



MOJ **DEDI** JE **PADDEL**
Z MARSA

Medplanetarni filmsko-metodološki priročnik

MOJ DEDI JE PADEL MARSA



Priročnik je nastal v okviru pilotnega projekta Filmi ne padajo z Marsa, pri katerem so sodelovali Studio dim, Hrvatski audiovizualni center, Hrvatska filmska zveza in spletni portal medijskapismenost.hr Agencije za elektronske medije in Unicefa, ob finančni podpori Agencije za elektronske medije.

Slovensko izdajo priročnika je pripravil slovenski koproducent filma Senca Studio s finančno pomočjo Slovenskega filmskega centra.

IMPRESUM

Naslov izvirnika: Moj dida je pao s Marsa – Mežuzvezdani filmološko-metodički priručnik

Založba: Hrvatski audiovizualni center

Za založbo: Daniel Rafaelić

Urednik: Uroš Živanović

Avtorice: Ana Đorđić, Marina Gabelica, Jelena Modrić

Prelom in oblikovanje: Dušan Jungić, Dio Koji Nedostaje

Zagreb, marec 2019.



Hrvatski
audiovizualni
center
Croatian Audiovisual Centre



Hrvatski
filmski
savez
Croatian
Film
Association



medijska
pismenost.hr



AGENCIJA ZA
ELEKTRONIČKE
MEDIJE

| k | i | n | o | k | i | n | o |

Međunarodni filmski festival za djecu

Za slovensko izdajo: Ida Weiss, Senca Studio

Prevod: Nina Zabukovec

Strokovni pregled: Živa Jurančič, Sabina Briški Karlič

Jezikovni pregled: Mojca Hudolin

Ljubljana, avgust 2019

senca studio
studio senca



SLOVENSKI
FILMSKI
CENTER
JAVNA
AGENCIJA
SLOVENIAN
FILM
CENTRE

Metodološki pristop k analizi in interpretaciji filma

Moj dedi je padel z Marsa

Ana Đorđić, prof. (XIII. gimnazija v Zagrebu)
doc. art. Jelena Modrić (Akademija dramske umetnosti v Zagrebu)

1. UVOD

Film *Moj dedi je padel z Marsa* (Dražen Žarković, Marina Andree Škop, 2019) je zelo primeren za začetek filmskega opismenjevanja osnovnošolcev na razredni in predmetni stopnji. Čeprav ne smemo pozabiti, da nas film lahko razvedri in da je ogled filma lahko prostočasna dejavnost, moramo v otrocih ozavestiti spoznanje, da je dober film tudi kompleksno umetniško delo, ki ga globlje razumemo šele takrat, ko poznamo vsaj osnovne zakonitosti nastajanja filma in pomen filmskih izraznih sredstev. Upamo, da bo ta knjižica med prvimi koraki k boljšemu poznavanju filma. Namenjena je namreč učiteljicam, učiteljem in staršem. Zato upamo, da jim bo z otroki v pomoč na skupnem popotovanju k (vnovičnemu) odkrivanju filmske magije in neverjetne moči avdiovizualnega jezika.

Moj dedi je padel z Marsa je otroški film, obogaten s pomembnim humanističnim sporočilom in prežet s humorjem, hkrati pa strokovno kakovostno izdelan. Zato ni le vzgojen, temveč zelo uporaben kot podlaga za izobraževanje o filmu – s filmom – v okviru izbirnih predmetov, ki so posvečeni filmu in medijem, in pri zunajšolskih dejavnostih, kot so filmski klubi. Odlično pa se povezuje tudi z vsebinami pri predmetih, kot so geografija, fizika, tehnika in etika, ter z izbirnimi predmeti, kot je astronomija.

Naj dodamo, da je film *Moj dedi je padel z Marsa* dobil pozitivno strokovno oceno hrvaškega Ministrstva za znanost in izobraževanje, ki ogled filma zato tudi priporoča.

2. MOTIVACIJA UČENCEV ZA OGLED FILMA

Motivacija je pri vsaki človeški zavestni aktivnosti nujna, zato bodo motivacijski predlogi za ogled filma pred obiskom kinodvorane prišli prav tako učiteljem kot staršem. Vsaka dobro pripravljena učna ura se začne z motivacijo. Naštevamo nekaj predlogov motivacije za ogled tega filma. Čeprav se nanašajo predvsem na učni proces, glede na to, da motivacija kot metodološki izraz označuje psihološke procese, ki učenke ali učence spodbujajo k določeni dejavnosti in vedenju (Rosandić, 2005: 309-310), utegnejo biti nekateri predlogi zanimivi tudi za starše. Pri učnem procesu je treba poudariti, da motivacija pri poučevanju ne sme biti le eden izmed korakov v procesu: motivacija mora biti stalna (Težak, 2002: 112).

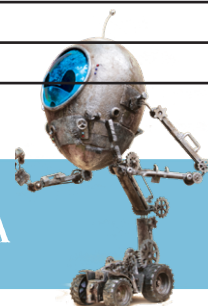
Prva dva predloga za motivacijo sta tabeli asociacij.

1. tabela asociacij

<i>Stolpec A</i>	<i>Stolpec B</i>	<i>Stolpec C</i>
deček Elliott	Veliki pok	gusarski
... pojdi domov/ ... go home	zvezde	morje
kolo, ki leti	NASA	sidro
prst, ki se sveti	Lajka	prevozno sredstvo
E.T.	vesolje	ladja
vesoljec		

2. tabela asociacij

<i>Stolpec A</i>	<i>Stolpec B</i>	<i>Stolpec C</i>
skrivalnice	darilo	Facebook
Človek, ne jezi se	datum	status



Monopoly	svečke	Instagram
nogomet	torta	všeček
igra	rojstni dan	družabna omrežja
prijatelji/prijateljstvo		

Tretji predlog motivacije je ogled kratkometražnega animiranega filma Tajni laboratorij Nikole Tesle (Bruno Razum, 2014). Gre za simpatičen film, dolg 11 minut, zato je zelo primeren za učno uro. Filmska zgodba govori o humanoidnem robotu, ki ga je v skrivnem laboratoriju ustvaril Nikola Tesla. Taka motivacija je primerna zlasti za ure fizike, saj odpira številna izhodišča za pogovor o Nikoli Tesli in robotiki. Lik robota film neposredno povezuje s filmom Moj dedi je padel z Marsa.

Četrti predlog motivacije je, če je le mogoče, obisk astronomskega observatorija.

V Sloveniji jih med drugim najdemo v Mariboru, Vitovljah, Logatcu, Tunjicah pri Kamniku, Ljubljani in Fokovcih.

Učenci lahko več podatkov o vesolju najdejo tudi na spletnih straneh: <http://www.portalvvesolje.si/> in <https://www.dmfa.si/>.

Peti predlog motivacije je branje odlomka iz Malega princa (Le Petit Prince) Antoina de Saint-Exupéryja o srečanju lisice z Malim princem in z usmerjenimi vprašanji voden pogovor o glavnih motivih iz odlomka: ali res lahko vse kupimo, kaj lisici pomeni glagol udomačiti, zakaj moramo biti ob tjanju odnosov potrpežljivi, zakaj bo lisica jokala, kaj pomeni, da so prijatelji edinstveni in da človek dobro vidi samo s srcem, kaj simbolizira motiv srca in kaj je prijateljstvo.

(...) "Le tisto spoznaš, kar udomačiš," je dejala lisica. "Ljudje si ne vzamejo časa, da bi sploh kaj spoznali. Pri trgovcih kupujejo kar izgotovljene predmete. Ker pa ni trgovcev, ki bi prodajali prijatelje, ljudje nimajo več prijateljev. Če bi rad imel prijatelja, me udomači!"

• "Kaj je treba storiti?" je rekel Mali princ.

• "Treba je biti zelo potrpežljiv," je odgovorila lisica. "Skraja boš sedel v travi bolj stran od mene kot zdaj, takole. Pogledala te bom od strani, ti pa boš tiho. Besede so izvir nesporazumov. Toda vsak dan boš lahko sedel malo bližje ..."

Drugo jutro je Mali princ spet prišel.

• "Bolje je prihajati ob isti uri," je dejala lisica. "Če prideš, recimo, ob štirih popoldne, bom začela postajati srečna že ob treh. Bolj ko se bo bližal čas, srečnejša bom. Ob štirih bom nestrpna in nemirna; čutila bom, kako je sreča dragocena. Če prideš, ne da bi vedela kdaj, potem ne bom nikoli vedela, kdaj naj začnem biti srečna ... Obredi so potrebni."

• "Kaj je to, 'obred'?" je vprašal Mali princ.

• "Tudi to je nekaj, kar že skoraj ni več v rabi," je rekla lisica. "To je tisto, zaradi česar je kak dan drugačen, kot so drugi dnevi, kaka ura drugačna od drugih. Obredi imajo na primer moji lovci. Ob četrtek plešejo z vaškimi dekleti. Četrtek je torej čudovit dan! Takrat grem na sprehod tja do vinograda. Če pa bi lovci plesali kadarkoli, bi bili vsi dnevi enaki in jaz bi ne imela nobenih počitnic."

Tako je Mali princ udomačil lisico. Ko pa je prišla ura slovesa, je lisica rekla:

• "Ah, jokala bom ..."

• "To je tvoja krivda," je odgovoril Mali princ. "Meni sploh ni bilo do tebe, ti si hotela, naj te udomačim."

• "Seveda," je dejala lisica.

• "Toda ti boš jokala!" je rekel Mali princ.

• "Seveda," je rekla lisica.

• "Torej nisi s tem nič pridobila!"

• "Pridobila sem," je dejala lisica, "zaradi pšenične barve."

Potem je dodala:

• "Pojdi spet k vrtnicam. Razumel boš, zakaj je tvoja vrtnica edinstvena na svetu. Potem se vrni, da se posloviva, in jaz ti bom podarila skrivnost."

Mali princ je stopil k vrtnicam.



• “Čisto nič niste podobne moji vrtnici, ve niste še čisto nič,” jim je dejal. “Nihče vas ni udomačil in ve niste nikogar udomačile. Take ste, kot je bila moja lisica. Bila je samo lisica med tisoči drugih lisic. Toda odkar je moja prijateljica, je edinstvena na svetu.”

In vrtnice so bile v veliki zadregi.

• “Lepe ste, ampak prazne,” jim je še rekel. “Zaradi vas nihče ne bi šel v smrt. Seveda, navaden popotnik bi mislil, da je moja vrtnica podobna vam. Toda mnogo važnejša je kot ve vse skupaj, zakaj ona je tista, ki sem jo zalival, ona je tista, ki sem jo pokrival, ona je tista, ki sem jo ščitil z zaslonom. Zakaj ona je tista, zaradi katere sem uničil gosenice (razen dveh ali treh, da bi se iz njih razvili metulji). Zato je ona tista, ki sem jo čul pritoževati se ali se bahati, včasih pa tudi molčati. Dragocena je zato, ker je moja.”

In se je vrnil k lisici.

• “Zbogom,” je dejal ...

• “Zbogom,” je rekla lisica. “Čuj mojo skrivnost. Zelo preprosta je: Kdor hoče videti, mora gledati s srcem. Bistvo je očem nevidno.”

• “Bistvo je očem nevidno,” je ponovil Mali princ, da bi si zapomnil. (...)

(Antoine de Saint-Exupéry, 2018, *Mali princ*, prev. Ivan Minatti, Ljubljana: Mladinska knjiga, str. 82–86)

Šesti predlog motivacije je ogled kratkega odlomka o ptici dodo iz filma *Ledena doba* (Ice Age, Chris Wedge, Carlos Saldanha, 2002) in je primeren za pouk angleškega jezika v višjih razredih osnovne šole. Ta predlog lahko uporabimo tudi v povezavi s poukom biologije, zlasti če se pogovor v angleškem jeziku razvije v razmišljanje o izumrlih živalskih vrstah in če učence opozorimo, naj bodo pozorni, kdaj in zakaj se v filmu *Moj dedi je padel z Marsa* pojavi motiv ptice dodo.

Sedmi predlog motivacije je seznanjanje učencev z Morsejevo abecedo, ki jo še danes uporabljajo, na primer v mornarici. Namen spoznavanja Morsejeve abecede je naučiti se, kako zveni znak SOS in kdaj ga uporabljamo, pozneje pa tudi prepoznati njegovo vlogo in uporabo v filmu.

3. NAPOVED IN PREDVAJANJE FILMA TER POSREDOVANJE IZKUŠENJ

Film *Moj dedi je padel z Marsa* (2019) je nastal v produkciji zagrebškega Studia dim. Za režijo sta poskrbela Dražen Žarković in Marina Andree Škop, ki je bila zadolžena tudi za filmsko montažo, z Darijo Kulenović Gudan pa sta bili tudi glavni producentki filma. Slovenska koproducentka filma je bila Ida Weiss iz zavoda za kulturne dejavnosti Senca Studio. Zaradi zahtevnosti produkcije je film nastal v sodelovanju s številnimi studii in produkcijskimi hišami iz sedmih evropskih držav (hrvaški Studio dim, Hrvaška radiotelevizija, luksemburški Wady Films, norveški Filmbin, češki MasterFilm in MagicLab, slovaška Artileria, slovenska Senca Studio in Teleking ter bosansko-hercegovska Fabrika). Nastanek filma so torej podprle številne filmske ustanove tako iz Hrvaške (Hrvaški avdiovizualni center in HRT) kot iz Slovenije (Slovenski filmski center, Teleking, Viba Film) ter ustanove iz drugih evropskih držav (program EU Ustvarjalna Evropa MEDIA, Luksemburški filmski sklad, Norveški filmski institut, Češki filmski center, Slovaški avdiovizualni sklad, Sarajevski kinematografski sklad idr.). Scenarij za film sta po motivih zgodbe Irene Krčelić *Moj dedi je vesoljec* napisala Pavlica Bajsić Brazzoduro in Branko Ružić. Te in številne druge podatke najdete v uvodni in odjavni špici filma.

3.1. Zakaj gledati uvodne in odjavne špice filma?

Že pred ogledom filma je treba učence opozoriti na pomen špice ter jim pojasniti, da sta uvodna in odjavna špica sestavni del vsakega filma ter da je odjavna špica enakovredna aplavzu igralcem v gledališču ob koncu predstave. Tako pri učencih in drugih gledalcih razvijamo kinokulturo, ki narekuje, da moramo uvodno in odjavno špico filma gledati tako pozorno kot svet, prikazan v filmu. V odjavni špici je natančen popis vseh ustvarjalcev in njihovih poklicev, zato je odličen vir podatkov, da se učenci bolje seznani s filmskimi poklici in filmskimi izraznimi sredstvi (režija, igra, scenografija, kostumografija, montaža itd.). Film je avdiovizualno delo, pri katerem sodeluje več deset, pogosto pa celo več sto ljudi. Vsaka odločitev in odločitve posameznih oddelkov vplivajo na končno podobo filma, vse to pa odloča tudi o tem, kako bo film sprejet.

Iz odjavne špice filma *Moj dedi je padel z Marsa* izvemo, da je film nastal v okviru velike mednarodne koprodukcije. Vsi koproducenti so imeli enako vlogo pri odločitvah o izboru tistih, ki so v filmu nastopili pred kamero, in drugih članov ekipe. V igralski zasedbi so poleg dvanajstletne novinke Lane Hranjec tudi znani hrvaški igralec Ozren Grabarić (ki



je svoj glas posodil robotu Dodu), norveški igralec Nils Ole Oftebro in slovaška komičarka Petra Polnišová. Igralsko zasedbo so dopolnili mladi hrvaški igralci upi Alex Rakoš, Sven Barac, Tonka Kovačič in Lucija Šanko. Za vizualno podobo filma ima zasluge direktor fotografije Sven Pepeonik, Michael Struss pa je režiral animirane prizore, ki so film močno obogatili. Vizualni podobi filma so dodale osebni pečat scenografka Petra Kriletić, kostumografka Zorana Meić in oblikovalka maske Mojca Gorogranc Petrushevska. Za zvok so poskrbeli snemalec zvoka Luka Grubišić Čabo, avtor glasbe Stein Berge Svendsen in oblikovalec zvoka Daniel Angyal. Filmski liki ne bi bili tako živi, če zanje ne bi poskrbela ustvarjalna trojica Zdenko Bašić, Goran Stojnić in Krsto Jaram, ki je oblikovala podobo robota Doda. Odjavna špica s podatki o avtorjih je humorno prilagojena mladim gledalcem, saj je za avtorjevim filmskim poklicem tudi njegov šaljivi opis. V odjavni špici je, na primer, vlogi montažerke dodano pojasnilo "šivilja filmske zgodbe", s čimer je odjavna špica postala tudi metafilmsko didaktična. Po motiviranju, najavi filma in seznaitvi učencev s pomenom špice predlagamo obisk kina in ogled filma Moj dedi je padel z Marsa.

3.2. Posredovanje filmskega doživetja

Učenci morajo imeti po ogledu filma nekaj časa za oddih, da uredijo svoje vtise in, kar je zelo pomembno, da vtise svobodno izrazijo ter s tem iz subjektivnega odnosa do filma, ki pogosto temelji le na tem, ali jim je všeč ali ne, preidejo v fazo objektivnega in racionalnega pristopa k analizi in interpretaciji filmskega dela. Učencem je treba dati priložnost, da "odkrijejo" svoja občutja, da čustvena napetost počasi popusti ter omogoči objektivnejše racionalno vstopanje v tkivo umetnine (Težak, 2002: 119).

4. ANALIZA IN INTERPRETACIJA

4.1. Prolog filma – zvočna slika in motiv vesolja

Filmska špica se začne z logotipi produkcijskih hiš in ustanov, ki so omogočile nastanek filma. Med prikazovanjem zadnjih logotipov produkcijskih hiš zaslišimo nenavadne, umetno ustvarjene zvoke, kakršne sicer slišimo v filmih, kjer se zgodbe odvijajo na oddaljenih planetih ali v vesolju, in to je tudi že napoved filmskega žanra. Zvoki se nadaljujejo in začne se prvi prizor, v katerem vidimo zvezde na nočnem nebu. Nenavadni elektronski zvoki se nadaljujejo med prikazovanjem imen filmskih studiev in koproducentov, ki so omogočili nastanek filma. Ob pozornem spremljanju v ktičkih kadra opazimo diskretne grafične oznake. Prizor je videti, kot bi ga spremljali skozi posebno kamero ali sprejemnik. Imena koproducentov in filmskih partnerjev se menjavajo ob grafičnih prehodih in spremljevalnem šumu, kakršnega vidimo in slišimo, kadar na televizijskih sprejemnikih izgubimo signal. Slišimo prekinjene zvočne signale, ki spominjajo na komunikacijo z Morsejevo abecedo – tri kratke signale, ki mu sledijo trije dolgi in znova trije kratki. To je namreč mednarodni zvočni znak za stisko. Torej nam prav zvočna slika v tem delu filma sporoča, da je to, kar sledi, povezano z nečim nezemeljskim, vesoljskim, in da je verjetno nekdo v stiski in kliče na pomoč (znak SOS). Zatem vidimo prikaz potovanja skozi vesolje, zvočni znaki Morsejeve abecede oziroma znaka SOS pa postopoma ugašajo, kot da so se v napravi, ki jih je proizvajala, izpraznile baterije. Potovanje skozi vesolje se nadaljuje in kamera gledalca pripelje na planet, ki je videti kot hologrfska projekcija ali računalniška simulacija. Prostor in planet sta prikazana s svetlečimi modrimi obrisi, brez podrobnosti in znamenj obstoja kakršnih koli organskih snovi. Nastane iluzija računalniškega, umetno ustvarjenega sveta. Kamera nas pripelje v prostor, kjer je nekaj predmetov jajčaste oblike. Nevidna sila izstreli osrednji jajčasti predmet, sledi pa prikaz njegovega potovanja. Kmalu zatem vidimo, da t. i. neznani leteči predmet (NLP) z veliko hitrostjo leti proti Zemljini atmosferi. V tem hipu z Zemlje vidimo zvezde, ki se "postavijo" v obliko frače (črke Y). Iz te smeri se bliža NLP. Videti je, kot da bo padel na Zemljo. Zgodba pravkar opisanega prizora filma se odvija v odnosu med vesoljem in Zemljo. Lahko rečemo, da je vesolje "prišlo" na Zemljo, kar je eden glavnih motivov v filmu. Prizor vesolja se konča s hitrim rezom. Rez je eden izmed štirih montažnih prehodov (poleg preliva, zatemnitve, odtemnitve in preostritve) in v tem primeru nakazuje hitro prekinitve, posebno presenečenje. Zgodba, ki smo jo spremljali (hitro približevanje NLP-ja Zemlji), je sunkovito odrezana, dobesedno prekinjena, kar v gledalcu ustvari občutek napetosti in zbujajo radovednost. V pičlih 90 sekundah filma gledalec namreč izve, da je eden glavnih motivov v filmu vesolje in da zgodba, ki jo spremlja, izvira prav iz vesolja.





Slika 1.1

4.2. Scenografija, rekviziti in glasba v vlogi umeščanja zgodbe v čas

Naslednji kader je statičen in prikazuje staro računalniško igrico, podobno tistim iz 80. let preteklega stoletja; kader, ki sledi, pa nam razkrije, kdo je oseba, ki jo igra. V tem kadru vidimo zaslon, na katerem se prikazuje igrica (vesoljska ladja, ki strelja "sovražnike"), v odsevu na zaslonu pa vidimo deklico, ki igrico jemlje zelo resno. Zatopljen je v spopad med svojo vesoljsko ladjo in sovražniki. Gre za subjektivni kader deklice, ker skozi njene oči gledamo zaslon in igrico, ob tem pa slišimo zvoke tipkovnice in napete igrice, v kateri se odvija prava mala vojna (slika 1.1). V sobi, kjer je deklica, na steni za trenutek zagledamo plakat, ki prikazuje zvezde na nebu. V prizoru igranja igrice je tudi total hiše, v kateri živi deklica, in tako je zgodba umeščena v prostor, na samotni travnik ob gozdu. Noč je, nočno tišino prekinja čirikanje čričkov, nad hišo pa vidimo zvezdno nebo. Večerno idilo prekinja glas nevidnega očeta, ki deklico kliče po imenu Lena in ji sporoča, da mora iti spat. V tem delu filma sta avtorja z rekviziti, kot so star računalniški zaslon, računalniška igrica *Space Invaders* (na trg je prišla leta 1978), vokman (prvi Sonyjev vokman je prišel na trg leta 1979), Rubikova kocka, ki je bila priljubljena v 80. letih, in tudi po zaslugi pesmi *Totalno drukčiji* od drugih skupine *Vještice* iz leta 1989, ki jo Lena posluša na svojem vokmanu, zgodbo umestila v določen čas. Ta pesem ne umešča le zgodbe v čas, temveč nakazuje tudi eno od tematskih plasti filma – dejstvo, da so Lena in njena družina res "popolnoma drugačni od drugih", kar bodo gledalci pozneje spoznali tudi sami. Lena v postelji hitro neha poslušati glasbo, odloži vokman in se odpravi k oknu, kjer osupne nad zvokom in svetlobo, ki se približujeta. Gledalec bo – v totalu jase, na kateri stoji hiša – priča osupljivemu padcu prej videnega neznanega letečega predmeta na Lenino hišo. Padec in eksplozija, ki mu sledi, se končata z montažnima prehodoma zatemnitve in odtemnitve, kar kaže na določen časovni tok. Po odtemnitvi vidimo posledice padca predmeta v bližnjem planu: vse je pokrito z modrikastimi svetlečimi drobci, ki spominjajo na čudežni prah; na tleh so predmeti iz Lenine sobe (globus, čevlji); nekaj gori; na koncu v bližnjem planu vidimo Leno, ki leži na tleh in počasi prihaja k zavesti. Zaradi njenega subjektivnega kadra gledalec opazi zažgana vrata hiše in Leninega očeta, ki negibno leži. Lena ga skuša priklicati, vendar neuspešno. Skoraj v istem hipu Lena zagleda nenavadno nezemeljsko bitje, ki "vstaja" s pogorišča. Na videz spominja na simulirani svet z začetka filma. Med ruševinami je namreč tudi robot Dodo, ki ga bodo gledalci spoznali malo pozneje. Lena omedli, potem pa sledi kader srednjega totala pogorišča z neznanim bitjem. Kamera panoramsko preide na nočno zvezdno nebo, na katerem zvezde oblikujejo naslov filma: *Moj dedi je padel z Marsa*.





Slika 1.2

4.3. Napisi v sliki in spoznavanje z liki

Potem ko se na zvezdnatem nebu iz zvezd izpiše naslov filma, se na platnu izpiše še en "napis v sliki". Ta nam omogoči skok v prihodnost, v zgodbo, ki jo spremljamo. Vsi napisi v sliki so metakomunikacijski znaki in gledalcu omogočajo, da se znajde v svetu, ki je prikazan v filmu. Govorimo o napisu "30 let pozneje", ki nas umešča v sedanost in deluje kot časovna elipsa. Spet se s pomočjo zasuka kamere (žargonsko švenka) vračamo z neba na jaso, kjer je prej stala Lenina hiša, le da je zdaj tam precej novejša in sodobnejša stavba, ki ustvarja vtis sedanosti. Vanjo nas avtorja pripeljeta na dva načina: z dinamično kamero, natančneje s panoramskimi posnetki, in z napisom v filmu, ki nam daje časovni okvir pripovedne linije, čeprav zgodba ni natančno umeščena v določeno leto. Hkrati dobimo občutek, da se zgodovina ponavlja, le da tokrat mama, ne oče, preganja neko drugo deklico izpred računalnika v posteljo. Izvemo, da je deklici ime Una in da je zelo radovedna: od mame skuša izvedeti čim več o nekdanji eksploziji in o tem, kaj je bilo, ko sta se mama in dedek po eksploziji vrnila domov. Po tem dialogu gledalcu postane jasno, da je Unina mama morda deklica Lena, ki smo jo spoznali na začetku filma. Hkrati gledalec opazi razlike v primerjavi s predhodnim prizorom: deklica Lena in njen oče sta bila v trenutku eksplozije doma, zdaj pa odrasla Lena svoji hčerki Uni dopoveduje, da ona in njen oče, Unin dedek, nista bila doma. Namesto da bi ubogala mamo in šla spat, Una na balkonu opazuje zvezdnato nebo skozi teleskop. Nebo s tem postane vodilni motiv (žargonsko leitmotiv) filma. Unina želja po raziskovanju zvezd, neba in vesolja, kot ugotovimo pozneje, torej ni naključna. Po rezu se naslednji prizor začne s totalom Lenine hiše zjutraj, hkrati pa zaslišimo zvok klica po Skypu. Oče kliče Leno in druge družinske člane. Zaradi subjektivnega očetovega kadra spoznamo tudi Unina brata Aleksa in Svena, ki se tepeta z blazinami, v ozadju pa se v istem kadru pojavi mama Lena. Sledi deljeni kader (split screen), ki gledalcu omogoča, da hkrati spremlja vse sogovorce: Uninega očeta pilota, ki z letala kliče svoje domače, ter Unina brata in mamo. Deljeni kader gledalcu omogoča spremljanje zgodb, ki se odvijata hkrati. Po pogovoru z očetom se Una odkrade iz hiše, da bi odšla k dedku, ki je takrat v hišni kleti. Ko se Una odpravi k dedku, slišimo spremno instrumentalno glasbo, ki dopolnjuje občutek skrivnostnosti in izmikanja. Scenografija (svetloba prihaja v temno klet skozi eno okno, številni različni predmeti v kleti pa pričarajo vtis ustvarjalnega kaosa) in rekviziti (laboratorijske posode, epruvete, bučke), ki so v kleti, o dedku veliko povedo (slika 1.2). Rekviziti in scenografija torej pomembno opredeljujejo lik: dedek je znanstvenik samouk, ki izpopolnjuje svoj izum – trajno dostopno gorivo, ki je sicer okoljsko sprejemljivo, vendar malce smrdi. Govorimo o vetrogonu, stroju, ki prdec spremeni v energijo. Pri tem ne smemo prezreti humornih elementov in dejstva, da je za ustvarjanje humorja uporabljen neologizem vetrogon. Ob tem je Una videti kot zelo vesela deklica z nenavadno družino (uresničila se ji je želja: za rojstni dan je dobila vetrogon), ko se odpravi v šolo, pa ugotovimo, da njeno življenje vendarle ni povsem idilično.

4.4. Medvrstniško nasilje

Na prvi pogled je Maja, deklica iz Unine šole, videti kot povprečna vljudna učenka; nasmejana je in z roko maha



Unini mami, ki hčer pelje v šolo. Ko se kamera v naslednjem prizoru približa Maji (zdaj je ne snema več v ameriškem, temveč v polbližnjem planu), odkrijemo, da Maja Uno trpinči z zmerljivkami, izsiljevanjem, žaljivkami in deljenjem žaljivih videoposnetkov na družabnih omrežjih. Lik Maje je lik nasilnice, ki se spravlja na vrstnike, in tudi simbol za medvrstniško trpinčenje, ki se je razvilo zaradi tehnološkega napredka: zlorabe se z odhodom iz šole ne končajo, temveč se na digitalnih platformah in družabnih omrežjih neprekinjeno nadaljujejo noč in dan. Maja ima kot prava nasilnica vedno ob sebi prijateljico (satelitska lika), ki jo spremljata na vsakem koraku. Od Une zahteva denar in se s prijateljicama norčuje iz tesnega odnosa med Uno in njenim dedkom. Maja uspešno izsili denar, kljub temu pa na družabnih omrežjih objavi posmehljivo pesem o Uni in njenem dedku ter za konec posname še žaljiv prizor. Lik Maje odpira nov prostor za pogovor o medvrstniškem nasilju in trpinčenju, o posebnem trikotniku nasilja, v katerem imajo svojo vlogo nasilnež, žrtev in, kar je bistveno, pasivni opazovalec nasilja. Ob tem moramo učence opozoriti, da opazovalec ni nič manj odgovoren za nasilje kot nasilnež, saj s svojo nemo prisotnostjo nasilje spodbuja, namesto da bi se mu odločno postavil po robu. Pedagoški delavci lahko iz tega tematskega sklopa pripravijo delavnice o medvrstniškem nasilju in se posvetijo liku Maje. Opozoriti je treba tudi na spornost Uninega obračuna z nasilnico. Kot izvemo v nadaljevanju filma, se Una namreč odloči za telesni obračun.



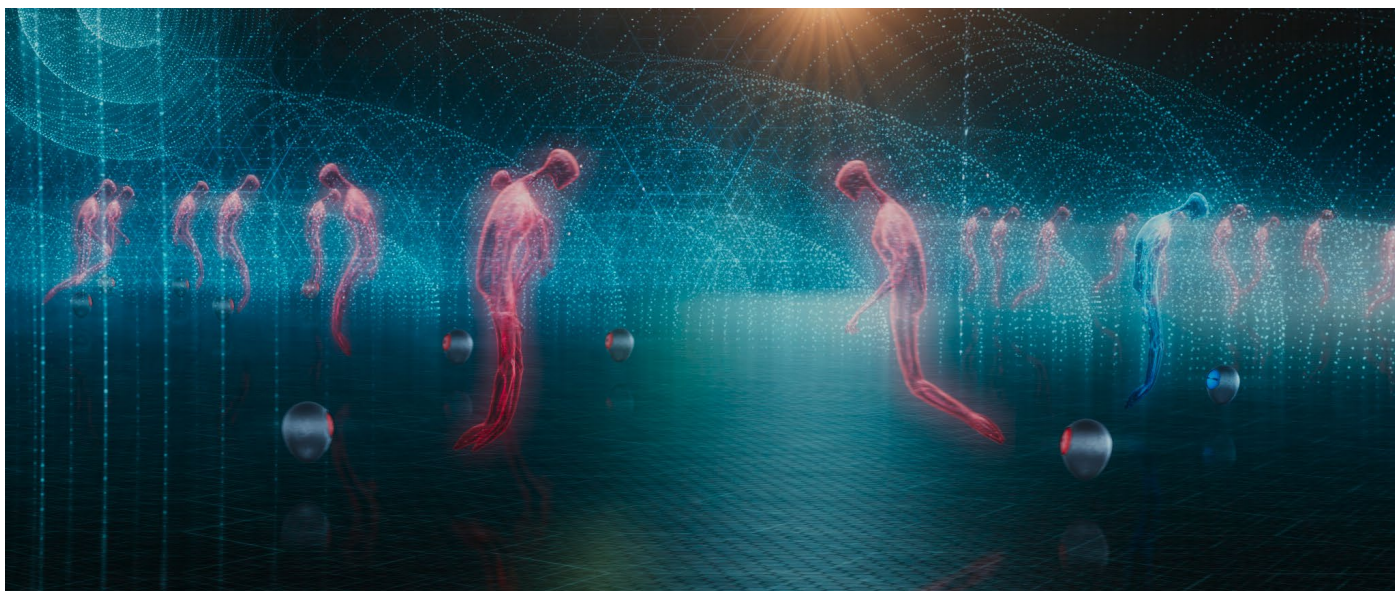
Slika 1.3

4.5. Zaplet

Una po prepiru z Majo najde tolažbo v teleskopu in zvezdah. Med opazovanjem neba odkriva, da so zvezde razpostavljene v obliki frače (tako kot na začetku filma, ko na Zemljo pade NLP). Pozorni moramo biti na kratek prizor pred hišo, v katerem Unina mama in zaskrbljeni dedek opazujeta zvezdno fračo. V zadnjem kadru prizora je polbližnji dvoplan dedka in Unine mame, ki ju vidimo v hrbet (slika 1.3). Objeta zaskrbljeno zreta v nebo v ozadju, medtem ko ju za hip oblije modra svetloba, nadnaravni element, ki smo ga videli že na začetku filma. Opisani dogodek je prikazan v polbližnjem planu, ki poudari objem in tesno povezanost protagonistov, pa tudi zato, da bi modra svetloba postala opaznejša (v polbližnjem planu svetloba obsije pretežni del kadra, modra svetloba v srednjem planu pa bi obsijala veliko manjši del kadra, zato bi bil tudi učinek manjši). Tisto noč Una pred hišo najde dedka, ki z nenavadno napravo opazuje zvezde. Ugotovi, da se njegove oči svetijo z neverjetno modro svetlobo, kmalu pa sledi popolnoma nepričakovana sekvenca, v kateri Una opazuje, kako dedka ugrabi rdeča svetloba: dvigne ga s tal in odnese v neznano. Una teče za dedkom in se pri tem spotakne. Z glavo udari ob deblo in omedli. Učence je treba opozoriti na konec sekvence, saj gre za odličen primer montažnih prehodov zatemnitve in odtemnitve ter subjektivnega kadra. Zatemnitev in odtemnitev kažeta na minevanje časa: od takrat, ko Una omedli, do trenutka, ko se zbudi. Po odtemnitvi gledalec zaradi neostre slike kadra in kamere iz roke ugotovi, da je jutro in da spremlja kader z gledišča filmskega lika. Una v naslednjem kadru leži na tleh in postopoma odpira oči. Neoster subjektivni kader je kader prebujanja, trenutek, ko se Una spet zbudi. Zaradi subjektivnega kadra se gledalec zave, da se je zgodilo nekaj dramatičnega. Tega se zave v istem hipu kot Una. Panoramski posnetek hiše in reševalnega vozila je namreč pogled skozi Unine oči. Unino mamo z reševalnim vozilom odpeljejo v bolnišnico, njen oče pa se ne oglasi na mobilni telefon. Zelo pomenljivo je tudi glasovno sporočilo



na očetovem mobilnem telefonu, iz katerega gledalec izve, da je oče na nebu, njegova telefonska tajnica pa na Zemlji. Vsi družinski člani so torej povezani z nebom: Una s teleskopom opazuje zvezde, oče je pilot, mama in dedek pa sta skrivnostno povezana z vesoljem, kar potrjujejo eksplozija, do katere je prišlo pred tridesetimi leti, in modre svetlobne linije, ki so njun vodilni motiv. Una kmalu za tem v kleti oziroma dedkovem laboratoriju odkrije sef, skozi katerega vstopimo v skrivno jamo, kjer se modro svetlika. Tudi jama je torej nekako povezana z vesoljem, z neznanim letečim predmetom, ki ga je pred tridesetimi leti razneslo, in kot kaže, tudi z dedkovim izginotjem in mamino boleznijo. V tem hipu se začne prava Unina pustolovščina. Una v jami odkrije mamin vokman, ki so ga gledalci videli na začetku filma, in govorečega robota. Zaradi paralelne montaže gledalec spremlja dve zgodbi: Unin začetek zvezdne pustolovščine v jami in zgodbo Uninih bratov, ki sta z mamo v bolnišnici.



Slika 1.4

4.6. Dodo in Kasiopejci. Primer filmske retrospektive. Bivanjska vprašanja

Una medtem v dedkovi votlini spozna majhnega robota. Gre za medplanetarnega pilota, ki govori 1226 jezikov in prihaja s Kasiopeje, natančneje s planeta Perzej. Robot v fantazijski animirani retrospektivni sekvenci prevzame vlogo pripovedovalca in Uni pojasnjuje, kako je prišel na Zemljo in kdo so Kasiopejci. S tem odpre še eno zanimivo temo, o kateri se lahko pogovarjamo z učenci višjih razredov osnovne šole. Kasiopejci so na najvišji stopnji razvoja zapustili svoja biološka telesa, se spremenili v energetska in logična bitja ter postali nesmrtni (slika 1.4). Monolog robota, ki ga Una pozneje poimenuje Dodo (kot zadnjega predstavnika svoje vrste), v nas zbudi bivanjska in filozofska vprašanja o življenju, smrti in nesmrtnosti. Nesmrtni Kasiopejci so postali samozadostni, zato so zelo osamljeni. Človek ali v tem primeru družabno bitje (zoon politikon), kot je Aristotel opisal človeka, ne more živeti sam, če pa lahko, je zver ali bog. V iskanju odgovora na vprašanje o osamljenosti, tako rekoč iskanju resnice, so Kasiopejci prišli na Zemljo. Dodo bo dobil tehten življenjski nauk o tem, kako pomembni so prijateljstvo in stiki z drugimi. Una se takoj poveže z Dodom in razume Kasiopejce, ker imajo podoben odnos do praznovanja rojstnega dne. Kasiopejci so tako samostojni, da jih ob rojstnem dnevu nihče ne obišče, kar je zelo domiselno prikazano v kadru Kasiopejca, pred katerim je torta, v zraku so baloni, v ozadju pa slišimo pesem Vse najboljše za te. Glasba počasi utihne in izpuhti, z njo pa tudi baloni in slavljenčeva kasiopejska torta. Kasiopejec ostane sam. Una ima podobno težavo. Zaradi vpliva nasilne Maje verjetno nihče ne bo prišel na Unino rojstnodnevno zabavo. Una res želi pomagati Dodu, še prej pa mora rešiti dedka in, kot bomo videli, svojo mamo. Una in Dodo se brž odpravita iskat dedka. Pri tem je treba omeniti Unino pomenljivo poimenovanje robota, ki dokazuje, da Una veliko ve o znanosti, pomaga pa tudi karakterizirati njen lik: gledalec spozna, da je Una razgledana deklica, ki jo zanima znanost, poleg tega pa mladi gledalci vidijo, da je znanost "kul" in da otroci, ki se radi učijo, doživljajo najzanimivejše pustolovščine.

4.7. Tridelna zgradba scenarija

Trenutek, v katerem se Una in Dodo odpravita reševati dedka, je v zgodbi, ki smo jo spremljali, nekakšna prelomnica.



Da bi razumeli, zakaj in kako pomemben je trenutek, v katerem se odpravita na reševanje, se moramo ozreti na celotno zgodbo oziroma na filmski scenarij. Če gledamo ves scenarij filma, lahko rečemo, da gre za tridelno strukturo, ki je v scenaristiki najpogostejša. Po tem modelu je struktura scenarija razdeljena na tri dele ali dejanja. Prvo dejanje se imenuje zasnova. V njem gledalci spoznajo like in zgodbo. V prvem dejanju izstopata dogodka, ki sta za zgodbo izjemno pomembna: ključni dogodek in prva točka zapleta. Ključni dogodek vznemiri stanje sveta, ki ga spremljamo od začetka filmske zgodbe, in predstavlja trenutek, ko se protagonist vključi v filmsko zgodbo ali jo celo zasnuje. Prva točka zapleta (ki se imenuje tudi prva fabularna točka) pa je trenutek, ki spremeni potek filmske zgodbe. Od tega trenutka za protagonista nikoli več nič ne bo tako, kot je bilo. Lahko bi rekli, da je to točka brez možnosti vrnitve. Gledalcu takrat postane jasno, kaj je protagonistov cilj in kakšno je glavno dramsko vprašanje filma. Drugo dejanje imenujemo tudi konflikt. V njem se pojavi več zgodb, v katerih se protagonist na poti do cilja spopada s preprekami. Drugo dejanje se konča z drugo točko zapleta, ki protagonista postavi v dotlej najtežji položaj. Največkrat se protagonist v takih primerih nenehno spopada z nasprotnikom oziroma težavo in jo skuša odpraviti. Lahko rečemo, da je druga točka zapleta pogosto najbolj dramatičen trenutek filma. V tretjem dejanju je razplet filma. Filmska zgodba – torej glavna zgodba in vse stranske – se s tem konča. Scenarij filma *Moj dedi je padel z Marsa* lahko razčlenimo kot scenaristični model v treh dejanjih:

1. dejanje – zasnova – definicija filmske zgodbe

- prolog: ko je bila Lena še majhna, je na hišo padel NLP
- spoznavanje Une in njene družine (mama, oče, brata, dedek in motiv vetrogona)
- šola in šolska nasilnica Maja
- ključni dogodek: ugrabitev dedka
- mama odide v bolnišnico
- Una odide v klet, kjer najde Doda
- Dodova retrospektiva: zgodba o Kasiopejcih
- prva točka zapleta (prva fabularna točka): Una se odloči, da bo rešila dedka; reševanja se loti z Dodom

2. dejanje – konflikt – ovire na poti do cilja

- Una in Dodo na električnem skiroju
- prepir z Majo
- osrednja točka filma: Una in Dodo na reki; Dodo v nevarnosti
- spoznavanje skupine mladih z motorji
- reševanje dedka
- druga točka zapleta (druga fabularna točka): Una spozna, da mora rešiti dedka, če želi rešiti mamo

3. dejanje – razplet zgodbe

- brata odpeljeta mamo iz bolnišnice
- srečanje na mostu
- dedek rešuje mamo
- Dodov odhod
- Una je znova pri svoji družini

Razčlemba zgradbe scenarija nam omogoča prepoznavanje odločilnih trenutkov zgodbe ter močno olajša analizo in interpretacijo filma. Kot je bilo že omenjeno, v filmu ni naključij. Vsak prizor je tam z razlogom: da zgodbo umesti v prostor in čas, zaradi karakterizacije likov ali razvoja odnosov med liki. Vsak prizor neposredno vpliva na ritem filma in hkrati deluje kot kašipot za dojetje in razumevanje filmskega sporočila. Scenarij je eno glavnih filmskih izraznih sredstev. Če hočemo razumeti kompleksnost filmskega dela, moramo torej razumeti zgradbo scenarija in filma ter vloge posameznih prizorov in sekvenc.

4.8. Uporaba rdeče in modre barve

Med ogledom filma bo vsak gledalec opazil filmsko fotografijo, predvsem uporabo barv, vendar šele z razčlemba filma ugotovimo, zakaj so v prizorih uporabljene določene barve in kaj predstavljajo oziroma simbolizirajo. Pri prikazovanju veselja in Kasiopejcev prevladuje svetleča modra. Kot Dodo pojasni v retrospektivi zgodovine planeta Perzej in



evolucije življenja Kasiopejcev, so Kasiopejci v razvoju dosegli nesmrtnost, zato so postali osamljeni. Avtorja sta Kasiopejce upodobila tako, da sta za njihova telesa in planet uporabila modro barvo. S tem sta poudarila njihovo nesmrtnost in prevladujoča eksistencialna čustva osamljenosti in praznine. S simbolnega gledišča je prav modra najbolj nesnovna barva: narava jo na splošno predstavlja le v prozornosti, se pravi v nakopičeni praznini (...) Modra je pot v neskončnost, kjer se resnično spremeni v namišljeno (Chevalier, Gheerbrant, 1995: 367).

Kasiopejci in njihov svet so največkrat obarvani modro, tako kot Dodov zaslon, ki predstavlja obraz. Zato so modri tudi delci iz vesolja, ki jih vidimo v uvodu filma po padcu NLP-ja na Zemljo in v jami, kjer Una najde Doda. S podrobno razčlenbo ugotovimo, da modra predstavlja tudi neustavljivo povezanost Kasiopejcev in Une: Unine slušalke so modre, modri so tudi baloni v dedkovem laboratoriju, pripravljeni za Unin rojstni dan, dedkove oči in oči Unine mame Lene. Ugotovimo torej, da modra barva v filmu simbolizira oddaljeni svet Kasiopejcev in njihovo duševno stanje.

Nasprotje modre barve, ki jo ob vsem naštetem v filmu lahko povežemo tudi z dobroto, je rdeča barva: dedka so ugrabili z rdečimi žarki. Enaki žarki ga pozneje zadržujejo v ujetništvu. Piloti, ki želijo dedka vrniti na njegov svet, imajo rdeče obraze in oči. Prostor, v katerem je dedek ujet, je obsijan z rdečimi žarki. Tudi vesoljsko plovilo, s katerim Kasiopejci želijo dedka kljub njegovemu nasprotovanju vrniti na domači planet, oddaja rdečo svetlobo. Če govorimo o simboličnosti rdeče barve, lahko rečemo, da je rdeča življenjska skrivnost, ki tiči na dnu teme in prvobitnih oceanov. To je barva duše, libida, srca. To je barva Znanosti, ezoteričnega Spoznanja, prepovedana nevpeljanim, in Modreci jo skrivajo pod plaščem (Chevalier, Gheerbrant, 1995: 505).

Prikrivanje modrosti je močno povezano s filmsko zgodbo: piloti, poslani na Zemljo, da bi vrnili dedka, ne želijo spreminjati življenjskih navad. Ne želijo, da bi se razvedelo za obstoj Kasiopeje. Najpomembnejše pa je, da se ne želijo razkriti, saj bi se potem lahko tudi oni spremenili. Kot vemo, je sprememba nujna za evolucijo posameznikov in družbe.



Slika 1.5

4.9 Una in Dodo skupaj ustvarjata glasbo. Primer ambientalne glasbe. Filmska glasba

Ambientalno glasbo slišimo že na začetku filma, ko mlada Lena posluša vokman in pesem skupine Vještice Totalno drukčiji od drugih. V prizoru, ko se Una in Dodo peljeta s kanujem, spet slišimo ambientalno glasbo. Kadar je Una živčna ali se želi kratkočasiti, si izmišlja ali poje različne ritmične napeve. Doda nagovarja, naj se ji pridruži. S svojim ritmom začne ustvarjati glasbo, Dodo pa se ji pridruži z ritmičnim znakom SOS. Skupaj ustvarjeni ritem dopolnjuje popačena melodija iz pesmi Totalno drukčiji od drugih, ki zveni, kot da jo igra Dodo. Ne glede na to, ali melodijo res izvaja Dodo ali je bila dodana pri montaži glasbe, taka filmska glasba velja za ambientalno. Una in Dodo pozabita na svojo pesem, ko kanu nasede in Dodo ugotovi, da je glasba nekoristna. Ko rešijo dedka in Unino mamo, Dodo kljub temu postane Unin prijatelj. Nazadnje se Uni opraviči, in to prav z glasbo: prvič izvede ritmični znak SOS s svojim glasom. Dodo poje znak SOS, Una pa mu odgovarja s svojim ritmičnim napevom. To je dokaz, da glasba lahko povezuje ljudi in ustvarja prijateljstva. Na dejstvo, da je (ambientalna) glasba v filmu uporabljena zelo premišljeno in



dosledno, kaže tudi to, da je pesem, ki sta jo Una in Dodo ustvarila v kanuju, uporabljena kot prvo glasbeno ozadje v odjavni špici. Tako tudi njuna pesem postane poseben leitmotiv prijateljstva (slika 1.5). Po njuni skladbi iz kanuja se glasba zamenja in spet zaslišimo glasbo z začetka filma, pesem skupine Vještice Totalno drukčiji od drugih, s čimer zgodba dobi svoj okvir, in to je hkrati režiserjev komentar likov: res sta popolnoma drugačna od drugih.



Slika 1.6

4.10. Una in šolske nasilnice. Primeri paralelne montaže. Simboličnost mostu

Med reševanjem dedka je odlično in zelo spretno režiran prizor, v katerem se Uni in Dodu na pot postavi Maja s prijateljicama, ki Uno ustrahuje. S paralelno (izmenično) montažo kadrov Une in Doda na skiroju in Maje, ki jima prekriža pot, se plani bližajo (od polbližnjega prek bližnjega v veliki bližnji plan), kar upodablja bližanje Une na skiroju, preizkušanje moči in posebna igra, kdo je zajec: kdo bo popustil in se umaknil? Paralelna montaža v tem primeru omogoča simultano spremljanje Une in Maje ter v gledalcu krepí občutek napetosti (sliki 1.6 in 1.7). Una popusti, umakne se, nato Dodo v upočasnjem posnetku leti po zraku in nemočno pade, Una pa se znajde v grmu. V tem hipu pride do izraza Unin značaj: zaskrbi jo za Doda. Sledi pravi prepir: Maja prime Doda in začne izzivati Uno. Začneta se "loviti": Una ji neuspešno skuša vzeti Doda, Maja se ustavi in še naprej žali Uno, Majine prijateljice pa se žalitvam smeji. Vrhunec prizora je kľofuta: Una se odloči, da se bo Maji uprla. Udari jo in Maja pade na tla. Vsi so pretreseni: najprej Maja, nato pa še njene prijateljice. Da bi zavarovala Doda, se je Una uprla deklici, ki jo je ustrahovala. Zaradi obrambe prijatelja se je Una prvič bojevala za svojo pravico do "sveta brez nasilja". S tem je simbolno poudarila bistvene lastnosti trdnega in iskrenega prijateljstva: zvestobo, podporo in zaščito tistih, ki jih imamo radi in ki so prijatelji v pravem pomenu besede.

Še en odličen primer paralelne montaže je na koncu filma, na začetku tretjega dejanja. Gre za sekvenco prihoda na most. Hkrati spremljamo Uno, dedka in Doda, ki s štirikolesnikom brzijo proti mostu, in Unina brata, ki z rešilnim avtomobilom, v katerem je njuna mama, hitita proti istemu mostu. Za prikaz situacije sta režija in montaža bistveni. Režijski koncept in upoštevanje smeri gibanja gledalcu omogočata, da prostorsko lažje spremlja prizor. Kako? Režijski koncept določa, da se bodo Una, dedek in Dodo v tej sekvenci gibali z leve strani na desno, reševalno vozilo pa z desne na levo. Tako gledalec vidi, da se skupini gibljeta druga proti drugi in se bosta srečali. Montaža v tem primeru vpliva na ritem celotne sekvence oziroma na dolžino trajanja kadrov, ki se menjajo. Namen montaže je vzpostaviti ritem in napetost ter ustvariti vtis hitrega gibanja in približevanja. Spremna glasba sekvenci prihoda na most daje dodaten ritem. Ob tem moramo spomniti tudi na simboličnost mostu. Ni naključje, da je odločilno srečanje pred razpletom zgodbe prav na mostu. Most namreč ni naključno izbran kraj, na katerem se bo film končal: simbolizira povezovanje namesto ločevanja, je dobesedno mesto srečanja z drugimi in s seboj. To je prehod z zemlje v nebo, iz človeškega stanja v nadčloveško stanje, iz minljivosti v nesmrtnost, iz sveta čutil v svet nadčutil (Chevalier, Gheerbrant, 1995: 371). Prav ta prehod se zgodi ljubljenu dedku.





Slika 1.7

5. PREDLOGI ZA DOMAČO NALOGO

- Nariši praznovanje Dodovega rojstnega dne na Kasiopeji.
- Nariši prijatelja robota, ki ustreza tvojim željam.
- S pomočjo spleta in drugih virov pripravi predstavitev osončja in pokaži, kje je v njem Zemlja.
- Poišči čim več podatkov o Lajki, prvi psički v vesolju, in izdelaj plakat za uro zemljepisa.
- Napiši spis z naslovom Pet zvezd je vrednih manj kot en objem.
- Napiši kratko zgodbo o odrasli Uni. S čim se ukvarja? Opazuje zvezde? Pogreša dedka in Doda?
- Napiši dialog Une in Doda, ko se znova srečata.
- Napiši sinopsis za filmsko nadaljevanje Dodovih pustolovščin. Kakšna je Dodova vrnitev na Kasiopejo? Ga pričakajo prijatelji? Dodo ostane na Kasiopeji ali postane medplanetarni pilot?
- Oglej si film E.T. the Extra-Terrestrial (Steven Spielberg, 1982) ter primerjaj lik E.T.-ja z Dodom.
- Posnemi kratek film o svojem najboljšem prijatelju/prijateljici.
- Posnemi promocijski film, ki bi ga lahko uporabili v kampanji proti medvrstniškemu nasilju.

6. ZA KONEC

Film Moj dedi je padel z Marsa je zelo primeren za zagotavljanje temeljne filmske pismenosti in osnovnega razumevanja filmskega jezika. Učenci lahko na podlagi filma spoznajo osnovne filmske izraze, kot so kader (subjektivni in objektivni, statični in dinamični), filmski plan (od detajla do totala) ter statična in dinamična kamera (panorama, kamera iz roke). Seznanijo se s filmskimi izraznimi sredstvi, kot so scenarij, scenografija, režija, (paralelna) montaža ali montaža zvoka, in pomenom filmske glasbe. Spoznajo tudi pomen kinokulture in filmske špice. Skozi film se učenci seznanijo z avdiovizualnim jezikom, hkrati pa se, kar je enako pomembno, ob njem zabavajo, se veselijo in nasmejijo, za kar poskrbi besedni humor, ki ga v filmu poleg drugih elementov ustvarjajo duhoviti neologizmi, kot so smrduhec, ritobalončka, naprdopolniti, in zanimive besedne igre, na primer Dodova izjava ob koncu filma: "Na ta planet nisem samo treščil, malo sem se tudi zatreskal vanj." Kot je bilo že omenjeno, lahko film uporabimo pri pouku geografije, fizike, tehničnega opismenjevanja in etike, kar nam omogočata njegova večplastnost in dejstvo, da gre za igrani film, ki je pravzaprav značilno postmodernističen koktajl žanrov. To je predvsem znanstvenofantastični film za otroke, hkrati pa družinska drama in pustolovski film z značilnostmi komedije. Odpira eksistencialna vprašanja, ki bodo zanimala tudi odrasle gledalce. Poudariti je treba, da ima lahko film Moj dedi je padel z Marsa pomembno vzgojno vlogo, vsak film za otroke, ki mora seveda biti prilagojen spoznavnim, čustvenim in intelektualnim sposobnostim otrok, pa mora biti tudi vzgojen. Film je, če parafraziramo Stjepka Težaka, tudi vzgojno sredstvo. Govorimo namreč o filmu, v katerem sta odlično



razvita motiva prijateljstva in ljubezni. Una pojasnjuje Dodu, da so prijatelji bitja, ki te obiščejo na rojstni dan, te čakajo pred šolo in ne zapeljujejo fanta, ki ti je všeč. Dodo to definicijo trajno shrani v svoj sistem. Pomena prijateljstva se zave, ko ga Una reši po padcu iz kanuja v vodo. Njegova vloga se takrat spremeni. Spozna, da je treba pomagati prijatelju v nesreči. Na Kasiopejo bo prenesel glavno sporočilo filma: imeti moramo prijateljske odnose. Dedek svojo življenjsko energijo nesebično pokloni hčeri, Unini mami Leni, in s tem pokaže, kaj je brezpogojna ljubezen. Nesebično se žrtvuje za ljubljeno osebo in s tem dokaže, da je ljubezen res čudežna. Ljubezen je nepremagljiv čudež, ki ga ni mogoče matematično pojasniti.

7. LITERATURA

- Chevalier, J., Gheerbrant, A., 1995, Slovar simbolov, Ljubljana: Založba Mladinska knjiga
- Rosandić, Dragutin, 2015, Metodika književnog odgoja, Zagreb: Školska knjiga
- Saint-Exupéry, Antoine de, 2018, Mali princ, Ljubljana: Založba Mladinska knjiga
- Težak, Stjepko, 2002, Metodika nastave filma, Zagreb: Školska knjiga
- Turković, Hrvoje, 2008, Retoričke regulacije, Zagreb: AGM

8. SPLETNE STRANI

- E-škola astronomije, <<http://eskola.zvezdarnica.hr/>>, 2. februar 2019.
- Ledena doba (odlomek Dodo birds - Ice Age), <<https://www.youtube.com/watch?v=J7B-1mLMpHw>>, 3. februar 2019.
- Poliklinika za zaščitu djece i mladih grada Zagreba, 2010, Nasilje među djecom, <<https://www.poliklinika-djeca.hr/publikacije/nasilje-medu-djecom-2/>>, 16. februar 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. februar 2019.
- "Tročinska struktura", 2015, u: Videolekcije Palunka: Napiši scenarij, Zagreb: Palunko (Hrvatski filmski savez), <<http://www.palunko.org/category/videolekcije/>>, 12. februar 2019.



Moj dedi je padel z Marsa med učnimi urami

doc. dr. sc. Marina Gabelica (Pedagoška fakulteta)

Navedene dejavnosti so namenjene učencem nižjih razredov osnovne šole (od 1. do 5. razreda). Predlagamo, da učitelj/učiteljica izbere tiste, ki so primerne starosti učencev, njihovemu zanimanju in znanju na področju filma.

1. MOTIVACIJA

Predlagamo, da se pred ogledom filma z učenci pogovorite o spodaj omenjenih temah, da bodo bolje pripravljeni na sprejemanje in doživljanje filma.

1.1. Pogovor o znanosti in tehnologiji

Učencem damo v prilogi list, na katerem s povezovanjem števil odkrivajo skrite predmete (zvezdo, raketo) in pobarvajo vesoljca (list 2.1)¹. Ko odkrijejo skrite predmete, na tablo napišemo imena, učenci pa morajo najti pojem, ki motive povezuje. Na tablo napišemo besedo "VESOLJE" in se pogovarjamo: Kako se imenuje planet, na katerem živimo? Je človeku uspelo zapustiti Zemljo in odpotovati v vesolje? Mlajše učence lahko vprašamo: Kaj ponoči sveti na nebu? Ste vedeli, da je človeku uspelo priti na Luno? Učencem pokažemo fotografije človeka na Luni (dostopne na spletni strani Nase²).

Učence nato vprašamo: Lahko človek preživi v vesolju? V vesolju ni zraka – kako torej človeku uspe raziskovati vesolje (kako je, na primer, prišel na Luno)? Med pogovorom se vrnemo k podobi astronavta in se z učenci pogovorimo o njegovi obleki in plovilu, s katerim potuje po vesolju.

Učence spomnimo na risani film Krava na luni (Dušan Vukotić, 1959), v katerem deklica sestavlja raketo. Vprašamo: Kdo v resnici sestavlja rakete in drugo napredno tehnologijo? Učencem pomagamo priti do ugotovitve, da se nekateri znanstveniki ukvarjajo s tehnologijo. Ustvarjajo jo in jo izpopolnjujejo³. Učence lahko spomnimo na znanstvenika iz risank o profesorju Baltazarju (Zlatko Grgić, Ante Zaninović, Boris Kolar, 1976–1978)⁴.

Učencem lahko pomagamo priti do podatka, da človek še ni bil na Marsu, odličnim znanstvenikom pa je uspelo izdelati več vesoljskih plovil in sond, ki so poletale na Mars, ga posnele in raziskale. To počnejo še danes.⁵

1.2. Približevanje filmskega naslova

Ko učencem povemo, kaj je Mars, in jim na kratko pojasnimo, da gre za drug planet, jih lahko vprašamo, kaj pomeni fraza, da je "nekdo padel z Marsa": Ali to pomeni, da je nekdo res padel z Marsa na Zemljo? Z učenci se pogovorimo o frazi, ki jo uporabljamo, kadar govorimo o nekom, ki se znajde v neprijetnem položaju in se zato vede, "kot bi padel z drugega planeta".

Med pogovorom lahko naštejemo primere iz svojega življenja: Smo se kdaj tudi mi počutili, kot da smo "padli z Marsa"?

1.3. Pogovor o vesoljcih

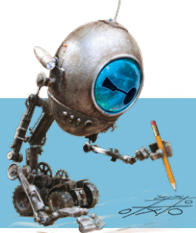
1 Vse priloge so ljubeznivo odstopile avtorice (op. ur.).

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

3 Starejšim učencem se bo morda zdelo zanimivo, da je imela vesoljska agencija Nasa v času, ko je človek prvič stopil na Luno (leta 1969), za tisti čas zelo napredne računalnike. Kljub temu pa so v današnjih pametnih telefonih, ki jih imajo morda tudi učenci, močnejši računalniki od vseh tedanjih Nasinih. Tudi računalniki, ki so danes v gospodinskih aparatih, kot je pralni stroj, so močnejši od tistih, s katerimi je bila opremljena vesoljska ladja odprave Apollo 11.

4 Omenjeni filmi so dostopni na Portalu Baltazar in so del učnega programa.

5 Dodatne fotografije in pojasnila najdete na Nasini spletni strani: <https://www.nasa.gov/mission-pages/mars/main/index.html>



Po uvodnem pogovoru učence povprašamo: Predstavljajte si, da je nekdo res prišel z Marsa ali kakega drugega planeta. Zakaj bi se tako bitje imenovalo "vesoljec"? Kako bi se vesoljec počutil na Zemlji? Bi se brez težav znašel na našem planetu? Bi ga prepoznali? Med pogovorom jih lahko vprašamo, ali poznajo izraz, s katerim pogosto opisujemo vesoljce – "mali zeleni možici". Morajo vesoljci res biti taki? Učence prosimo, naj si predstavljajo bitje z drugega planeta: kakšno bi bilo, kako bi se izražalo/sporazumevalo, kako bi prišlo na naš planet, kako bi se tukaj znašlo ipd.



Slika 2.1

1. 3. 1. Voden sanjarjenje

Z mlajšimi učenci začnemo ta pogovor po uvodnem vodenem sanjarjenju. Rečemo jim, naj se udobno namestijo in zaprejo oči. Potem jim pripovedujemo zgodbo, podobno tej v spodnjem primeru.

Na travniku si. Prijetna poletna noč je. Ležiš na travi in gledaš zvezde na nebu. Pod hrbtom čutiš mehko travo. Slišiš milo oglašanje murnov. Globoko vdihni in izdihni. Ali čutiš sveži, prijetno hladni nočni zrak? Opazuješ zvezde na nebu. Zvezde se srebrno lesketajo in lahno migljajo. Sproščen/a si in uživaš ob pogledu na zvezde.

Zaznaš, da se je ena od zvezd nenavadno zasvetila. Kakšne barve je zdaj? Zvezda se je začela premikati. Vedno bolj se ti približuje ..., dokler ni na lepem pred teboj in tedaj dojameš, da je le nenavadna vesoljska ladja. Vstaneš in se ji približaš. Dotakni se je. Je njena površina gladka ali hrapava? Je topla ali hladna? Potrkaj na vrata vesoljske ladje. Nenadoma se odprejo in iz ladje pride nenavadno bitje. Pozdravi te in ti nekaj govori ...

Učencem rečemo, naj odprejo oči in opišejo, kako so doživeli to nenavadno bitje: Kakšno je videti? Kakšen jezik govori? Kaj jim je reklo?

Po koncu vodenega sanjarjenja na tablo napišemo besedo "VESOLJEC". Učence vprašamo: Zakaj je to bitje vesoljec? (Kaj naj bi to pomenilo?) Učence nato spodbudimo, naj narišejo, kako si predstavljajo vesoljca.

1. 4. Pojasnjevanje pojmov, bistvenih za razumevanje filma

Pred ogledom filma je koristno, če se z učenci nižjih razredov pogovorimo o dveh pojmi, ki bosta bistvena za razumevanje filmske zgodbe. Ta pojma sta materija ali snov in energetska bitje.

Učencem predlagamo, naj se prosto pomikajo po razredu, in ko jim damo znak, naredijo tisto, kar rečemo. Na primer: Poglej nekaj modrega / rdečega / velikega / majhnega. Dotakni se nečesa hladnega / toplega / hrapavega / gladkega / trdega / mehkega ... Primi nekoga za roko / primi peresnico / knjigo ipd. Nazadnje jim rečemo: Primi sonce / sončno



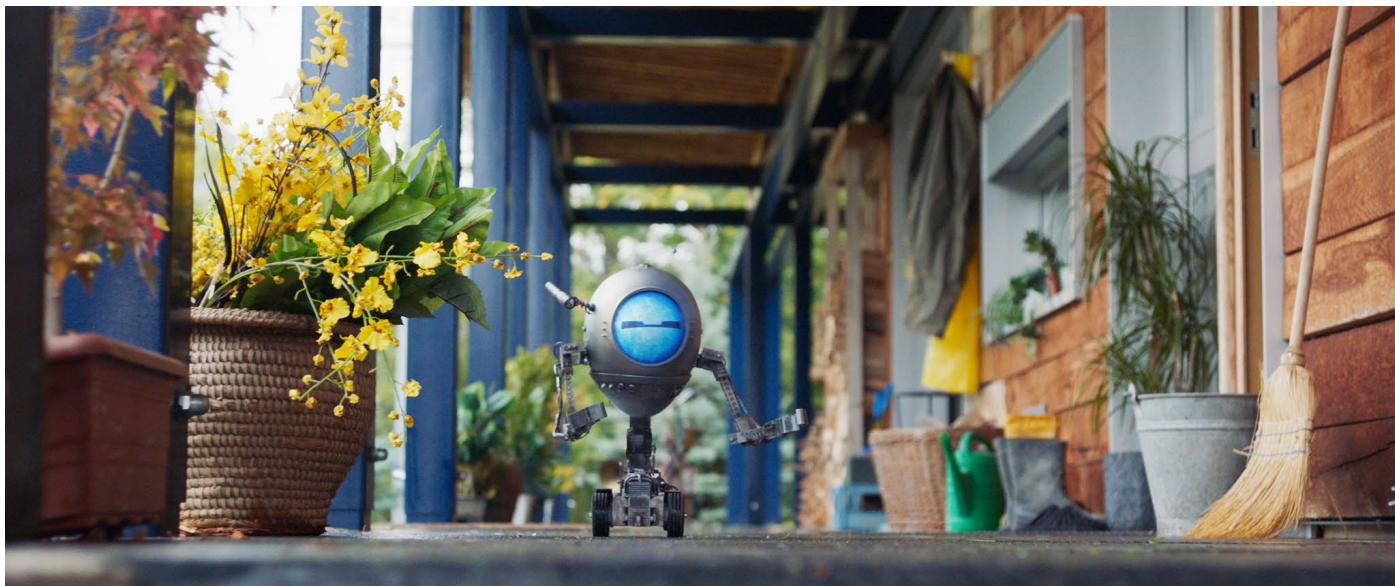
svetlobo.

Z učenci se potem pogovorimo: S katerimi čuti raziskujemo svet okoli sebe? S čim gledamo, vohamo, se dotikamo ipd.? Ali se lahko dotaknemo predmetov okoli sebe? Se lahko dotaknemo drug drugega? Kaj, na primer, je s sončno svetlobo: jo lahko vidimo? Se je lahko dotaknemo? Učence spodbudimo k sklepu, da so okoli nas snov ali materija, torej snovni predmeti, ki se jih lahko dotaknemo, pa tudi pojavi (na primer sončna svetloba, toplota, vonj cvetja ipd.), ki jih lahko občutimo, ne moremo pa se jih dotakniti. Za take stvari rečemo, da niso snovne.

Potem učencem rečemo: Predstavljajte si, da so vesoljci nesnovni, da torej nimajo telesa, podobnega našemu, temveč so le energija, nekaj takega kot sončna svetloba. Predstavljajte si tako bitje. Kaj bi lahko počelo ravno zato, ker nima telesa? Bi, na primer, lahko letelo, prehajalo skozi stene ipd.?

Učencem pokažemo sliko energetskega bitja iz filma (slika 2.1). Vprašamo jih: Kaj mislite, kakšen je svet, iz katerega prihaja tako bitje? Kakšne barve je? S čim se ta bitja ukvarjajo, o čem razmišljajo, s čim se prehranjujejo ipd.? Kaj mislite, ali imajo taka bitja naprednejšo tehnologijo kot mi? Učence spodbudimo k sklepu, da bi taka bitja, če bi se jim posrečilo priti na Zemljo, najverjetneje imela naprednejšo tehnologijo.

Učencem nato pokažemo sliko vesoljskega pilota Doda (slika 2.2). Vprašamo jih: Kdo je to? Kaj mislite, kako je ime temu robotu? Kdo ga je izdelal? Je nastal na Zemlji ali prihaja iz vesolja? Ali robot zna govoriti? Imajo roboti čustva? Bi bila robot in otrok lahko dobra prijatelja?



Slika 2.2

1. 5. Animacija

Učenci tretjih in četrth razredov so že imeli priložnost, da so se seznanili s pojmom igrani film in animirani film (lutkovni, risani in računalniško obdelani) za otroke. Z učenci obudimo spomin na podobnosti in razlike med tema dvema filmskima oblikama s pomočjo primerov iz filmov, ki smo jih videli.⁶ Kakšno vlogo imajo igralci v igranih filmih za otroke in kakšno v animiranih filmih? V kakšnih filmih uporabljamo animacijo ali oživljanje (ročno ali računalniško narisanih) likov ipd.? Če v gledališki predstavi želimo pokazati neko nenavadno, domišljijsko bitje, kako to storimo? Če želimo tak lik pokazati v igranem filmu, kako to storimo? Učence napeljujemo k sklepu, da nenavadna bitja lahko prikažemo z masko (kot v gledališču) ali z animacijo (risbo, računalniško animacijo ipd.). Med pogovorom uporabimo vizualne primere iz filmov, ki smo jih videli. Učenci z vzporedno analizo kadrov iz animiranih in igranih filmov določijo, kateri liki so stvarni in kateri domišljijski, katere oživljajo igralci in katere animacija.

⁶ Navadno ločimo med filmi za otroke, torej namenjenimi otroškemu občinstvu, in otroškimi filmi, katerih avtorji so otroci.



2. NAPOVED FILMA

Učencem napovemo, da bodo gledali film Moj dedi je padel z Marsa. Starejšim učencem povemo, da gre za znanstvenofantastični film, in predstavimo nekaj odlik tega žanra. Mlajšim učencem damo nalogo, naj bodo med gledanjem filma pozorni na like – kateri liki so stvarni in kateri domišljjski ter ali so domišljjski liki podobni tistim, ki so si jih predstavljali učenci.

Starejšim učencem damo nalogo, naj med ogledom filma poskusijo ugotoviti, kateri deli filma so igrani in kateri posneti s pomočjo računalniške animacije.

3. OPISOVANJE FILMSKEGA DOŽIVETJA

Po ogledu filma je koristno spodbuditi učence, naj opišejo svoje doživljanje. Da opisi ne bi ostali le pri "všeč mi je" ali "ni mi všeč", predlagamo naslednje dejavnosti:

• Filmski kritiki

Starejše učence spodbudimo, naj film ocenijo s številčno oceno (npr. od 1 do 5) ali po kakšni drugi dogovorjeni lestvici.

Potem jih spodbudimo, naj poiščejo primere iz filma za določene trditve, na primer: posebej mi je ugajalo; nisem pričakoval/a ali presenetilo me je; nisem razumel/a; spravilo me je v smeh; užalostilo me je ipd. Učenci odgovarjajo na ta vprašanja v skupinah; po pogovoru v skupini preostalim učencem predstavijo svoje sklepe. Primeri sklepov: Se strinjamo z oceno filma? Smo nekatere prizore doživljali enako? Pri tej nalogi skupinam razdelimo kartice s čustvenčki, učenci pa morajo na kartice vpisati (ali na njih ilustrirati) prizore iz filma, ki so v njih izzvali določena čustva (list 2.2).

• Doživljanje filma s čutili in čustvi

Če želimo učencem pokazati, da je film avdiovizualno delo, jih spodbudimo k izražanju doživljanja z gibi, z njimi pa opozorimo na določen čutilni dražljaj. Z rokami, na primer, pokažemo oči in učence vprašamo: Kaj od tistega, kar ste videli v filmu, vam je bilo še posebej všeč? Vam je bil všeč videz energetskega bitja/Doda? In podobno.

S pomočjo gibov, ki nakazujejo poslušanje (z rokami pokažemo uho), učence z vprašanji spominjamo na zvoke v filmu, na primer: Kateri zvok v filmu vam je bil še posebej všeč? Kakšen glas je imel Dodo? Kako je zvenela pesem Doda in Une?

Z učenci se lahko pogovarjamo tudi o njihovih občutjih med ogledom filma. Na primer: Kaj vas je najbolj ganilo (gib: roke položimo na prsi)? Kaj vas je najbolj spravilo v smeh (gib: roke položimo na trebuh in z mimiko oponašamo smeh)?



Slika 2.3



4. ANALIZA IN INTERPRETACIJA

• Liki v filmu – stvarni in domišljjski liki

Učenci naj se spomnijo, kateri liki so nastopili v filmu. Imena likov naj napišejo v beležko in jih razdelijo v dve skupini, na realistične/stvarne in domišljjske like.

Učenci tretjih in četrth razredov potem razdelijo like v skupine glede na to, ali jih igrajo resnični igralci ali pa so animirani. Posebno pozornost posvetimo Uninemu dedku in materi (na koncu filma). Ta dva lika sta odigrala živa igralca, v filmu pa je videti, da sta tudi animirana (sliki 2.3. in 2.4).



Slika 2.4



Slika 2.5



• Barva v filmu

Domišljijški prizori so posebej zaznamovani z uporabo barve, kar jih loči od preostalih delov filma. Učencem pokažemo tri prizore iz filma, v katerih prevladujeta modra in rdeča barva. Z obujanjem spominov na dogodke v filmu učence spodbudimo k sklepu, da modra barva pričara prisotnost visoke tehnologije in je uporabljena kot oznaka domišljijških bitij (npr. dedkova klet, v kateri Una najde Doda; energetska bitje ipd.). Po drugi strani v trenutku, ko vesoljci ujamejo dedka, modro barvo zamenja rdeča (sliki 2.5 in 2.6). Z učenci se pogovorimo o pomenu teh barv: Zakaj v teh prizorih prevladuje rdeča barva? Zakaj so roboti na koncu filma obarvani rdeče?



Slika 2.6

• Povezanost s predmetom družba – družinsko drevo

Učenci tretjih in četrtih razredov naj narišejo družinsko drevo, na katerem označijo člane Unine družine. Na družinskem drevesu so liki dedka, mame Lene, očeta, Une in njenih bratov Svena in Aleksa. Ko učenci končajo risbo, z njeno pomočjo obnavljajo odnose med liki. Kje na družinskem drevesu bi bilo energetska bitje, vrhunski znanstvenik? Komu je podaril življenje na začetku filma in komu na koncu? Pri katerih likih vemo, kateri poklic opravljajo?

• Zaporedje dogodkov v filmu – obnavljanje z risbo in v prostoru

Z učenci obnavljamo zaporedje ključnih dogodkov v filmu. Učenci po skupinah določijo nekaj ključnih dogodkov v filmski zgodbi, potem jih zapišejo v obliki rastoče pripovedne linije – začetno stanje, zaplet, vrhunec, preobrat, razplet (primer: Una živi s svojo družino, dedek izgine; Una išče dedka; srečanje Une in robota; energetska bitje reši Unino mamo). Učenci lahko te razvojne stopnje zgodbe tudi preprosto grafično prikažejo (list 2.3) z ilustracijo prizorov po dogovoru. To nalogo je mogoče opraviti tudi z uporabo prizorov iz filma, v katerih so prikazani glavni dogodki. Učenci v tem primeru sestavljajo prizore po vrstnem redu dogodkov v filmski zgodbi.

Mlajšim učencem pomagamo tako, da jim predlagamo nekaj prizorov, ki jih bodo ilustrirali, in sicer vsakemu učencu en prizor. Njihove risbe potem zložimo na tla v enakem vrstnem redu, kot so si dogodki sledili v filmski zgodbi. Učenci nato hodijo po prostoru in se ob vsaki ilustraciji ustavijo. Njihova naloga je povedati nekaj stavkov in z njimi povzeti predstavljeni prizor.

• Razumevanje ravnanja likov

Učence razdelimo v skupine. Vsaka skupina izbere en lik in ga ilustrira z obrisno črto. Učenčeva naloga je, da izbere dogodek, v katerem je lik sodeloval, na ilustracijo pa napiše nekaj besed ali stavkov, s katerimi opiše trditve: poleg



glave napiše odgovor na vprašanje, o čem je lik razmišljal; poleg prsi napiše, kaj je lik čutil; k rokam napiše, kaj je v določenem položaju storil; in k nogam, kam je lik odšel.

• Čustvena stanja likov

Liki v filmu med filmsko zgodbo doživljajo različna čustva. Povzročajo jih različni dogodki. Učencem zato damo nalogo, naj izberejo en lik (na primer Uno ali njenega dedka) in določijo nekaj bistvenih dogodkov, ki so v liku zbudili pozitivna ali negativna čustva.

Učence razdelimo v skupine. Izrezujejo naj like z lista 2.4 – krog, razdeljen na štiri dele, v vsakega pa naj vpišejo kratek opis enega od prizorov, ki je v Uni (ali kakšnem drugem liku) povzročil občutek sreče, strahu, žalosti, zaskrbljenosti, olajšanja (ali kakšnega drugega čustva). Na ta krog potem postavijo krog z imenom lika, na sredini obeh krogov zvrtajo luknjico in ju spnejo z buciko, da se zgornji krog premika. Ko je naloga opravljena, si skupine izmenjajo kroge. Učenčeva naloga je, da zavrti krog in prizor odigra v vlogi izbranega lika: kako se je lik počutil, kaj je rekel in storil.

• Razvoj likov med dogodki – intervju in dramatizacija

Lik robota Doda se v filmski zgodbi močno spremeni. Učence spodbudimo, naj se spomnijo nekaterih glavnih dogodkov, ki jih je doživel in ki so vplivali na njegovo spreminjanje. Učenčeva naloga je, da najprej določi te dogodke in jim dodeli naslove.

Primer:

1. Bujenje (ob Uninem prihodu v dedkovo klet se Dodo zbudi).
2. Načrt (Dodo načrtuje svoje poslanstvo; da se bo rešil, bo izkoristil Uno).
3. Reševanje Doda (Una rešuje Doda; Dodo se spreminja).
4. Reševanje Une in dedka.

Potem ko določimo nekaj ključnih dogodkov, učenci razpravljajo o Dodovem vedenju oz. o tem, kako se je njegovo vedenje spreminjalo glede na okoliščine. Učenci v parih odigrajo intervju z Dodom. En učenec/učenka postavlja vprašanja, povezana z Dodovimi odločitvami v posameznih prizorih, drugi učenec/učenka pa odgovarja na vprašanja tako, da oponaša lik robota Doda. Učence spodbujamo, naj spreminjajo odgovore v skladu s tem, za kateri filmski prizor gre.

• Razvoj likov – čustveni zemljevid likov

Starejši učenci narišejo čustveni zemljevid lika tako, da zraven vodoravne črte (sled filmske zgodbe) narišejo še navpično črto, ki predstavlja določeno opazovano vrednost (list 2.5). Primer: lik deklice Une opazujemo skozi vrednost optimizma, sreče ali zadovoljstva. Una je na začetku filmske zgodbe srečna deklica. Do prvega upada optimizma pride, ko jo ustrahujejo sošolke. Ko izgine dedek, se njeno čustveno stanje znova spremeni; ko spozna Doda, njen optimizem naraste, ipd.

• Vzgojna komponenta – pogovor o prijateljstvu in izdelava grafita

Unino ravnanje je pogoj za spremembo lika Doda. Učence napelujemo k sklepu, da so Unine lastnosti – njena odprtost, nesebičnost in pogum – Dodu pomagale, da je dojel pomen prijateljstva. Učencem rečemo, naj se spomnijo, kako je Una pojasnila prijateljstvo, posledica pa je bila, da je Dodo izpolnil svoje poslanstvo: Biti moramo prijatelji! Prijatelji so bitja, ki pridejo na tvoj rojstni dan. In te čakajo pred šolo. In se ne vsiljujejo fantu, ki ti je všeč.

Učence vprašamo, katera razlaga prijateljstva jim je najbolj všeč, in jim rečemo, naj ta stavek narišejo in napišejo na plakat v obliki grafita. Navedkom iz filma dodamo tudi svoje razlage ali odgovore na vprašanje, kaj je prijateljstvo.

• Vzgojna komponenta – pogovor o medvrstniškem nasilju

Deklica Una je bila žrtev zelo neprijetnega vedenja sošolk. V filmu je to prikazano v dveh prizorih. V prvem izvemo, da so se deklice norčevale iz Une, ker je bila nenavadna, drugačna od ostalih otrok. V drugem prizoru se Una postavi



po robu medvrstniškemu nasilju, še več, telesno se brani pred napadalnimi deklicami. Ta dva prizora sta zelo silovita in z učenci se moramo pogovoriti o njiju. Vprašamo jih, kaj so si mislili o vedenju deklet: so sočustvovali z Uno, je bilo vedenje deklic pravilno in zakaj ji drugi otroci niso pomagali.

Ko se spomnimo na prizor obračuna med Uno in nasilnimi sošolkami, učence vprašamo: Menite, da je bilo Unino ravnanje upravičeno? Kako bi se odzvali, če bi bili na njenem mestu? Je Una poklicala na pomoč odrasle (mamo, očeta ali učitelja)? Zakaj ne? Je bilo prav, da je udarila drugo deklico? Zakaj je to storila?

Učence spodbudimo, naj povedo svoje mnenje o tem, kaj bi morala storiti Una, preden je telesno obračunala z deklicami. Spodbudimo jih tudi, naj predstavijo svoje razmišljanje, kaj bi morali storiti drugi otroci, ki so bili priče nasilja. Z učenci izdelamo plakat, na katerega napišemo svoje misli, kako se morajo vesti pravi prijatelji in kako je treba ravnati, če smo priče medvrstniškega nasilja.

• Pisanje čestitke in pisma – znotrajpredmetno povezovanje

Učence spodbudimo, naj napišejo pismo in v njem Uni izrazijo podporo v primeru ustrahovanja, ki ga je doživela, ter ji svetujejo, kako naj v takih primerih ravna v prihodnje.

Učence tudi spodbudimo, naj kot pravi prijatelji Uni napišejo čestitko ob 11. rojstnem dnevu.

5. SINTEZA

• Žanr znanstvene fantastike – povezava z domačim branjem – Vennov diagram in miselni vzorec

Učenci prvih in drugih razredov ponavljajo svoje sklepe o stvarnih in domišljijah bitjih, ki so nastopila v filmu, ter navajajo primere domišljijah dogajanj v filmu, ki so nanje naredila največji vtis. Z učenci obnovimo zgodbe, ki smo jih doslej prebrali: Po čem se pripovedka razlikuje od pravljice? V čem je ta film podoben animiranim filmom, ki smo jih doslej gledali? Po čem se razlikuje od njih?

Učenci tretjih in četrtih razredov so že imeli priložnost, da spoznajo znanstvenofantastična književna dela. Zato predlagamo, da predznanje s področja književnosti uporabimo za razumevanje tega žanra tudi v filmskem okolju.

Na tablo napišemo naslove treh otroških romanov, npr. Vlaku na snegu Mata Lovraka (ali kak drug stvarni roman); Peter Pan Jamesa Mathewa Barrieja (ali kak drug domišljijahski roman); Eho, Eho Hrvoja Hitreca ali Vijoličasti planet Anteja Gardaša (ali kak drugi znanstvenofantastični roman).

V pogovoru z učenci primerjamo te romane glede na tematiko, stvarne ali domišljijahske dogodke in like. Učenci bodo zlahka ugotovili, da se v stvarnih romanih pojavljajo liki in dogodki, ki obstajajo v stvarnem svetu ali pa bi se lahko zgodili. V domišljijahskih delih se pojavljajo domišljijahska bitja in dogodki, ki izvirajo iz domišljije oz. niso stvarni. V znanstvenofantastičnih zgodbah, ki so podvrsta fantastičnih del, prav tako srečamo izmišljene (nestvarne) dogodke in like ter opazimo, da se tematsko ukvarjajo z vplivi znanosti in tehnologije na človeka in družbo, potovanjem skozi čas ali vesolje ter v druge svetove ipd.

Potem ko z učenci obnovimo vse te pojme in se spomnimo prebranih del, jih primerjamo tudi z otroškimi igranimi filmi. Če primerjamo stvarni igrani otroški film (npr. Vlaku v snegu, Mate Relja, 1976) s filmom Moj dedi je padel z Marsa, ugotovimo, da v slednjem srečamo neresnične like in dogodke. Tej primerjavi dodamo domišljijahski igrani film (npr. Čarovnik iz Oza, Victor Fleming, George Cukor, 1939) ali animirani film z znanstvenofantastično tematiko (npr. Obisk iz vesolja, Zlatko Grgić, 1964).

Podobnosti in razlike pokažemo s pomočjo Vennovega diagrama: v dva kroga vpišemo posebnosti vsakega filma; tja, kjer se kroga prekrivata, pa vpišemo njihove podobnosti. Pri primerjanju uporabimo pojme, ki so učencem blizu, npr. tema, dogodki in liki, tako stvarni kot neresnični.

Za primerjanje lahko uporabimo tudi miselni vzorec. Kot središčni pojem vpišemo besedo "TEMA" in jo potem razdelimo na stvarne in domišljijahske teme. Središčni pojem je lahko tudi "OTROŠKI IGRANI FILM", ki ga nato razdelimo na realistični in domišljijahski film. Znanstvenofantastični film Moj dedi je padel z Marsa zaznamujemo kot podvrsto



domišljjskega filma.

6. USTVARJALNO DELO

• Razglednica iz vesolja – znotrajpredmetno povezovanje

Učencem predlagamo, naj si predstavljajo, kako je Dodo srečno prispel na svoj planet. Dolgo je mislil na prijateljico Uno in sklenil, da ji bo iz vesolja poslal razglednico. Učenci imajo nalogo, da ilustrirajo razglednico in napišejo priložnostno besedilo.

Namesto tega lahko učencem predlagamo, naj si predstavljajo sebe kot astronavte in si mislijo, da so obiskali nenavadni Dodov planet, Una pa jih gleda skozi teleskop (ali pa to počno njihovi sošolci). Naloga učencev je, da Uni (ali prijateljem) napišejo kratko sporočilo iz vesolja (list 2.6).

• Kaj se je zgodilo pozneje? – igranje vlog

Učencem naročimo, naj si predstavljajo, da je minilo več let. Una je medtem odrasla, ima svojo družino in otroke. Obišče jo novinar/ka, ki bo o njej pripravil/a televizijski prispevek. En učenec/učenka igra vlogo novinarja/novinarke, drugi/druga pa bo odgovarjal/a na vprašanja kot odrasla Una. Kje živi? S čim se ukvarja? Je še naprej preučevala zvezde in vesolje? Je svojim otrokom povedala, kaj se ji je zgodilo na 11. rojstni dan?

• Robotova osebna izkaznica

Učencem damo nalogo, naj si predstavljajo, da so znanstveniki, ki so izdelali svojega robota. Učenci izdelajo robotovo osebno izkaznico. V desni vogal lista narišejo robota, spodaj napišejo, kako je robotu ime, kaj zna in kakšne napake ima, kaj ima rad ipd. Učenci po opravljeni nalogi izmenjajo robotove osebne izkaznice in se pogovarjajo o izmišljenih izumih (list 2.7).

• Filmski napovednik (trailer) – montažni ritem

Učenci najprej obnovijo filmsko zgodbo, potem pa jih spomnimo, da ima vsaka dobra zgodba uvod, zaplet, vrhunec in razplet. Vsaka zgodba, tako kot vsaka pesem, ima svoj ritem, ki ga je mogoče doseči na več načinov. Eden od njih je menjavanje dolgih in kratkih prizorov oz. kadrov, tako kot, na primer, menjavanje dolgih in kratkih verzov v pesmi. Če so učenci seznanjeni s pojmom kader, z njimi delamo spodaj navedene vaje.

Učencem ponovno pokažemo napovednik za film Moj dedi je padel z Marsa in jim rečemo, naj vsako menjavo kadra pospremijo s ploskanjem. Učenci bodo opazili, da je menjavanje kadrov v uvodnem delu počasnejše, potem pa vedno hitreje. Z njimi se pogovorimo o pospeševanju ritma menjavanja kadrov. Zakaj so kadri na začetku daljši, ob koncu napovednika pa vedno krajši?

Kaj vse je prikazano v napovedniku? Izvemo, kateri liki bodo v filmu? Izvemo, kateri je glavni problem v zgodbi? Nam napovednik razkrije, kakšen je konec zgodbe? Zakaj ne?

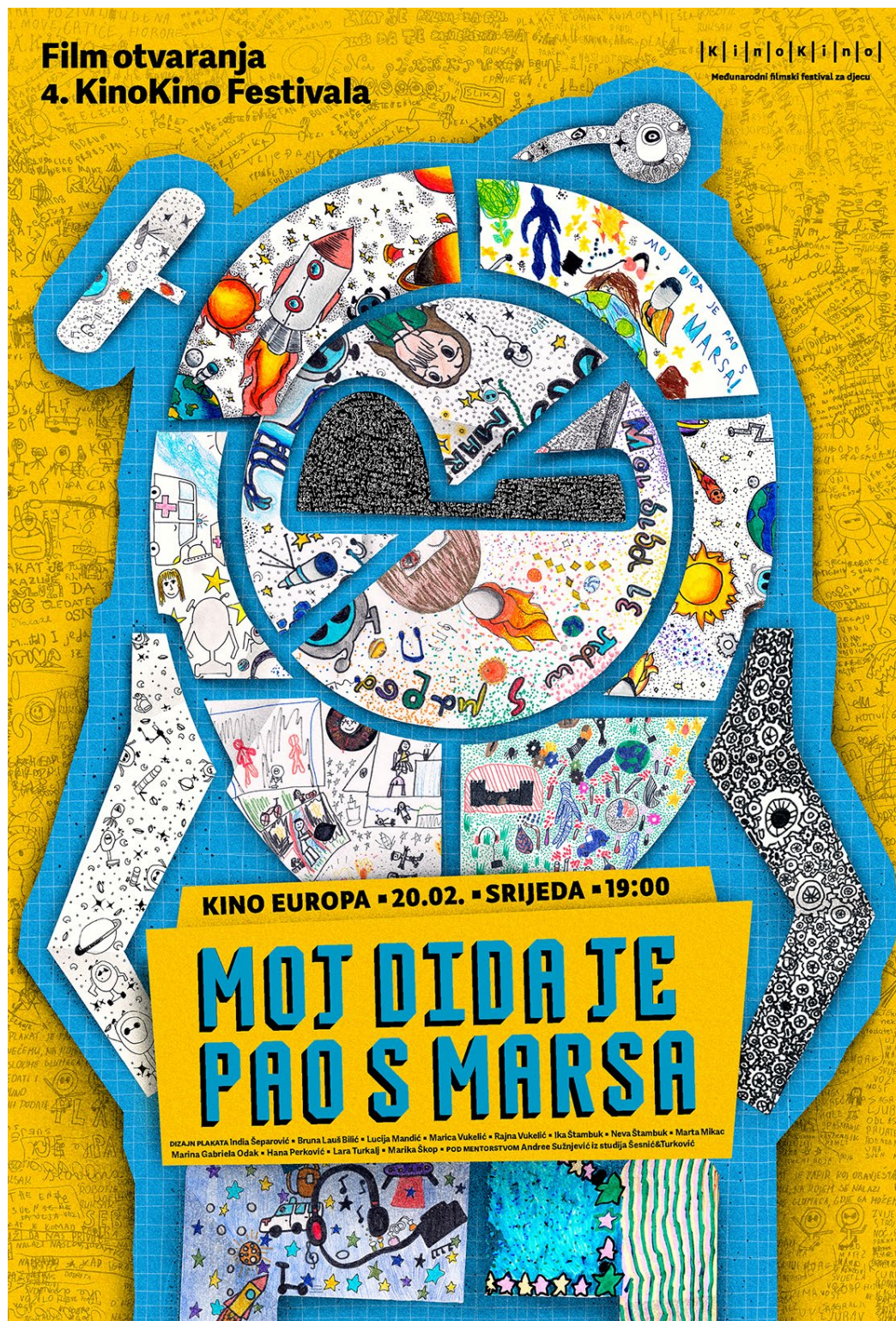
• Izdelava filmskega plakata ali oglasa za film

S starejšimi učenci se pogovorimo o njihovih zaključnih razmišljanjih o filmu, ki temeljijo na pričakovanjih. *So se vaša pričakovanja o filmu izpolnila? Kaj je najmočnejše vplivalo na vaša pričakovanja: filmski plakat, filmski napovednik, prizori iz filma, filmski žanr (kdaj ste izvedeli, da gre za znanstveno fantastiko)?*

Učence spodbudimo, naj v skupinah oblikujejo plakat z oglasom za film Moj dedi je padel z Marsa. Med oblikovanjem plakata učence spodbujamo, naj razmišljajo, kateri podatki o filmu bi morali biti na plakatu in katerih tam nikakor ne bi smelo biti (npr. celotna vsebina ali zaključek filma). Izdelane plakate podarimo prijateljem, ki filma še niso videli, in jih



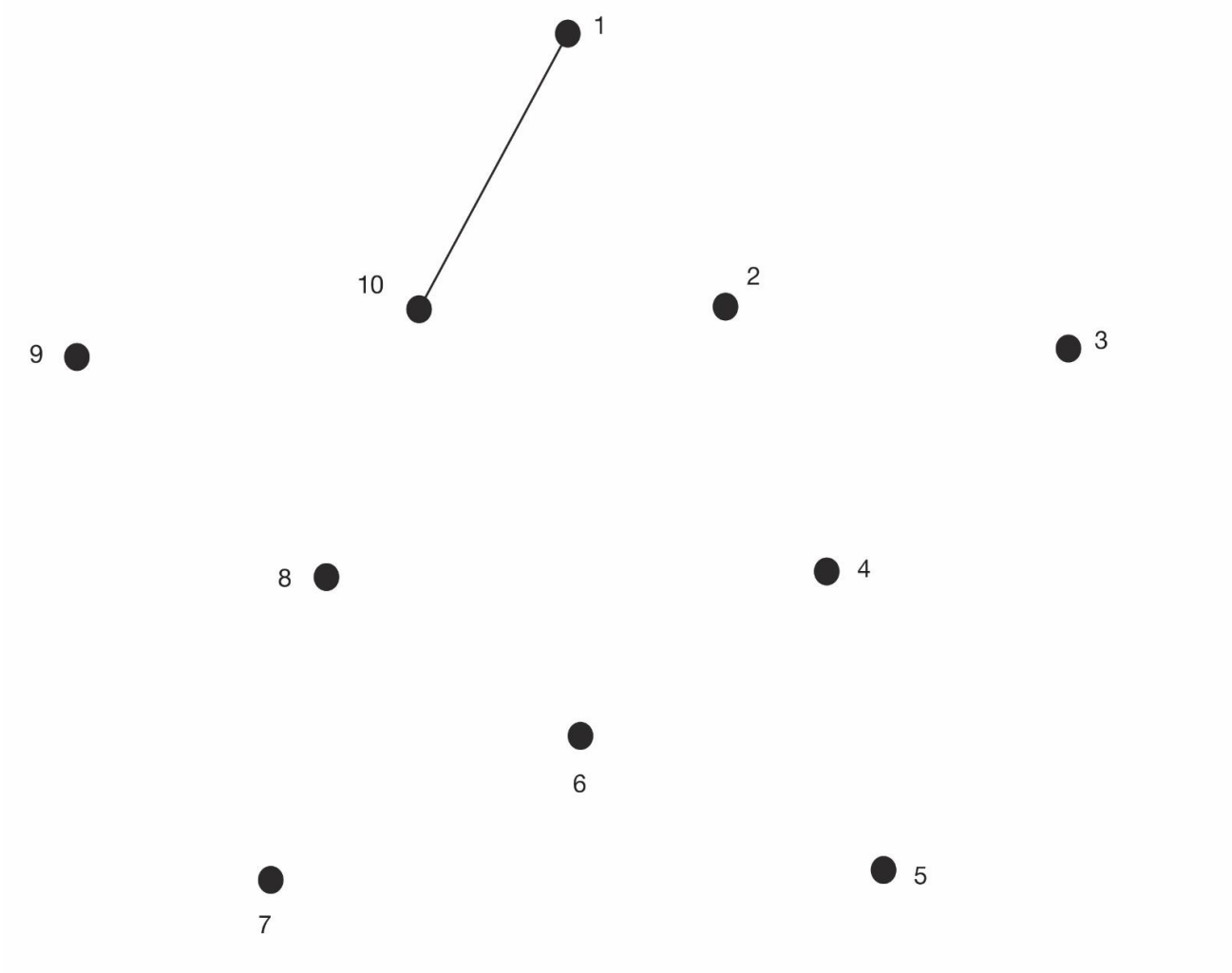
s tem motiviramo za obisk kina.⁷ Z učenci, ki so večji snemanja, namesto plakata izdelamo oglas za film. V oglasu so lahko song, ki mu učenci vdihnijo smisel, in odlomki iz intervjuja z učenci, v katerih pripovedujejo, kako so doživeli film.



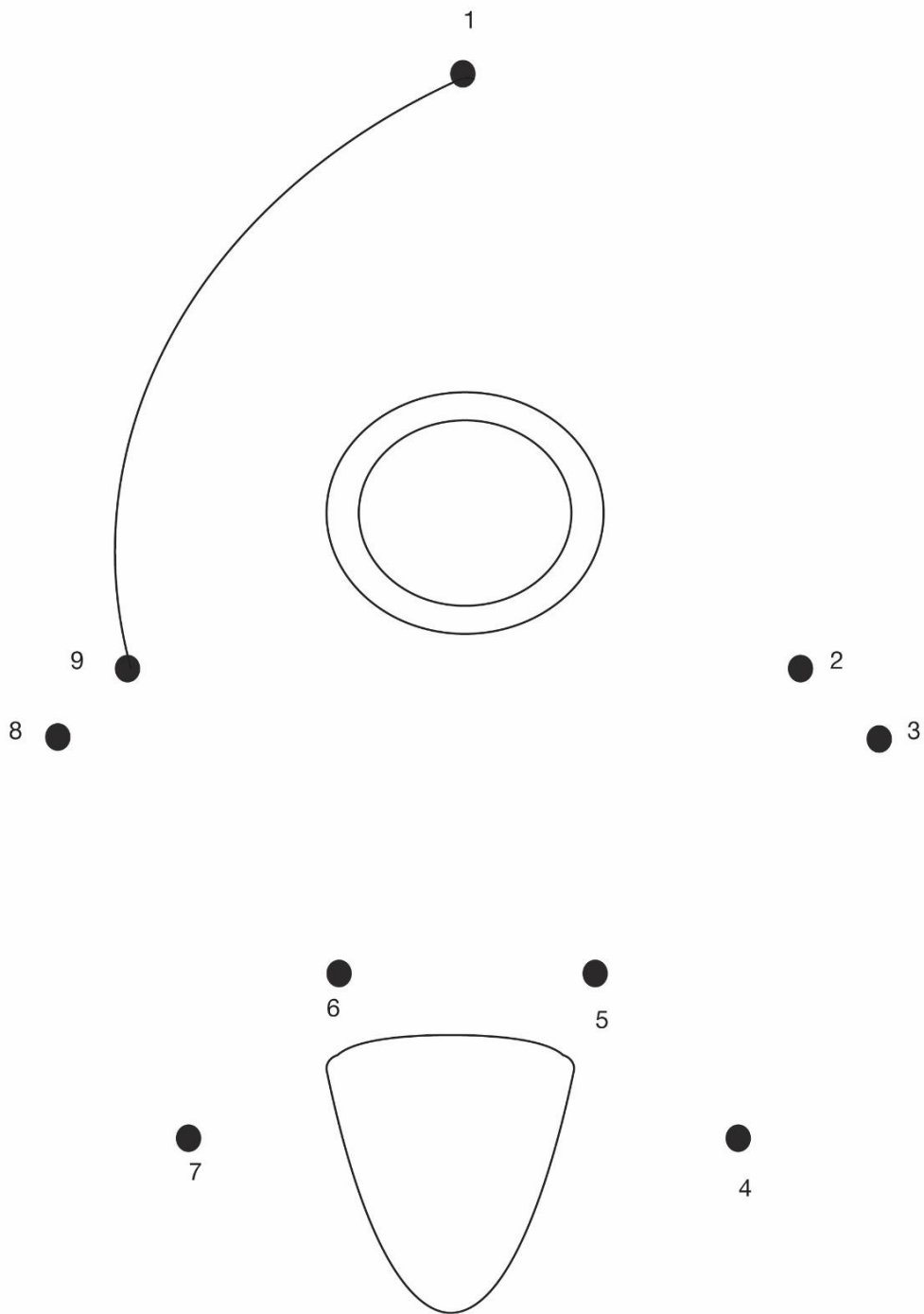
⁷ Učencem pokažemo plakat filma *Moj dida je padel z Marsa* (slika 2.8), ki so ga oblikovali njihovi vrstniki v okviru otroške delavnice na Mednarodnem filmskem festivalu za otroke KinoKino, kjer je bil februarja 2019 film premierno prikazan. Plakat je nastal pod mentorstvom Andree Sužnjević iz studija Šesnić&Turković, izdelale pa so 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 in Marika Škop.



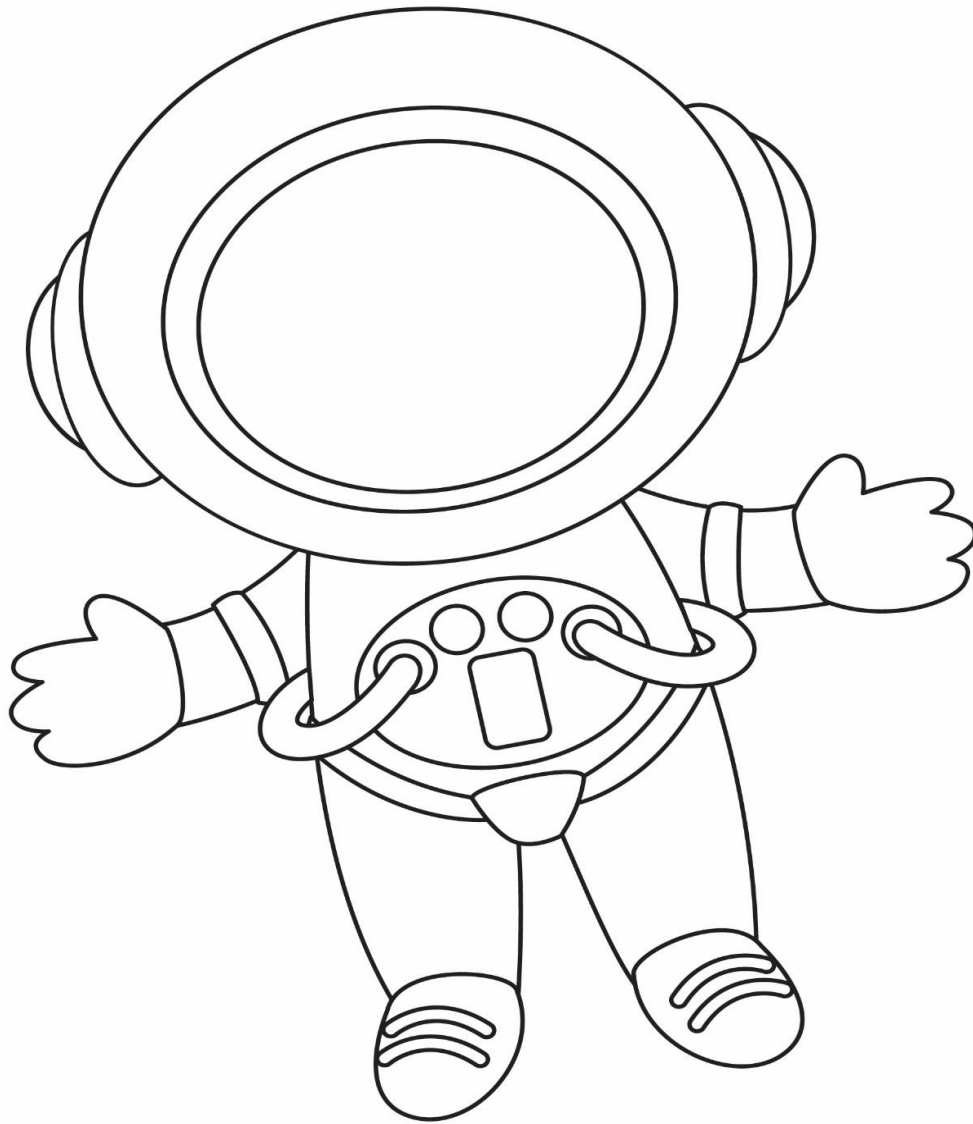
List 2.1



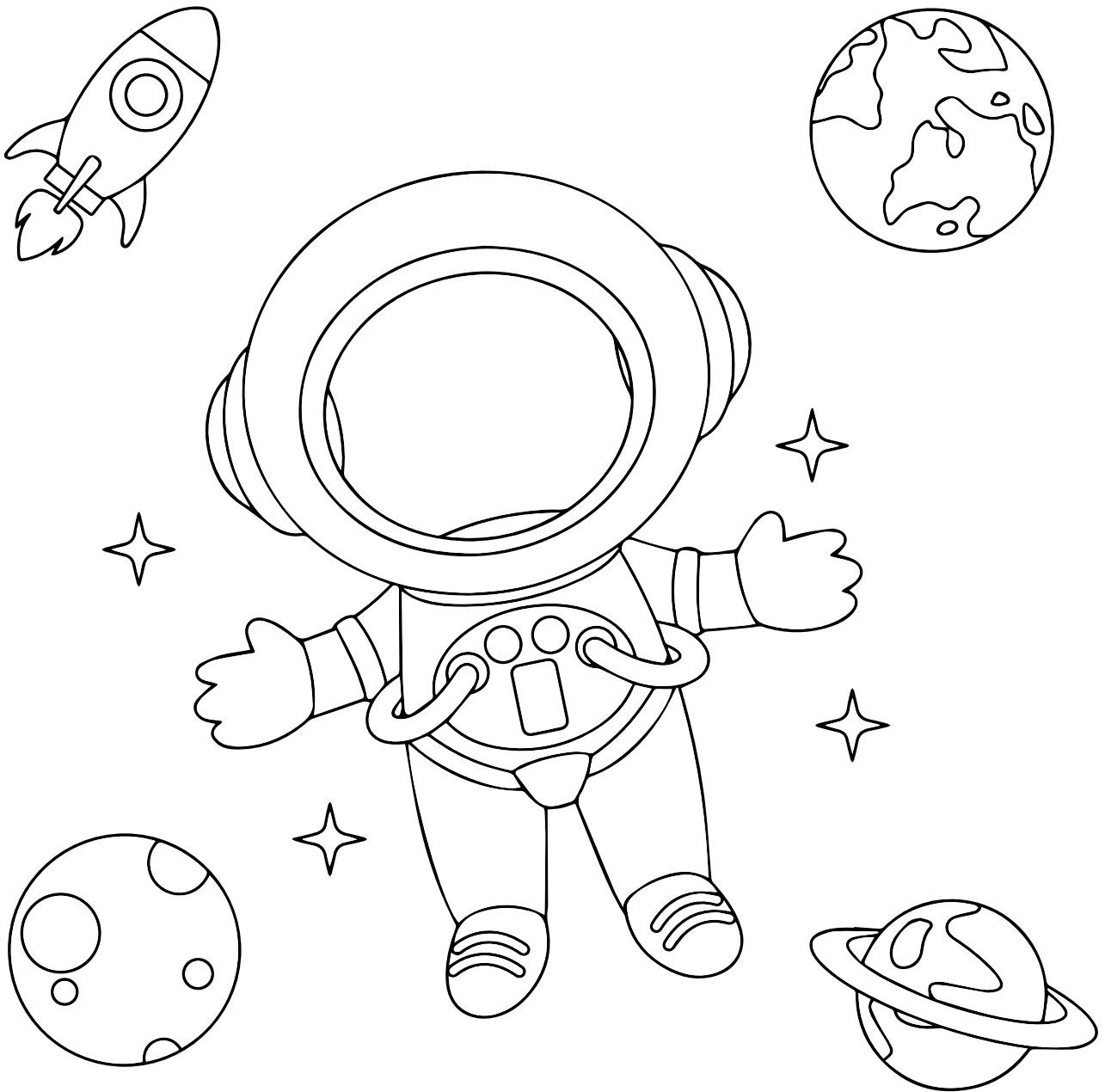
List 2.1



List 2.1



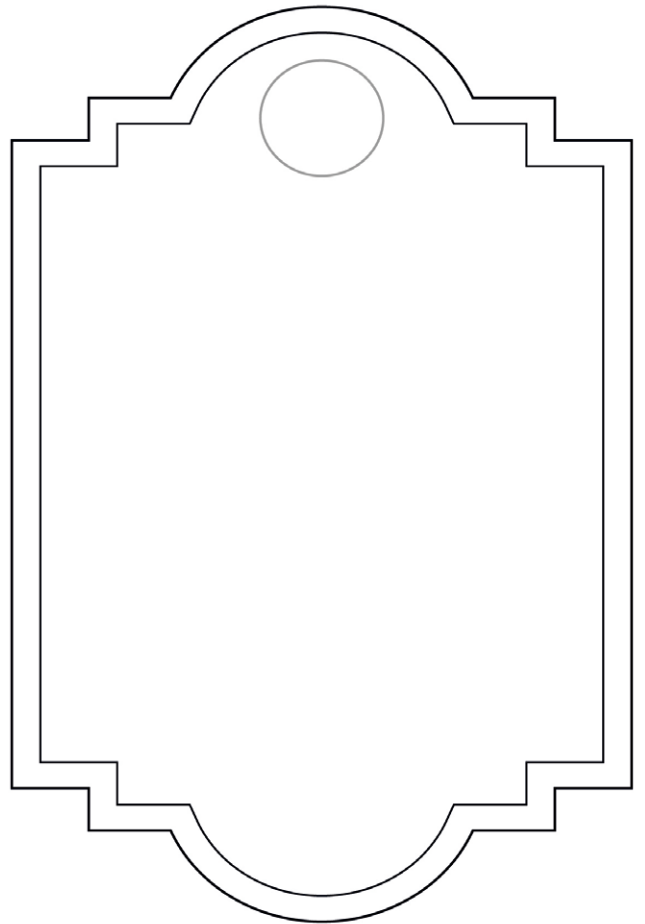
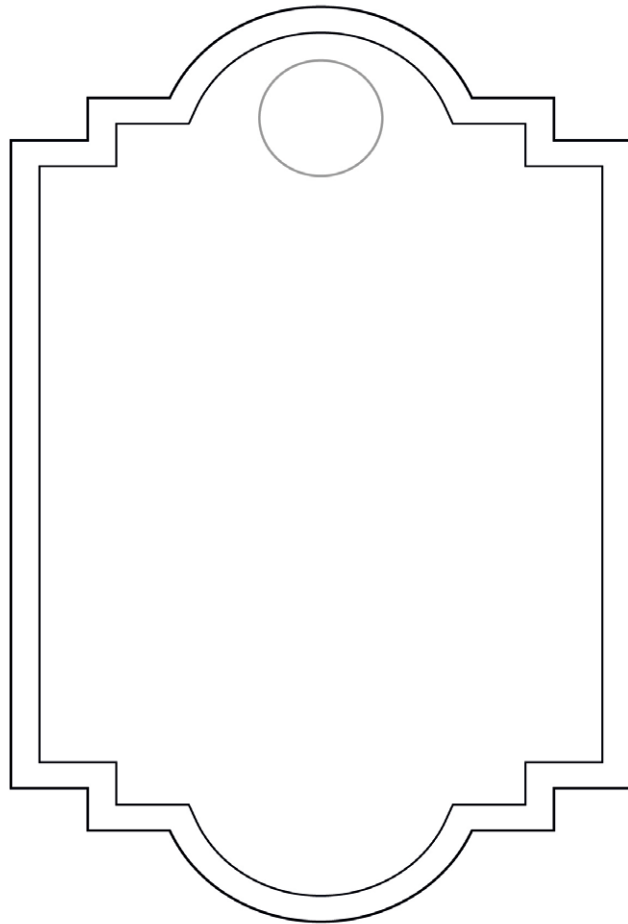
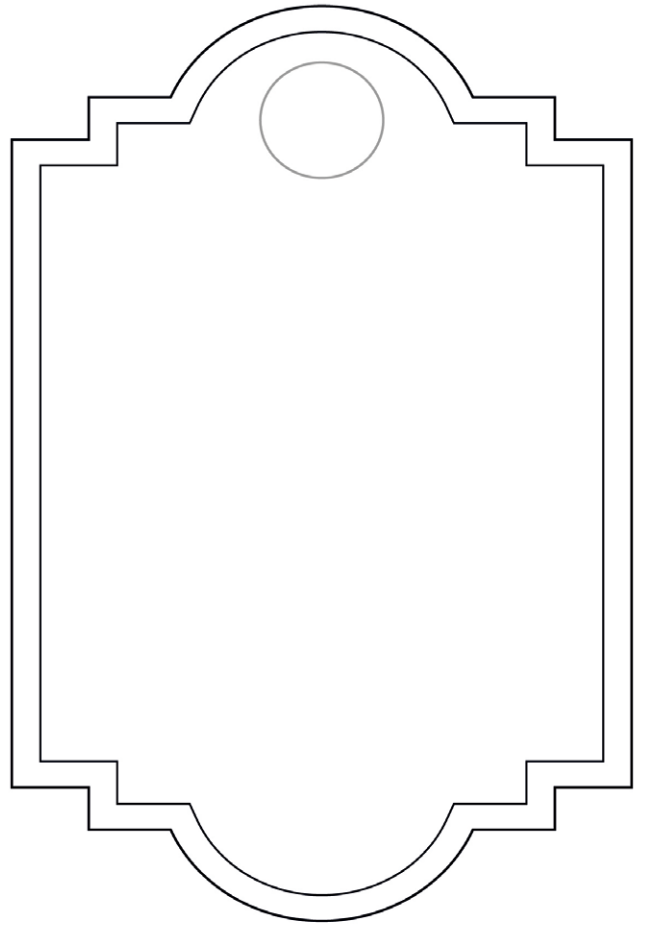
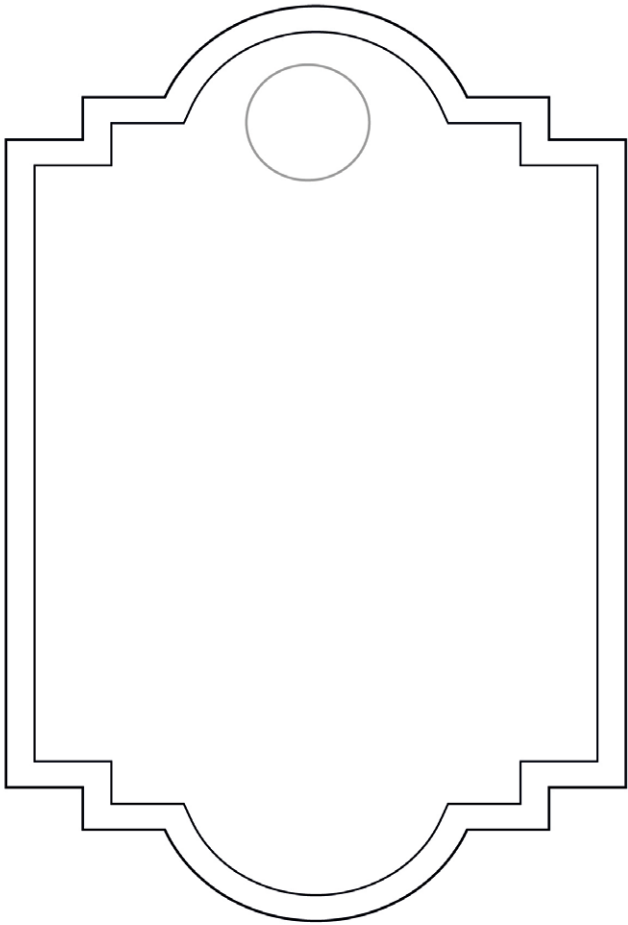
List 2.1



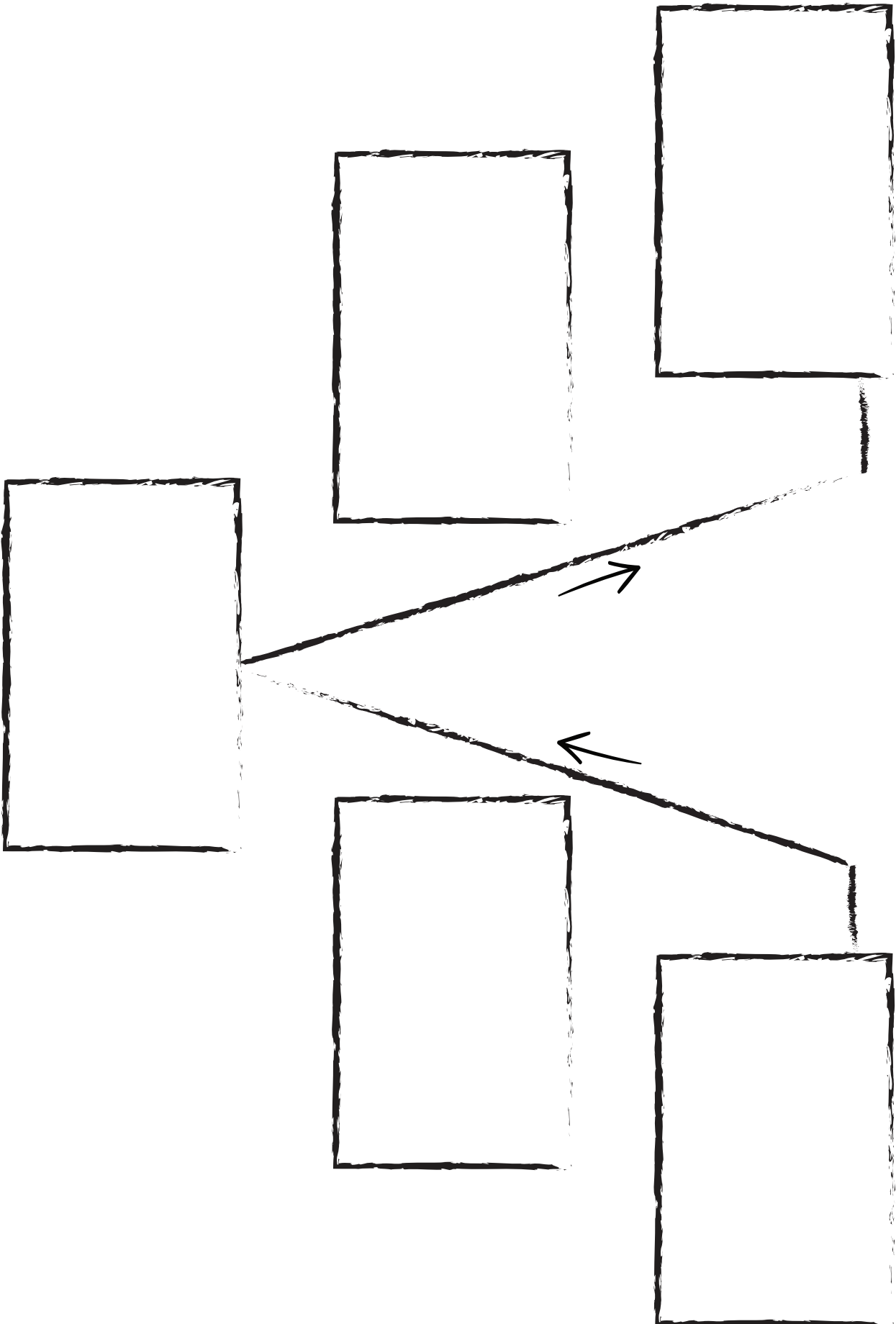
List 2.2



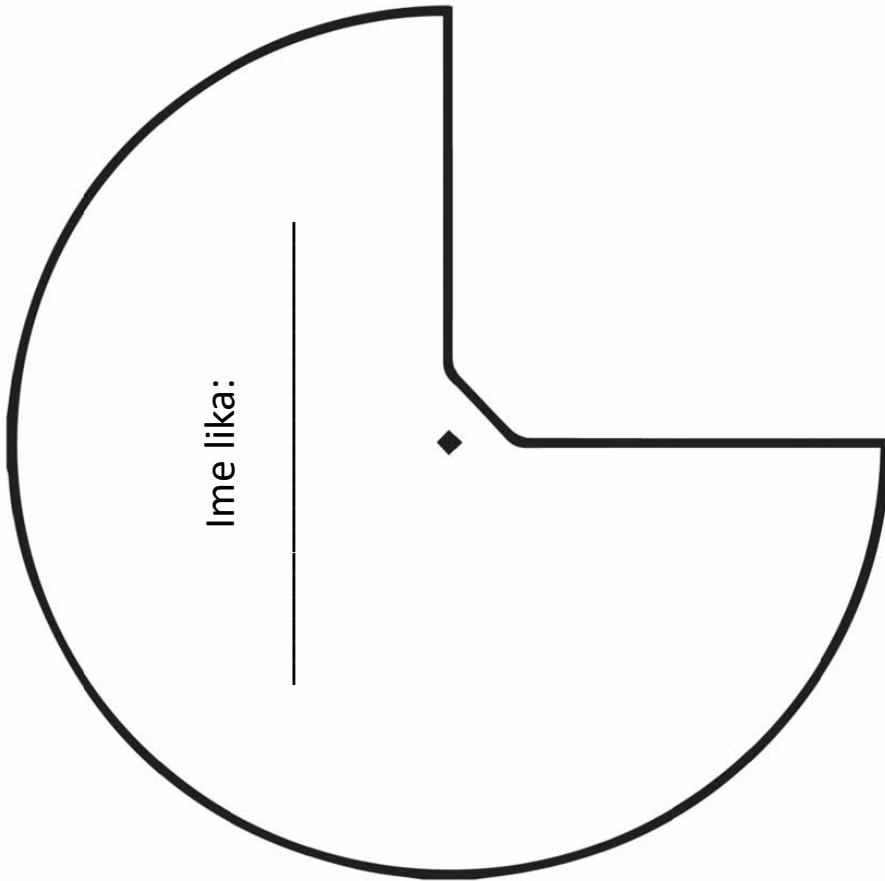
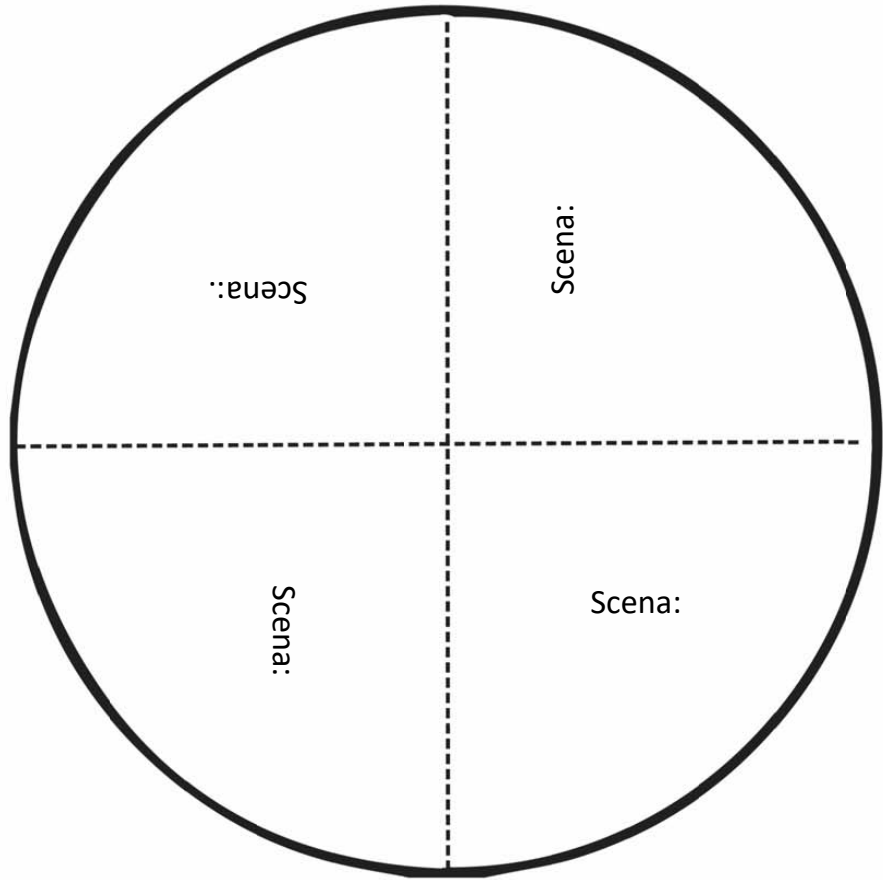
List 2.2

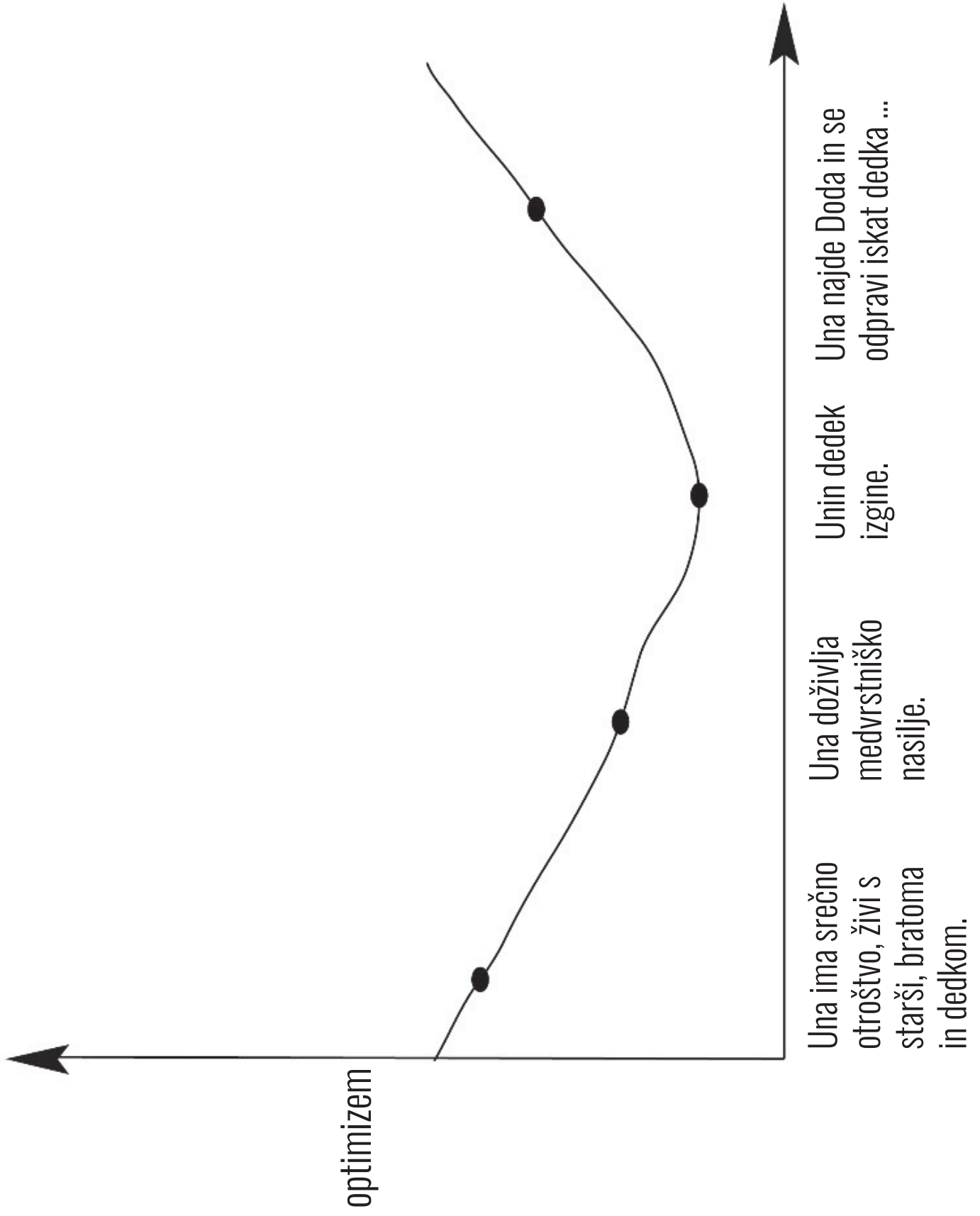


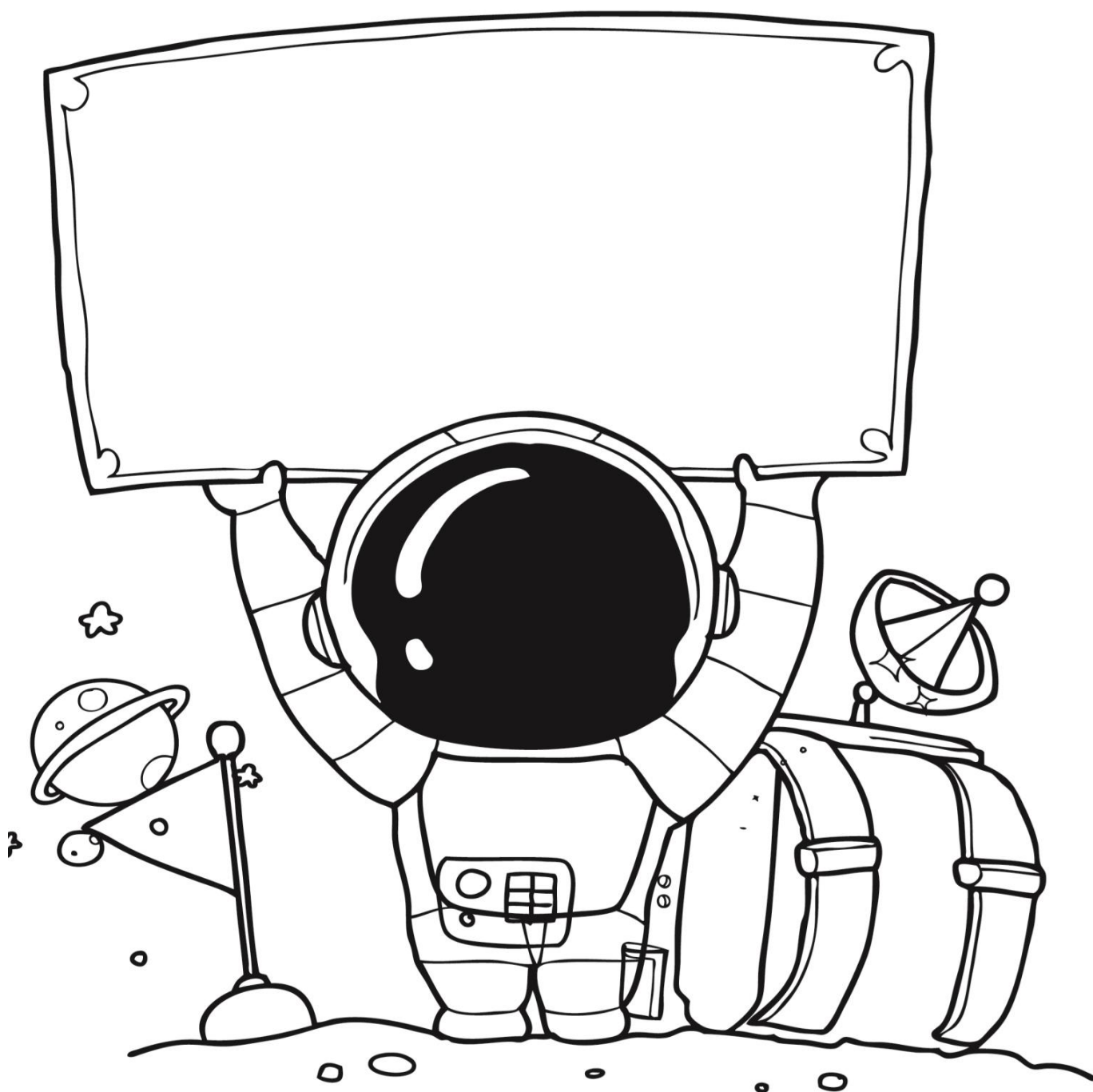
List 2.3



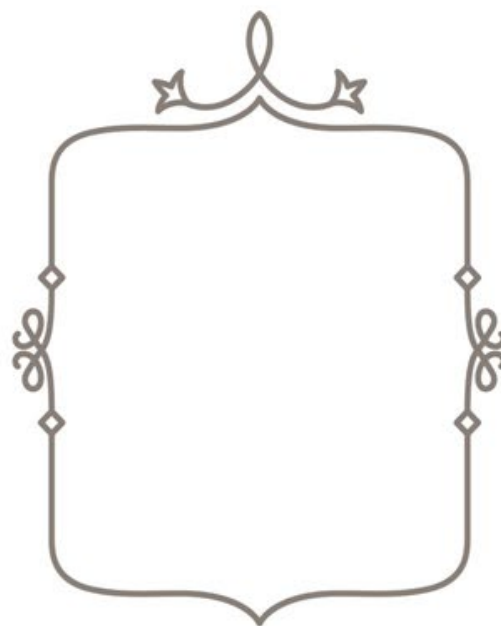
List 2.4







List 2.7



IME ROBOTA

Kdo ga je ustvaril:

Datum, čas in kraj nastanka:

Posebne funkcije (sposobnosti):

Kaj rad dela:

Pomanjkljivosti:

Najljubša fraza:



O AVTORICAH

Ana Đorđić je profesorica hrvatskega jezika in književnosti ter izbirnega predmeta filmske umetnosti na XIII. gimnaziji v Zagrebu. **Jelena Modrić** je docentka na oddelku za montažo na Akademiji za dramsko umetnost. Na Filozofski fakulteti v Zagrebu sta doktorirali iz književnosti, scenskih umetnosti, filma in kulture, z metodologijo filmskega pouka pa se največ ukvarjata v okviru delovanja Hrvatske filmske zveze – vodita seminarski program Metodologija poučevanja filma Šole za medijsko kulturo "dr. Ante Peterlić" ter med poletnimi, zimskimi in spomladanskimi šolskimi počitnicami vodita program filmske vzgoje (Filmska naSTAVa) v kinu Tuškanac v Zagrebu.

Marina Gabelica je docentka na Pedagoški fakulteti Univerze v Zagrebu, kjer vodi seminarje s področja otroške književnosti in medijev. Doktorirala je na podiplomskem doktorskem študiju književnosti, scenskih umetnosti, filma in kulture na Filozofski fakulteti v Zagrebu. Na Centru za vseživljenjsko izobraževanje Pedagoške fakultete v Zagrebu vodi program Začetki razvoja filmskega opismenjevanja. Več let že sodeluje v filmsko-izobraževalnem programu Sedmi kontinent zveze Otroci se srečajo z umetnostjo, ki pospešuje filmsko opismenjevanje predšolskih in šoloobveznih otrok.



SENCA STUDIO
predstavlja fantastično avanturo

MOJ DEDI JE PADEL Z MARSA



REŽISERIA Dražen Žarković, Marina Andree Škop

IGRAJO Lana Hranjec, Ozren Grabarić, Nils Ole Oftebro, Petra Polnišová, Alex Rakoš, Sven Barac, Tonka Kovačić, Lucija Šango, Eneja Sajko, Bernard Rebernik GLAS DEDKA Radko Polič

SCENARISTI Pavlica Bajsić Brazzoduro, Branko Ružić DIREKTOR FOTOGRAFIJE Sven Pepeonik GLASBA Stein Berge Svendsen MONTAŽERKA Marina Andree Škop OBLIKOVALEC ZVOKA Daniel Angyal

SCENOGRAFIKA Petra Kriletić KOSTUMOGRAFIKA Zorana Meić OBLIKOVANJE MASKE Mojca Gorogranc Petruševska SNEMALEC ZVOKA Luka Grubišić Čabo REŽISER ANIMIRANE SEKVENCE Michal Struss

GLAVNI ANIMATORII Krsto Jaram, Goran Stojnić, Antonio Ilić, Magiclab OBLIKOVALEC ROBOTA Zdenko Bašić KOPRODUKCIJA Wady Films, Filmbin, Masterfilm, Artileria, Senca studio, Hrvatska radiotelevizija, Fabrika Sarajevo, Magiclab

SLOVENSKA KOPRODUCENTKA Ida Weiss PRODUKCIJA Studio dim PRODUCENTKE Darija Kulenović Gudan, Marina Andree Škop





SENCA STUDIO
predstavlja fantastično avanturo

MOJ DEDI JE PADEL Z MARSA

REŽISERJA Dražen Žarković, Marina Andree Škop

IGRAJO Lana Hranjec, Ozren Grabarić, Nils Ole Oftebro, Petra Polnišová, Alex Rakoš, Sven Barac, Tonka Kovačić, Lucija Šango, Eneja Sajko, Bernard Rebernik GLAS DEDKA Radko Polič
SCENARISTI Pavlica Bajsić Brazzoduro, Branko Ružić DIREKTOR FOTOGRAFIJE Sven Pepeonik GLASBA Stein Berge Svendsen MONTAŽERKA Marina Andree Škop OBLIKOVALEC ZVOKA Daniel Angyal
SCENOGRAFIKA Petra Kriletić KOSTUMOGRAFIKA Zorana Meić OBLIKOVANJE MASKE Mojca Gorogranc Petruševska SNEMALEC ZVOKA Luka Grubišić Čabo REŽISER ANIMIRANE SEKVENCE Michal Struss
GLAVNI ANIMATORJI Krsto Jaram, Goran Stojnić, Antonio Ilić, Magiclab OBLIKOVALEC ROBOTA Zdenko Bašić KOPRODUKCIJA Wady Films, Filmbin, Masterfilm, Artilerija, Senca studio, Hrvatska radiotelevizija, Fabrika Sarajevo, Magiclab
SLOVENSKA KOPRODUKCIJA Ida Weiss PRODUKCIJA Studio dim PRODUCENTKE Darija Kulenović Gudan, Marina Andree Škop

