



SEDMI KONTINENT

filmsko obrazovni program za škole i vrtiće
udruga Djeca susreću umjetnost

METODIČKI PRIJEDLOZI ZA OBRADU ANIMIRANOG FILMA PUTOVANJE JEDNOG PRINCA

REDATELJI: Jean-François Laguionie, Xavier Picard
(PREPORUČENA DOB: +9)



AUTORICE: Marija Krstanović i Nataša Horvat

Djeca susreću umjetnost, Zagreb 2025.
www.sedmikontinent.org

VRIJEDNOSTI KOJE OSVJEŠĆUJEMO I RAZVIJAMO UZ FILM:

- oblikovanje pozitivnog stava o sebi i svijetu oko sebe uz razvijanje odgovornosti za vlastite postupke, postupke prema drugima i prirodi
- shvaćanje važnosti znanosti za svakodnevni život te kritičko procjenjivanje utjecaja znanosti na društvo-priroda-pojedinac
- solidarnost i empatiju u odnosu prema ljudima i drugim živim bićima
- obostrano pomaganje i briga za druge (mladi-stari / stari-mladi)
- ostvarenje snova/ciljeva moguće je bez obzira na dob, životne okolnosti
- pripadanje skupini važno je svakom pojedincu
- važnost prihvaćanja različitosti

AKTIVNOSTI IZ PRIRUČNIKA KOJE IZDVAJAMO:

[Prije projekcije filma: treća aktivnost *Vođenje mašte*](#)

[Nakon projekcije filma: peta aktivnost *Turističke reklame za gradove Niokus i Canopy*](#)

[Samostalni rad: treći projektno-istraživački zadatak *Film u filmu*](#)

PRIPREMILI:

Autorice: Marija Krstanović i Nataša Horvat

Urednice: Marija Georgiev i Edita Bilaver

Nakladnik: Udruga Djeca susreću umjetnost

SADRŽAJ

1. INFORMACIJE O FILMU	4
2. ESEJ O FILMU	9
3. METODIČKI PRIJEDLOZI	11
3.1. AKTIVNOSTI PRIJE PROJEKCIJE FILMA	12
3.2. AKTIVNOSTI UZ PROJEKCIJU FILMA	14
3.3. AKTIVNOSTI NAKON PROJEKCIJE FILMA	14
3.4. ISTRAŽIVAČKA RASPRAVA	15
4. SAMOSTALAN RAD	19
4.1. PROJEKTNO-ISTRAŽIVAČKI ZADACI	19
4.2. POJMOVNIK	20
4.3. ZA ČITANJE I ISTRAŽIVANJE	21
5. POPIS KORIŠTENE LITERATURE	22
6. POPIS PRILOGA	23

O FILMU

1. INFORMACIJE O FILMU

REDATELJI: Jean-François Laguionie, Xavier Picard

SCENARIJ: Jean-François Laguionie, Anik Le Ray

PRODUCENT: Éric Jacquot, Armelle Glorennec

GLAZBA: Christophe Heral

O autorima

Jean-François Laguionie

Jean-François Laguionie (Besançon, 1939.), renomirani je francuski pisac, redatelj i producent. Karijeru započinje kao kazališni dramaturg, scenograf i ilustrator, ali ubrzo otkriva ljubav prema animaciji u koju ga uvodi legendarni francuski majstor animacije Paul Grimault. Vječita kritička oštrica spram moći i autoriteta, spoj melankolije i humora te snolika poetika njegova mentora ostavit će značajan trag na sva kasnija Laguionieva djela. Njegov prvi značajni rad, kratki film *Gospođica i violončelist* (1965.), osvojio je nagradu na Festivalu u Annecyju i time visoko postavio ljestvicu za njegovu buduću karijeru. Od značajnijih djela uslijedili su: *Noina korablja* (1967.), *Slučajna bomba* (1968.), *Potr' i sirena* (1974.), *Glumac* (1975.), *Đavolova maska* (1976.), *Veslajući preko Atlantika* (1978.), *Gwen* (1984.) i drugi, a 70-ih režira i nekolicinu kratkih igranih filmova. Njegovim najpoznatijim djelom smatra se *Majmunska priča* (1999.), a *Prinčevo putovanje* (2019.) - film koji nam je trenutačno u fokusu - njegovim svojevrsnim nastavkom.

Xavier Picard

Xavier Picard (Reims, 1962.) francuski je redatelj i producent animiranih filmova. U iznimno plodnoj međunarodnoj karijeri stvorio je više od 300 sati animiranih filmova koji su prikazani u više od 100 zemalja. Njegova najpoznatija djela su cjelovečernji dječji film *Moomin na Azurnoj obali* (2014.) i TV serija *Čudna obitelj* (2005.). Osim što se bavi režijom, Picard aktivno doprinosi razvoju animacije kroz edukaciju i mentorstvo, podržavajući mlade umjetnike u industriji. *Prinčevo putovanje* (2019.) njegov je najnoviji film na kojem je radio kao koredatelj.

Nagrade i priznanja

Festival u Annecyju 2019 | Počasni kristal za Jean-François Laguionieja

Locarno festival 2019 | Prikazan izvan natjecanja

Animafest Zagreb 2019 | Prikazan izvan natjecanja

BFI London Film Festival 2019 | Nominacija u kategoriji Obiteljskog filma

Filmski festival u Rotterdamu 2020 | Nominacija u kategoriji The Tyger Buns
Međunarodni festival animiranog filma u Stuttgartu 2020 | AniMovie nagrada za dugometražni film
Međunarodni filmski festival Kids Kino 2020 | Posebno priznanje u kategoriji filmskih otkrića
Međunarodni festival filma za djecu i mlade SCHLiNGEL 2020 | Nagrada Ecumenical

Zanimljivosti o filmu

Putovanje jednog princa (Le Voyage du prince, 2019.) svojevrsni je nastavak Laguionievog najpoznatijeg filma - *Majmunska priča (Le Château des singes, 1999.)* - koji je također alegorija o nepovjerenju i svjetonazorskim podjelama unutar kraljevstva majmuna.

Film vrvi filmskim referencama, primjerice - odjeci franšize *Planet majmuna* (1968 - nadalje); povremeni flasbackovi prinčeva života koji aludiraju na bitku na ledu iz filma *Aleksandar Nevsky* (1938.); tu su i elementi *Tarzana* kojeg je društvo, kao i princa, tretiralo kao čudovište opasno po civilizaciju koje treba zatvoriti i pogubiti.

Osim filmskih, prisutno je i nekoliko suptilnih referenci na francusku pokrajinu Bretanju - autor knjige koju princ čita na svom krevetu je Bretonac, a obitelj Abervrach dobila je prezime po *aber Vrac'h* (ušću rijeke Finistère u Bretanji).

Verzija koju mi gledamo sinkronizirana je na hrvatski, ali ima istu problematiku kao i ona izvorna, tj. francuska - princ Laurent priča jezikom kojeg ostatak likova u radnji filma ne razumije, ali u izvedbi zapravo priča francuskim (istim jezikom kao i ostali likovi) odnosno hrvatskim pa to može na prvu zbuniti djecu.

Uz dijalog, u filmu se koristi i tehnika unutarnjeg monologa kojom dobivamo uvid u razmišljanja i osjećaje princa. Primjerice - *Mogao sam mu pomoći, no smatrao sam ga izuzetno napornim. Kako me smatrao primitivnim bićem, često me sam od sebe radio budalom.* Ovaj prinčev unutarnji monolog objašnjava razlog njegova inata koji je dovodio do toga da se pred profesorom namjerno ponaša priglupim.

Uistinu, obratimo pažnju na preciznost njegovih crteža nastalih:

a) pred profesorom:



b) pred Tomom:



c) pred samim sobom:



U nekoliko navrata, kroz film se ističu određeni "arhetipi" ljudi koji se ponavljaju u različitim, međusobno nepovezanim civilizacijama. Primjerice kada princ uspoređuje:

- Toma s Komom (*Iznimno znatiželjan i iznenađujuće inteligentan*);
- profesora s ljudima iz svoje zemlje (*On je stalno kimao glavom kao da sve zna, poznavao sam superiorne, umišljene majmune poput njega na svom dvoru. Imali su više vjere u sebe nego u znanost koju su propovijedali.*)

U nekoliko scena, u vizualnim elementima šume inkorporirani su oblici koji formiraju riječ *HOME* čime autor diskretno sugerira važnost našeg odnosa s prirodom.

Sažetak filma

Stari princ Laurent nasuče se na obalu nepoznate mu zemlje. Ozlijeđenog i dezorijentiranog tamo ga pronalazi Tom, simpatičan i brižan dječak čiji roditelji - Victor i Elisabet Abervrachi - strancu pruže utočište u napuštenom muzeju unutar kojeg žive. Ovi supružnici su, naime, znanstvenici u egzilu. Njihova zajednica ih je protjerala i ismijala jer su se usudili vjerovati da, van ove njihove, postoje i druge civilizacije.

Dok Laurent i Tom postepeno postaju prijatelji i suputnici u (raz)otkrivanju neobičnog i čarobnog svijeta, dvoje znanstvenika, naročito Victor Abervrachi, svog misterioznog domaćina



tretira kao eksperiment, opsjednut idejom da će mu on poslužiti kao dokaz teze o pluralnosti civilizacija i tako konačno vratiti društveni status među academicima.

Siže filma

Nakon što u dalekoj zemlji Lanaatos dođe do nesreće (otopi se zaleđena površina pod nogama konjanika i vojske) njihovog princa Laurenta valovi nanesu na obalu Niokousa, zemlje u kojoj živi narod Miukonaca. Tamo ga pronalazi mladić Tom te ga skloni u napušteni muzej gdje živi sa svojim roditeljima znanstvenicima - profesorom Victorom i botaničarkom Elisabet Abervrachi - i njihovom ljupkom asistenticom Nelly. Obitelj Abervrachi ovdje živi u prognanstvu jer se Victor "drznuo" pred Akademijom znanosti, a koja u ovoj zemlji obnaša ulogu vrhovnog suda, iznijeti tezu kako Miukonci nisu jedina postojeća civilizacija. Iz tog razloga princ Laurent, ta neobična pridošlica, za profesora dolazi kao naručen - on je ključ koji će njegovu odbačenu tezu pretvoriti u činjenicu i natjerati bivše kolege na duboku ispriku; sve što treba jest napisati podroban empirijski izvještaj o njemu!

Kako bi u tome uspio, profesor je (ne)svjesno reducirao jedno ljudsko biće na "objekt istraživanja" i tako se u potpunosti udaljio od toga što je inicijalno namjeravao - razumjeti to biće. Izbliza i izdaleka, promatrao je princa, pokušavao razumjeti njegov jezik i na silu donositi zaključke o njegovoj zemlji, običajima i kulturi. Sterilnost naučnog pristupa nije urodila plodom, nedostajalo je neposrednosti i iskrenosti, upravo onih vrlina koje su bile svojstvene dječaku Tomu. Tom ga je slušao sa zanimanjem, učio polagano njegov jezik i ono najvažnije, primio ga za ruku čime je pokazao da ga se ne boji i ne doživljava ga kao nakazu i/ili eksperiment. Njih dvojica ubrzo postaju prijatelji, a njihova bezgranična znatiželja otponac za razne avanture, tako njih dvojica primjerice odlaze u pohod u taj veliki grad viktorijanskog stila kojeg je princ do tada samo čeznutljivo promatrao s prozora. Na tom izletu upoznao se s "civilizacijom", tj. s

njezinom verzijom onako kako ju definira narod Niokousa - ravne ulice, visoke zgrade, prometna vozila, tvornice, festival straha i ljudi koji međusobno ne komuniciraju. Novootkrivena kultura princu izaziva simpatije, ali ne zadugo.

Niz događaja koji su uslijedili pokazali su mu pravu bijedu ovog naroda zarobljenog unutar emocije straha - Elisabet ga je pokušala otrovat; Akademija ga je prozvala skitnicom i prevarom, a potom (nakon što su shvatili da je uistinu pripadnik druge vrste) primitivcem i nasilnikom; zarobljen je u kavezu zoološkog vrta kao izložak, a nasumični prolaznici gađali bi ga kamenjem; konačno - njegova stranost predstavljala je toliku prijetnju "superiornim" akademikima da su ga planirali pogubiti. Kako bi se potonje izbjeglo, Tom oslobađa princa i daje se s njim u bijeg koji će ih navesti do zemlje Kanope - zemlje na vrhu stabala koja funkcionira uz pomoć sunca, vjetra, vode i gravitacije, čiji narod razumije jezik ptica, čiji narod danju ne radi ništa, a noću promatra zvijezde. Tom (za kojeg saznamo da je porijeklom iz ove utopijske zemlje, ali je kao beba pao u paprat gdje ga je Elisabet pronašla, a potom udomila) odluči ovdje ostati i doprinijeti svojoj zajednici, a princ - za princa nije ladanje - njegov narod je borben i, tamo negdje s druge strane oceana, čeka povratak svoga vođe.

2. ESEJ O FILMU

Etimologija riječi *animacija* seže iz latinskog jezika u kojem *anima* stoji za pojam duše, a *animato* za pojam oživljavanja; prema tome, za postupak animacije kažemo da je postupak kojim nekome ili nečemu udahnujemo dušu. Koliko god porijeklo ove riječi imalo poetičan prizvuk, medij animacije ga itekako opravdava. Zahvaljujući svojim brojnim tehnološko-kreativnim mogućnostima, animirani film kreira vlastite univerzume, distorzira one postojeće, prkosi logici vremena i prostora te materijalizira sav beskraj ljudske mašte; kao takva animacija je mjesto svemogućega. Spomenutu puninu njezina potencijala promišljeno je iskoristio francuski animator Jean-François Laguionie u filmu *Putovanje jednog princa* stvorivši svijet koji povezuje inače nepovezivo - različite civilizacije humanoidnih majmuna.

Kombinacijom ručno oslikanih pozadina (u stilu klasične francuske animacije) i računalno generiranih 2D likova, Laguionie upriličuje filozofsku priču koja graniči s bajkom, mitom i znanstveno-fantastičnim epom, a istovremeno progovara o nečemu potpuno suvremenom i relevantnom. Naime, ovaj film je prije svega studija ksenofobije koja na nježan, djeci prijemčiv način, ukazuje na moguće alternative. Diskriminatorna perspektiva utjelovljena je u entitetu Akademije znanosti i rezonira s riječima jednog od uvaženih akademika: *Kako možete tvrditi da je sličan nama ako je stranac? On je nasilan i primitivan, čovjek iz prirode, a mi smo kulturna bića. Naša moralna superiornost je posljedica naše evolucije! Nositelj druge perspektive je dječak Tom, on je otvorenog srca, njegova vrlina je slušanje drugih, a njegovi svjetonazori ogledaju se u riječima: Postoji li zbilja ikakva razlika? Pogledaj recimo lemura, on pati, on voli i on zna da ga čeka smrt na kraju, isto kao i tebe.*

Dakle, pristup koji medij animacije nalaže pri obradi svoje materije, sugerira i ovaj film pri pristupu jednog bića drugome: anti-znanstveni.



Nije slučajno također da je radnja filma, prema riječima koscenaristice Anik Le Ray, smještena na kraj 19. stoljeća, točnije u doba Darwina kad je čovjek dosegnuo vrhunac osjećaja više vrijednosti u usporedbi s prirodom i onima koji, po njemu, nisu na istom stupnju razvoja. To nas dovodi do još jedne velike tematske cjeline kojoj se u filmu pridaje na značaju: štetnost industrijalizacije i hiperprodukcije na zdravlje okoliša, ali i na (psihičko) zdravlje ljudi.

Naime, zadivljujuću arhitekturu grada Niokousa polagano, ali ustrajno guta puzajuća džungla - kvrgave grane napadaju zgrade, brzoklijajuće vitice provlače se kroz prozore i zidove - sve kako bi istjerala pravdu za njeno sakaćenje i vratila ovaj habitus u iskonsko stanje. Priroda možda jest svojeglava i divlja, ali je živa i slobodna za razliku od ljudi koji su u filmu pripitomljeni, ali pogrešnim vrijednostima i tako pretvoreni u bezdušne klonove. Miukonci su narod zapeo u obrascima - tvorničke trake stalno rade u krug, uporabive stvari mijenjaju se novima, a nakon posla svi se šutke voze trolejbusom ciklične rute i tako iznova i iznova. Za sve to zaslužan je, odnosno kriv, jedan paralizirajući osjećaj koji je ujedno i lajtmotiv filma - strah.

Strah je jedino čemu Miukonci vjeruju, jedino što im je blisko i poznato. Zbog straha oni zaključavaju vrata iako lopovi ne postoje, zbog straha ne gledaju jedni druge u oči, zbog straha truju šumu, zbog straha odbijaju spoznaje o drugim vrstama, zbog straha se zatvaraju u vlastita uvjerenja, zbog straha sve nepoznato smatraju potencijalno opasnim, zbog straha nazaduju kao civilizacija.

Pozitivan primjer *individualnog* pristupa *Drugom* i drugačijem (koji ne proizlazi iz straha već iz poštovanja) kroz film predstavlja Tom u odnosu na Akademiju, a pri samom kraju filma ponuđen je i primjer pozitivnog kolektivnog pristupa potrošačkom imperativu - zemlja Kanope u odnosu na zemlju Niokusa. Narod Kanopea je daleko iznad (doslovno i preneseno) naroda Niokusa (od kojeg se svojevoljno odvojio smatrajući ih zadrtime), izgradio svoj utopijski samoodrživi mikrouniverzum, koji se usuđuje živjeti na principima skromnosti, sklada i ljubavi. Prema tome, zahvaljujući prikazu cijelog spektra mogućih svjetonazorskih perspektiva, *Putovanje jednog princa* može se na kreativan, djeci poticajan način, koristiti kao sredstvo senzibilizacije najmlađih za univerzalno goruće etičke dileme.

3. METODIČKI PRIJEDLOZI

Metodički pristup za nastavnu pripremu i tijek sata bit će osmišljen prema etapama nastavnog sata s filmskim sadržajem, u ovom kontekstu obrade animiranog filma.

Predlažu se aktivnosti za pripremu učenika prije projekcije filma, uz projekciju filma te nakon projekcije filma. Aktivnosti prije projekcije filma i nakon mogu se odvijati u sklopu nastave hrvatskog jezika, sata razredne zajednice zasebno ili kao međupredmetna korelacija i integracija (hrvatski jezik i priroda i društvo). Predviđeno trajanje predloženih aktivnosti prije dolaska na projekciju te po povratku u učionicu jesu jedan ili dva školska sata (ovisno o načinu na koji učitelj/ica odluči razraditi predložene ideje i oblikovati ih u nastavni sat te ovisno o prethodnom znanju učenika i o razrednoj dinamici). Za izvođenje nastave filma te okvirnu shemu strukture sata predlažemo etape prema udžbeniku profesora Krešimira Mikića *Film u nastavi medijske kulture* koje se sastoje od motivacije, najave, prikazivanje filma, emocionalno-intelektualne stanke, slobodnog iznošenja doživljaja, istraživačke rasprave, uopćavanja i stvaralačkih oblika rada. Također treba napomenuti da postoji i ustroj nastavnog sata prema literaturi *Metodika nastave filma* autora Stjepka Težaka. Iako se sastavnice etapa razlikuju po nazivima, kod oba autora odnose se na iste načine, sadržaje i metode.

Tijek sata (slobodno iznošenje doživljaja, istraživačka rasprava, uopćavanje i stvaralački oblici rada) odvija se tijekom jednog školskog sata (45 minuta). Ustroj nastavnog sata za ovaj animirani film razvija se u dva smjera:

- 1) interpretacija filma radi potpunijeg doživljavanja i razumijevanje sadržaja te otkrivanja njegovih osnovnih vrijednosti i
- 2) interpretacije filma radi spoznavanja novih filmskih pojmova, strukturnih elemenata filma, filmskih specifičnosti propisanih prema *Kurikulumu nastavnog predmeta Hrvatski jezik za osnovne škole i gimnazije* te *Nastavnom planu i programu* za određeni razred u kojem se animirani film obrađuje.

Zadaci

- Domena: Kultura i mediji
- Ključni pojmovi: filmski rod
- Obrazovno-odgojne i funkcionalne zadaće: iskazivati vlastiti doživljaj filma, razlikovati animirani film kao rod, ali i vrste animiranoga filma, razumjeti filmske pojmove, uočiti ulogu i važnost filmske umjetnosti u svakodnevnom životu
- Nastavni oblici: frontalni, individualni, skupni, tandem, plenum
- Komuniciranje: višesmjerno komuniciranje (učitelj – učenici, skupina – skupina, učenici – učenici)

- Nastavni izvori i sredstva: crteži, slike, fotografije, dijagrami, tablice, film, pisani tekst, radni listići, PowerPoint prezentacija, grafički prikazane umne mape, projektor, platno, Internet, auditivni izvori (živa riječ učitelja/voditelja i učenika), metoda čitanja i pisanja
- Nastavne metode: metoda demonstracije, metoda razgovora, usmeno izlaganje
- Korelacije: unutarpredmetna – književnost, medijska kultura; međupredmetna – priroda i društvo, povijest, dramska pedagogija, likovna kultura, francuski jezik

3.1. AKTIVNOSTI PRIJE PROJEKCIJE FILMA

Motivacija

U aktivnostima prije filma učenike se emocionalno i racionalno priprema za gledanje filma. Emocionalnom pripremom se želi pobuditi radoznalost i interes te razina s kojom će najlakše suživjeti atmosferu filma, dok se racionalnom pripremom objašnjavaju pojmovi, društveno-povijesne pojave, teorije i ostale teme koje otvara film.

Aktivnostima se ostvaruje korelacija s drugim predmetima, uvodi se učenike u pojmove kao što su animirani film, animacija, sinkronizacija, vrsta animiranih filmova, crtežna animacija i kolaž, no isto tako učenici će se upoznati općenito s pojmom filmska izražajna sredstva od kojih će se naglasak staviti na specifična filmska sredstva kao npr. crno-bijela tehnika; film u boji i filmski zvuk. Motivacijske pripreme se mogu odvijati tijekom jednog ili dva školska sata. Istraživački zadaci mogu se unaprijed zadati pa se na satu predstaviti rezultati.

Prva aktivnost

U korelaciji s nastavnim predmetom Priroda i društvo i Povijest, učenicima se zada istražiti koje su sličnosti između čovjeka i životinje te koje su razlike. Istraživački rad možete preusmjeriti da učenici općenito usporede čovjeka sa životinjom ili suziti usporedbu na konkretnu životinju – majmuna. U potonjem slučaju, predstavite učenicima ilustraciju *Road to Homo sapiens* koja prikazuje "hodajućeg čovjeka" i jednu evolucijsku teoriju čovjekova razvoja te otvorite kratku raspravu u kojem će učenici izraziti svoja mišljenja.

Jedna od teorija kako je nastao čovjek jest da smo nastali od majmuna. Postoji ilustracija "Road to Homo sapiens" koja je objavljena 1965. godine u ciklusu knjiga Life Nature Library" koja prikazuje kako je čovjek nastao (prilog Evolucija čovjeka, PowerPoint prezentacija). Što vi mislite o tome? Je li čovjek mogao zaista nastati od majmuna? Zašto su odabrali tu životinju, a ne neku drugu?

Učenike mogu ovaj zadatak istražiti u manjoj skupini (do tri učenika po skupini). Učenici izlažu rezultate s pomoću plakata ili digitalnih alata. Nakon izlaganja podijelite učenicima Vennov dijagram (RADNI LIST 1) u kojem će sažeti najznačajnije razlike/ sličnosti između čovjeka i majmuna.

Druga aktivnost

Temu proširite na područje književnosti i film. Potaknite među učenicima raspravu sljedećim pitanjima:

Mogu li životinje čitati knjige? Pisati? Slikati? (Moguće je da učenici niječno odgovore.) A gdje je moguće? Jeste li ikad gledali film u kojem su glavni likovi životinje, a imaju ljudske osobine? Ili čitali u kojem su glavni likovi bili životinje?

Djecu potaknite da se prisjete priča, slikovnica, bajki, basni u kojem su glavni likovi bili životinje: "Mačak u čizmama, Basne Grigora Viteza ili Ezopove, Vuk i sedam kozlića" itd. te animiranih filmova u kojem su glavni junaci životinje, a imaju ljudske osobine (npr. *Sonic, Mickey Mouse, Zekoslav Mrkva, Kralj lavova, Knjiga o džungli, Winnie Pooh*, itd.)

Volite li više takve junake/likove čitati ili gledati? Zašto? Koja je razlika kada npr. čitate bajku Mačak u čizmama ili gledate animirani film Mačak u čizmama? Što vam pruža veći doživljaj?

Na ploči možete nacrtati T-tablicu. Na jednoj strani zapišite knjige, a na drugoj animirani film te zapišite koje su razlike učenici istaknuli između knjige i filma dok iznose svoje osobne doživljaje.

Važno je napomenuti da učenike preusmjerite i potaknite da zaključe da kod čitanja knjige sami zamišljaju glasove, izgled likova i prostorija, određuju napetost, dodaju vlastite detalje i boje dok se to u filmu postiže slikom, glazbom i zvukom.

Treća aktivnost

Dramskom metodom *Vođenje mašte* recite učenicima da zatvore oči i opuste se. Možete im pustiti instrumentalne obrade pjesama iz poznatih animiranih filmova zatim igrajte s njima igru Zamisli... sljedećim pitanjima/smjernicama:

Zamislite da se nalazite na otoku u svom kraljevstvu. Tko ste vi u tom kraljevstvu? Jeste li čovjek ili životinja? Ako ste životinja, koja ste vrsta životinje? Što radite?

Kraljevstvom se pročuje vijest da s druge strane otoka postoji još jedan otok na kojem živi neka druga civilizacija. Odlučujete li se na putovanje kako biste saznali o toj nepoznatoj civilizaciji?

Brodom plovite do tog otoka, no strašna oluja uništi brod i more vas proguta, ali preživite jer nakon što ste došli k sebi probudite se u nepoznatoj prostoriji i ugledate nepoznata bića. Kakva su to bića koja su vas spasili? Kako izgledaju? Možete li se sporazumjeti s njima ili pričaju različitim jezikom? Kako se ponašaju prema vama?

Kad ste se oporavili, zamolili ste ih da vam pokažu otok/grad ili selo u kojem žive? Opišite gdje vas vode i što ste sve vidjeli. Razlikuje li se od vašeg kraljevstva, otoka? Imaju li životinja? Kakvih? Biljaka? Cvijeće? itd.

Nakon vođenja mašte potaknite učenike da zapišu što su vidjeli, čuli ili osjetili kao da opisuju film. Koji bi mu naslov dali te kako bi izgledao poster tog filma? Učenici mogu likovno predočiti osmišljeni filmski poster.

Četvrta aktivnost

Muzej animacije

Prije projekcije filma za učenike možete u učionici pripremiti sažete tekstove o povijesnom razvoju animacije (definicija animacije, od koje riječi dolazi, kada se javljaju prvi pokušaji animacije, alati i uređaji za prikazivanje animacije, prvi animirani crtić, prvi kratkometražni/dugometražni animirani filmovi, Walt Disney, Zagrebačka škola crtanog filma, anime, računalna animacija).

Sažete tekstove možete zalijepiti u prostoru učionice te zadati učenicima da kao u muzeju obilaze i pažljivo čitaju tekstove. Štoviše, možete ih zamoliti da uzmu notes ili bilježnicu i zabilježe informacije koje oni smatraju bitnima.

Kada svi obiđu postaje, podijelite im radni list (RADNI LIST 2) na kojem se nalazi slikoviti prikaz razvoja animacije te potaknite učenike da ispričaju vlastitim riječima razvojni put animacije.

(RADNI LIST 2 -naziv vježbe/zadatka)

3.2. AKTIVNOSTI UZ PROJEKCIJU FILMA

Najava filma

Najavljujemo gledanje animiranoga filma *Putovanje jednog princa* redatelja Jeana-Françoisa Laguioniea i Xaviera Picarda. Prije same projekcije filma voditelj/ica učenicima priopćava nekoliko obavijesti o redatelju i filmu te zanimljivosti.

Prikazivanje filma

Prikazivanje animiranoga filma *Putovanje jednog princa* redatelja Jeana-Françoisa Laguioniea i Xaviera Picarda u trajanju od 75 minuta.

Emocionalno - intelektualna stanka

Stanka u trajanju od nekoliko sekundi radi usustavljanja dojmova i pripreme za nastavak rada.

3.3. AKTIVNOSTI NAKON PROJEKCIJE FILMA

Slijedi prikaz tijeka nastavnog sata:

Uvodni dio

- motivacija (5 -10 minuta)

Za uvodni dio sata možete igrati igru asocijativnog pogađanja. Postavite dvije (ili više) fotografije po izboru koja će učenike navesti da se prisjete naziva filma (npr. putovanje, princ, majmun, otok, šuma, stabla i sl.) Nakon što se učenici prisjete naziva filma kojeg su prethodno gledali, nastavite razgovor o dojmovima učenika o filmu.

Glavni dio

- razrada (20-25 minuta)

Za glavni dio sata možete odabrati aktivnosti kojima će se:

- obraditi filmski pojmovi i/ili filmska izražajna sredstva (animacija, animator, vrste animiranog filma, sinkronizacija, zvučna slika i dr.)
- analizirati radnju filma ili neka tema iz filma

Završni dio

- sinteza obrađenog (5 do 10 minuta)

U završnom dijelu sata slijede aktivnosti u kojima se zaokružuje, ponavlja bitne značajke iz glavnog dijela sata.

Slobodno iznošenje doživljaja

Voditelji u razgovoru s učenicima usmjeravaju iskaze učenika s pomoću sljedećih pitanja/smjernica:

- *Kako vam se svidio film? Koji su vaši dojmovi o pogledanome filmu?*
- *Što vas se osobito dojmilo?*
- *Koji je po vama najbolji dio filma? Postoji li dio u filmu koji vam se nije svidio? Zašto?*
- *Koje biste scene u filmu izdvojili kao najzanimljivije, najupečatljivije?*
- *Što je slično, a što drukčije u odnosu na vaše omiljene animirane filmove?*
- *Slušanje obrazloženja – cilj je razviti kritičko mišljenje djece, osvijestiti važnost argumentacije svojih stavova, ali i razvijati uvažavanje tuđega mišljenja.*

3.4. ISTRAŽIVAČKA RASPRAVA

Prva aktivnost

Na ploči izradite umnu mapu (PLAN PLOČE – 1) na kojoj ćete napisati bitne pojmove (npr. ANIMACIJA, ANIMATOR, VRSTE ANIMIRANOG FILMA, SINKRONIZACIJA). Zatim kažite učenicima da ste sakrili u učionici četiri omotnice u kojoj se nalaze objašnjenja pojmova napisanih na ploči. Zadatak je da se pronađe omotnica, otvori, pročita definicija te poveže definiciju i pojam.

Primjer definicija:

ANIMACIJA - Postupak kojim se pokret, odnosno iluzija pokreta, dobiva uzastopnim slikanjem ili snimanjem (pa onda projekcijom) pojedinih sličica (kvadrata) vrpce. Dolazi od latinske riječi animare što znači oživjeti neživo, pokrenuti ono što se samo po sebi ne kreće i dati mu dušu.

ANIMATOR - Crtači koji stvaraju crteže, odnosno oživljavaju crteže ili predmete koji se snimaju sličica po sličica ili kvadrat po kvadrat.

VRSTE ANIMIRANOG FILMA: crtani film, računalna animacija, lutkarski film, kolažni film

SINKRONIZACIJA - tehničko-kreativni postupak usklađivanja komponenti zvukovnog i slikovnog u filmu. Osnovni zahtjev usklađenosti postavlja se na vremensko poklapanje trenutaka zvukovnih i slikovnih zbivanja.

Nakon što se učenicima ukratko objasnite pojmove, pitajte učenike mogu li na slikama odrediti o kojoj je vrsti animiranog filma riječ (PowerPoint prezentacija – Vrste animiranog filma).

(PLAN PLOČE 1 - Umna mapa)

(PowerPoint Prezentacija 2 - Vrste animiranog filma)

Druga aktivnost

Otvorite raspravu o filmu *Putovanje jednog princa*:

- Je li film *Putovanje jednog princa* originalno na hrvatskom ili nekom drugom jeziku?
 - U koju vrstu animiranog filma bismo mogli svrstati *Putovanje jednog princa*?
- Obrazloži odgovor.

Prije nego otvorite raspravu, možete izraditi kviz o bitnim informacijama o filmu (redatelj, nagrade, zemlja porijekla, godina itd.) kako bi se učenici prizvali u sjećanje ključne informacije. Nakon razgovora, s učenicima izradite osobnu iskaznicu filma.

(RADNI LIST 3 - Osobna iskaznica)

Treća aktivnost

Igra pogađanja zvuka. Zamolite tri učenika da izađu iz prostorije. Ispred učionice, zatvorenih vrata kako drugi ne bi čuli, recite učenicima da svatko osmisli jedan zvuk. Nakon što osmisle, neka uđu. Učenici prezentiraju zvukove, a ostali pogađaju. Nakon što pogode, preusmjerite razgovor:

Ovo što smo sada čuli su zvukovi. Što je filmski zvuk? Biste li mi mogli reći primjere zvukova u filmu?

Potaknite učenike da kažu svoje mišljenje. Ukratko s pomoću PowerPoint prezentacije objasnite što je zvuk, kada je uveden u film te koje su tri načelne vrste. Učenici mogu kratke natuknice zapisati u bilježnicu. Učenicima zatim pustite kratke video isječke iz filma (VIDEO ISJEČCI 1-4)

te neka nakon svakog video isječka učenici navedu koju vrstu filmskog zvuka prepoznaju u video isječku. Nakon toga pustite VIDEO ISJEČAK 5 te ih pitajte koju vrstu zvuka prepoznaju u prikazanom video isječku. Ako učenikov odgovor ide u smjeru dijaloga, slobodno ih preusmjerite pitanjem: Kako nazivamo govor u kojem se lik obraća samom sebi, odnosno u kojem se mogu čuti misli lika?

Kreativni zadatak za učenike: podijelite učenike u manje skupine te svakoj grupi zadajte da snime kratki video isječak (tema može biti slobodna) u kojoj će jedna skupina upotrijebiti filmski zvuk glazbu, druga skupina u video isječku treba imati šum, treća dijalog, a četvrta monolog.

Napomena za nastavnike: više informacija o filmskom zvuku potražite na sljedećim poveznici: <https://film.lzmk.hr/Projekt>

Četvrta aktivnost

Slijed događaja

Učenike podijelite u parove zatim im podijelite slike iz filma. Slike iz filma možete izrezati ili iskoristiti radni list u kojem su slike nasumično poredane. Svaki par treba složiti redoslijed zbivanja/sižeu filma. Nakon toga možete im prikazati pravilan redoslijed i neka usporede svoj redoslijed s pravilnim redoslijedom. Kada poslože učenicima možete zadati sljedeće zadatke:

1. prepričati radnju filma prema scenarijskom redoslijedu / sižeu
2. numerirati nazive scena ili svakoj slici dodati naziv scene

Nazivi scena:

Prvi susret princa i Toma.

Prinčev oporavak.

Otkriće grada Niokus.

Cirkus.

Predstavljanje princa vijeću.

Otkriće nadstrešnice.

(RADNI LIST 4 - Kadrovi stripa)

Usporedba dva svijeta

Iz prethodne aktivnosti možete uzeti dva kadra. U jednom kadru je prikazan grad Niokus, a u drugom zemlja Canopy. Podijelite im tablicu u kojoj učenici trebaju razvrstati karakteristike tih dvaju svjetova. Kada učenici napišu, usporedite rezultate te otvorite raspravu:

- U kojem biste vi gradu živjeli da možete birati? Niokus ili Canopy? Zašto?
- Što mislite, jesu li ta dva grada u filmu štetila jedno drugome ili su si bili od pomoći?
- Može li tehnologija biti u suživotu s prirodom? Ako da, na koji način?

Učenike poticajte da kritički iznose vlastita mišljenja, promišljaju te ponude rješenja kako bi dva suprotna svijeta mogla zajedno funkcionirati.

Peta aktivnost

Podijelite učenike u dvije skupine. Svaka skupina treba osmisliti turističku reklamu u kojoj ističe zašto je Niokus ili Canopy najbolje mjesto te zašto bi ga bilo dobro posjetiti. Učenici se mogu osvrnuti na okruženje, način života, prednosti, društvo i dr. Možete učenike podijeliti i u više skupina (npr. 4, dvije osmišljavaju za mjesto Niokus, a drugi za Canopy). Nakon što učenici osmisle, neka prezentiraju svoje radove.

Šesta aktivnost

Lik

Raspodijelite učionicu na četiri stola. Na svakom stolu se nalazi flipchart i flomasteri na kojem se nalazi slika lika (slike uzete iz filma). Svaka skupina dobiva svoj stol/lik. Skupine trebaju napisati na flip chart papiru sve što im je poznato o liku, ime, obitelj, prijatelji, posao, osobine. Svaka skupina za to ima do 3 minute. Nastavnik pazi na vrijeme. Kada vrijeme istekne, grupe odlaze do drugog stola i nadopunjuju informacije, raspravljaju o liku. Cilj je da svaka skupina obiđe svakog lika i dopiše informaciju koja nedostaje, a prethodne grupe nisu to navele. Nakon što sve grupe obiđu likove, vraćaju se svom liku te ga prezentiraju. Nakon što prezentiraju svakog lika, flip chart papiri se lijepe na ploču te učenici pokušavaju uočiti imaju li ti likovi sličnosti, zašto su se neki karakteri likova bolje razumjeli, a neki ne. Potaknite učenike da razmisle kako je to u njihovom okruženju te da iznesu svoje viđenje i mišljenje kako u njihovom okruženju stvaraju prijateljstva, s kime se slažemo i o čemu to ovisi. Razlikuje li se to od prikazanog u filmu.

Uopćavanje

Na kraju je potrebno zaokružiti usvojena znanja, provjeriti što su djeca usvojila. Ovisno koju od prethodnih aktivnosti odabrali te u kojem smjeru je tekla analiza ili koji je glavni fokus sata bio, za sintezu možete odabrati digitalni kviz ili igru kojom bi se ponovile bitne značajke.

(SLIKE 3 -5)

4. SAMOSTALAN RAD

4.1. PROJEKTNO-ISTRAŽIVAČKI ZADACI

Film *Putovanje jednog princa* može poslužiti za školski projektno-istraživački zadatak koji može trajati jedno polugodište. U projekt se može uspostaviti suradnja i korelacija s ostalim predmetima kao što su povijest, psihologija, informatika te uključiti stručnu službu (psihologinja) i knjižničara/ku. Jedna od tema zadatka može biti Strah i iluzija u filmu. Etape i teme koje bi se obrađivale u ovom projektu su sljedeće:

1. Film kao umjetnost (hrvatski jezik i povijest, knjižničar)

- a. podijelite učenike u skupine te svakoj skupini zadajte zadatak u kojem će svaka skupina trebati istražiti sljedeće: tko su braća Lumière; datumi 1984., 13. 2. 1895., 22.3. 1895. i 28.12. 1895. - kako su ovi datumi povezani s braćom Lumière i sa svijetom filmske kinematografije
- b. potaknite učenike da osim internetskih izvora koriste i enciklopedije u knjižnicama
- c. nakon što učenici istraže informacije, izradite povijesno-rođendansku lentu u kojoj će učenici izraditi povijesni presjek

2. Iluzija u filmu (hrvatski jezik, psihologija, povijest, informatika, likovna umjetnost)

Uspostavite suradnju sa psihologinjom te održite radionicu u kojoj ćete učenike prvo upoznati što je iluzija, njezin nastanak, gdje se ona danas koristi - u kojim umjetnostima. Nakon toga podijelite učenike u parove ili manje skupine po tri učenika te zamolite učenike da istraže sljedeće informacije:

Tko je bio Georges Méliès? Čime se bavio? Zašto je bio konkurent braći Lumière? Zašto su za njega od presudne važnosti godine 1895./1896? Što se tada dogodilo? Zašto se iluzija povezuje s njime?

Iskoristite informatičku učionicu za istraživanje ili školske tablete, ako ih škola posjeduje. Nakon što učenici pronađu informacije te razmijene ih među sobom, zamolite ih da izrade digitalne plakate (Canva i dr.)

3. Film u filmu (hrvatski jezik, povijest)

Za ovu etapu iskoristite trailer King Konga iz 1933. godine te video isječak iz filma *Putovanje jednog princa* (VIDEO ISJEČAK 7) u kojoj će učenici analizirati razlike/sličnosti povijesno-filmskih činjenica i na koji način su one u tom video isječku drugačije prezentirane. Osim toga u ovoj etapi možete s učenicima značajke crno-bijelog filma i filma u boji (razlike, godina do kad je crno-bijeli film bio popularan, pojava prvog filma u boji i sl.).

Učenici mogu izraditi crno-bijeli plakat u kojem će napisati značajke crno-bijelog filma, a na plakatu u boji značajke filma u boji.

4. Tko se boji filma još? (hrvatski jezik, psihologija, likovna umjetnost)

I za ovu etapu se može uspostaviti suradnja sa psihologinjom u kojoj se prvo preporučuje održati radionica na temu emocije strah kako bi učenici mogli analizirati video isječke 6 i 7 i kritički promišljati o sljedećim pitanjima: Na koji način se strah prikazuje u animiranom filmu? Koji dio dana se koristi za Festival straha? Zašto ljudi nose maske?

Učenicima možete potaknuti da se likovno izraze kroz sljedeće smjernice:

- a. nacrtati vlastiti Festival straha (lokacija ili poster na kojem oni pozivaju ljude da dođu na njihov festival)
- b. osmisli Festival hrabrosti (lokacija ili poster)

Nakon što nacrtaju neka prezentiraju svoje crteže.

Druga opcija je dramsko izražavanje. Za ovaj zadatak možete učenike podijeliti u skupine. Neka osmisle poziv za publiku da dođu na Festival straha/Festival hrabrosti, što se sve može vidjeti na tom Festivalu, kako trebaju doći odjeveni. Potaknite učenike da oslobode maštu i stvaraju.

Nakon što učenici prođu sve etape, možete im zadati finalni zadatak u kojem će učenici snimiti jednu kratku scenu/skeč ili film na istu temu s različitim elementima. Primjer:

- a. crno-bijeli film, strah, filmski zvuk - šum i glazba
- b. film u boji, iluzija, filmski zvuk - dijalog i monolog

Trajanje video uratka: do tri minute.

4.2. POJMOVNIK

ANIMACIJA - posebna sfera i vrsta kinematografske djelatnosti; tehnika i umjetnost koju neki smatraju dijelom ukupnoga filmskog fenomena, a neki pak nezavisnim područjem (osma umjetnost). Kod tradicionalne animacije koristilo se crtanje rukom na prozirnim folijama, dok se danas najčešće koristi računalno generirana slika (CGI), odnosno računalno napravljeni, 3D animirani filmovi. Ostale tehnike animacije uključuju kadar-po-kadar animaciju ili tzv. stop motion tehniku kod koje se koriste lutke, plastelin, pijesak i slično, koje su pomicala i slikane.

Vrste animiranih filmova su:

- crtani film
- računalna animacija
- lutkarski film
- kolažni film

AUTOR FILMA - Osoba čiji stvaralački prinos vidljivo utječe na stilsku posebnost cijeloga filma. To su tipično redatelj, scenarist, snimatelj, scenograf, kostimograf, masker, montažer, film. skladatelj, a prigodno i lokalno i ostali (koreograf, ton majstor, majstor specijalnih efekata).

CRNO-BIJELI FILM - kategorija filmova izrađenih u crno-bijelom tonalnom rasponu. Bili su glavnom kategorijom u nijemom filmu kao i zvučnom filmu do 1950-ih, ali se ustaljenjem filma u

boji smanjuje njihova proizvodnja i distribucija, te se potkraj 20. st. javljaju iznimno, kao naglašeno stilizacijski, retorički izbor.

FILMSKA PRIČA - također fabula - povezan i zaokružen niz prizornih zbivanja predodčen u filmu. Priča se razlikuje od načina njezina predodčavanja (od izlaganja priče, pripovijedanja, naracije, izlaganja fabule, sižeja). Teorijski se proučava u sklopu naratologije, teorije scenarija, odnosno u sklopu dramaturgije.

SINKRONIZACIJA - tehničko-kreativni postupak usklađivanja komponenti zvukovnog i slikovnog u filmu. Osnovni zahtjev usklađenosti postavlja se na vremensko poklapanje trenutaka zvukovnih i slikovnih zbivanja, odnosno na njihovu istovremenost. Tehnički sinkronitet se praktično postiže primjenom zapisa zvuka na perforiranu magnetsku vrpцу te sinkronim pokretanjem svih uređaja za snimanje, presnimavanje i reprodukciju zvučnog signala u međusobnoj sprezi, i u sprezi s reproduktorom filmske slike.

4.3. ZA ČITANJE I ISTRAŽIVANJE

Korisne mrežne stranice i članci o filmu:

- Autor Xavier Picard priča o Putovanju jednog princa:
<https://www.youtube.com/watch?v=nDE1d1PuPyM>
- Vodič za roditelje *Putovanje jednog princa*:
<https://www.commonsensemedia.org/movie-reviews/the-princes-voyage>
- Recenzija Mata Brewstera:
<https://cinemasentries.com/the-princes-voyage-blu-ray-review-a-film-only-the-french-could-make/>
- Recenzija Jeremy Clarckea: <https://dmovies.org/2019/09/29/the-princes-voyage/>

Korisne mrežne stranice o upotrebi filma u nastavi:

- Filmska naSTAVa: <https://filmskanastava.hfs.hr/>
- Into Film | Film in Education: <https://www.intofilm.org/>
- Teach with Movies – Lesson plans: <https://teachwithmovies.org/>
- Methoden der Filmbildung: <https://www.visionkino.de/unterrichtsmaterial/methoden/>

Dodatna literatura:

- Brüning, Ludger, Saum, Tobias. 2008. Suradničkim učenjem do uspješne nastave. Naklada Kosinj. Zagreb
- Matijević, Milan, Radovanović, Diana. 2011. Nastava usmjerena na učenika. Školske novine. Zagreb
- Peterlić, Ante (1977.) Osnove teorije filma, Zagreb: Filмотeka 16

5. POPIS KORIŠTENE LITERATURE

1. Bjedov, V. (2006). Metodički pristupi filmu u nastavi hrvatskoga jezika nižih razreda osnovne škole. Život i škola. <https://hrcak.srce.hr/25038>
2. Filmska enciklopedija (2003.) urednik Ante Peterlić, Leksikografski zavod Miroslava Krlež. online izdanje. Posjećeno: 6. siječnja 2025. <https://filmska.lzmk.hr/Projekt>
3. Filmski leksikon (2003.) urednici Bruno Kragić, Nikica Gilić, Leksikografski zavod Miroslava Krlež. online izdanje. <https://film.lzmk.hr/Projekt>
4. Mikić, K. (2001). Film u nastavi medijske kulture. Zagreb: Educa.
5. Ministarstvo znanosti i obrazovanja (2019). Kurikulum za nastavni predmet Hrvatski jezik za osnovne škole i gimnazije u Republici Hrvatskoj. Narodne novine. Posjećeno: 2. siječnja 2024. https://narodne-novine.nn.hr/clanci/sluzbeni/2019_01_10_215.html
6. Ministarstvo znanosti i obrazovanja (2019). Kurikulum za nastavni predmet Priroda i društvo za osnovne škole u Republici Hrvatskoj. Narodne novine. Posjećeno: 2. siječnja 2024. narodne-novine.nn.hr/clanci/sluzbeni/2019_01_7_147.html
7. Mrazović, P. (2011). Postupci animacije ljudskih likova (Završni rad) Fakultet elektrotehnike i računalstva, Zagreb, Sveučilište u Zagrebu.
8. Težak, S. (2002). Metodika nastave filma. Zagreb: Školska knjiga.

6. POPIS PRILOGA

1. Popis radnih listova

RADNI LIST 1 – Vennov dijagram

RADNI LIST 2 – Slikovni razvoj animacije

RADNI LIST 3 – Osobna iskaznica

RADNI LIST 4 – Redoslijed događaja

RADNI LIST 5 – Tablica usporedbe

2. Powerpoint prezentacije

Evolucija čovjeka

Vrste animiranog filma

Filmski zvuk

3. Popis slika u galeriji

SLIKA 1

SLIKA 2

SLIKA 3

SLIKA 4

SLIKA 5

SLIKA 6

SLIKA 7

SLIKA 8

SLIKA 9

4. Popis video isječaka

VIDEO ISJEČAK 1

VIDEO ISJEČAK 2

VIDEO ISJEČAK 3

VIDEO ISJEČAK 4

VIDEO ISJEČAK 5

IMPRESUM

METODIČKI PRIJEDLOZI ZA OBRADU IGRANOG FILMA *PUTOVANJE JEDNOG PRINCA*

Autorica Informacija i eseja o filmu: **Marija Krstanović**, magistrica komparativne književnosti i bibliotekarstva, filmska kritičarka

Autorica Metodičkih prijedloga: **Nataša Horvat**, magistrica hrvatskog jezika i književnosti i njemačkog jezika i književnosti

Izvršna urednica: **Marija Georgiev**, magistrica filmske dramaturgije, marija@sedmikontinent.org

Glavna urednica: **Edita Bilaver**, predsjednica Udruge, edita@sedmikontinent.org

Nakladnik: Djeca susreću umjetnost, Nova Ves 18, 10000 Zagreb

U Zagrebu, veljača 2025. godine, prvo izdanje

Udruga Djeca susreću umjetnost zadržava autorska prava na predmetni metodički priručnik animiranog filma Putovanje jednog princa koja je dio programa Udruge pod nazivom SEDMI KONTINENT.

Programe i djelovanje Udruge Djeca susreću umjetnost sufinanciraju Grad Zagreb, Hrvatski audiovizualni centar, Zaklada Kultura nova, Kreativna Europa MEDIA, te Ured za udruge.