



**SEDMI KONTINENT**

filmsko obrazovni program za škole i vrtiće  
udruga Djeca susreću umjetnost

# METODIČKI PRIJEDLOZI ZA OBRADU IGRANOG FILMA *KRALJICA PLESA*

**REDATELJICA:** Aurora Gossé  
**(PREPORUČENA DOB:** +8)



**AUTORICE:** Marija Krstanović i Marija Georgiev

## **VRIJEDNOSTI KOJE OSVJEŠĆUJEMO I RAZVIJAMO UZ FILM:**

- Samoprihvatanje vlastitog tijela i vrijednost autentičnosti
- Hrabrost za izlazak iz zone komfora i isprobavanje nečeg u čemu uživamo, iako u tome možda nismo dobri
- Prepoznavanje pravog prijateljstva
- Otpornost u teškim trenucima i prepoznavanje da su padovi prilika za rast i novi početak

## **AKTIVNOSTI IZ PRIRUČNIKA KOJE IZDVAJAMO:**

Prije projekcije filma: [Prva aktivnost - stereotipni junak](#)

Nakon projekcije filma: [Junakov put i Minin put](#)

Istraživačka rasprava: [Druga aktivnost: riješite sukob](#)

## **PRIPREMILI:**

Autorice: Marija Krstanović i Marija Georgiev

Urednica: Edita Bilaver

Nakladnik: Udruga Djeca susreću umjetnost

# SADRŽAJ

<b>1. INFORMACIJE O FILMU</b>	<b>4</b>
O autorici	4
Nagrade i priznanja	4
Zanimljivosti o filmu	5
Sažetak filma	5
Siže filma	5
Pedagoška napomena o sadržaju (uz spoilere)	6
<b>2. ESEJ O FILMU</b>	<b>7</b>
<b>3. METODIČKI PRIJEDLOZI ZA PRIPREMU, OBRADU I PONAVLJANJE</b>	<b>9</b>
ISHODI	9
3.1. AKTIVNOSTI PRIJE PROJEKCIJE FILMA	9
Motivacija	9
Prva aktivnost: stereotipni junak	9
Druga aktivnost: izokreni stereotip	10
3.2. AKTIVNOSTI UZ PROJEKCIJU FILMA	11
Najava filma	11
Prikazivanje filma	11
Emocionalno - intelektualna stanka	11
3.3. AKTIVNOSTI NAKON PROJEKCIJE FILMA	11
Motivacijski uvod	11
Razrada i analiza	11
Kadar i protukadar: Mina i E.D. Win	12
Junakov put i Minin put	13
Sukob kao pokretač radnje	13
Sinteza obrađenog	13
3.4. ISTRAŽIVAČKA RASPRAVA	13
Prva aktivnost: zdravo tijelo i zdrav duh	13
Druga aktivnost: riješite sukob	14
Treća aktivnost: žalovanje	14
<b>4. ZA ISTRAŽIVANJE</b>	<b>14</b>
4.1. PROJEKTNO-ISTRAŽIVAČKI ZADACI	14
4.2. POJMOVNIK	14
4.3. ZA ČITANJE I ISTRAŽIVANJE	15
<b>5. POPIS KORIŠTENE LITERATURE</b>	<b>16</b>
<b>6. POPIS PRILOGA</b>	<b>16</b>

# O FILMU

## 1. INFORMACIJE O FILMU

**REDATELJ:** Aurora Gossé

**SCENARIST:** Silje Holtet, Trude Bjerck Høgåsen

**PRODUCENT:** Thomas Robsahm, Yngve Sæther

**SKLADATELJ:** Johannes Ringen

### O autorici

**Aurora Gossé** norveška je redateljica i scenaristica koja pripada mlađoj generaciji autorica usmjerenih na film za djecu i mlade. Diplomirala je režiju na prestižnoj Norveškoj nacionalnoj filmskoj školi, a profesionalni put započela je kratkometražnim ostvarenjima i radom na televizijskim projektima. U središtu njezina autorskog interesa nalaze se teme identiteta, odrastanja, pripadanja i pritiska društvenih normi. Njezin film *Kraljica plesa (Dancing Queen)* postigao je zapažen uspjeh u Norveškoj i inozemstvu te je posebno pohvaljen zbog afirmativnog pristupa samoprihvatanju i *body positivity* temama među mladima. Gossé se u svom radu zalaže za reprezentaciju različitih tijela i identiteta na filmu, a njezini projekti često kombiniraju društveno relevantne teme s pristupačnim, žanrovski komunikativnim formama.

### Nagrade i priznanja

- Amanda Awards (Norveška) 2023. – **dobitnik nagrade za najbolji dječji / obiteljski film;**
- BUFF – Malmö International Film Festival for Children and Young People 2023. – **dobitnik nagrade ECFA (najbolji europski film za djecu);**
- Kristiansand International Children's Film Festival 2023. – **dobitnik nagrade ECFA (najbolji europski film za djecu);**
- Cinekid Festival (Amsterdam) 2023. – **dobitnik nagrade publike;**
- Seattle International Film Festival (SIFF) 2023. – **dobitnik nagrade publike;**
- Berlin International Film Festival (Berlinale) 2023. – Generation Kplus program – nominacija za Crystal Bear **(najbolji film prema dječjem žiriju);**
- Zagreb Film Festival 2023. – **selekcija za međunarodni program (posebne projekcije za mladu publiku);**
- itd.

## Zanimljivosti o filmu

1. Film *Kraljica plesa* je imao premijeru na *Berlinaleu*, a kasnije je prikazivan na brojnim međunarodnim festivalima, gdje je dobio pohvale zbog inkluzivnog pristupa temi;
2. Uloga Mine za mladu Liv Elvire Kippersund Larsson bila je prva velika filmska uloga, a na audiciji je morala pokazati sposobnost improvizacije pred kamerom, pri čemu je redateljici bilo važnije da može zadržati pažnju publike nego da pleše savršeno;
3. Mina se ne uklapa u očekivani ideal "plesnog tijela", a film tu činjenicu stavlja u središte priče o samoprihvatanju. Razvijan je u kontekstu snažnog *body-positivity* pokreta u Skandinaviji, a u Norveškoj su ga preporučivali psiholozi te se koristio u edukativne svrhe. Ujedno je potaknuo javne rasprave o tome kako se različita tijela prikazuju u filmovima za djecu i tinejdžere;
4. Film je snažno ukorijenjen u norvešku street i hip-hop scenu, a brojni glumci su naturšćici, tj. dolaze iz stvarne plesne zajednice. Koreografije su snimane u duljim, gotovo neprekinutim kadrovima, bez brze montaže koja bi prikrivala pogreške, pa kamera bilježi stvarni napor izvođača;
5. U plesnim scenama koristi se ručna kamera kako bi se pojačao osjećaj energije, pokreta i nervoze, dok su intimniji trenuci snimani mirnijim kadrovima i mekšim svjetlom, stvarajući jasan kontrast između javnog nastupa i unutarnjeg svijeta protagonistice;
6. Fantazijske sekvence snimane su toplijim i zasićenijim tonovima (kada Mina zamišlja samouvjereniju verziju sebe), dok se u realističnim scenama koristi suzdržanija paleta. Taj vizualni kontrast naglašava razliku između njezine unutarnje slike o sebi i svakodnevice u kojoj tek uči zauzeti prostor. Ogledalo se pritom pojavljuje kao ponavljajući motiv: kamera često ostaje iza Mine, naglašavajući razmak između slike koju vidi i identiteta koji pokušava izgraditi.

## Sažetak filma

Dvanaestogodišnja Mina zaljubljuje se u popularnog hip-hop plesača E.D. Wina i odlučuje se prijaviti na plesnu audiciju, iako nema iskustva ni samopouzdanja. Suočena s pritiskom vršnjaka, društvenim mrežama i vlastitim nesigurnostima oko izgleda, Mina postupno otkriva da ples nije samo natjecanje, već prostor slobode i izražavanja. Uz podršku obitelji i prijatelja, uči prihvatiti sebe i pronaći vlastiti ritam – na pozornici i izvan nje.

## Siže filma

Mina je tiha, pomalo povučena dvanaestogodišnjakinja koja svijet radije promatra nego da u njemu sudjeluje. Slobodno vrijeme dijeli između druženja s najboljim prijateljem Markusom i samotnih sati provedenih iza zaslona mobitela. Njezinu ustaljenu svakodnevicu uzdrma dolazak karizmatičnog hip-hop plesača E.D. Wina u školu, prema kojem ubrzo počne gajiti simpatije.

Kada on najavi audiciju za plesnu skupinu s kojom planira nastupiti na velikom natjecanju, Mina prvi put osjeti poriv da iskorači iz svoje zone komfora i okuša se u nečemu što je istodobno plaši i privlači.

Iako bez plesnog iskustva, Mina se prijavljuje na audiciju, gdje njezina autentičnost i neposrednost nadjačavaju tehničke nedostatke i osiguravaju joj mjesto u skupini. No stvari se zakompliciraju kada joj za partnera dodijele E.D. Wina, već afirmiranog mladog plesača. Slijede iscrpljujuće probe i zahtjevne koreografije, a dok pokušava sustići ostale, Mina se sve češće bori s osjećajem vlastite nedostatnosti. Roditeljima prešućuje novi hobi, a jedinu bezrezervnu podršku pronalazi u svojoj ekscentričnoj baki, koja je bodri, strpljivo uči plesnim koracima i stalno joj ponavlja da je ples, prije svega, čista radost.

No kako se natjecanje približava, raste i pritisak. Pod utjecajem ambicija E.D. Wina – ali i vlastitih nesigurnosti – Mina počinje vjerovati da se mora iz temelja promijeniti kako bi zaslužila mjesto na pozornici. Mijenja izgled, ograničava prehranu, udaljava se od Markusa i roditelja. Ono što je započelo kao uzbudljiv izazov postupno se pretvara u teret; ples više nije bijeg ni sloboda, nego mjera vlastite vrijednosti. Iznemogla od brojnih pritisaka, Mina kolabira i završava u bolnici. Ondje se prvi put jasno suočava s posljedicama tereta koji je sama sebi nametnula i počinje uviđati koliko se udaljila od sebe i sebi bliskih ljudi. Ubrzo nakon povratka kući dočekuje je novi šok – iznenadna smrt bake, njezina najvećeg oslonca. Iako je gubitak duboko boli, upravo joj on razotkriva ono najvažnije: baka ju je učila da pleše iznutra, a ne za publiku. U toj tuzi započinje njezino sazrijevanje.

Na završnoj pozornici Mina više nije ista djevojčica koja je na početku tražila tuđe odobravanje. Ovaj put ne pleše da bi impresionirala E.D. Wina i svoje vršnjake, nego da bi ostala vjerna sebi i lekcijama koje joj je baka ostavila u nasljeđe. Uz nju je sada i Markus, prijatelj s kojim je ponovno izgradila odnos, što se vidi i u njihovom nastupu koji djeluje spontano i iskreno, s puno pažnje i međusobnog razumijevanja. Nije to ples koji teži savršenstvu već oslobađanju; film završava u trenutku kada za Minu pozornica više nije mjesto na kojem se dokazuje, nego prostor u kojem si dopušta biti ono što jest.

## **Pedagoška napomena o sadržaju (uz *spoilere*)**

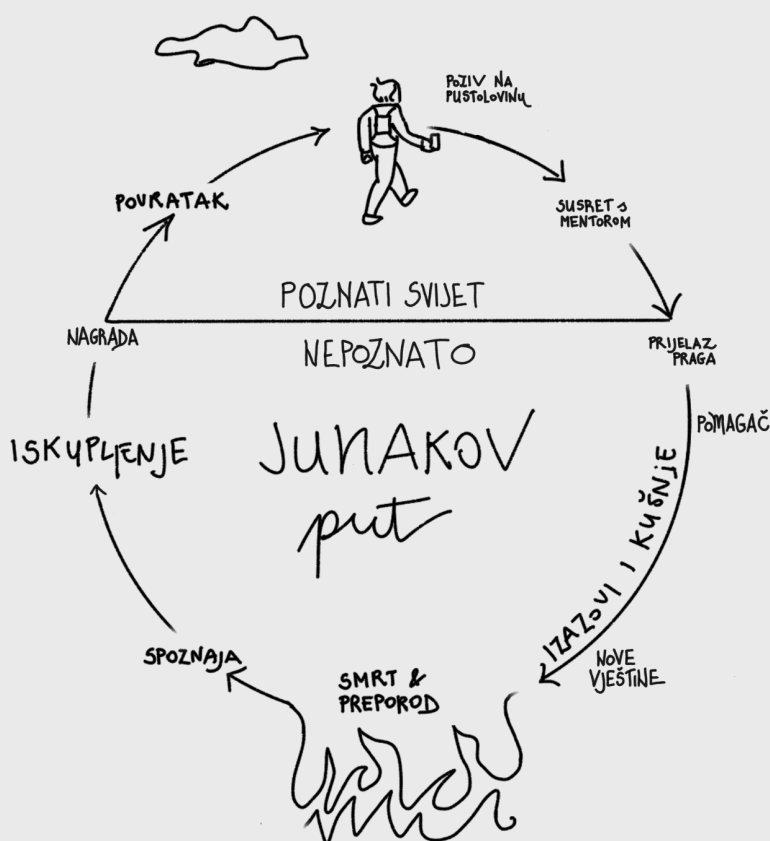
Riječ „sranje“ će se izgovoriti dvaput. Riječ „seronja“ će se izgovoriti jednom. Sve će psovke biti kratko izgovorene u kontekstu ljutnje i frustracije.

Mina će razviti poremećaj prehrane koji će utjecati na njeno zdravlje. Završit će u bolnici, nakon čega će se problem riješiti.

Minina baka će umrijeti. Pogreb će biti prikazan u filmu kao slavlje bakina života i sadržavat će vedre elemente koji odražavaju njezin pozitivan pogled na svijet.

## 2. ESEJ O FILMU

Postoje filmovi u kojima ples služi kao spektakl, i postoje oni u kojima ples postaje dijagnostičko sredstvo – način da se očita unutarnje stanje lika. *Kraljica plesa* nepogrešivo pripada potonjem. Iako formalno ulazi u tradiciju plesnog filma, prava ambicija ovdje nije koreografska virtuoznost već precizno mapiranje procesa odrastanja. Riječ je o djelu koje spaja žanrovske konvencije s mitološkom strukturom: **plesni film** strukturiran kroz **model junakova putovanja**, (arhetipski narativni obrazac koji je definirao Joseph Campbell) s jasnim uporištem u **coming-of-age** poetici.



Strukturno gledano, dakle, narativ slijedi prepoznatljivu matricu junakova putovanja. Postoji početna ravnoteža, zatim poriv za promjenom, prelazak praga, niz kušnji i konačna transformacija. No ono što film čini zanimljivim jest činjenica da se antagonizam ne nalazi izvan junakinje. Konflikt je primarno internaliziran. Natjecanje, audicija i koreografije služe kao okvir, ali stvarna drama odvija se na razini samopercepcije. Junakovo putovanje ovdje ne znači svladavanje vanjske prepreke, nego razgradnju iluzije o nužnosti vlastitog savršenstva. Film time pomiče fokus s pobjede na samospoznaju, izmičući klasičnoj logici trijumfa.

U tom smislu, pojedine etape Campbellova modela prolaze suptilno preoblikovanje. *Poziv na pustolovinu* nije tek prilika za plesni uspjeh, nego poziv na izlaganje – na izlazak iz zone emocionalne sigurnosti. Etapa *susreta s mentorom* ostvaruje se kroz lik bake, ne kao prijenos

tajnog znanja ili „čarobnog oružja“, već kao oblik psihološke potpore. Baka pruža sigurnu bazu, prostor u kojem je pogreška dopuštena bez prijetnje gubitka ljubavi. Riječ je o Campbellovu mentoru prilagođenom realističnom registru: ona ne daje mapu svijeta, nego dopuštenje da se svijet istraži. Time postaje protuteža kompetitivnom okruženju, utjelovljujući logiku igre, a ne logiku ocjenjivanja.

*Prijelaz praga* događa se u trenutku kada junakinja pristaje biti viđena, svjesna rizika da će istodobno biti i procijenjena. *Kušnje* koje slijede nisu spektakularne prepreke, nego niz mikroporaza: neuspjeli pokreti, nelagoda pred ogledalom, stalne usporedbe s drugima. Film tako pokazuje da je u adolescentskom kontekstu najveća prepreka pogled koji Mina upućuje samoj sebi. Nadalje, posebno je važan trenutak koji u klasičnoj strukturi odgovara fazi *smrti i ponovnog rođenja / preporoda*. Ovdje ta simbolička smrt nije dramatično inscenirana; ona se događa u trenutku loma samopercepcije – kada se idealizirana slika sebe raspadne. To je točka najdublje ranjivosti, ali i preduvjet transformacije. *Nagrada* ili *eliksir* s kojim se junakinja vraća iz pustolovine nije “trofej”, nego izmijenjena svijest o vlastitoj vrijednosti. Povratak u *poznati svijet* znači sposobnost da isti prostor (školu, pozornicu, društvenu dinamiku) vidi drugačijim očima.

U kontekstu plesnog filma, *Kraljica plesa* svjesno izbjegava estetiku pretjerane grandioznosti. Kamera često ostaje na razini lica i tijela u krupnom planu, sugerirajući da je ples ovdje produžetak emocije, a ne demonstracija vještine. Posebno je zanimljiv kontrast između scenskog prostora – pozornice kao mjesta ocjenjivanja – i otvorenog prostora (npr. kada Mina i Markus plešu u polju), gdje pokret postaje oslobođen pogleda publike. Taj prostorni dualizam vizualno artikulira temeljnu napetost filma: razliku između performativnog identiteta i autentičnog ja. U terminima junakova putovanja, pozornica je prostor kušnje, dok otvoreni prostor funkcionira kao liminalna zona preoblikovanja identiteta.

Iako se oslanja na konvencije plesnog žanra (audicija, mentor, natjecanje), film ih koristi kako bi destabilizirao očekivanja. Umjesto linearnog uspona, narativ uvodi lomove i stagnacije, približavajući se poetici *coming-of-age* priče u kojoj je razvoj fragmentaran i obilježen korekcijama smjera. Odrastanje se ne prikazuje kao herojski uspon, nego kao proces nesigurnog traženja. Ta strukturalna nesigurnost odražava psihološku nestabilnost razdoblja koje film tematizira.

U spoju junakova putovanja i *coming-of-age* strukture, film sugerira da je prava inicijacija unutarnja. Povratak s *pustolovine* ne znači osvajanje titule, nego drukčiji odnos prema sebi. Ako je klasična herojska priča usmjerena prema vanjskom priznanju, ovdje je naglasak na unutarnjoj rekonstrukciji identiteta. Ples postaje ritual prijelaza: od pokreta opterećenog pogledom drugih prema pokretu oslobođenom potrebe za potvrdom. *Transformacija* nije spektakularna, ali je temeljita – odvija se u promjeni perspektive.

*Kraljica plesa* stoga nije film o talentu, nego o percepciji vlastite vrijednosti. U njegovoj strukturi i vizualnom jeziku očituje se svijest o tome da je najveća transformacija ona nevidljiva – ona koja se događa u načinu na koji lik gleda sebe. Upravo u tom pomaku, od spektakla prema introspekciji, film reinterpreтира mitološki obrazac: junakovo putovanje više nije osvajanje svijeta, nego osvajanje vlastitog unutarnjeg prostora.

## 3. METODIČKI PRIJEDLOZI ZA PRIPREMU, OBRADU I PONAVLJANJE

### ISHODI

**OŠ HJ A.5.1.** Učenik govori i razgovara u skladu s interesima, potrebama i iskustvom

**OŠ HJ C.6.3.** Učenik objašnjava uporabu vizualnih i zvučnih postupaka i tehnika u filmu sa svrhom prenošenja poruke

**OŠ HJ C.7.1.** Učenik obrazlaže utjecaj filma na razvoj stavova i vrijednosti

**OŠ HJ C.7.2.** Učenik obrazlaže značenje filma s obzirom na društveni kontekst

**OŠ HJ B.5.4. / OŠ HJ B.6.4. / OŠ HJ B.7.4. / OŠ HJ B.8.4.** Učenik se stvaralački izražava prema vlastitome interesu potaknut različitim iskustvima

**OŠ HJ C.5.3. / OŠ HJ C.6.3. / C.7.3. / OŠ HJ C.8.3.** Učenik posjećuje kulturne događaje u fizičkome okruženju

### 3.1. AKTIVNOSTI PRIJE PROJEKCIJE FILMA

#### Motivacija

Predstavite naziv filma koji će gledati razredu: *Kraljica plesa*. Potaknite ih da slobodnim asocijacijama opišu kako zamišljaju kraljicu plesa. Kako izgleda, kako se odjeva, kako se ponaša?

U filmu, popularni hip-hop plesač E.D. Win se preseli u školu u koju ide glavna junakinja, dvanaestogodišnja Mina. Pitajte učenike: *Koju slavnju osobu bi vi voljeli upoznati? To može biti stvarna osoba, ili poznati fiktivni lik, poput Luka Skywalkera. Kad bi imali priliku, što bi ih pitali?*

Predstavite ukratko sadržaj filma razredu: Mina se zaljubljuje u plesača E.D. Wina i odlučuje se prijaviti na plesnu audiciju, iako nema iskustva ni samopouzdanja. Suočena je s pritiskom vršnjaka, društvenim mrežama i vlastitim nesigurnostima oko izgleda.

Razgovarajte u razredu: *Mislite li da je moguće postati 'kralj ili kraljica' u nečemu u čemu niste talentirani, samo uz trud i upornost? Što je važnije - talent ili trud? Što bi vas prije zaustavilo u isprobavanju nečeg novog: strah da u tome nećete biti dobri ili strah od toga što će drugi reći ako ne uspijete?*

#### Prva aktivnost: stereotipni junak

Prepoznaj trop: stereotipni junak. **Trop** je retorička figura ili pripovjedna tehnika. **Stereotipni junak** iz filmova je jedna takva figura - lik koji često srećemo u različitim filmovima i koji je

okarakteriziran na uvijek isti način. U razgovoru s razredom, kroz slobodnu asocijaciju, napišite osobine kojih se sjetite kad pomislite na lik:

- mudri trener/mentor (npr. starija osoba koja savjetuje glavnog junaka, govori u zagonetaka)
- najpopularnija djevojka u školi (npr. moderno odjevena i dotjerana, bogata, ima grupu pratitelja, koristi svoj utjecaj da bi ponizila druge)
- rastreseni znanstvenik (npr. genijalac koji zna sve o znanosti a ne zna si zavezati vezice na cipelama)

Razgovor u razredu - *koliko često vidimo ovakve likove u filmovima? Zašto ih redatelji tako često koriste? (Kako bi ih publika odmah prepoznala.) Što kad u životu sretnemo nekoga tko je samo djelomično takav? (Npr. znanstvenik koji nije rastresen.)*

## **Druga aktivnost: izokreni stereotip**

U parovima, učenici trebaju izokrenuti jedan klasični medijski stereotip tako što će lik ukratko razraditi u neočekivanom smjeru. Npr. bajker s tetovažama izgleda opasno, ali volontira u skloništu za životinje.

Primjeri stereotipnih junaka:

- "Praznoglava" ljepotica: Djevojka koja brine samo o izgledu, šminki i popularnosti, a prikazana je kao netko tko nema duboke misli ili znanje.
- Strogi "vojnički" trener: Čovjek koji samo viče, ne pokazuje osjećaje i traži savršenstvo pod svaku cijenu.
- Bogati, razmaženi "tatni sin": Dečko koji ima sve, bahat je prema drugima i misli da se sve može kupiti novcem.
- Zaboravna i krhka bakica: Starica koja samo plete, peče kolače i treba pomoć pri prelasku ceste.
- Zlobni školski nasilnik (*Bully*): Snažan dečko koji maltretira slabije jer je jednostavno "zao".
- Savršena mama s reklame: Uvijek nasmijana, kuća joj blista, nikad nije umorna i uvijek ima spreman topli obrok.
- "Čudni" samotnjak iz susjedstva: Osoba koja nikad ne izlazi, ima zapušten vrt i svi je se pomalo boje jer je "čudna".

Zajedno prepoznajte zamke koje nosi stereotip. Stereotipi nisu opasni zato što su nužno lažni, nego zato što su nepotpuni. Oni čine da jedna jedina priča postane jedina istina o nekoj skupini ljudi.

## 3.2. AKTIVNOSTI UZ PROJEKCIJU FILMA

### Najava filma

Tko je od vas nekada poželio napraviti nešto potpuno ludo, ali ste odustali jer ste se bojali da ćete se osramotiti? Danas ćemo upoznati Minu. Mina nije popularna cura u školi, ne nosi skupu odjeću i ne zna plesati. Ali, kad se u njezinu školu doseli slavni plesač, ona odluči učiniti nešto ludo: prijaviti se na audiciju za najbolju plesnu skupinu u Norveškoj. Ovo nije samo film o plesu. Ovo je film o tome kad te je strah, ali ipak kreneš. Spremite se za smijeh i malo neugodnih situacija kroz koje smo svi prošli.

### Prikazivanje filma

Prikazivanje film *Kraljica plesa* u trajanju od 92 minute.

### Emocionalno - intelektualna stanka

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

## 3.3. AKTIVNOSTI NAKON PROJEKCIJE FILMA

### Motivacijski uvod

(5 -10 minuta)

Na kraju filmskih kritika često imamo ocjenu od jedan do pet, slično kao u školi - koju biste ocjenu dali ovom filmu? Podignite prste s ocjenom u zrak. Ukratko obrazložite ocjenu kroz slobodno iznošenje dojmova.

*Jeste li prije gledali neki film o plesnom ili sportskom natjecanju? Koji? Kako biste ovaj film usporedili s klasičnim filmom o plesnom ili sportskom natjecanju? Koje su sličnosti a koje razlike?*

### Razrada i analiza

(30-35 minuta)

U glavnom dijelu učenici će se upoznati s izvanjskom i unutarnjom dimenzijom filma. Drugim riječima, razlučit ćemo filmski jezik koji čini formu ovog filma te kroz njega otvoriti tematski i idejni sloj.

## Kadar i protukadar: Mina i E.D. Win

**Kadar-protukadar** tipičan je oblik raskadriranja dvosložna zbivanja. Podrazumijeva pokazivanje jednog pola zbivanja u jednom kadru, tzv. kadru akcije (npr. kadar pogleda junaka, ili govora lika u razgovornoj razmjeni), a potom se u sljedećem kadru pokaže drugi, posljedični pol zbivanja, tzv. kadar reakcije (ono u što junak gleda, ili sugovornikovu reakciju). Takvo raskadriranje je uobičajeno montažno rješenje za prizore gledanja, razgovora, odnosno uopće radnji s posljedicama odvojenim od njih.

Istražite kako je upotrebljena tehnika kadra-protukadra u sceni u kojoj Mina prvi put vidi E.D. Wina. Opišite dojam dva kadra - udaljenost kamere od lika, oštrinu pozadine, pokret kamere, brzinu snimke. Primjetite izraze lica likova, odjeću i rekvizite koje koriste. Redateljica filma se svjesno odlučila za ove izbore - što je time postigla? Što smo sve saznali o likovima iz ove scene?



(KADAR SLIKA 2, PROTUKADAR SLIKA 3)

## Junakov put i Minin put

**Junakov put** je pripovjedni obrazac koji se često koristi u romanima i igranim filmovima. Više o junakovom putu možete pročitati u [Eseju o filmu](#). Jednom kad ga naučite, lako ćete ga prepoznati u raznim klasičnim pričama. Junakov put se razvija prema točno određenim točkama u radnji. Radeći u parovima, učenici trebaju, koristeći Radni list 1, pod točke radnje upisati odgovarajuće ključne trenutke iz filma *Kraljica plesa*. Kad ustanovite ključne točke radnje povedite razgovor: Je li Mina za vas junakinja? Zašto da? Zašto ne?

(RADNI LIST 1 JUNAKOV PUT)

## Sukob kao pokretač radnje

Sukob je ključni element narativa jer pokreće priču, tjerajući likove na odluke i promjene. U filmu o odrastanju, likovi se kroz sukob razvijaju. Sukob može biti između likova, ali i unutar jednog lika (poput dvojbe, nesigurnosti, i dr.)

Podijelite učenike u grupe. Svaka grupa treba zapisati pet trenutaka iz filma gdje su primjetili sukob, unutarnji ili vanjski. Iz svih primjera odaberite barem jedan unutarnji sukob u Mini i barem jedan vanjski sukob koji Mina ima s drugim likovima. Učenici trebaju razraditi savjete za Minu kako da riješi sukob što bolje.

Neke od tema koje se ovdje mogu otvoriti vezane su uz poremećaje u prehrani, žalovanje zbog gubitka, te odnos E.D. Wina prema Mini na satovima plesa. U istraživačkoj raspravi, pronaći ćete nekoliko prijedloga aktivnosti kroz koje te teme s učenicima možete dublje istražiti.

## Sinteza obrađenog

(5 minuta)

Nakon detaljne analize, ponovno usporedite film *Kraljica plesa* s nekim od filmova o plesnom ili sportskom natjecanju koje su učenici gledali. Mogu li učenici uočiti neke nove sličnosti i razlike kojih ranije nisu bili svjesni?

## 3.4. ISTRAŽIVAČKA RASPRAVA

### Prva aktivnost: zdravo tijelo i zdrav duh

Učenici trebaju istražiti i predstaviti razredu što je potrebno kako bismo funkcionirali zdravo. Ovo može uključivati vrste i količinu hrane, vježbanje, odmor, mentalno zdravlje.

## Druga aktivnost: riješite sukob

Učenici u obliku **forum kazališta** trebaju postaviti scenu s tri lika: trener plesa, E.D. Win i Mina. Trener je odlučio da će Mina i E.D. Win biti plesni par za Mjosa Izazov, što je razljutilo E.D. Wina. Trener mora pronaći način da konstruktivno riješi sukob. Publika može zaustaviti scenu, pa intervenirati i promijeniti tijek radnje predlažući likovima što da naprave i kažu. Scena se može odigrati više puta uz različita rješenja, a glumci se mogu izmjenjivati u ulogama.

## Treća aktivnost: žalovanje

Razgovarajte o tome što je žalovanje, što ga sve može pokrenuti, te koje su faze ovog prirodnog i složenog procesa prilagodbe na gubitak. Pričajte o različitim zdravim načinima na koje se nosimo s gubitkom, te kako pomoći bliskoj osobi koja je u žalovanju.

# 4. ZA ISTRAŽIVANJE

## 4.1. PROJEKTNO-ISTRAŽIVAČKI ZADACI

1. U radnoj knjižici za učenike *Kraljica plesa* pročitaj intervju s Aurorom Gosse i Liv Elvirom Kippersund Larsson. Osmisli za svaku od njih po jedno novo pitanje.
2. Prema podlošku iz radne knjižice za učenike *Kraljica plesa* opiši svoj junakov životni put, uz uspone i padove. Može biti dosadašnji, ili, neki zamišljeni budući.
3. Istraži povijest i vrste plesa u radnoj knjižici za učenike *Kraljica plesa*. Usporedi stilove plesa likova iz filma sa svojim.

## 4.2. POJMOVNIK

**Plesni film** - audiovizualno djelo u kojem su pokret i koreografija temelj naracije, strukture ili atmosfere, a filmski elementi – kadar, montaža, pokret kamere, ritam, zvuk i prostor – aktivno sudjeluju u stvaranju plesne kompozicije. U takvom radu film nije tek medij za bilježenje izvedbe, već ravnopravni kreativni partner koji oblikuje način na koji se tijelo, prostor i vrijeme percipiraju.

**Junakovo putovanje (eng. *Hero's Journey*)** - narativni model koji opisuje univerzalni obrazac razvoja protagonista kroz niz simboličkih etapa – od poziva na pustolovinu, preko kušnji i transformacije, do povratka s novostečenim znanjem ili moći. Riječ je o strukturi u kojoj junak napušta poznati svijet, prolazi kroz krizu i unutarnju promjenu te se vraća preobražen, donoseći korist sebi ili zajednici. Koncept je sistematizirao **Joseph Campbell** u knjizi *The Hero with a Thousand Faces*, gdje ga naziva monomitom, tvrdeći da se sličan obrazac pojavljuje u mitovima, religijskim pričama i epovima različitih kultura. U svojoj osnovi, "Junakovo putovanje" opisuje proces inicijacije i transformacije: vanjska avantura paralelna je s unutarnjim sazrijevanjem, a završetak ciklusa označava novu razinu svijesti ili identiteta.

**Coming-of-age** - filmski žanr čija je središnja tema psihološko, emocionalno i društveno sazrijevanje protagonista, najčešće u razdoblju adolescencije ili rane mladosti. Naziv dolazi iz književnog pojma *Bildungsroman*, a u filmu označava narativ u kojem je razvoj karaktera važniji od vanjske radnje. Transformacija junaka proizlazi iz susreta s ljubavlju, prijateljstvom, obitelji, društvenim normama ili traumom, a završetak često donosi novu, zreliju perspektivu – premda ne nužno i potpuno razrješenje.

**Trop** - ideja, fraza ili slika koja se često koristi u radu pojedinog umjetnika, kao i u određenoj vrsti umjetnosti ili medijima. U retorici, trop je govornička figura koja se definira kao promjena značenja pojedinačne riječi.

**Stereotip** - sklop pojednostavnjenih i pretjerano uopćenih osobina koje se pridaju svim pripadnicima neke društvene skupine (etničke, rasne i dr.). Raširena i razmjerno trajna kognitivna shema o zajedničkim, češće negativnim nego pozitivnim značajkama društvene skupine.

**Kazalište potlačenih** - skup kazališnih teorija i praksi za političko osnaživanje i društvenu promjenu. Razvio ga je brazilski redatelj Augusto Boal. Fokus je na sudjelovanju publike: gledatelji postaju gledatelj-izvođači. **Forum kazalište** je jedna od ključnih metoda u kojoj scena prikazuje društveni problem a publika ulazi i mijenja tijekom izvedbe kako bi isprobali alternative.

### 4.3. ZA ČITANJE I ISTRAŽIVANJE

**Korisne mrežne stranice i članci o filmu:**

- Službena mrežna stranica filma: <https://www.DQdancingqueen.no/en/home>
- Podcast intervju s redateljicom filma: <https://www.fred.fm/dancing-queen-interview-with-director-aurora-gosse/>
- Video intervju s Liv Elvirom Kippersund Larsson ("Minom") <https://www.youtube.com/watch?v=wluislsm9hl>

- Trailer nastavka filma - *Dancing queen 2 in Hollywood* (2025)  
[https://www.youtube.com/watch?v=glot1ybGNIQ&list=RDglot1ybGNIQ&start\\_radio=1](https://www.youtube.com/watch?v=glot1ybGNIQ&list=RDglot1ybGNIQ&start_radio=1)

#### **Korisne mrežne stranice o upotrebi filma u nastavi:**

- Zbirka metodički prijedloga za obradu filma u nastavi:  
<https://www.sedmikontinent.org/zbirka/>

## **5. POPIS KORIŠTENE LITERATURE**

1. Hrvatski filmski leksikon: <https://film.lzmk.hr/>
2. Hrvatska enciklopedija: <https://www.enciklopedija.hr/>
3. Rječnik engleskog jezika: <https://dictionary.cambridge.org/>
4. Cambell, Joseph (2029.) *Junak s tisuću lica*. Zagreb: Jesenski i Turk.
5. Aguirre, Manuel (October 2020). "The Narratological Study of the 'Heroic Biography' II. The Models" . Northanger Library Project
6. "Why Are So Many Movies Basically the Same? | Psychology Today".  
[www.psychologytoday.com](http://www.psychologytoday.com)

## **6. POPIS PRILOGA**

### **1. Popis radnih listova\***

RADNI LIST 1 JUNAKOV PUT

RADNA KNJIŽICA ZA UČENIKE *KRALJICA PLESA*

### **2. Popis slika u galeriji**

SLIKA 1 JUNAKOV PUT

SLIKA 2 KADAR

SLIKA 3 PROTUKADAR

\* Radni listovi su dostupni kroz digitalnu verziju metodičkih prijedloga na stranici <https://www.sedmikontinent.org/zbirka/kraljica-plesa/>

# IMPRESUM

## **METODIČKI PRIJEDLOZI ZA OBRADU IGRANOG FILMA *KRALJICA PLESA***

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

Autorica Metodičkih prijedloga: **Marija Georgiev**, magistrica filmske dramaturgije

Urednica: **Edita Bilaver**, predsjednica Udruge

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

U Zagrebu, travanj 2026. godine, prvo izdanje

## **RADNA KNJIŽICA ZA UČENIKE *KRALJICA PLESA***

Autorica tekstova: Irena Duša Draž

Prijevod na hrvatski: Marija Krstanović

Urednica: Petra Slatinšek

Izdavač: Javni zavod Kinodvor

Ljubljana, rujan 2023.

*Ako su vam potrebni prilozi radnih materijala u verziji koju možete spremiti na vaše računalo, javite nam se na [info@sedmikontinent.org](mailto:info@sedmikontinent.org)*

*Udruga Djeca susreću umjetnost zadržava autorska prava na predmetni metodički priručnik igranog filma *Kraljica plesa* koji je dio programa Udruge pod nazivom *Sedmi kontinent*.*

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