna u okviru sata Fizike jer otvara mogućnost razgovora o Nikoli Tesli, o robotici, a i film je izravno likom robota povezan s filmom *Moj dida je pao s Marsa*.

Četvrti prijedlog motivacije jest posjet zvjezdarnici ako za to postoji mogućnost. Naime, zvjezdarnice postoje u Zagrebu, Rijeci, Višnjanu, Puli, Makarskoj, Tičanu, Donjoj Stubici, Čakovcu, Varaždinu, Kutini itd. Također, postoji i projekt Zvjezdarnice Zagreb "E-škola astronomije", a više podataka o samome projektu možete pronaći na njihovoj mrežnoj stranici.<sup>1</sup>

Peti prijedlog motivacije jest čitanje ulomka iz *Malog princa* (*Le Petit Prince*) Antoinea de Saint-Exupéryja o susretu lisice i malog princa te razgovor s učenicima, vođen usmjerenim pitanjima, o ključnim motivima ulomka: može li se baš sve kupiti, što lisici znači glagol "pripitomiti", zašto je važna strpljivost prilikom stvaranja odnosa, zašto će lisica plakati, što znači da su prijatelji jedinstveni i da čovjek samo srcem dobro vidi, što simbolizira motiv srca i, na koncu, što je prijateljstvo.

(...) - *Upoznamo samo ono što pripitomimo - reče lisica. - Ljudi više nemaju vremena ništa upoznati. Oni kupuju već gotove stvari kod trgovaca. Ali kako ne postoje trgovci prijateljima, ljudi više nemaju prijatelja. Ako želiš prijatelja, pripitomi me!*

- *Što trebam učiniti? - upita mali princ.*
- *Trebaš biti jako strpljiv - odgovori lisica. - Najprije ćeš sjesti malo dalje od mene, tako, u travu. Promatrat ću te krajičkom oka, a ti nećeš ništa reći. Govor je izvor nesporazuma. Ali svaki ćeš dan moći sjesti malo bliže...*

*Sutradan je mali princ ponovo došao k lisici.*

- *Bilo bi bolje da si došao u isto vrijeme - reče mu lisica. - Ako, recimo, dolaziš u četiri sata poslijepodne, ja ću se već u tri početi veseliti. Kako vrijeme bude odmicalo, bit ću sve sretnija. U četiri ću se već uznemiriti i zabrinuti: otkrit ću cijenu sreće! Ali ako budeš dolazio u bilo koje doba, nikada neću znati kada mi srce treba početi treperiti... Trebaju nam obredi.*
- *Što su to "obredi"? - upita mali princ.*
- *To je također nešto odveć zaboravljeno - reče lisica. - To je ono zbog čega se jedan dan razlikuje od drugih dana, jedan sat od drugih sati. Moji lovci, primjerice, imaju jedan dan obred. Četvrtkom plešu s djevojkama iz sela. Zato je četvrtak divan dan! Četvrtkom odšetam sve do vinograda. Da lovci plešu u bilo koje doba, svi bi dani bili nalik jedan drugome, i ja ne bih imala praznike.*

*Tako je mali princ pripitomio lisicu. A kada se približio trenutak odlaska:*

- *Ah! - reče lisica - ... Plakat ću.*
- *Sama si kriva - reče mali princ - ja ti nisam želio zlo, no ti si htjela da te pripitomim...*
- *Naravno - reče lisica.*
- *Ali sada ćeš plakati! - reče mali princ.*
- *Naravno - reče lisica.*
- *Ali onda nisi ništa dobila!*
- *Dobila sam - reče lisica - zbog boje žita.*

*Zatim doda:*

- *Ponovo pogledaj ruže. Shvatit ćeš da je tvoja jedinstvena na svijetu. Onda ćeš se vratiti i oprostiti od mene, a ja ću ti pokloniti jednu tajnu.*

*Mali je princ otišao ponovo pogledati ruže:*

- *Niste nimalo nalik mojoj ruži, vi još uvijek niste ništa - reče im. - Nitko vas nije pripitomio, niti ste vi ikoga pripitomile. Vi ste onakve kakva je bila moja lisica. Bila je samo jedna lisica nalik stotinama tisuća drugih. No ja sam je učinio prijateljicom, i sada je jedinstvena na svijetu.*

*I ružama je bilo prilično neugodno.*

- *Lijepo ste, ali ste prazne - reče im još. - Zbog vas se ne može umrijeti. Naravno, običan prolaznik bi pomislio da vam moja ruža nalikuje. No ona je sama važnija od svih vas zajedno, jer sam samo nju zalijevao. Jer sam je stavljao pod stakleno zvono. Jer sam je zakrilio vjetrobranom. Jer sam ubio njene gusjenice (osim dvije ili tri koje sam sačuvao radi leptira). Jer sam baš nju slušao kako se žali, ili kako se hvali, ili kako ponekad čak i šuti. Jer je ona moja ruža."*

*Potom se vrati lisici:*

- *Zbogom - reče...*
- *Zbogom - odvrati lisica. - Evo moje tajne. Sasvim je jednostavna: samo se srcem dobro vidi. Ono bitno očima je nevidljivo.*
- *Ono bitno očima je nevidljivo - ponovi mali princ da bi zapamtio. (...)*

(Antoine de Saint-Exupéry, 2011, *Mali Princ*, Zagreb: Profil, str. 47–50)

Šesti prijedlog motivacije jest gledanje kratke sekvence o ptici dodo iz filma *Ledeno doba* (*Ice Age*, Chris Wedge, Carlos Saldanha, 2002) i odnosi se na nastavu Engleskog jezika u višim razredima osnovne škole. U okviru ovog prijedloga motivacije,

<sup>1</sup> [eskola.zvezdarnica.hr](http://eskola.zvezdarnica.hr)



može se ostvariti izravna korelacija s Biologijom kao nastavnim predmetom, posebice ako se razgovor na engleskom jeziku usmjeri na izumrle životinjske vrste poput ptice dodo te se učenicima objasni da obrate pozornost na to kada će se i zašto u filmu *Moj dida je pao s Marsa* pojaviti motiv ptice dodo.

Sedmi prijedlog motivacije jest upoznavanje učenika s Morseovom abecedom koja se koristi i danas, primjerice, u mornarici. Cilj upoznavanja s Morseovom abecedom jest naučiti kako zvuči SOS-signal i čemu služi te kasnije prepoznati njegovu funkciju i uporabu u filmu.

### 3. NAJAVA I PROJEKCIJA FILMA TE IZNOŠENJE DOŽIVLJAJA

Film *Moj dida je pao s Marsa* (2019) nastao je u produkciji zagrebačkog Studija dim. Režiju potpisuje autorski dvojac Dražen Žarković i Marina Andree Škop, koja je i montažerka filma te koproducentica uz Dariju Kulenović Gudan. Zbog velikih produkcijskih zahtjeva, ovaj je film nastao u partnerstvu s različitim studijima i produkcijskim kućama iz čak šest europskih zemalja (Hrvatska radiotelevizija, luksemburški Wady Films, češki MasterFilm i MagicLab, slovačka Artileria, slovenska Senca Studio i bosanskohercegovačka Fabrika). Potporu stvaranju filma također su pružile brojne domaće i međunarodne filmske institucije (Hrvatski audiovizualni centar, Potprogram MEDIA Kreativne Europe, Filmski fond Luksemburga, Norveški filmski institut, Viba film i Fondacija za kinematografiju Sarajevo). Scenarij filma napisali su Pavlica Bajsić Brazzoduro i Branko Ružić prema motivima priče Irene Krčelić *Moj dida je vanzemaljac*. Sve ove informacije, kao i pregršt drugih, nalaze se na uvodnoj i objavljujući špici filma.

#### 3.1. Zašto gledati uvodne i objavljujući špice filma?

Već prije samoga gledanja filma učenike treba podsjetiti na značaj špice i objasniti im da su uvodna i objavljujući špica integralni dio svakog filma te da je pažljivo gledanje objavljujući špice filma ekvivalent pljesku glumcima u kazalištu nakon završetka predstave. Na taj se način kod učenika, ali i svih gledatelja, razvija kinokultura koja nalaže da se uvodna i objavljujući špica filma pažljivo gledaju, baš kao i sam svijet prikazan filmom. Također, objavljujući špica filma daje točan popis svih djelatnika na filmu i njihovih filmskih zanimanja pa je odličan izvor informacija: ne samo da bi se učenici mogli pobliže upoznati s filmskim profesijama već da bi se mogli upoznati i s filmskim izražajnim sredstvima (režija, gluma, scenografija, kostimografija, montaža itd). Film je audiovizualno djelo za čiji nastanak su odgovorni deseci ljudi, često i stotine te svaka njihova pojedina odluka, kao i odluka pojedinog sektora, definira konačan izgled filma, a sve to utječe i na njegovu recepciju.

Objavljujući špica filma *Moj dida je pao s Marsa* informira o tome da je film nastao u okviru velike međunarodne koprodukcije koja je utjecala podjednako na odabir ljudi u sektorima ispred, ali i u sektorima iza kamere. Dio je glumačke postave, uz dvanaestogodišnju debitanticu Lanu Hranjec i poznata hrvatskoga glumca Ozrena Grabarića (koji je posudio svoj glas robotu Dodi), i norveški glumac Nils Ole Oftebro te slovačka komičarka Petra Polnišová. Glumačku postavu upotpunile su mlade nade hrvatskoga glumišta: Alex Rakoš, Sven Barac, Tonka Kovačić i Lucija Šanko. Za vizualni identitet filma zaslužan je direktor fotografije Sven Pepeonik dok je Michael Struss režirao animirane sekvence koje su uvelike obogatile ovaj film. Dodatan pečat vizualnom identitetu dale su i Petra Kriletić kao scenografkinja, Zorana Meić kao kostimografkinja te Mojca Gorogranc Petrushevska kao majstorica maske. U sektoru zvuka nalaze se: snimatelj zvuka Luka Grubišić Čabo, autor glazbe Stein Berge Svendsen te Daniel Angyal koji potpisuje dizajn i miks zvuka. Također, cijeli film ne bi toliko sjajno oživio svoje likove da nije bilo kreativnog trojca Zdenka Bašića, Gorana Stojnića i Krsta Jarama koji su zaslužni za stvaranje i izgled lika Dode. Osim podataka o autorima, objavljujući špica ovoga filma šarmantno je prilagođena dječjoj publici time što se uza svako autorsko filmsko zanimanje nalazi i njegov šaljiv opis. Primjerice, na objavljujući špici uz funkciju montažerke dodano objašnjenje "krojačica filmske priče", čime je sama objavljujući špica postigla i metafilmsku didaktičnost. Nakon motivacije, najave filma i upoznavanja učenika sa značajem špice, predlaže se odlazak u kino na projekciju filma *Moj dida je pao s Marsa*.

#### 3.2. Iznošenje doživljaja

Nakon što učenici pogledaju film, treba im svakako dati vremena da predahnu, "srede" svoje dojmove i, što je doista važno, slobodno ih izraze te da time iz subjektivnog odnosa prema filmu, koji se često temelji isključivo na tome sviđa li im se film ili ne sviđa, prijeđu u fazu objektivnog i racionalnog pristupa analizi i interpretaciji filmskog djela. *Treba dopustiti da učenici "ispucaju" svoje osjećaje, da im emocionalna napetost postupno oslabi i omogućiti objektivnije, racionalno ulaženje u tkivo umjetnine.* (Težak, 2002: 119)



## 4. ANALIZA I INTERPRETACIJA

### 4.1. Prolog filma – zvučna slika i motiv svemira

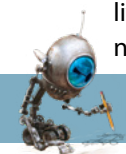
Filmska špica započinje prikazom amblema studijskih kuća i institucija koje su omogućile stvaranje ovog filma. Već se tijekom zadnjih amblema studijskih kuća čuju začudni, umjetno stvoreni zvukovi kakve inače imamo prilike čuti u filmovima čija se radnja odvija na nekim dalekim planetima ili u svemiru, čime se već nagoviješta žanr filma. Zvukovi se nastavljaju te počinje i prvi kadar filma koji prikazuje zvijezde na noćnom nebu. Začudni elektronski zvukovi nastavljaju se dok se sredinom kadra ispisuju imena filmskih studija i koproducenata zaslužnih za stvaranje ovoga filma. Pažljivim promatranjem možemo vidjeti da su u uglovima kadra vidljive diskretne grafičke oznake. Prizor nam djeluje kao da ga promatramo kroz svojevrsnu kameru ili prijemnik. Imena koproducenata i partnera filma izmjenjuju se uz grafički prijelaz i popratni šum kakav je vidljiv i čujan u situacijama kada se na TV-prijemnicima gubi signal. Čuju se isprekidani zvučni signali koji podsjećaju na komunikaciju Morseovom abecedom – tri kratka signala nakon kojih slijede tri duga signala te ponovo tri kratka signala, a takva signalizacija predstavlja međunarodni signal za pomoć. Dakle, upravo zvučna slika u ovom dijelu filma sugerira da ono što slijedi ima veze s nečim izvanzemaljskim, svemirskim, ali i da je riječ o nevolji i pozivu upomoć (SOS-signal). Nakon toga počinje prikaz putovanja svemirom dok se zvučni signali Morseove abecede, odnosno SOS-signala, gase kao da se na uređaju koji ih proizvodi ispraznila baterija. Putovanje svemirom nastavlja se te kamera gledatelja dovodi do planeta koji djeluje kao holografika projekcija ili računalna simulacija. Prostor i sam planet prikazani su svjetlećim plavičastim linijama, bez detalja i bez svijesti o postojanju ikakvih organskih tvari. Stvara se iluzija računalnog, umjetno stvorenog svijeta. Kamera uvodi u prostor u kojem se nalazi nekoliko objekata jajolikih oblika. Neka nevidljiva sila ispaljuje uvis centralni objekt, a zatim slijedi prikaz njegova putovanja. Uskoro vidimo da taj tzv. neidentificirani leteći objekt (NLO) velikom brzinom ulazi u Zemljinu atmosferu. U tom trenutku sa Zemlje se vide zvijezde koje su se "posložile" u obliku pračke (u obliku slova Y) te se iz tog smjera približava NLO i djeluje kao da će se srušiti na površinu Zemlje. Upravo opisana prva scena filma radnjom se odvija na relaciji svemir – Zemlja, čak se doslovno može reći da je svemir "došao" na zemlju, što će biti jedan od ključnih motiva filma. Scena svemira završava naglim rezom. Rez je jedna od četiriju montažnih spona (uz pretapanje, zatamnjenje-odtamnjenje i zavjesu) te u ovome slučaju sugerira nagli prekid, svojevrsno iznenađenje. Radnja koju smo upravo pratili (strelovito približavanje NLO-a Zemlji) naprasito je odrezana, doslovce prekinuta, što u gledatelju stvara osjećaj napetosti i pobuđuje znatiželju. Naime, u svega 90 sekundi filma, gledatelj saznaje da je jedan od ključnih motiva filma svemir te da će radnja koju prati imati svoje ishodište upravo u – svemiru.



slika 1.1

### 4.2. Scenografija, rekvizita i glazba u funkciji smještanja radnje u vrijeme

Slijedeći kadar jest statičan i prikazuje staru računalnu igricu nalik onima iz 1980-ih, a kadar koji slijedi nakon njega otkrit će identitet osobe koja igra igricu. Naime, u tom kadru vidjet ćemo monitor na kojem se igra igrica (svemirski brod koji puca na "neprijatelje"), a u monitoru odraz djevojčice koja je igranju igrice pristupila dosta ozbiljno. Udubljena je u sukob između svoga svemirskog broda i neprijatelja. Riječ je o subjektivnom kadru djevojčice jer "njezinim očima" gledamo i monitor i igricu, a zvukovi koje pritom čujemo jesu prizorni zvukovi tipkovnice i napete igrice u kojoj se odvija pravi mali rat (slika 1.1). U sobi u kojoj se nalazi djevojčica, na trenutak imamo priliku vidjeti poster na zidu koji prikazuje zvijezde na nebu. U scenu igranja igrice umetnut je total kuće u kojoj djevojčica živi kako bi se radnja smjestila u konkretan prostor – na osamljenu livadu pored šume. Noć je, noćnu tišinu prekidaju zrikavci, a iznad kuće vidi se zvjezdano nebo. Tu večernju idilu prekida neprizorni glas oca koji djevojčicu naziva Lenom i govori joj da je vrijeme za spavanje. U ovome dijelu filma autori smještaju



radnju u konkretno vrijeme zahvaljujući rekvizitima kao što su stari monitor, računalna igrica *Space Invaders* (prvi je put izašla na tržište 1978.), *walkman* (prvi Sonyjev walkman izašao je na tržište 1979.) i Rubikova kocka koja je bila popularna 1980-ih, ali i zahvaljujući pjesmi *Totalno drukčiji od drugih* benda Vještice iz 1989. koju Lena sluša na svom *walkmanu*. Ta pjesma nije samo način smještanja radnje u vrijeme već ona upućuje i na jedan od tematskih slojeva filma – na činjenicu da Lena i njezina obitelj doista jesu “totalno drukčiji od drugih”, što će gledatelj kasnije i sam zaključiti. Lena će ubrzo prestati slušati glazbu u krevetu, odložiti *walkman* i krenuti prema prozoru potaknuta zaprepašujućim zvukom i svjetlošću koja se približava. Gledatelj će – u totalu proplanka na kojem se nalazi kuća – svjedočiti fascinantnom padu ranije promatrana neidentificiranoga letećeg objekta na samu Leninu kuću. Pad i eksplozija koja slijedi završavaju montažnom sponom zatamnjenja i odtamnjenja, što sugerira određeni protok vremena. Nakon odtamnjenja, u bližim planovima vidljive su posljedice pada objekta: sve je prekriveno plavičastim sjajnim česticama, nalik na magičan prah, na podu se nalaze razne stvari iz Lenine sobe (globus, cipela), nešto se i zapalilo te napokon u polublizom planu vidimo Lenu koja leži na podu i polako dolazi svijesti. Zahvaljujući njezinu subjektivnom kadru, gledatelj uočava zapaljena vrata kuće te oca koji nepomično leži. Pokušava ga dozvati, ali bez uspjeha. Gotovo istodobno opaža čudnovato nezemaljsko biće koje “ustaje” iz krhotina. Ono je vizualno slično simulacijskom svijetu planeta s početka filma. Također, među krhotinama nalazi se i robot Dodo, kojeg će gledatelj imati prilike upoznati nešto kasnije. Lena gubi svijest, nakon čega slijedi kadar polutotala krhotina s nepoznatim bićem, a kamera panoramom prelazi na noćno zvjezdano nebo na kojem same sjajne zvijezde svojim pozicioniranjem formiraju natpis imena filma: *Moj dida je pao s Marsa*.



slika 1.2

### 4.3. Filmski natpis i upoznavanje s likovima

Nakon što se na nebu ispiše naslov filma koji je, kao što je već rečeno, znakovito sastavljen od zvijezda, na platnu će se ispisati još jedan filmski natpis koji omogućuje vremenski skok unaprijed u priču koju pratimo. Svi filmski natpisi imaju funkciju metakomunikacijskih signala i omogućuju gledatelju snalaženje u svijetu prikazanom filmom. Naime, riječ o natpisu “30 godina poslije” koji nas smješta u našu suvremenost te funkcionira kao vremenska elipsa. Ponovo se pomoću panorame (u žargonu “švenk”) s neba vraćamo na proplanak na kojem je ranije bila Lenina kuća, no sada se na tom istom mjestu nalazi kudikamo novija i modernija kuća – ostavlja dojam kao da pripada našem vremenu. Dakle, u sadašnjost nas autori vraćaju na dvostruk način: dinamičnom kamerom, točnije – panoramom, i samim filmskim natpisom koji će nam dati samo vremenski okvir ove narativne linije, no ne i preciznu godinu radnje. Istodobno, čini se da se povijest ponavlja, samo ovaj put jednu drugu djevojčicu ispred računala ne tjera na spavanje otac nego majka. Saznajemo da se djevojčica zove Una i da je vrlo znatiželjna: uporno ispituje majku o eksploziji koja se dogodila i o tome što je bilo kad su majka i dida došli kući nakon eksplozije. Zahvaljujući tom dijalogu, gledatelju postaje jasno da je možda Unina majka nekadašnja djevojčica Lena koju je upoznao na samome početku filma. Istodobno gledatelj uočava razliku u odnosu na ono što je vidio u prethodnoj sceni: djevojčica Lena i njezin otac bili su kod kuće kada se dogodila eksplozija, no sada odrasla Lena svojoj kćeri Uni objašnjava da ona i njezin otac, Unin dida, ipak nisu bili kod kuće. Umjesto da poslušati majku i ode na spavanje, Una na balkonu promatra teleskopom zvjezdano nebo. Nebo time postaje gotovo lajtmotiv filma, a Unin znatiželjni istraživački interes koji pokazuje za zvijezde, nebo i svemir, kao što će se pokazati, nisu slučajni. Nakon reza, počinje sljedeća sekvenca totalom Lenine kuće ujutro, a istodobno se čuje zvuk poziva putem Skypea. Otac zove Lenu i ostatak obitelji. Zahvaljujući subjektivnom kadru oca, upoznajemo i Uninu braću: Aleksa i Svena koji se tuku jastucima, a u dubinskom planu istoga kadra pojavljuje se njihova majka Lena. Uslijedit će podijeljeni kadar (*split screen*) koji će gledatelju omogućiti simultano praćenje



svih sudionika razgovora: Unina oca pilota koji zove svoju obitelj iz zrakoplova te Uninu braću i majku. Funkcija podijeljena kadra jest omogućiti gledatelju praćenje dviju istodobnih radnji. Nakon razgovora s ocem putem Skypea, Una se iskrada iz kuće kako bi mogla otići svojem didi koji se u tom trenutku nalazi u podrumu kuće. U trenutcima Unina odlaska djedu, čuje se neprizorna instrumentalna glazba koja upotpunjuje osjećaj tajnovitosti i iskradanja. Scenografija (jedan je prozor izvor svjetla u tamnom podrumu, a sam je podrum prepun različitih predmeta te ostavlja dojam kreativna kaosa) i rekviziti (laboratorijske posude, epruvete, Erlenmajerove tikvice) otkrivaju mnogo o djedu (slika 1.2). Dakle, rekvizita i scenografija igraju bitnu ulogu u karakterizaciji lika: djed je samouk znanstvenik koji radi na svojem izumu – na uvijek dostupnom gorivu koje je ekološki prihvatljivo, samo što malo “smrduca”. Naime, riječ je o “vjetrogonu” – stroju koji “prdac” pretvara u energiju. Zanimljivo je pritom primijetiti ne samo elemente stvaranja humora već i činjenicu da se u stvaranju humora koristi neologizam “vjetrogon”. Pritom Una djeluje kao vrlo sretna djevojčica koja ima pomalo otkačenu obitelj (ostvarila joj se želja i za rođendan je dobila vjetrogon), no odlazak u školu pokazuje da njezin život možda ipak nije toliko idiličan.

#### 4.4. Vršnjačko nasilje

Na prvi pogled Maja, djevojčica iz Unine škole, djeluje kao prosječna pristojna učenica – smješka se i maše Uninoj majci koja dovozi Unu u školu, no kad se kamera približi Maji u idućoj sceni (a kamera je više ne snima u američkom planu već u polublizom), otkriva se da Maja zlostavlja Unu – pogrđnim riječima, ucjenama, uvredama i širenjem uvredljivih videosadržaja na društvenim mrežama. Lik Maje zapravo je lik vršnjačkog zlostavljača, ali i simbol vršnjačkog zlostavljanja koje je zahvaljujući tehnologiji evoluiralo: naime, zlostavljanje ne prestaje odlaskom iz škole, već se ono kontinuirano nastavlja 24 sata dnevno putem digitalnih platformi i društvenih mreža. Kao prava zlostavljačica, Maja je uvijek u pratnji dvije prijateljice (likovi “satelita”) koje prate svaki njezin korak. Od Une traži novac te se uz potporu svojih prijateljica izruguje bliskom odnosu Una i njezina dide. Unatoč uspješnom iznuđivanju novca, Maja na društvenim mrežama objavljuje pjesmu rugalicu o Uni i njezinu djedu te završava objavljeni videouradak uvredom. Upravo lik Maje otvara prostor za razgovor o vršnjačkom nasilju i vršnjačkom zlostavljanju, o svojevršnom trokutu nasilja u kojem uloge igraju i nasilnik i sama žrtva i, što je ključno, pasivni promatrač nasilja. Pritom učenike valja podsjetiti na to da je promatrač gotovo jednako odgovoran za nasilje kao i sam nasilnik jer upravo svojim šutljivim promatranjem potencira nasilje umjesto da se protiv njega jasno pobuni. Također, ovaj tematski sloj otvara mogućnost da pedagoška služba organizira radionice o vršnjačkom nasilju baveći se likom Maje, ali i da problematizira način na koji se Una obračunala s nasilnicom, posebice s obzirom na to da se odlučila za fizički obračun, a što će biti jasno iz kasnijeg dijela filma.



slika 1.3

#### 4.5. Zaplet

Nakon incidenta s Majom, Una pokušava pronaći utjehu u teleskopu i zvijezdama. Promatrajući nebo, otkriva da su se zvijezde pozicionirale tako da tvore obris pračke (imaju identičan oblik kakav su imale na početku filma kada se srušio NLO). Treba svakako obratiti pozornost na kratku scenu ispred kuće u kojoj Unina mama i zabrinuti dida promatraju zvjezdanu pračku. Zadnji kadar te scene polublizi je dvoplan dide i Unine majke s leđa (slika 1.3) u kojem zagrljeni i zabrinuti promatraju nebo u pozadini dok njihova tijela na trenutak prožima plava linijska svjetlost, fantastičan element koji smo imali prilike vidjeti i na samome početku filma. Opisana situacija prikazana je polublizim planom kako bi se naglasili zagrljaj, a time i bliskost protagonista koje promatramo, ali i kako bi plava svjetlost došla jače do izražaja (u polublizom planu ta svjetlost zauzima veći dio kadra dok bi primjerice u srednjem planu ta ista svjetlost zauzimala mnogo manji dio kadra te bi samim time imala slabiji





učinak). Istu noć Una ispred kuće pronalazi didu koji pomoću neke čudnovate naprave promatra zvijezde i otkriva da njegove oči sjaje nestvarnom plavom svjetlošću, no uskoro slijedi posve neočekivana sekvenca u kojoj Una promatra kako didu otima crvena svjetlost, podiže ga s tla i odvodi u nepoznatu smjeru. Una trči za djedom, no spotakne se, lupi glavom u stablo i izgubi svijest. Učenicima svakako treba skrenuti pozornost na kraj ove sekvence jer je ona sjajan primjer uporabe montažne sponse zatamnjenja i odtamnjenja te subjektivnoga kadra. Dakle, zatamnjenje i odtamnjenje sugeriraju prolazak vremena: otkad je Una izgubila svijest do trenutka kad se probudila. Nakon odtamnjenja, zahvaljujući neoštru kadru i kameri iz ruke, gledatelj zaključuje da je jutro te da promatra kadar iz vizure neke osobe. U idućem kadru Una leži na tlu i otvara oči, dakle neoštar kadar njezin je subjektivni kadar buđenja, trenutak kada ponovo dolazi svijesti. Također, zbog uporabe subjektivnog kadra, gledatelj postaje svjestan da se nešto dramatično dogodilo, i toga postaje svjestan u istom trenutku kad i Una. Naime, panorama s kuće na hitnu pomoć jest zapravo pogled Uninim očima. Majku hitna odvozi u bolnicu, a otac se ne javlja na mobitel. Znakovita je glasovna poruka na očevu mobitelu koja kaže da je on na nebu, a njegova telefonska sekretarica na Zemlji. Dakle, gotovo su svi članovi obitelji na neki način povezani s nebom: Una promatra zvijezde teleskopom, otac je pilot, a majka i dida misteriozno su povezani sa svemirom na što upućuje ne samo eksplozija koja se dogodila prije 30 godina već i plava linijska svjetlost koja se javlja kao njihov lajtmotiv. Una će uskoro otkriti u podrumu/didinu laboratoriju sef koji sadrži ulaz u tajnu spilju u kojoj sve svjetluca plavičasto. Dakle, i ta je spilja na neki način povezana sa svemirom, s neidentificiranim letećim objektom koji je prije 30 godina eksplodirao, a očito i s didinim nestankom, ali i s majčinom bolešću. Upravo u tom trenutku počinje Unina prava pustolovina. U spilji će Una pronaći majčin *walkman* s početka filma, ali i robota koji govori. Koristeći paralelnu montažu, gledatelj prati dvije radnje: Unin početak zvjezdane pustolovine u samoj spilji i njezinu braću koja su u bolnici s majkom.



slika 1.4

#### 4.6. Dodo i Kasiopejci. Primjer filmske retrospekcije. Egzistencijalna pitanja.

U međuvremenu, u didinoj spilji Una upoznaje malena robota. Naime, robot je međuzvjezdani pilot koji može govoriti 1226 jezika, a dolazi s Kasiopeje, točnije s planeta Perzej. Robot preuzima ulogu naratora tijekom maštovite animirane retrospektivne sekvence te Uni objašnjava kako je dospio na Zemlju, ali i tko su Kasiopejci. Time otvara još jednu zanimljivu temu o kojoj se može razgovarati s učenicima viših razreda osnovne škole. Naime, Kasiopejci su kao najviši stupanj razvoja napustili svoja biološka tijela, postali bića čiste energije i logike te postali besmrtni (slika 1.4). Monolog robota, kojeg će Una kasnije nazvati Dodo (kao posljednjeg od svoje vrste), upozorava na egzistencijalna i, zapravo, filozofska pitanja života, smrti i besmrtnosti. U besmrtnosti svatko je od Kasiopejaca postao dovoljan sam sebi te time izuzetno usamljen. Riječ je o čovjeku ili, u ovome slučaju, o biću kao *zoon politikonu*, tj. o parafrazi Aristotela prema kojoj čovjek ne može živjeti sam, a ako pak može, onda je ili zvijer ili bog. Upravo je potraga za odgovorom na pitanje o usamljenosti – svojevrsna potraga za istinom – razlog zašto su Kasiopejci došli na Zemlju. Dodo će ipak naučiti životnu lekciju o važnosti prijateljstva i kontakta s drugima. Razlog zašto se Una odmah povezala s Dodom te razumjela Kasiopejce treba tražiti i u njihovu sličnu odnosu prema rođendanskim zabavama. Naime, Kasiopejci su postali toliko samostalni da im više nitko nije dolazio na rođendane, što je vizualno vrlo domišljato prikazano kadrom samoga Kasiopejca pred kojim je torta i baloni u zraku, a istodobno se čuje instrumentalna verzija pjesme *Sretan rođendan*. Glazba potihno prestaje i nestaje, s njom i baloni te slavljenička kasiopejska torta, a Kasiopejac ostaje sam. Una ima sličan problem. Zbog utjecaja zlostavljačice Maje, vjerojatno je da nitko iz škole neće doći na proslavu njezina rođendana. Una doista želi pomoći Dodi, no prije toga treba spasiti didu i, kao što ćemo vidjeti, svoju majku. Una i Dodo ubrzo kreću u potragu za didom. Pritom valja napomenuti da je znakovito Unino imenovanje robota jer zapravo ono ne samo da govori o Uninom zavidnom poznavanju znanosti već na jednoj razini služi karakterizaciji njezina lika: gledatelj spoznaje da je Una obrazovana djevojčica koju zanima znanost, a uz to mlada publika uči da je znanost "kul" te



da djeca koja vole učiti doživljavaju najbolje pustolovine.

#### 4.7. Tročinska scenaristička struktura scenarija

Trenutak kad Una i Dodo kreću u misiju spašavanja dide djeluje kao prekretnica u radnji koju smo do tog trenutka pratili. Kako bismo razumjeli zašto je tome tako, kao i važnost trenutka odlaska u misiju spašavanja dide, potrebno je osvrnuti se na kompletnu radnju, točnije, na sam scenarij filma.

Naime, uzmemo li u obzir cjelokupan scenarij ovog filma, može se reći da je riječ o tročinskoj strukturi koja je jedan od najvrjednijih strukturnih modela u scenaristici. Prema tom modelu, struktura scenarija može se podijeliti u tri dijela, odnosno u svojevrсна tri čina. Prvi čin naziva se postavljanje te ima funkciju upoznavanja s likovima i radnjom. Unutar prvog čina razlikuju se dva iznimno bitna događaja za cijelu priču: poticajni događaj i prva točka zapleta. Poticajni događaj uznemiruje *status quo* svijeta koji promatramo od početka radnje filma te predstavlja trenutak kada se protagonist uključuje ili sam pokreće radnju filma, a prva točka zapleta (koja se naziva i prva fabularna točka) predstavlja trenutak kada se mijenja smjer radnje filma i kada za protagonista više ništa neće biti isto. Moglo bi se reći da je to točka bez mogućnosti povratka. Gledatelju u tom trenutku postaje nedvosmisleno jasno koji je cilj protagonista i koje je glavno dramsko pitanje filma. Drugi čin također se zove i sukobljavanje. Riječ je o nizu radnji koje predstavljaju prepreke protagonistu u dostizanju njegova cilja. Na kraju drugog čina nalazi se druga točka zapleta koja protagonista stavlja u najtežu situaciju do sada. U većini slučajeva, riječ je o situacijama u kojima se protagonist izravno sukobljava sa svojim protivnikom, odnosno, s problemom koji pokušava riješiti. Može se reći da je često upravo druga točka zapleta najdramatičniji trenutak filma. Treći čin pruža rasplet filma. Filmska se priča time privodi kraju: kako njezina glavna linija, tako i svi njezini rukavci.

Scenarij filma *Moj dida je pao s Marsa* možemo analizirati kao tročinski scenaristički model na sljedeći način:

##### 1. čin – postavljanje – definiranje radnje filma

- prolog: NLO se sruši na kuću kad je Lena bila djevojčica
- upoznavanje Une i njezine obitelji (majka, tata, braća, dida + motiv vjetrogona)
- škola i školska nasilnica Maja
- poticajni događaj: otmica dide
- mama odlazi u bolnicu
- Una odlazi u podrum gdje pronalazi Doda
- Dodina retrospekcija: povijest Kasiopejaca
- prva točka zapleta (prva fabularna točka): Una odlučuje spasiti didu te kreće u akciju spašavanja s Dodom

##### 2. čin – sukobljavanje – prepreke na putu do cilja

- Una i Dodo na električnom romobilu
- sukob s Majom
- središnja točka filma: Una i Dodo na rijeci; Dodo u opasnosti
- upoznavanje društva na motorima
- spašavanje dide
- druga točka zapleta (druga fabularna točka): Una shvaća da mora spasiti didu kako bi spasila majku

##### 3. čin – rasplet radnje

- braća odvođe majku iz bolnice
- susret na mostu
- dida spašava mamu
- odlazak Dode
- Una je ponovo sa svojom obitelji

Analiza strukture scenarija omogućuje bolje uočavanje ključnih trenutaka u radnji te doista olakšava analizu i interpretaciju filma. Kao što je već spomenuto, u filmu ništa nije slučajno, pa tako svaka pojedina scena postoji s određenim razlogom: ili da radnju postavi u mjesto i vrijeme ili zbog karakterizacije likova ili sa svrhom razvoja odnosa među likovima ili izravno



utječe na ritam filma u cijelosti ili pak služi kao putokaz u percepciji filma i razumijevanju njegove poruke. Scenarij je jedno od temeljnih filmskih izražajnih sredstava te je razumijevanje strukture kako filma, tako i funkcije svake pojedine scene i sekvence, bitno kako bi se filmsko djelo moglo shvatiti u svoj njegovoj kompleksnosti.

#### 4.8. Uporaba crvene i plave boje

Tijekom filma svaki će gledatelj primijetiti filmsku fotografiju i, posebice, uporabu boja, ali tek filmskom analizom može se doći do zaključka zašto se određene boje koriste u pojedinim situacijama i što one predstavljaju, odnosno simboliziraju. Pri prikazu svemira te Kasiopejaca dominira svjetličasta plava boja. Kasiopejci su, kao što je Dodo objasnio tijekom retrospekcije u kojoj objašnjava povijest planeta Perzej i evoluciju života samih Kasiopejaca, dosegli stupanj besmrtnosti što je rezultiralo otuđenošću. Kako bi imaginirali Kasiopejce, autori filma odlučili su za njihova tijela i planet koristiti plavu boju kako bi naglasili njihovu besmrtnost, ali i njihove dominantne egzistencijalističke emocije usamljenosti i praznine. Simbolički gledano, upravo je plava boja *najmanje materijalna boja: u prirodi se obično prikazuje kao da je sačinjena od prozirnosti, to jest od nagomilane praznine (...)* Ona je put u beskonačnost, gdje se zbiljsko pretvara u imaginarno (Chevalier, Gheerbrant, 1983: 510).

Kasiopejci i njihov svijet obojani su dominantno plavom bojom, baš kao i Dodin ekran koji predstavlja njegovo lice. Iz tog razloga, svemirske čestice koje pronalazimo nakon pada NLO-a u prologu filma, ali i u spilji u kojoj Una pronalazi Dodu, plave su boje. Detaljnijom analizom može se primijetiti da plava boja predstavlja i nepremostivu poveznicu između Kasiopejaca i Une: Unine su slušalice plave boje, baloni u didinu laboratoriju namijenjeni Uninu rođendanu također su plave boje, baš kao i oči dide i Unine majke Lene. Može se zaključiti da plava boja u ovom filmu simbolizira udaljeni svijet Kasiopejaca, ali i njihovo duhovno stanje.

Kontrast plavoj boji, koja se uza sve navedeno u ovom filmu može povezati i s dobrotom, predstavlja crvena boja: didu su oteli zrakama crvene boje, istim zrakama kojima ga kasnije drže u zatočeništvu, piloti koji žele vratiti didu na svoj svijet imaju lica i oči crvene boje, cijeli prostor gdje je dida zatočen okupan je zrakama crvene svjetlosti, baš kao što i svemirski brod – kojim Kasiopejci žele didu vratiti na rodni planet bez njegova pristanka – odašilje svjetlost crvene boje. Govorimo li o crvenoj boji na razini simbola, može se reći da je ona *tajna, misterij života skriven na dnu tmina i iskonskih oceana. To je boja duše, libida, srca. To je boja znanja, ezoteričke spoznaje, zabranjene neupućenima, što je mudraci kriju pod svojim plaštevima* (Chevalier, Gheerbrant, 1983: 79). Skrivanje mudrosti itekako ima veze s pričom filma: piloti koji su poslani na Zemlju kako bi vratili didu ne žele mijenjati svoje živote, ne žele da se sazna za postojanje Kasiopeje i, što je najvažnije, ne žele otkriti sami sebe i time biti u mogućnosti da se oni sami mijenjaju, a kao što znamo, promjena je nužna za evoluciju kako pojedinca, tako i kolektiva.



slika 1.5

#### 4.9 Una i Dodo zajedno skladaju glazbu. Primjer prizorne glazbe. Filmska glazba.

Prizorna glazba prisutna je već na samom početku filma kada mlada Lena sluša *walkman* i pjesmu Vještica *Totalno drukčiji od drugih*. Kasnije, u sceni u kojoj se Una i Dodo nalaze u kanuu, ponovo nailazimo na primjer prizorne glazbe. Naime, u situacijama kada je nervozna, ili kada želi ispuniti vrijeme, Una izmišlja i pjeva razne ritmičke figure. Nagovara Dodu da se i on priključi zajedničkom stvaranju glazbe. Una počinje stvarati glazbu svojim ritmom, a Dodo se uključuje svojim ritmičkim SOS-signalom. Zajednički stvoren ritam upotpunjuje distorzirana instrumentalna melodija stiha iz pjesme *Totalno drukčiji od drugih* koja zvuči kao da je Dodo reproducira. Bez obzira na to stvara li tu melodiju zaista Dodo ili je nadodana kasnije prilikom montaže glazbe, ovako uporabljenu filmsku glazbu možemo odrediti kao prizornu glazbu. Una i Dodo odustaju od svoje glazbe u trenutku kada se kanu nasuka te Dodo zaključuje da je glazba beskorisna. Unatoč tome, nakon što spase



djeda i majku, Dodo postaje pravi Unin "frend". Dodo se konačno oprašta od Une upravo glazbom: izvodi svoj ritmizirani SOS-signal, ali prvi put za to koristi svoj glas, odnosno, Dodo pjeva SOS-signal, a Una mu odgovara svojim otpjevanim ritmom. Navedeno pokazuje da glazba uistinu ima moć zbližavanja ljudi i stvaranja prijateljstava. Ono što pokazuje vrlo promišljenu i dosljednu uporabu (prizorne) glazbe u filmu jest to da se skladba koju su Una i Dodo stvorili u kanuu koristi kao početna glazbena podloga tijekom odjavne špice. Na taj način, njihova skladba postaje i svojevrsan lajtmotiv prijateljstva (slika 1.5). Nakon izvedbe njihove skladbe iz kanua, glazba se mijenja i ponovo možemo čuti glazbu sa samog početka filma: pjesmu Vještica *Totalno drukčiji od drugih*, čime filmska priča dobiva svoj okvir, ali funkcionira i kao redateljski komentar likova: zaista su totalno drukčiji od drugih.



slika 1.6

#### 4.10. Una i školske nasilnice. Primjeri paralelne montaže. Simbolika mosta.

U misiji spašavanja djeda, vrlo je dojmljiva i vješto režirana scena u kojoj se Uni i Dodu na putu ispriječi Unina zlostavljačica Maja sa svojim pratiteljicama. Paralelnom (naizmjeničnom) montažom kadrova Une i Doda na romobilu te Maje koja im je stala na put, planovi se sužavaju (od polublizog plana, preko blizog, pa sve do krupnog) sugerirajući približavanje Une na romobilu, ali i iskušavanje moći te svojevrsan oblik igre kukavice: tko će popustiti i maknuti se s puta? Paralelna montaža u ovom primjeru omogućuje simultano praćenje Une i Maje te kod gledatelja pojačava osjećaj napetosti (slike 1.6 i 1.7). Una ipak popušta, skreće s puta te u usporenu kadru Dodo leti zrakom i bespomoćno pada, a i sama Una pada u grm. U tom trenutku dolazi do izražaja Unin karakter: iskreno je zabrinuta za Dodu. Pravi okršaj tek će uslijediti: Maja uzima Dodu te počinje provocirati Unu. Počinje igrati "lovicu": Una bezuspješno pokušava preuzeti Dodu, Maja se zaustavlja te i dalje vrijeđa Unu dok se Majine prijateljice smiju tim uvredama. Situacija kulminira šamarom: Una odlučuje suprotstaviti se Maji te je udara i ruši na pod. Svi su u šoku: ponajprije Maja, ali i njezine prijateljice. Una se suprotstavila svojoj zlostavljačici kako bi zaštitila Dodu. Naime, upravo je zaštita prijatelja bila Unin okidač za to da se prvi put izbori za svoje pravo na "svijet bez nasilja". Tim je činom Una zapravo simbolično istaknula neke od ključnih odlika čvrstog i iskrenog prijateljstva: odanost, potporu i sigurnost – koje nam pružaju oni koje volimo i koji su prijatelji u punom smislu te riječi.

Još jedan odličan primjer paralelne montaže odvija se pri kraju filma: na početku trećeg čina. Riječ je o sekvenci dolaska na most. Istodobno pratimo Unu, didu i Dodu kako jure na *quadovima* prema mostu te Uninu braću kako na isti most dolaze kolima hitne pomoći u kojima se nalazi i njihova majka. Za realizaciju te situacije ključne su i režija i montaža. Režijski koncept i poštovanje pravaca kretanja omogućili su gledatelju lakše prostorno praćenje navedena prizora. Na koji način? Režijski koncept definirao je da će se Una, djed i Dodo kretati u ovoj sekvenci s lijeve strane nadesno dok će se kola hitne pomoći kretati s desne strane nalijevo. Na taj način gledatelj uviđa kako se obje povorke doslovno kreću jedna prema drugoj: prema međusobnom susretu. Montaža je u ovoj situaciji zaslužna za ritam cjelokupne sekvence, odnosno za duljinu trajanja kadrova koji se izmjenjuju. Cilj montaže bio je uspostaviti ritam i napetost, ali i stvoriti iluziju velike brzine kretanja i približavanja. Dodatan ritam čitavoj sekvenci dolaska na most dala je i neprizorna glazba. Pritom valja spomenuti i simboliku mosta. Naime, nije slučajno da se ključni susret prije samog raspleta dogodio na mostu, tj. most nije slučajno odabran kao lokacija na kojoj će se odvititi sama filmska završnica. Most simbolizira spajanje umjesto razdvajanje, doslovno je mjesto susreta s drugim i sa samim sobom. *To je prijelaz sa zemlje u nebo, iz ljudskog stanja u nadljudska stanja, iz prolaznosti u besmrtnost, iz osjetilnog svijeta u nadosjetilni* (Chevalier, Gheerbrant, 1983: 146). Upravo će se taj prijelaz dogoditi voljenom didi.





slika 1.7

## 5. PRIJEDLOZI DOMAĆE ZADAĆE

- Nacrtaj proslavu Dodina rođendana na Kasiopeji.
- Nacrtaj frenda robota kakvog bi volio/voljela imati.
- Služeći se internetom i drugim izvorima znanja, načini prezentaciju o Sunčevu sustavu i položaju Zemlje u njemu.
- Saznaj što više podataka o Lajki, prvom psu u svemiru, te izradi plakat za sat geografije.
- Napiši sastavak na temu *Pet zvijezda ne vrijede koliko jedan zagrljaj*.
- Napiši kratku priču o odrasloj Uni. Čime se bavi? Promatra li zvijezde? Nedostaju li joj dida i Dodo?
- Napiši dijalog koji vode Una i Dodo pri ponovnom susretu.
- Napiši sinopsis za filmski nastavak Dodinih pustolovina. Kako izgleda Dodin povratak na Kasiopeju? Jesu li ga dočekali frendovi? Hoće li Dodo ostati na Kasiopeji ili će i dalje raditi kao međuzvezdani pilot?
- Pogledaj film *E.T. the Extra-Terrestrial* (Steven Spielberg, 1982.) te usporedi lik E.T.-ja i lik Dode.
- Snimi kratak film o svojem najboljem frendu/frendici.
- Snimi promotivni film koji može poslužiti u kampanji protiv vršnjačkog nasilja.

## 6. ZAKLJUČAK

Film *Moj dida je pao s Marsa* izrazito je prikladan za usvajanje temeljne filmske pismenosti i za elementarno razumijevanje filmskog jezika. Naime, učenici upravo na temelju ovog filma mogu naučiti razumjeti elementarne pojmove poput kadra (subjektivnog i objektivnog, statičnog i dinamičnog), filmskog plana (od krupnog do totala), statične i dinamične kamere (panorama, kamera iz ruke), filmskih izražajnih sredstava: od scenarija, preko scenografije i režije do (paralelne) montaže, ali i montaže zvuka, važnost filmske glazbe, ali i upoznati značaj kinokulture, kao i filmske špice. Osim što je prikladan za upoznavanje učenika s audiovizualnim jezikom, ovaj će film učenike, što je također itekako važno, zabaviti, razveseliti i nasmijati, posebice ako uzmemo u obzir verbalni humor koji je u filmu, između ostalog, dan i duhovitim neologizmima poput *smdugec*, *guzobalončić*, *naprdotankati* ili šarmantnim igrama riječi poput, primjerice, Dodina zaključka: *Nisam se samo zabio u ovaj planet, malo sam se i zatreskao*. Također, kao što je već spomenuto, ovaj se film može koristiti i u okviru nastavnih predmeta poput Geografije, Fizike, Tehničke kulture i Etike, što je omogućeno upravo njegovom slojevitosti i činjenicom da je riječ o igranom filmu koji je zapravo, standardno postmodernistički, žanrovski koktel. Prije svega, riječ je o znanstveno fantastičnom filmu za djecu, ali istodobno i o obiteljskoj drami i o pustolovnom filmu s elementima komedije koji otvara i neka egzistencijalna pitanja, a ta će pitanja zaintrigirati i odrasle gledatelje. Ono što je možda i najvažnije spomenuti jest činjenica da *Moj dida je pao s Marsa* ima i snažnu odgojnu ulogu, a svaki film za djecu – osim što treba biti prilagođen spoznajnim, emocionalnim i intelektualnim sposobnostima djece – doista treba i odgajati. Jer film je, parafrazirajući Stjepka Težaka, i odgojno sredstvo. Naime, riječ je o filmu koji sjajno razvija motiv prijateljstva, ali i motiv ljubavi. Una objašnjava Dodi da su frendovi *ona bića koja ti dođu na rođendan, čekaju te ispred škole i ne uvaljuju se dečku koji ti se sviđa*, a Dodo tu definiciju trajno pohranjuje u svoj sustav. Postat će svjestan značenja prijateljstva kad ga Una spasi nakon pada iz kanua u vodu. Njegova će se misija tada korigirati u to da treba *pomoći frendu u nevolji*, a istodobno će na svoju Kasiopeju ponijeti i temeljnu poruku filma prema kojoj *moramo jedni drugima biti frendovi*. Gotovo istodobno, dida će svoju životnu energiju nesebično darovati svojoj kćeri, Uninoj majci Leni, te time pokazati što je bezuvjetna ljubav. Nesebično će se žrtvovati za voljenu osobu i svojim primjerom dokazati da *ljubav doista jest čudo, nepobjedivo čudo* koje se ne da matematički objasniti.



## 7. LITERATURA

- Chevalier, J., Gheerbrant, A., 1983, *Rječnik simbola*, Zagreb: Nakladni zavod Matice hrvatske
- Rosandić, Dragutin, 2015, *Metodika književnog odgoja*, Zagreb: Školska knjiga
- Saint-Exupéry, Antoine de, 2011, *Mali Princ*, Zagreb: Profil
- Težak, Stjepko, 2002, *Metodika nastave filma*, Zagreb: Školska knjiga
- Turković, Hrvoje, 2008, *Retoričke regulacije*, Zagreb: AGM

## 8. MREŽNE STRANICE

- E-škola astronomije, <<http://eskola.zvezdarnica.hr/>>, 2. veljače 2019.
- *Ledeno doba* (sekvenca), <<https://www.youtube.com/watch?v=J7B-1mLMpHw>>, 3. veljače 2019.
- Poliklinika za zaštitu djece i mladih grada Zagreba, 2010, *Nasilje među djecom*, <<https://www.poliklinika-djeca.hr/publikacije/nasilje-medu-djecom-2/>>, 16. veljače 2019.
- "Telegrafija", 2011, u: Brozović, D., Kovačec, A., Ravlić, S. (ur.), *Hrvatska enciklopedija*, Zagreb: Leksikografski zavod "Miroslav Krleža", <<http://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?id=60720>>, 13. veljače 2019.
- "Tročinska struktura", 2015, u: Videolekcije Palunka: *Napiši scenarij*, Zagreb: Palunko (Hrvatski filmski savez), <<http://www.palunko.org/category/videolekcije/>>, 12. veljače 2019.



# Moj dida je pao s Marsa u razrednoj nastavi

doc. dr. sc. Marina Gabelica (Učiteljski fakultet)

Ovdje navedene aktivnosti osmišljene su za učenike mlađih razreda osnovne škole (od 1. do 4. razreda). Predlažemo da učitelj/učiteljica samostalno odabere one aktivnosti koje su primjerene dobi učenika, njihovim afinitetima i razini njihova obrazovanja u području filma.

## 1. MOTIVACIJA

Prije gledanja filma, predlažemo da se s učenicima povede razgovor o niže navedenim temama, a kako bismo ih pripremili za uspješnu recepciju i doživljaj filma.

### 1.1. Razgovor o znanosti i tehnologiji

Učenicima dajemo listić na kojem povezivanjem brojeva otkrivaju skrivene likove (zvijezdu, raketu) i boje lik astronauta (listić 2.1)<sup>1</sup>. Nakon što učenici otkriju skrivene likove, nazive pišemo na ploču i tražimo od učenika da odrede jedan središnji pojam koji povezuje ove motive. Na ploču pišemo riječ "SVEMIR" i s učenicima vodimo razgovor: *Kako se zove planet na kojem mi živimo? Je li čovjek uspio napustiti Zemlju i putovati svemirom?* Mlađe učenike možemo pitati: *Što noću svijetli na nebu? Jeste li znali da je čovjek uspio doći na Mjesec?* Učenicima pokazujemo fotografije čovjeka na Mjesecu (dostupne na stranicama NASA-e<sup>2</sup>).

Učenike zatim pitamo: *Može li čovjek preživjeti u svemiru? S obzirom na to da u svemiru nema zraka, kako je čovjek ipak uspio istraživati svemir (kako je, primjerice, došao do Mjeseca)?* U razgovoru se vraćamo na sliku astronauta i s učenicima komentiramo njegovo odijelo i letjelicu kojom putuje svemirom.

Učenike podsjećamo na crtani film *Krava na Mjesecu* (Dušan Vukotić, 1959) u kojem djevojčica gradi raketu. Pitamo učenike: *Tko u stvarnosti gradi rakete i drugu naprednu tehnologiju?* Navodimo učenike na to da zaključe kako postoje znanstvenici koji se bave tehnologijom, stvaraju je i usavršavaju<sup>3</sup>. Učenike možemo podsjetiti na slavnog znanstvenika – profesora Baltazara (Z. Grgić, A. Zaninović, B. Kolar)<sup>4</sup>.

Učenike također možemo uputiti na informaciju da čovjek nikada nije bio na Marsu, ali da su vrhunski znanstvenici sagradili brojne letjelice i sonde kojima su uspjeli doći do Marsa, fotografirati ga i istraživati te i danas to čine.<sup>5</sup>

### 1.2. Približavanje naslova filma

Nakon što učenicima pojasnimo što je Mars i ukratko im objasnimo da je riječ o drugoj planeti, možemo ih pitati što znači izreka da je "netko pao s Marsa": *Je li to izreka kojom se opisuje da je netko doista pao s Marsa na Zemlju?* U razgovoru upućujemo učenike na to da je riječ o izreci koju koristimo kada opisujemo nekoga tko se ne snalazi u nekoj situaciji (tko se čudi) i stoga se ponaša "kao da je s druge planete".

Tijekom razgovora, ovu izreku možemo oprimirati situacijama iz vlastita života: *Postoje li situacije kada smo se mi osjećali kao da smo "pali s Marsa"?*

### 1.3. Razgovor o izvanzemaljcima

Nakon uvodnog razgovora pitamo učenike: *Zamislite da je netko doista došao s Marsa ili neke druge planete. Zašto bi se takvo biće zvalo "izvanzemaljac"? Kako bi se izvanzemaljac osjećao na Zemlji? Bi li se s lakoćom snašao na našem planetu? Bismo li ga mogli prepoznati?* Tijekom razgovora možemo učenike pitati jesu li čuli za izraz kojim se često izvanzemaljci opisuju – "mali zeleni". *Moraju li izvanzemaljci doista tako izgledati?* Učenike potičemo na to da zamisle biće s drugog planeta – kako bi izgledalo, kako bi se glasalo/sporazumijevalo, kako bi došlo do našeg planeta, kako bi se ovdje snalazilo i sl.

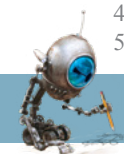
1 Svi listići ustupljeni su ljubaznošću autorice (op. ur.)

2 <https://www.nasa.gov/apollo11-gallery>

3 Starijim će učenicima možda biti zanimljiva sljedeća činjenica: u vrijeme kada je čovjek prvi put posjetio Mjesec (1969. godine), svemirska agencija NASA imala je računala koja su bila prilično napredna za ono vrijeme. Ipak, današnji pametni telefoni, koje možda i naši učenici posjeduju, danas imaju računalo jače od svih računala koja je NASA tada imala. Štoviše, računala koja se nalaze u svakodnevnim uređajima poput perilice za rublje, danas su snažnija od računala koje je tada imala svemirska letjelica Apollo 11.

4 Spomenuti su filmovi dostupni na Portalu Baltazar i sastavni su dio kurikula.

5 Za dodatne fotografije i objašnjenja, predlažemo posjetiti NASA-inu stranicu: [https://www.nasa.gov/mission\\_pages/mars/main/index.html](https://www.nasa.gov/mission_pages/mars/main/index.html)





slika 2.1

### 1. 3. 1. Vođeno maštanje

S mlađim učenicima ovaj razgovor možemo povesti nakon uvodnoga vođenog maštanja. Učenicima kažemo da se udobno smjeste i zatvore oči. Zatim im pričamo priču poput ove u sljedećem primjeru.

*Nalaziš se na livadi. Ugodna je ljetna noć. Ležiš na travi i gledaš zvijezde na nebu. Pod leđima osjećaš meku travu. Čuješ nježni zvuk zrikavaca. Duboko udahni i izdahni. Osjećaš li svjež, prohladni, noćni zrak? Promatraš zvijezde na nebu. Zvijezde sjaje srebrnim sjajem i lagano trepere. Opušten si i uživaš u pogledu na zvijezde.*

*Primjećuješ da je jedna zvijezda jače zasjala neobičnim sjajem. Kakve je sada boje? Zvijezda se počela micati. Prilazi ti, sve bliže i bliže... sve dok se ne pojavi ispred tebe i shvaćaš da je to neobični svemirski brod. Ustaješ i prilaziš brodu. Takni ga. Je li njegova površina glatka ili hrapava? Je li topla ili hladna? Pokucaj na vrata broda. Odjednom, vrata se otvaraju i iz letjelice izlazi neobično biće. Ono te pozdravlja i nešto ti govori...*

Kažemo učenicima da otvore oči i da ispričaju kako su doživjeli ovo neobično biće. *Kako izgleda? Kojim jezikom govori? Što im je reklo?*

Nakon vođenog maštanja, na ploču pišemo riječ "IZVANZEMALJAC". Pitamo učenike: *zašto je ovo biće izvanzemaljac (što bi značilo ovaj naziv)?* Učenike zatim potičemo da crtežom prikažu kako zamišljaju izvanzemaljca.

### 1. 4. Pojašnjenje pojmova ključnih za razumijevanje filma

Prije gledanja filma korisno je s učenicima mlađih razreda porazgovarati o dvama pojmovima, a koji će biti ključni za razumijevanje filmske priče. Riječ je o pojmovima "materija" i "energetsko biće".

Učenicima kažemo da se slobodno kreću razredom te da na naš znak naprave ono što od njih tražimo. Primjerice: *Pogledaj u nešto plavo / crveno / veliko / malo. Takni nešto hladno / toplo / hrapavo / glatko / tvrdo / meko... Uhvati nečiju ruku / pernicu / knjigu i sl.* U konačnici im kažemo: *Uhvati sunce ili Sunčevu svjetlost.*

S učenicima zatim razgovaramo: *Kojim osjetima istražujemo svijet oko sebe – čime gledamo, njušimo, dodirujemo i sl.? Možemo li dodirnuti predmete oko sebe? Možemo li dodirnuti jedni druge? Što je, primjerice, sa Sunčevom svjetlošću – možemo li je vidjeti? Možemo li je dodirnuti?* Učenike navodimo na zaključak da se oko nas nalazi materija, to jest, materijalne stvari koje možemo dodirnuti, ali i pojave (primjerice, Sunčeva svjetlost, toplina, miris cvijeća i sl.) koje možemo osjetiti, ali ne možemo dodirnuti. Za takve stvari kažemo da nisu materijalne.

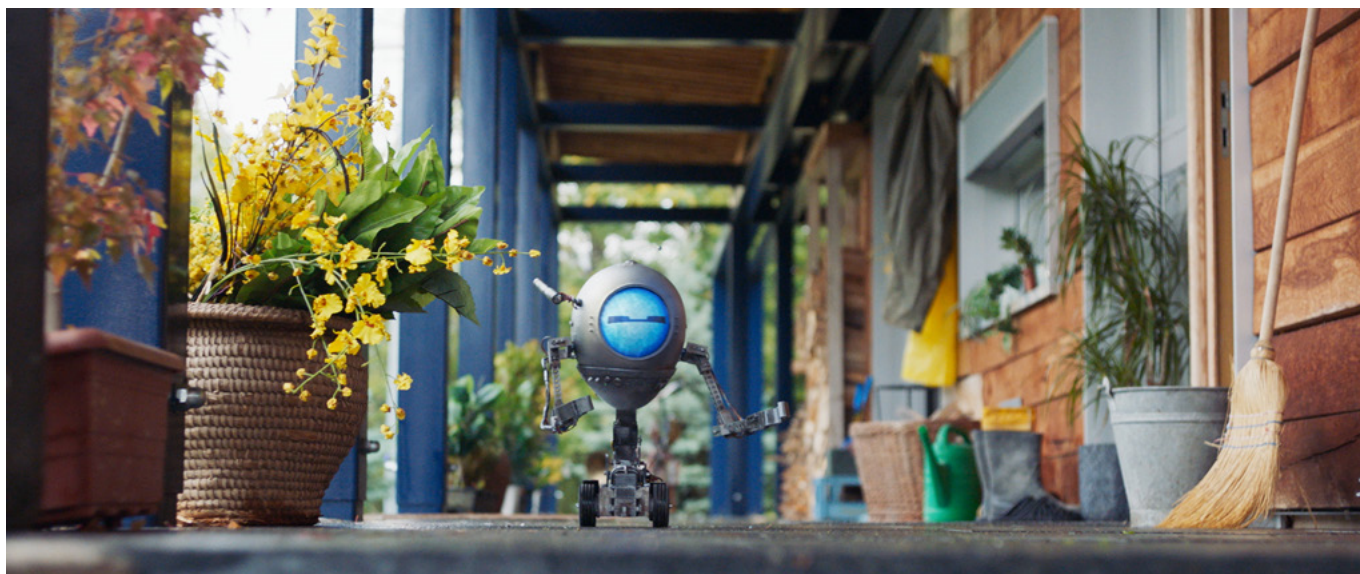
Zatim kažemo učenicima: *Zamislite da su izvanzemaljci nematerijalni, dakle, nemaju tijelo poput nas, već da su samo energija – poput Sunčeve svjetlosti. Zamislite takvo biće. Što bi takvo biće moglo raditi baš zato što nema tijelo? Bi li, primjerice, moglo letjeti, prolaziti kroz stvari i sl.?*

Učenicima pokazujemo sliku energetskog bića iz filma (slika 2.1). Pitamo učenike: *Što mislite kako izgleda svijet iz kojeg dolazi takvo biće? Kakve je boje? Čime se ova bića bave, o čemu razmišljaju, čime se hrane i sl.? Što mislite, imaju li takva bića napredniju tehnologiju od nas?* Potičemo učenike na to da zakluče kako bi takva bića vjerojatno imala napredniju tehnologiju jer su uspjela doći do Zemlje.





Učenicima zatim pokazujemo sliku svemirskog pilota Dode ([slika 2.2](#)). Pitamo ih: *Tko je ovo? Što mislite kako se zove ovaj robot? Tko ga je izradio? Je li nastao na Zemlji ili dolazi iz svemira? Može li robot govoriti? Imaju li roboti osjećaje? Bi li robot i dijete mogli biti dobri prijatelji?*



slika 2.2

### 1. 5. Animacija

Učenci trećih i četvrtih razreda već su imali prilike upoznati se s pojmovima igranog filma i animiranog filma (lutkarskog, crtanog i računalnog) za djecu. S učenicima se možemo prisjetiti sličnosti i razlika između ovih dvaju filmskih rodova rabeći primjere filmova koje smo pogledali.<sup>6</sup> *Koja je uloga glumaca u igranim filmovima za djecu, a koja u animiranim filmovima? U kojim filmovima rabimo animaciju – oživljavanje (ručno ili računalno nacrtanih) likova i sl. ? Ako u kazališnoj predstavi poželimo prikazati neko neobično, fantastično biće, kako ćemo to učiniti? Ako u igranom filmu poželimo prikazati takav lik, kako to možemo učiniti? Potičemo učenike na to da zakluče kako neobična bića možemo prikazati pomoću maski (kao u kazalištu) ili animacijom (crtežom, računalnom animacijom i sl.). Tijekom razgovora, možemo se poslužiti vizualnim primjerima iz filmova koje smo gledali. Usporednom analizom kadrova iz animiranih i igranih filmova učenici mogu odrediti koji su likovi realistični, a koji fantastični, koji su likovi oživotvoreni glumcima, a koji animacijom.*

## 2. NAJAVA FILMA

Učenicima najavljujemo da će gledati film *Moj dida je pao s Marsa*. Starijim učenicima možemo reći da je riječ o znanstveno-fantastičnom filmu te najaviti neke odlike ovoga žanra. Mlađim učenicima kao zadatak tijekom gledanja filma možemo zadati da obrate pažnju na likove – koji su likovi realistični, a koji fantastični te jesu li fantastični likovi bili nalik onome kako su ih učenici zamislili.

Starijim učenicima možemo zadati da tijekom gledanja filma pokušaju dokučiti koji su dijelovi filma igrani, a koji su ostvareni računalnom animacijom.

## 3. IZRAŽAVANJE DOŽIVLJAJA

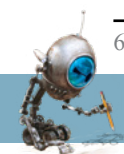
Nakon gledanja filma, blagodatno je potaknuti učenike na izražavanje doživljaja. Kako učeničko izražavanje ne bi ostalo samo na razini *sviđa mi se / ne sviđa mi se*, predlažemo sljedeće aktivnosti:

### • Filmski kritičari

Starije učenike potičemo na to da film ocjene brožčanom ocjenom (npr. od 1 do 5) ili nekom drugom dogovorenom skalom.

Zatim ih potičemo na to da pronađu primjer iz filma za tvrdnje poput: *Posebno mi se svidjelo; Nisam očekivao/očekivala ili Iznenadilo me; Nisam razumio/razumjela; Nasmijalo me; Rastužilo me* i sl. Učenici na ova pitanja mogu odgovarati u skupinama, a nakon razgovora u skupini, s ostatkom razreda mogu podijeliti svoje zaključke. Zatim zaključujemo slažemo li se u svojim procjenama filma. *Postoje li scene koje su nas se jednako dojmile?* Ovaj zadatak možemo načiniti tako da skupinama podijelimo kartice s naznačenim emotikonima, a zadatak je učenika na kartice zapisati (ili na njima ilustrirati) scene iz filma koje su u njima izazvale određene emocije ([listić 2.2](#)).

<sup>6</sup> Obično razlikujemo film za djecu – namijenjen dječjoj publici i dječji film – film kojem su autori djeca.



### • Doživljaj filma kroz osjete i osjećaje

Kako bismo mlađim učenicima osvijestili činjenicu da je film audiovizualno djelo, možemo ih potaknuti na izražavanje doživljaja uz pomoć gesti kojima pažnju skrećemo na određeni osjetilni podražaj. Primjerice, činimo gestu u kojoj rukama pokazujemo na oči i pitamo učenike: *Što ste na filmu vidjeli, a da vam se posebno sviđjelo? Je li vam se sviđjelo kako je izgledalo energetska biće/Dodo?* i sl.

Radeći gestu slušanja (rukama pokazujemo uho), učenike pitanjima podsjećamo na zvukove u filmu. Primjerice, *Koji vam se zvuk posebno sviđio na filmu? Kakav je glas imao Dodo? Kako je zvučala pjesma koju su stvorili Dodo i Una?*

Na sličan način možemo s učenicima razgovarati i o njihovim osjećajima tijekom gledanja filma. *Što vas je posebno dirnulo?* (gesta – ruke držimo na prsima), *Što vas je posebno nasmijalo?* (gesta – ruke držimo na trbuhu ili pokazujemo smijeh mimikom).



slika 2.3

## 4. ANALIZA I INTERPRETACIJA

### • Likovi na filmu – realistični i fantastični likovi

Učenici se prisjećaju koji su se likovi pojavili u filmu. Imena likova mogu zapisati u bilježnicu stvrstavajući ih u dvije skupine – realistični/stvarnosni i fantastični likovi.

Učenici trećih i četvrtih razreda likove mogu zatim svrstati u skupine prema tome je li riječ o animiranim likovima ili stvarnim glumcima. Posebnu pažnju posvećujemo liku Unina djeda i majke (na kraju filma). Ove su likove utjelovili glumci, ali su se tijekom filma pojavile naznake da se radi i o animaciji (slike 2.3. i 2.4).



slika 2.4





slika 2.5

#### • Boja u filmu

Fantastične su scene od ostatka filma posebno naznačene uporabom boje. Učenicima pokazujemo tri scene iz filma kojima dominiraju plava ili crvena boja. Prisjećanjem na događaje u filmu, potičemo učenike da zaključke kako plava boja dočarava prisustvo visoke tehnologije i upotrijebljena je kao signal za fantastična bića (primjerice, djedov podrum u kojem Una pronalazi Dodu; energetska biće i sl.). S druge strane, u trenutku kada izvanzemaljci zatoče djeda, plavu boju zamjenjuje crvena (slike 2.5, 2.6). S učenicima razgovaramo o značenju ovih boja. *Zašto u tim scenama prevladava crvena boja? Zašto su roboti na kraju filma prikazani crvenom bojom?*



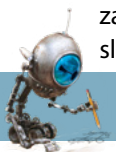
slika 2.6

#### • Korelacija s PID – obiteljsko stablo

Učenici trećih i četvrtih razreda mogu izraditi obiteljsko stablo u kojem naznačuju članove Unine obitelji. Na obiteljskom će se stablu stoga naći likovi djeda, mame Lene, tate, Une i njezine braće Svena i Aleksa. Nakon završetka crtanja, učenici rabe obiteljsko stablo za prepričavanje odnosa između likova. Gdje bi se na obiteljskom stablu nalazilo energetska biće, *vrhunski znanstvenik*? Kome je darovao život na početku, a kome na kraju filma? Za koje likove znamo što su po zanimanju?

#### • Redoslijed događaja u filmu – prepričavanje crtežom i u prostoru

S učenicima ponavljamo redoslijed ključnih događaja u filmu. Učenici u skupini određuju nekoliko ključnih događaja u filmskoj priči, a zatim ih zapisuju u obliku uzlazne fabularne linije – početna situacija, zaplet, kulminacija, peripetija, rasplet (primjerice, Una živi s obitelji, djed nestaje; Una traga za djedom; susret Une i robota; energetska biće spašava Uninu mamu). Ove stadije razvoja priče učenici mogu i jednostavno grafički prikazati (listić 2.3) ilustracijom dogovorenih scena. Ovaj je zadatak također moguće napraviti uporabom kadrova iz filma koji prikazuju ključne događaje. U tom slučaju, učenici kadrove slažu redoslijedom događanja u filmskoj priči.



Mlađim učenicima možemo pomoći tako da im zadamo nekoliko scena koje će ilustrirati, i to tako da svaki učenik ilustrira jednu scenu. Njihove crteže zatim stavljamo na pod, u nizu kojim su se dogodili u filmskoj priči. Učenici zatim hodaju prostorom zastajući pored svake ilustracije. Njihov je zadatak izgovoriti nekoliko rečenica kojima sažimlju prikazanu scenu.

#### • Razumijevanje postupaka likova

Učenike dijelimo u skupine. Svaka skupina odabire jednoga lika te ga ilustrira obrisnom linijom. Zadatak je učenika da odaberu jedan događaj u kojem je lik sudjelovao te da unutar ilustracije napišu nekoliko riječi ili rečenica kojima opisuju sljedeće tvrdnje – u područje glave upisuju odgovor na pitanje što je lik mislio; u područje prsa što je lik osjećao; u područje ruku što je lik učinio u toj situaciji i u područje nogu kamo je lik išao.

#### • Emocionalna stanja lika

Likovi u filmu tijekom filmske priče doživjeli su različite emocije. Njihove su emocije bile uzrokovane različitim događajima. Učenicima stoga možemo reći da odaberu jednog lika (primjerice, Unu ili njezina djeda) te da odrede nekoliko ključnih događaja koji su u njima izazvali pozitivne ili negativne osjećaje.

Učenike dijelimo u skupine. Učenici izrezuju likove na **listiću 2.4** – krug podijeljen na četiri dijela te u svaki dio zapisuju kratki opis jedne od scena koja je je u Uni (ili nekom drugom liku) izazvala osjećaj sreće, straha, tuge, zabrinutosti, olakšanja (ili neke druge emocije). Na taj krug zatim stavljaju krug s imenom lika, buše rupicu u sredini krugova i učvršćuju je pribadačom tako da se gornji krug može pomicati. Po završetku zadatka, skupine izmjenjuju krugove. Zadatak je učenika zavrtjeti krug te navedenu scenu odglumiti u ulozi zadanoga lika: kako se lik osjećao, što je rekao i što je učinio.

#### • Razvoj likova kroz događaje – intervju i dramatizacija

Lik robota Dode uvelike se promijenio tijekom filmske priče. Potičemo učenike na to da se dosjete nekoliko ključnih događaja koje je doživio Dodo, a koji su utjecali na njegovu promjenu. Zadatak je učenika prvo odrediti te događaje i odrediti im naslov. Primjerice:

1. *Buđenje* (dolaskom Une u djedov podrum, Dodo se budi)
2. *Plan* (Dodo planira svoju misiju, iskoristit će Unu kako bi sebe spasio)
3. *Spašavanje Dode* (Una spašava Dodu; Dodo se mijenja)
4. *Spašavanje Une i djeda*

Nakon što odredimo nekoliko ključnih događaja, učenici razgovaraju o tome kako se Dodo ponašao, odnosno, kako se njegovo ponašanje mijenjalo tijekom ovih situacija. Učenici u parovima mogu odigrati intervju s Dodom. Jedan učenik/učenica postavlja pitanja povezana s odlukama koje je Dodo donosio u pojedinim scenama, a drugi učenik/učenica na pitanja odgovara oponašajući lik robota Dode. Potičemo učenike da odgovore mijenjaju s obzirom na to o kojoj je filmskoj sceni riječ.

#### • Razvoj likova – emocionalna karta lika

Stariji učenici mogu nacrtati emocionalnu kartu lika tako da uz vodoravnu crtu (slijed filmske priče), nacrtaju i okomitu crtu koja može predstavljati određenu vrijednost koju promatramo (**listić 2.5**). Primjerice, lik djevojčice Une možemo promatrati kroz vrijednost optimizma, sreće ili zadovoljstva. Na početku filmske priče, Una je sretna djevojčica. Prvi pad optimizma događa se kada Una doživljava *bullying* od svojih školskih kolegica. Nestankom djeda njezino se emotivno stanje ponovo mijenja, a kad upozna Dodu, njezin optimizam raste i sl.

#### • Odgojna komponenta – razgovor o prijateljstvu i izrada grafita

Promjena lika Dode uvjetovana je Uninim postupcima. Učenike možemo potaknuti na to da zaključe kako su Unine osobine – njezina otvorenost, nesebičnost i hrabrost – pomogli Dodi da razumije što je prijateljstvo. Učenicima kažemo da se prisjete kako je Una Dodi objasnila prijateljstvo, a što je rezultiralo Dodinim ostvarenjem misije: *Moramo jedni drugima biti frendovi! To su ona bića koja ti dođu na rođendan. I čekaju te ispred škole. I ne uvaljuju se dečku koji ti se sviđa.*

Pitamo učenike koje im se objašnjenje prijateljstva najviše dopalo te im kažemo da tu rečenicu nacrtaju i napišu na plakat u obliku grafita. Citatima iz filma možemo dodati i svoja objašnjenja tj. odgovore na pitanje što je prijateljstvo.

#### • Odgojna komponenta – razgovor o bullyingu

Djevojčica Una doživjela je vrlo neprijatno ponašanje svojih školskih kolegica. Ono je u filmu prikazano dvjema scenama. U prvoj sceni doznajemo da su djevojčice ismijavale Unu jer je bila neobična, drugačija od ostale djece. U drugoj se sceni Una suprotstavlja *bullyingu*, štoviše, fizički se brani od nasrtljivih djevojčica. Ovo su vrlo snažne scene o kojima s učenicima valja povesti razgovor. Učenike možemo pitati o tome što misle o ponašanju djevojčica – jesu li suosjećali s Unom, je li ponašanje djevojčica bilo ispravno i zašto joj druga djeca nisu pomogla.

Nakon što se prisjetimo scene obračuna Une i *bullyja*, pitamo učenike: *Opravdavate li Unin postupak? Kako biste vi reagirali na njezinom mjestu? Je li Una potražila pomoć odraslih (mame, tate ili učitelja)? Zašto nije? Je li smjela udariti drugu djevojčicu? Zašto je to učinila?*



Potičemo učenike na to da donesu zaključke o tome što je Una trebala učiniti prije no što se fizički obračunala s djevojčicama. Također, potičemo učenike da iznesu svoje mišljenje o tome što su trebala učiniti ostala djeca koja su svjedočila *bullyingu*. S učenicima možemo izraditi plakat na kojem zapisujemo misli o tome kako se trebaju ponašati pravi prijatelji i kako se ponašati u slučaju da svjedočimo *bullyingu*.

#### • Pisanje čestitke i pisma – unutarpredmetna korelacija

Potičemo učenike da napišu pismo u kojem Uni izražavaju svoju potporu s obzirom na *bullying* koji je doživjela te u kojem joj daju savjete kako se ubuduće postaviti u ovakvim situacijama.

Također, učenike možemo potaknuti na to da, poput pravih prijatelja, Uni napišu čestitku za 11. rođendan.

## 5. SINTEZA

### • Žanr znanstvene fantastike – poveznica s lektinom – Vennov dijagram i umna mapa

Učenici prvih i drugih razreda ponavljaju svoje zaključke o realnim i fantastičnim bićima koja su se pojavila u filmu te navode primjere fantastičnih događaja u filmu koji su ih se posebno dojmili. S učenicima se možemo prisjetiti priča koje smo do sada čitali: po čemu se pripovijetka razlikuje od bajke i po čemu je ovaj film sličan, a po čemu se razlikuje od animiranih filmova koja smo do sada gledali.

Učenici trećih i četvrtih razreda dosad su već imali priliku upoznati znanstveno-fantastična književna djela. Stoga predložimo da se predznanja iz područja književnosti upotrijebe za razumijevanje ovoga žanra i u kontekstu filma.

Na ploču možemo zapisati nazive triju dječjih romana, primjerice, *Vlak u snijegu*, Mato Lovrak (ili neki drugi realistični roman) / *Petar Pan*, James Mathew Barrie (ili neki drugi fantastični roman) / *Eko, Eko*, Hrvoje Hitrec ili *Ljubičasti planet*, Anto Gardaš (ili neki drugi znanstveno-fantastični roman).

U razgovoru s učenicima uspoređujemo ove romane na razini teme, realističnih ili fantastičnih događaja i likova. Učenici će s lakoćom prepoznati da se u realističnim romanima javljaju likovi i događaji koji su stvarnosni, odnosno, koji bi se mogli dogoditi. U fantastičnim djelima javljaju se fantastična bića i događaji koji su izmaštani, odnosno nerealni. U znanstveno-fantastičnim pričama, koje su podvrsta fantastičnih djela, također se javljaju izmaštani (nerealni) događaji i likovi, ali možemo zamijetiti da se tematski bave utjecajem znanosti i tehnologije na ljude i društvo, putovanjem kroz vrijeme ili svemir te u druge svjetove i sl.

Nakon što ove pojmove ponovimo s učenicima prisjećajući se lektirnih djela, usporedbu možemo načiniti i između dječjih igranih filmova. Uspoređujući realistični igrani dječji film (primjerice, *Vlak u snijegu*, Mate Relja, 1976) s filmom *Moj dida je pao s Marsa*, dolazimo do zaključka da se u potonjem javljaju nerealni likovi i događaji. Ovoj usporedbi možemo dodati fantastični igrani film (primjerice, *Čarobnjak iz Oza*, Victor Fleming, George Cukor, 1939) ili animirani film znanstveno-fantastične teme (*Posjet iz svemira*, Zlatko Grgić, 1964).

Ove sličnosti i razlike možemo prikazati pomoću Vennova dijagrama – dva kruga u koja upisujemo specifičnosti svakog filma, a u dijelu u kojemu se krugovi spajaju, upisujemo njihove sličnosti. U usporedbi se koristimo učenicima bliskim pojmovima kao što su tema, događaji i likovi – stvarni i nestvarni.

Također, usporedbu možemo načiniti koristeći se umnom mapom. Kao središnji pojam možemo napisati riječ "TEMA" koju zatim dijelimo na stvarnosne/realistične i fantastične teme ili nam središnji pojam može biti "DJEČJI IGRANI FILM" koji se zatim dijeli na realistični i fantastični, a znanstveno-fantastični film *Moj dida je pao s Marsa* naznačujemo kao podvrstu fantastičnog filma.

## 6. STVARALAČKI RAD

### • Razglednica iz svemira – unutarpredmetna korelacija

Učenicima kažemo neka zamisle da je Dodo sretno stigao na svoj planet. Dugo je vremena mislio na svoju prijateljicu Unu i odlučio joj je poslati razglednicu iz svemira. Zadatak je učenika ilustrirati razglednicu i napisati prigodni tekst.

Umjesto ovoga zadatka, učenicima možemo reći neka zamisle da su oni astronauti i da su posjetili neobičan Dodin planet, a da ih Una promatra teleskopom (ili da to čine prijatelji iz njihova razreda). Njihov je zadatak napisati kratku poruku Uni (ili prijateljima) iz svemira ([listić 2.6](#)).

### • Što se dalje dogodilo? – igranje uloga

Učenicima kažemo neka zamisle da je prošlo nekoliko godina i da je Una sada odrasla, ima svoju obitelj i djecu. Uni u posjet dolazi novinar/novinarica koja će o njoj izraditi televizijski prilog. Jedan učenik/učenica igrat će ulogu novinara/novinarke, a drugi učenik/druga učenica na pitanja će odgovarati iz pozicije sada odrasle Une. Gdje živi? Čime se bavi? Je li nastavila proučavati zvijezde i svemir? Je li svojoj djeci ispričala što joj se dogodilo na 11. rođendan?



### • Osobna karta robota

Učenicima kažemo neka zamisle da su oni znanstvenici i da su izradili svojeg robota. Učenici izrađuju osobnu kartu robota. U desni kut papira crtaju robota, a ispod toga upisuju: kako se robot zove, koje su mu funkcije (što može činiti), koje su mu slabosti, što voli i sl. Po završetku zadatka, učenici razmjenjuju osobe karte i razgovaraju o svojim zamišljenim izumima (listić 2.7).

### • Filmski foršpan (trailer) – montažni ritam

Nakon što su učenici prepričali filmsku priču, podsjećamo ih na to da svaka dobra priča ima svoj uvod, zaplet, vrhunac i rasplet. Svaka priča, kao i pjesma, ima određeni ritam koji se postiže na različite načine. Jedan od načina postizanja ritma u filmu jest izmjenom dugih i kratkih kadrova – kao i izmjenom dugih i kratkih stihova u pjesmi. Ako su naši učenici upoznati s pojmom kadra, možemo s njima napraviti sljedeću vježbu.

Učenicima ponovo pokazujemo foršpan za film *Moj dida je pao s Marsa* i kažemo im da pljeskom poprate svaku izmjenu kadra. Učenici će primijetiti da je u uvodnome dijelu izmjena kadrova sporija te da postaje sve ubrzanija. S učenicima razgovaramo o ovome ubrzanju ritma izmjene kadrova. *Zašto su kadrovi na početku duži, a pri kraju foršpana postaju sve kraći?*

*Što je sve prikazano u foršpanu – jesmo li doznali koji će likovi biti u filmu? Jesmo li doznali koji je problem u priči? Je li nam foršpan otkrio kraj priče? Zašto nije?*

### • Izrada filmskog plakata ili izrada reklame za film

Sa starijim učenicima možemo porazgovarati o njihovim zaključnim razmišljanjima o filmu, a na temelju očekivanja. *Jesu li vaša očekivanja filma bila ispunjena? Što je najviše utjecalo na vaša očekivanja – filmski plakat, foršpan za film, kadrovi iz filma, filmski žanr (kada ste doznali da je riječ o znanstvenoj fantastici)?*

Učenike potičemo na to da u skupinama izrade plakat kojim reklamiraju film *Moj dida je pao s Marsa*. Tijekom izrade plakata, potičemo učenike na to da razmisle o tome koje se informacije o filmu trebaju nalaziti na plakatu, koje informacije se nikako ne bi smjele naći na plakatu (primjericice, pun sadržaj ili kraj filma)? Plakate koje učenici izrade možemo pokloniti prijateljima koji film još nisu pogledali, a kao motivaciju za posjet kinu.<sup>7</sup> S učenicima koji znaju snimati, umjesto filmskog plakata, možemo napraviti reklamu za film. Reklama se može sastojati od songa koji su učenici osmislili i isječaka iz intervjua s učenicima koji govore o svojim doživljajima filma.

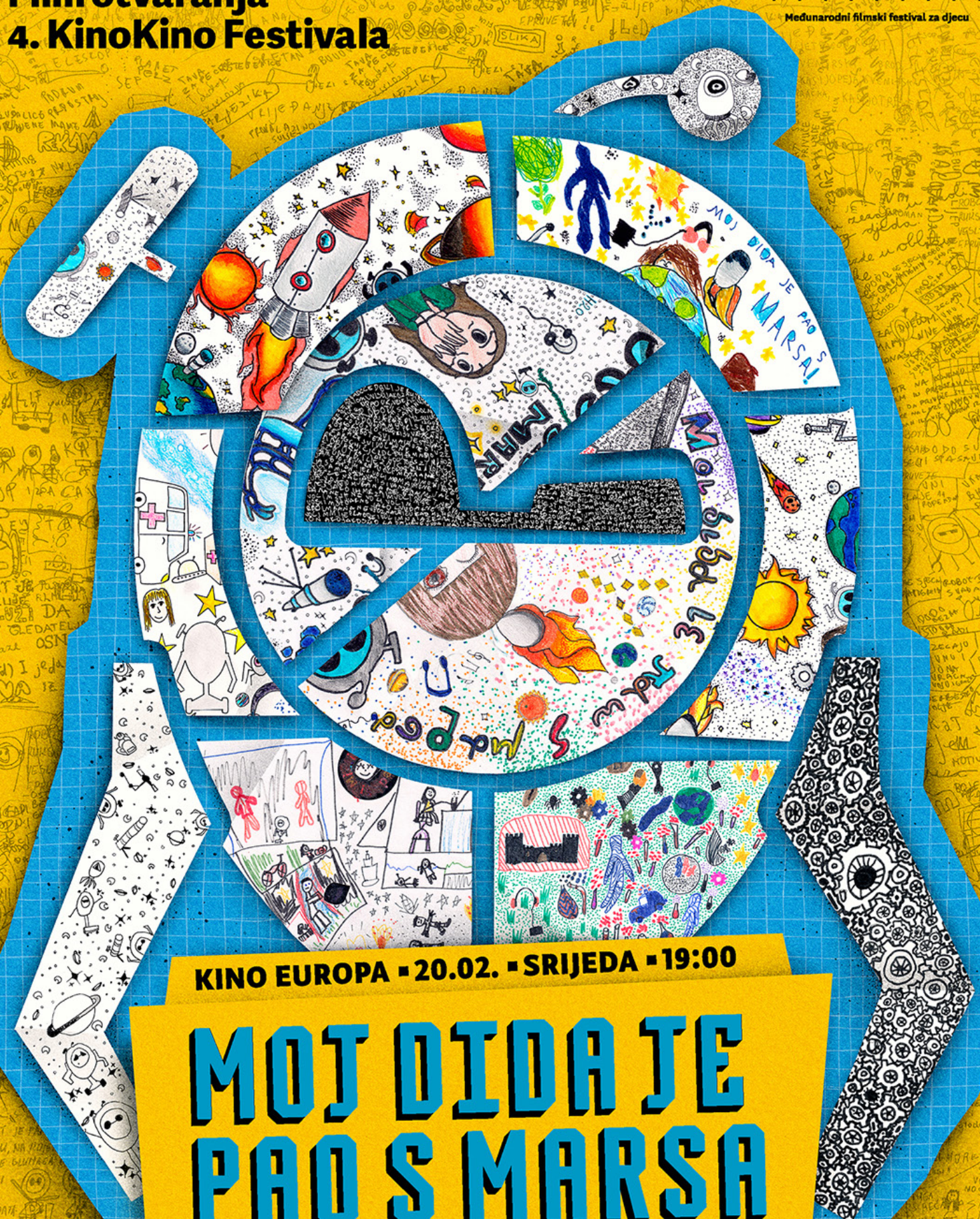
<sup>7</sup> Učenicima možemo pokazati i plakat filma *Moj dida je pao s Marsa* (slika 2.8) koji su izradili njihovi vršnjaci u okviru dječje radionice plakata na Međunarodnom filmskom festivalu za djecu KinoKino, na kojem je film premijerno prikazan u veljači 2019. Ovaj plakat nastao je pod mentorstvom Andree Sužnjević iz studija Šesnić&Turković, a potpisuju ga India Šeparović, Bruna Lauš Bilić, Lucija Mandić, Marica Vukelić, Rajna Vukelić, Ika Štambuk, Neva Štambuk, Marta Mikac, Marina Gabriela Odak, Hana Perković, Lara Turkalj i Marika Škop.



# Film otvaranja 4. KinoKino Festivala

|K|I|N|O|K|I|N|O|

Međunarodni filmski festival za djecu



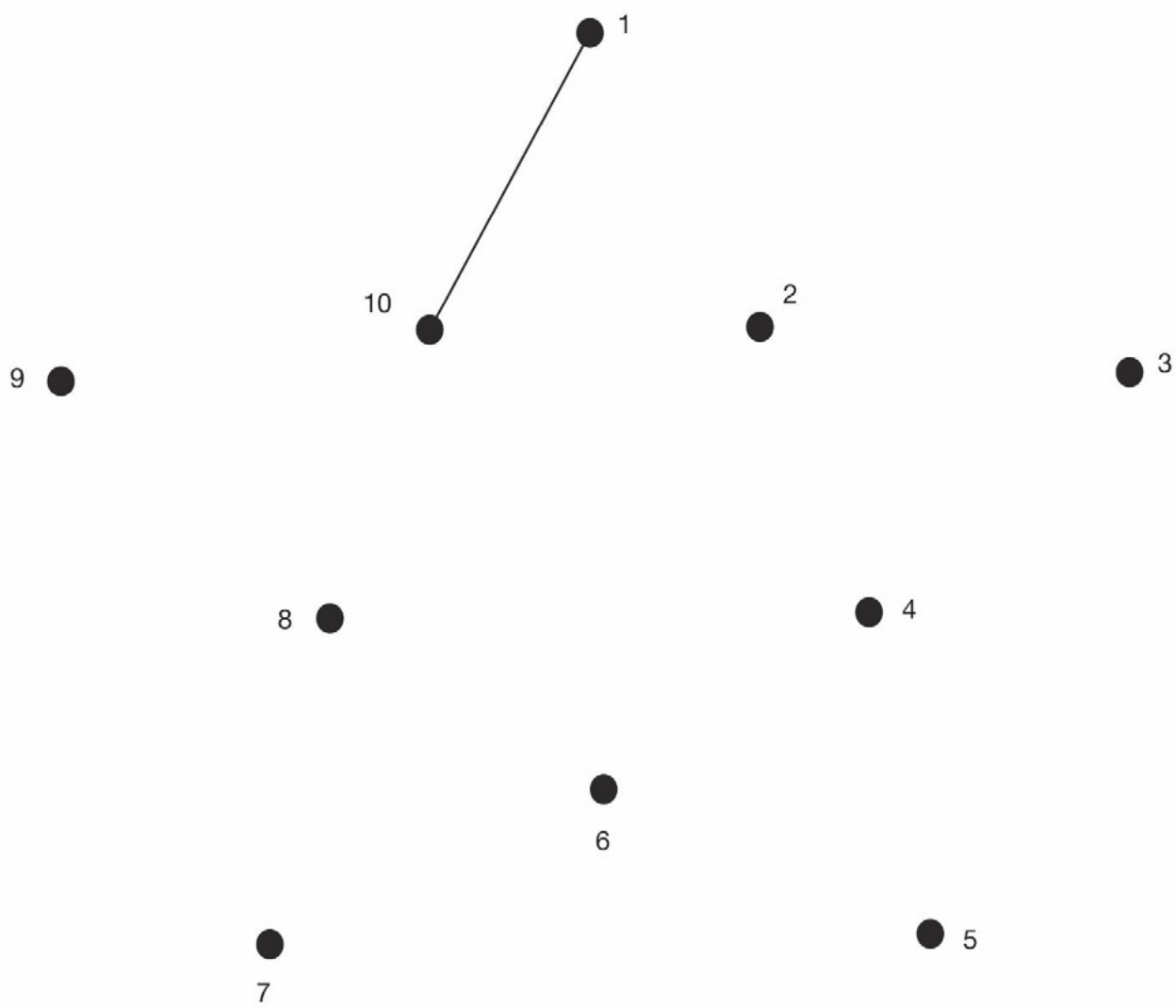
KINO EUROPA • 20.02. • SRIJEDA • 19:00

# MOT DIDA JE PRO S MARSA

DIZAJN PLAKATA India Šeparović • Bruna Lauš Bilić • Lucija Mandić • Marica Vukelić • Rajna Vukelić • Ika Štambuk • Neva Štambuk • Marta Mikac  
Marina Gabriela Odak • Hana Perkočić • Lara Turkalj • Marika Škop • POD MENTORSTVOM Andree Sužnjević iz studija Šesnić&Turković

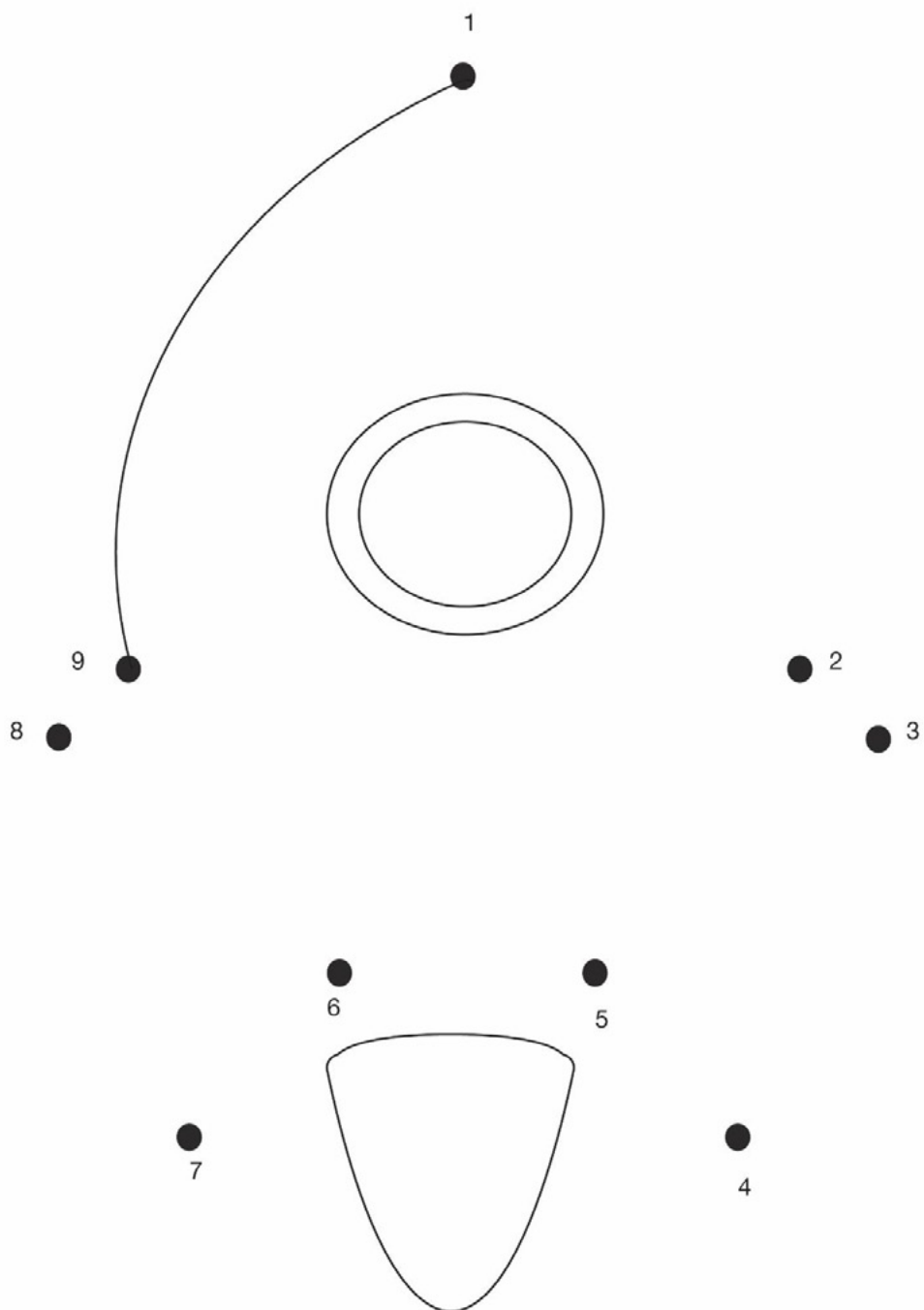


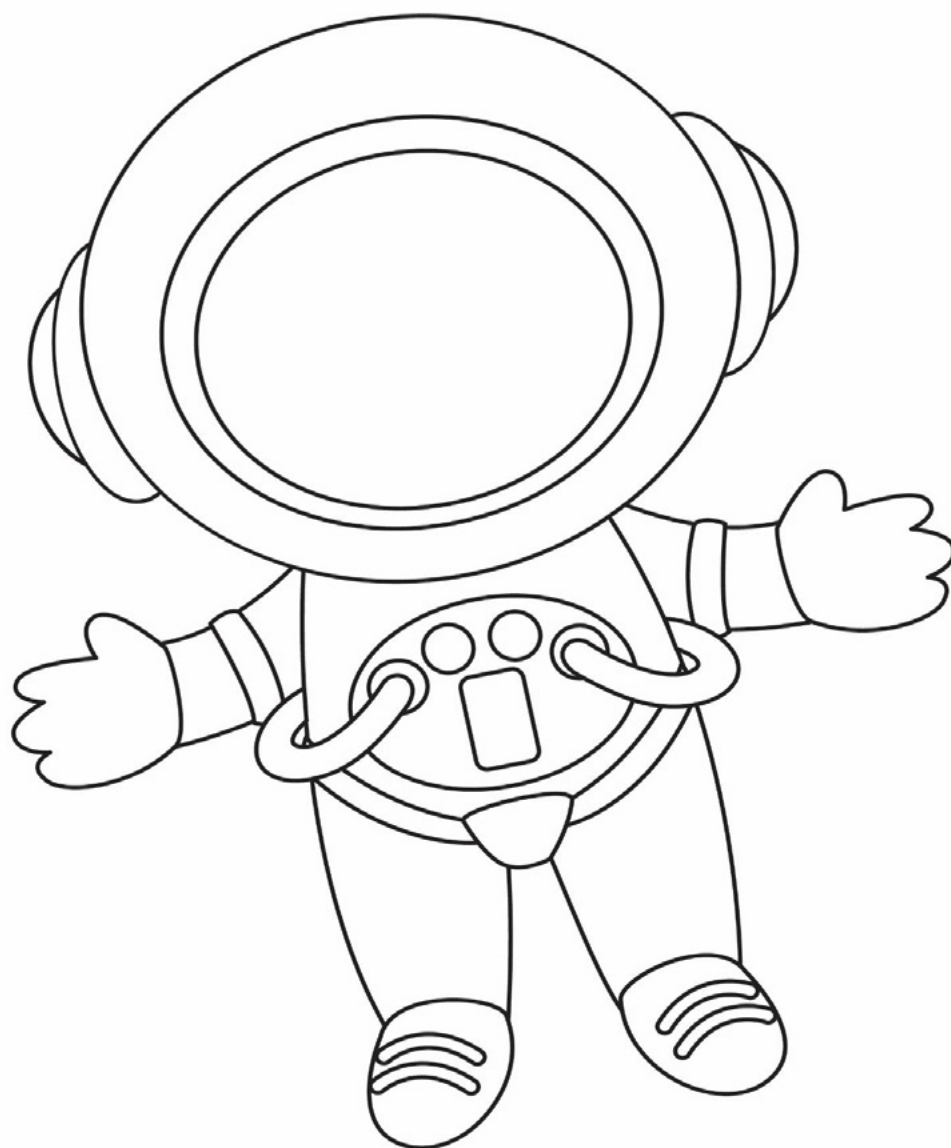
## Listić 2.1

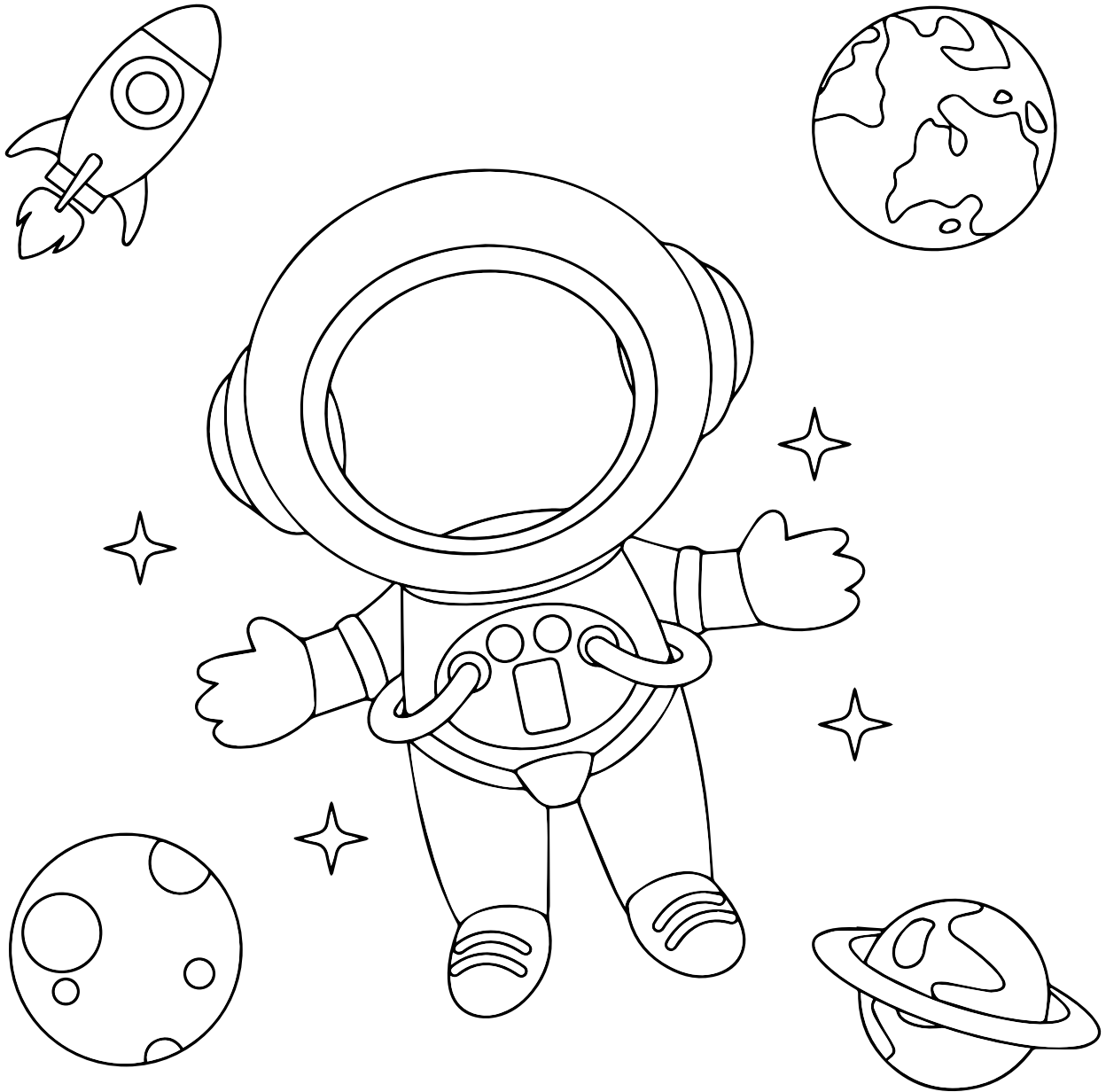




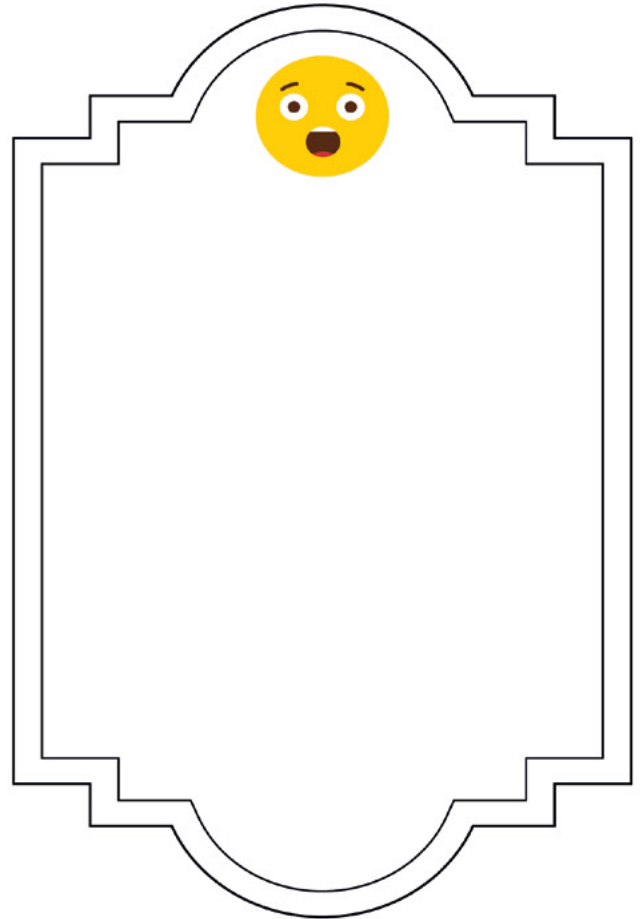
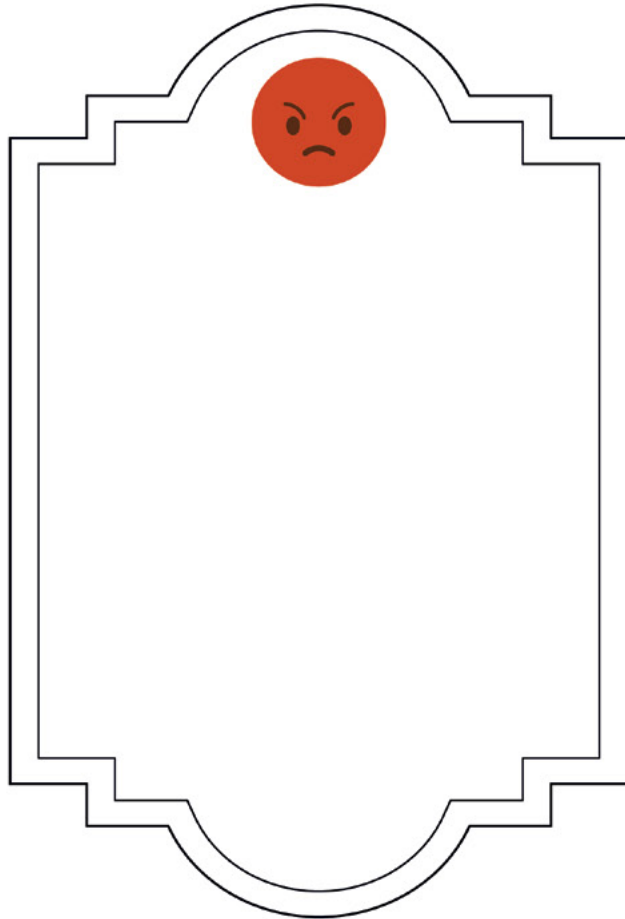
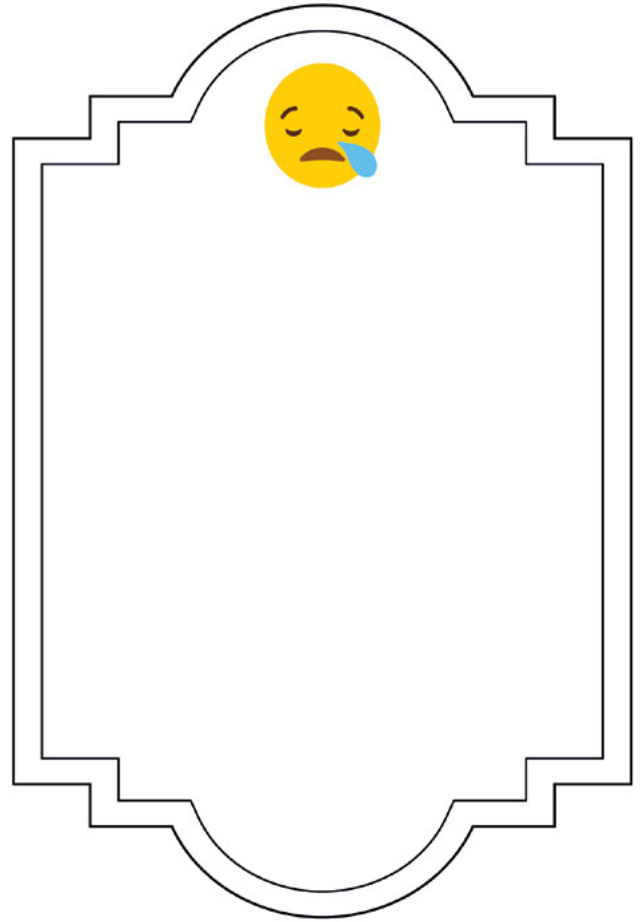
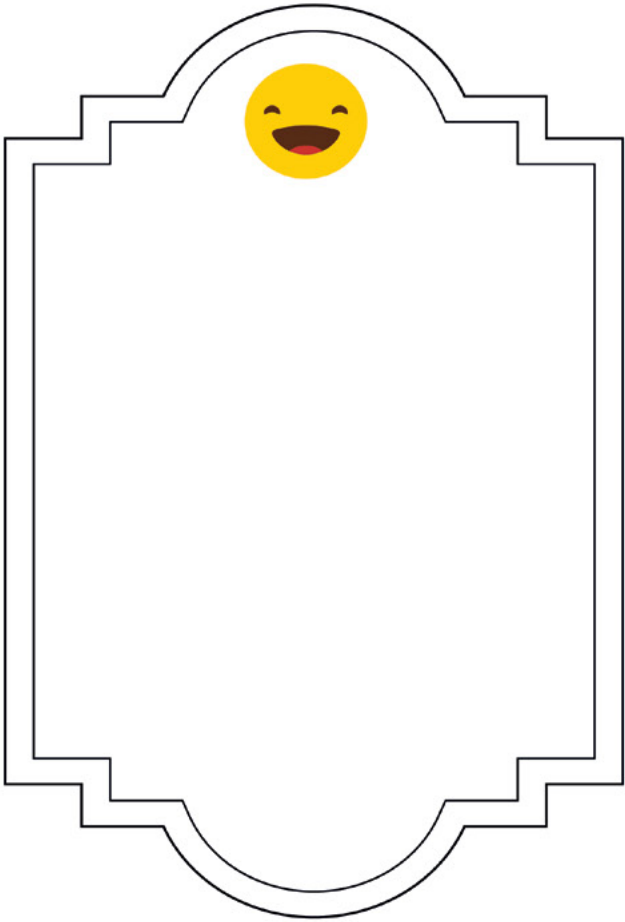
# Listić 2.1



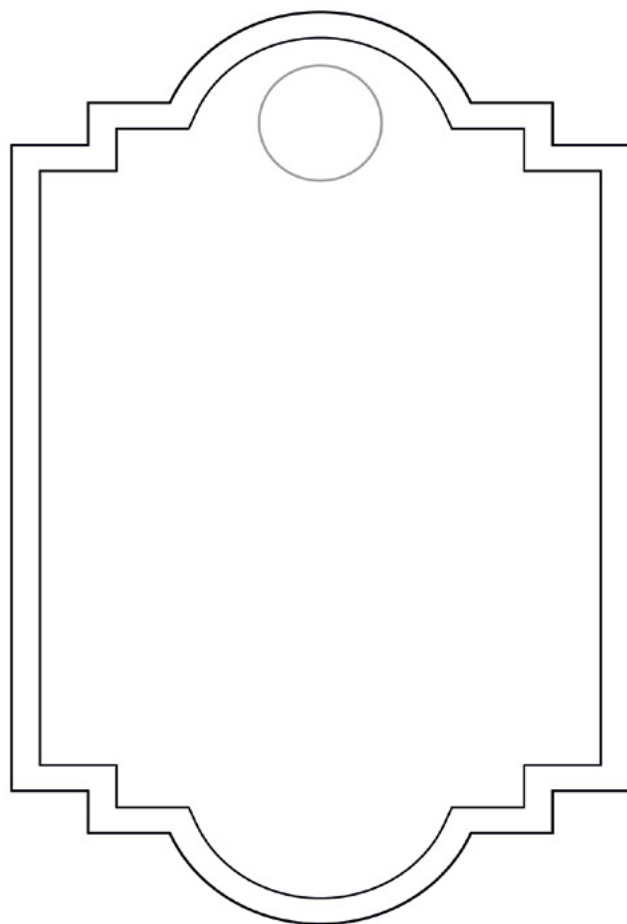
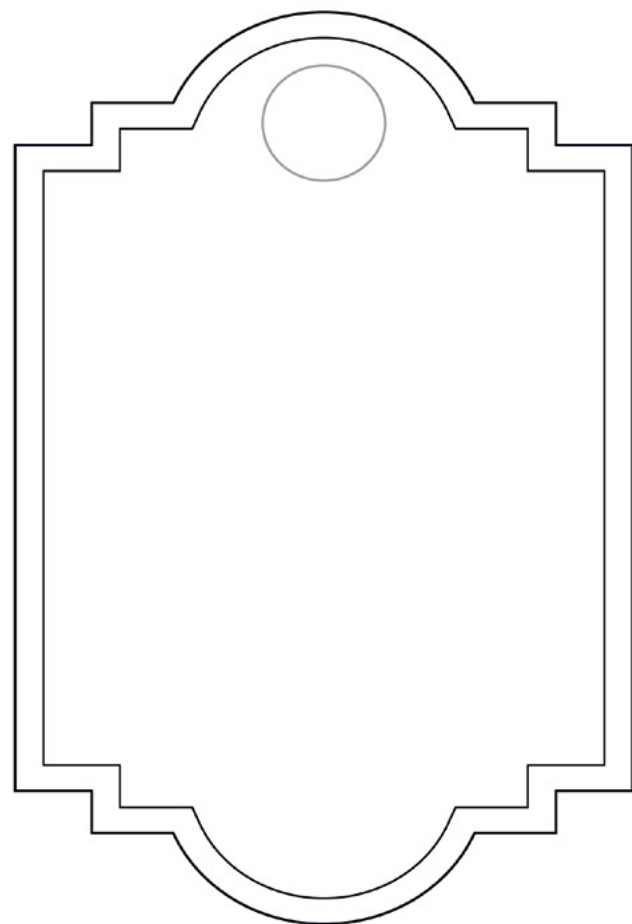
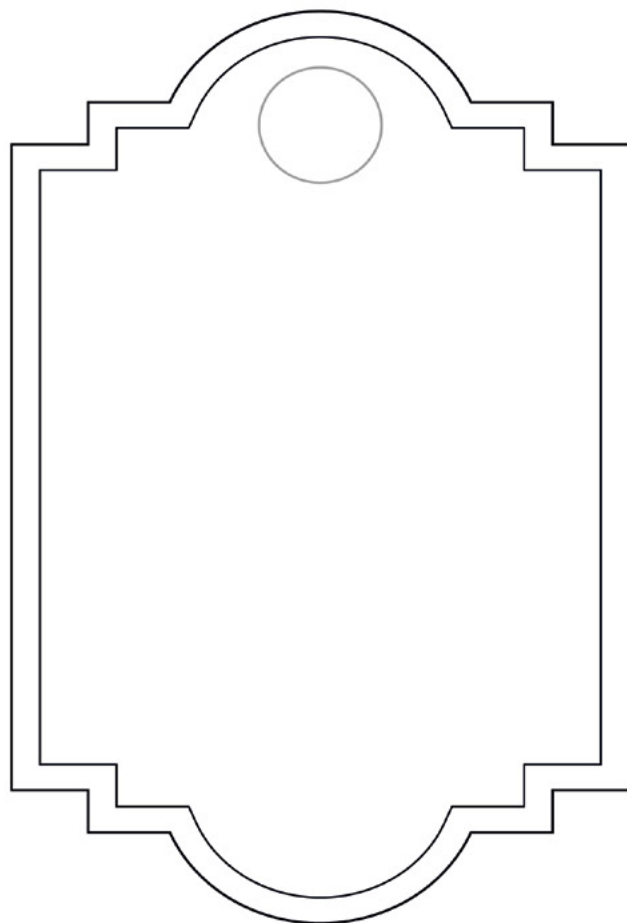
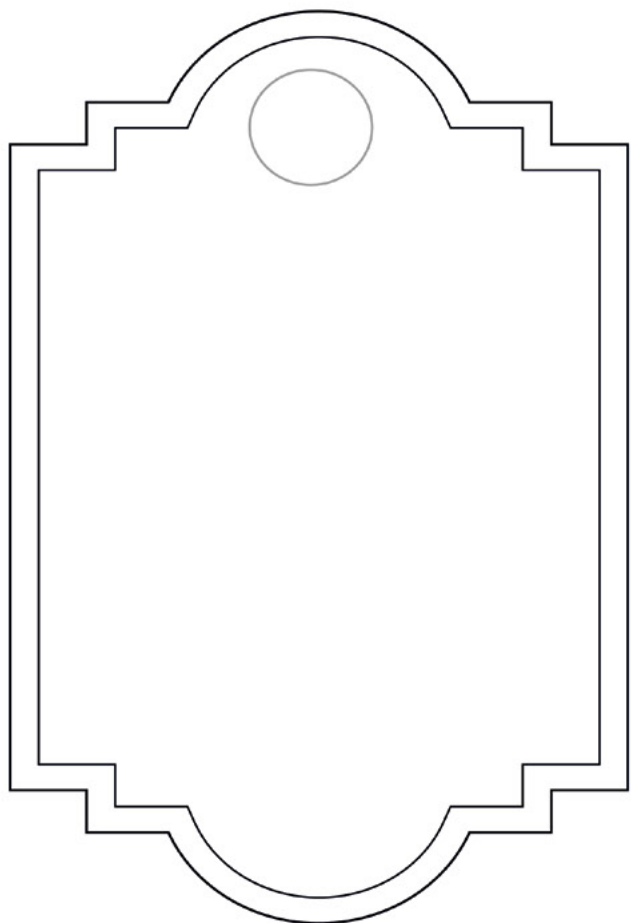




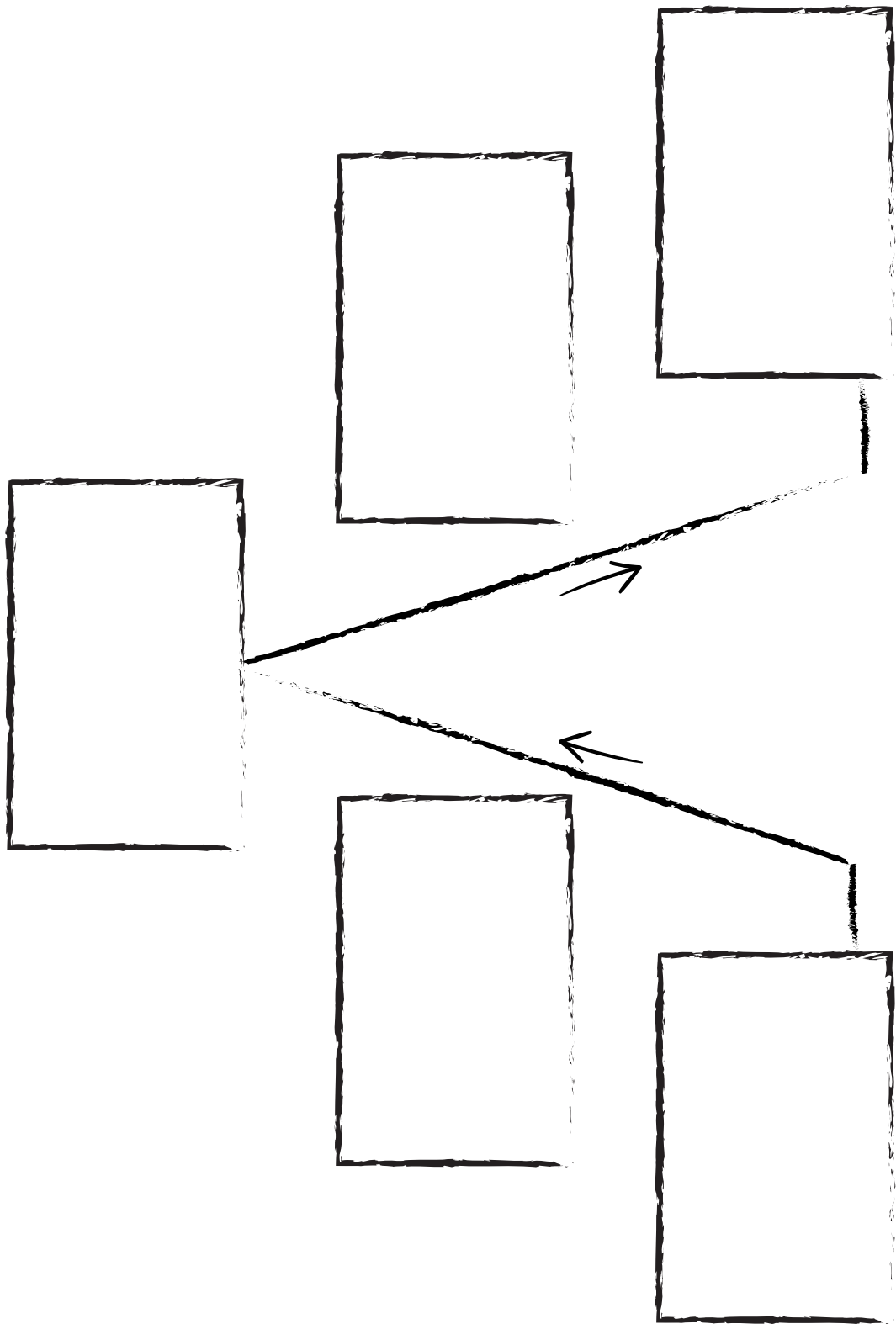
Listić 2.2



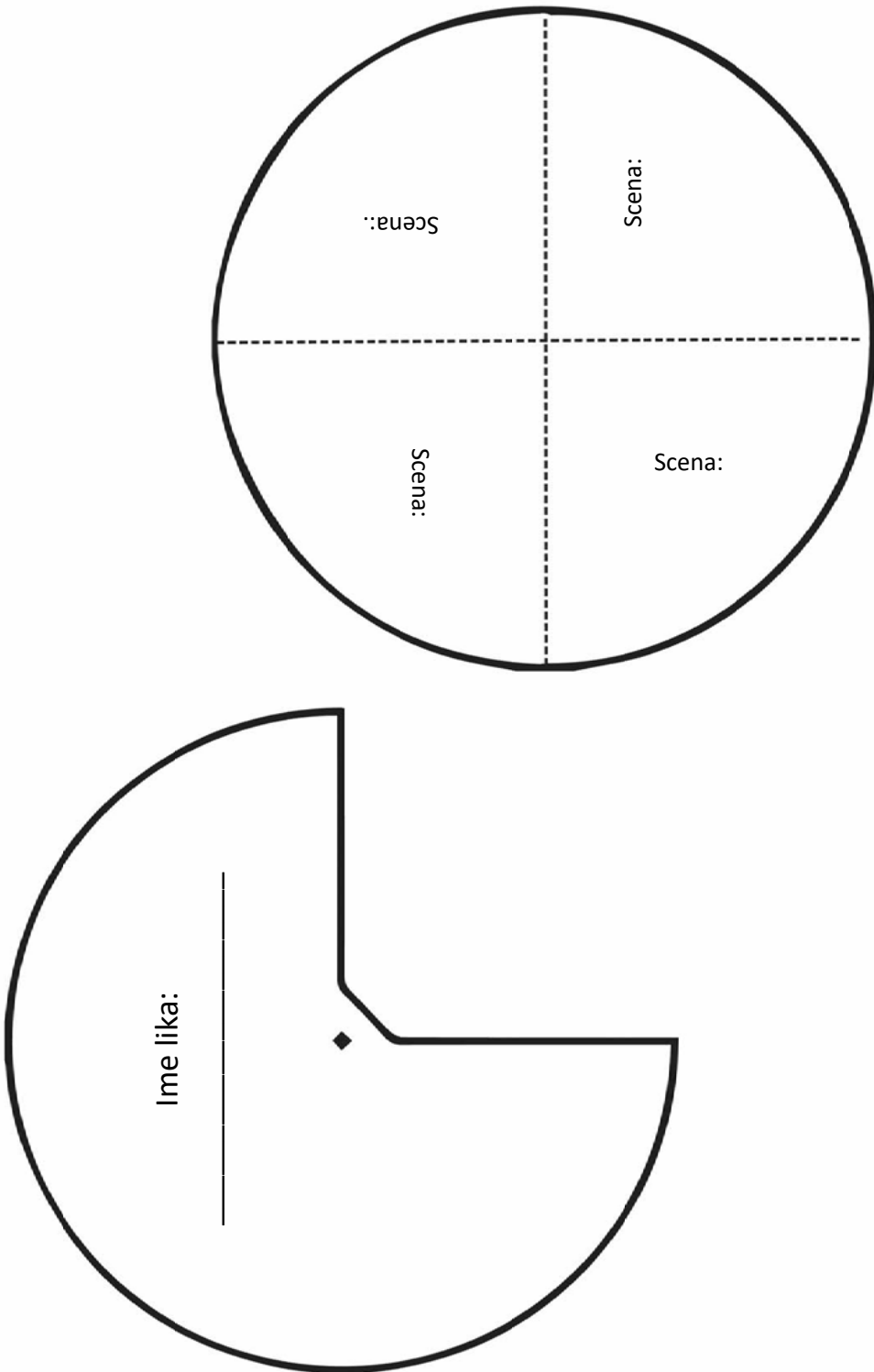
Listić 2.2



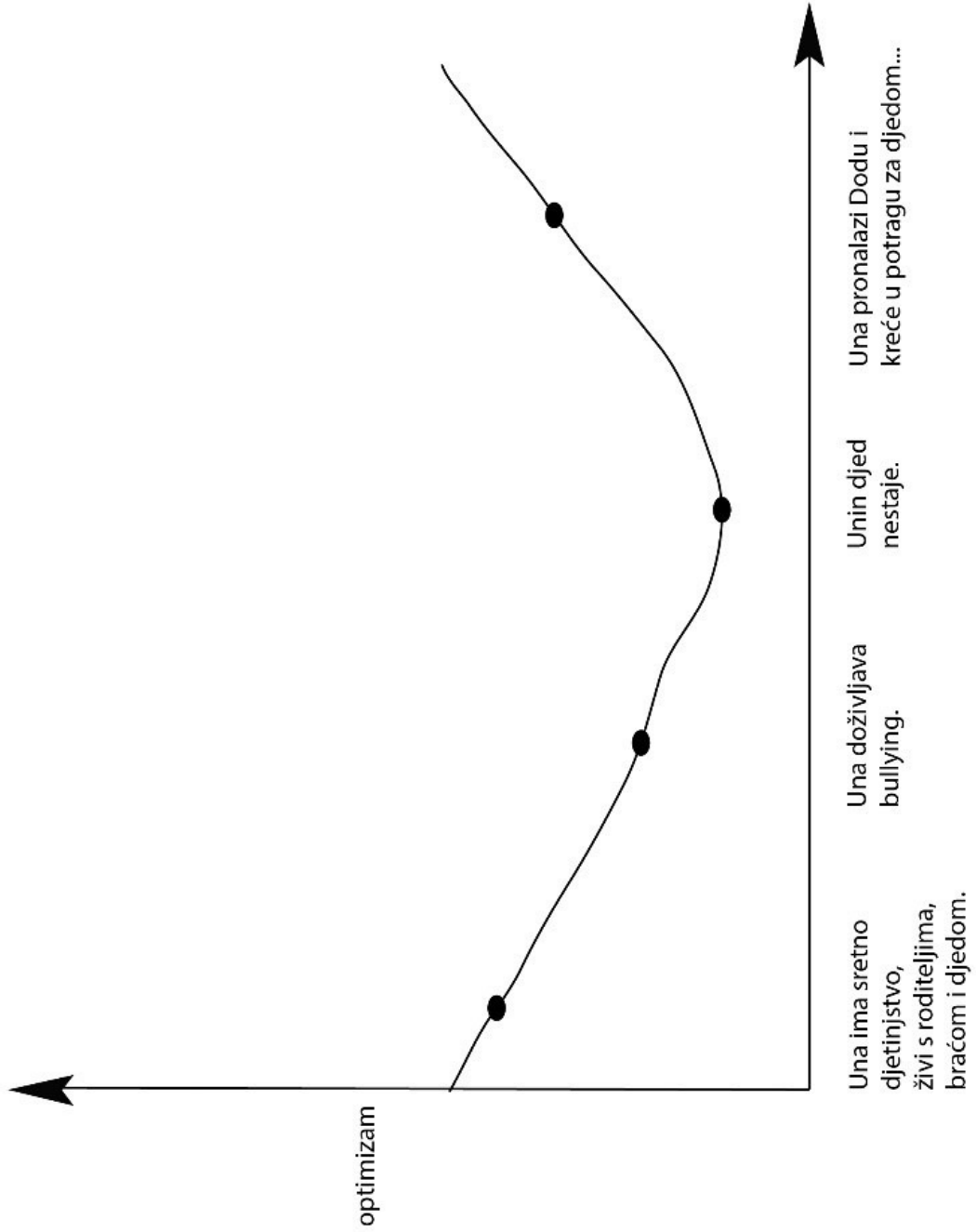
# Listić 2.3



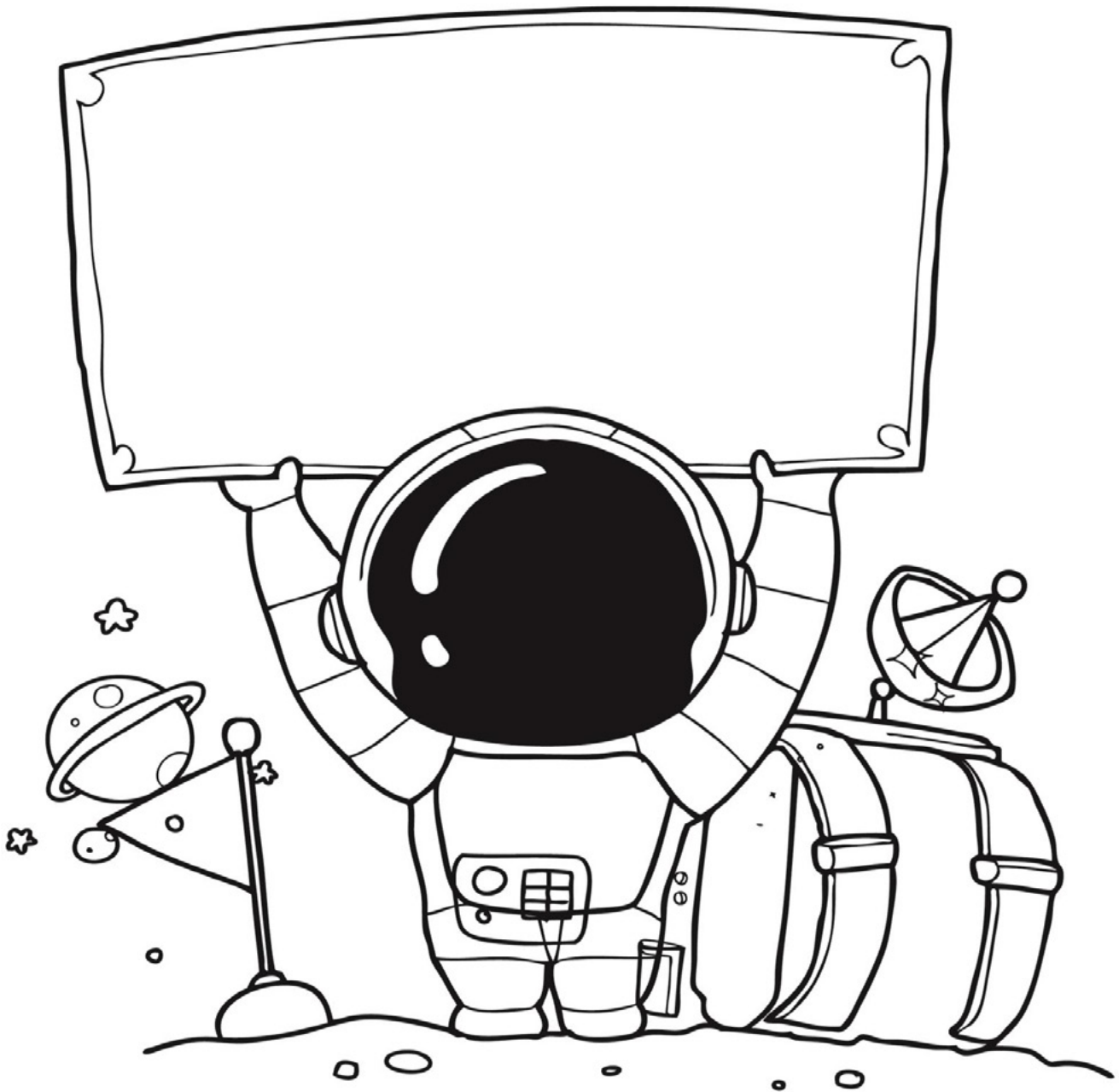
## Listić 2.4



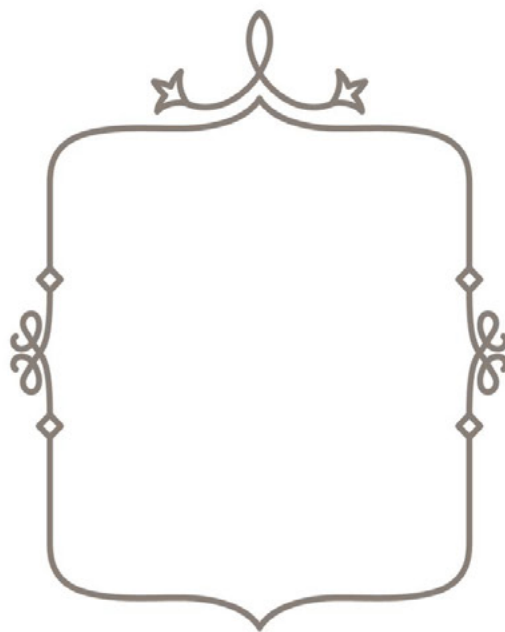
## Listić 2.5







## Listić 2.7



IME ROBOTA:

TKO GA JE STVORIO:

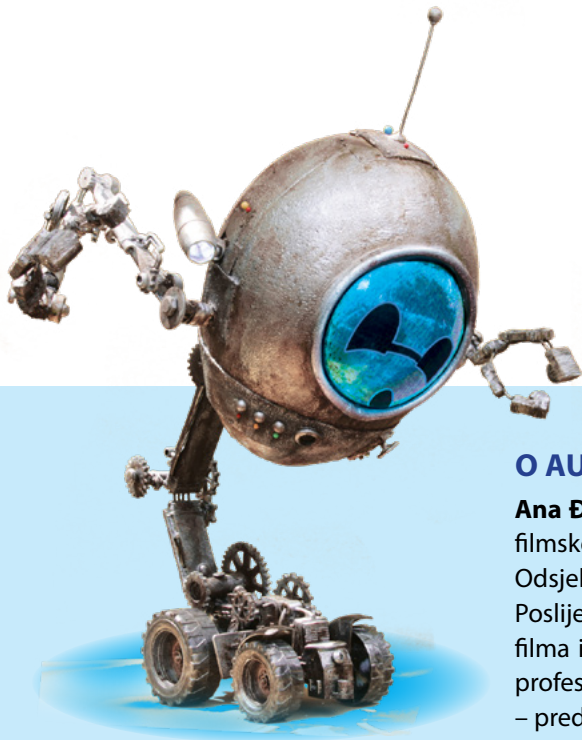
DATUM, VRIJEME I MJESTO KADA JE STVOREN:

POSEBNE FUNKCIJE (SPOSOBNOSTI):

ŠTO VOLI RADITI:

SLABOSTI:

OMILJENA IZREKA:



### O AUTORICAMA

**Ana Đorđić** profesorica je hrvatskog jezika i književnosti i fakultativne nastave filmske umjetnosti u XIII. gimnaziji u Zagrebu. **Jelena Modrić** docentica je na Odsjeku montaže Akademije dramske umjetnosti. Obje su doktorandice na Poslijediplomskom doktorskom studiju književnosti, izvedbenih umjetnosti, filma i kulture na Filozofskom fakultetu u Zagrebu, a metodikom nastave filma profesionalno se najviše bave u okviru djelatnosti Hrvatskoga filmskog saveza – predavačice su seminarskog programa Metodika nastave filma Škole medijske kulture “dr. Ante Peterlić” te vode program Filmska naSTAVA u kinu Tuškanac u Zagrebu tijekom ljetnih, zimskih i proljetnih školskih praznika.

**Marina Gabelica** docentica je na Učiteljskom fakultetu Sveučilišta u Zagrebu, gdje predaje kolegije iz područja dječje književnosti i medija. Doktorirala je na Poslijediplomskom doktorskom studiju književnosti, izvedbenih umjetnosti, filma i kulture na Filozofskom fakultetu u Zagrebu. Voditeljica je programa Počeci razvoja filmske pismenosti pri Centru za cjeloživotno obrazovanje Učiteljskog fakulteta u Zagrebu. Višegodišnja je suradnica na filmsko-obrazovnom programu Sedmi kontinent, udruge Djeca susreću umjetnost, koji promiče filmsku pismenost među djecom vrtičke i osnovnoškolske dobi.



U KINIMA OD 21.3.



Studio dim predstavlja fantastičnu avanturu

# MOJ DIDA JE PAO S MARSA

REDATELJI Dražen Žarković, Marina Andree Škop ULOGE Lana Hranjec, Ozren Grabarić, Nils Ole Oftebro, Petra Polnišová, Alex Rakoš, Sven Barac, Tonka Kovačić, Lucija Šango  
SCENARISTI Pavlica Bajsić Brazzoduro, Branko Ružić DIREKTOR FOTOGRAFIJE Sven Pepeonik KOMPOZITOR Stein Berge Svendsen MONTAŽERKA Marina Andree Škop DIZAJNER ZVUKA Daniel Angyal  
SCENOGRAFINJA Petra Kriletić KOSTIMOGRAFINJA Zorana Meić MAJSTORICA MASKE Mojca Gorogranc Petruševska SNIMATELJ ZVUKA Luka Grubišić Čabo REDATELJ ANIMIRANE SEKVENCE Michal Struss  
GLAVNI ANIMATORI Krsto Jaram, Goran Stojnić, Antonio Ilić, Magiclab DIZAJN ROBOTA Zdenko Bašić KOPRODUKCIJA Wady Films, Filmbin, Masterfilm, Artileria, Senca studio, Hrvatska radiotelevizija, Fabrika Sarajevo, Magiclab  
PRODUKCIJA Studio dim PRODUCENTICE Darija Kulenović Gudan, Marina Andree Škop