

45"

Oroz, Lucija

Master's thesis / Diplomski rad

2020

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Zagreb, Academy of Fine Arts / Sveučilište u Zagrebu, Akademija likovnih umjetnosti**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:215:427518>

Rights / Prava: [In copyright](#)/[Zaštićeno autorskim pravom.](#)

Download date / Datum preuzimanja: **2025-01-20**



Repository / Repozitorij:

[Repository of the Academy of Fine Arts in Zagreb](#)



SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
AKADEMIJA LIKOVNIH UMJETNOSTI
Odsjek za animirani film i nove medije

Diplomski rad

45"

Prof:

Red.prof.art Darko Kreč

Studentica:

Lucija Oroz

Zagreb, 2020.

Sadržaj

1. UVODNA RIJEČ	2
2. AUTORSKO OBRAZLOŽENJE	3
2.1. O filmu	3
2.2. Biološka podloga	5
2.3. Motivi i strah	5
3. TEHNIČKI PROCES	8
3.1. Slika	8
3.2. Zvuk	8
4. SCENARIJ	10
5. KNJIGA SNIMANJA	17
6. ZAKLJUČAK	42
7. DODATNI MATERIJAL	43
8. LITERATURA	45
9. OSTALI IZVORI	46

1. UVODNA RIJEČ

Uz radost, gnjev i žalost, kaže se da je i strah takozvana „primarna emocija“. Ona se javlja u ranom razvoju osobe, može nas kočiti ali istovremeno ima i jaku motivacijsku snagu. Temom straha bavili su se mnogi, ne samo psiholozi, već filozofi, književnici, umjetnici i glazbenici, a svako od njih strah tumači na svoj način. To je najčešće povezano s nečim nepoznatim, neuobičajenim ili nestvarnim, a manifestira se kroz razne psihogene somatske reakcije¹ kao što su suha usta, lupanje srca, znojenje, drhtanje... Strah je dio našeg identiteta, on je naša svagdašnjica i doživljavamo ga na različite načine. Uz njega odrastamo, te ga kroz vrijeme prevladamo ili potisnemo. Međutim, on je uvijek prisutan, transformira se u nešto drugo, prati nas u korak, te ulazi i u naše snove. Kaže se da su u strahu velike oči, one rastu tamo gdje se susrećemo s nepoznatim i tada dio stvarnosti, kao što je vrijeme, uzimamo u nestvarnim omjerima. Tek kada se strah prevlada, smanjuju se oči i slika postaje jasnija.

Fragmenti mog odrastanja također su oslikani raznim strahovima koji izlaze na površinu svaki put kada se upustim u nešto novo i nepoznato. Za neke ljude to predstavlja smrt, bolest, visina, dubina i sl., što me također inspiriralo za nastanak ovog diplomskog rada.

Ključne riječi: strah, visina, dubina, psihogene somatske reakcije, pad

¹ Psihogene somatske reakcije su tjelesne reakcije kao što su ubrzani rad srca, suha usta, znojenje i sl. prouzročene psihološkim čimbenicima, npr. intenzivnim emocijama.

2. AUTORSKO OBRAZLOŽENJE

2.1. O filmu

Naglasak ovog filma je prvenstveno na atmosferi dok su kadrovi uglavnom iz prvog lica. On je asocijativni prikaz straha izmiješan sa stvarnim i nestvarnim događajima. S obzirom da je fabula na sporednom mjestu, kadrovi su većinom spori, a ritam pridonosi kontemplaciji gledatelja i njegovom uranjanju u svijet strahova.

Skok iz aviona je radnja koja nije prirodna čovjeku. Dok se padobran ne otvori slobodni pad s visine od oko 3200 m traje 45 sekundi, zbog čega i sam film dobiva isti naziv. Kadar koji prikazuje grad iz prvog lica u ptičjoj perspektivi i sam je u istom tom trajanju, međutim on je izrezan na 9 dijelova čije trajanje u jednom trenutku prati Fibonaccijev niz brojeva (12, **13**, **8**, **5**, **3**, **2**, **1**, **1**, 1 sec). Kako se približavamo kraju filma, kadrovi postaju sve kraći s naglim rezovima kojima se postiže veća napetost. Iako slobodni pad nema dugi vremenski interval, čovjek se u tom trenutku kreće približno 250 km/h, a strah koji obuzima čovjeka u datom momentu može fiktivno produljiti vrijeme, pa nam se tako može činiti da trenutak u kojemu se nalazimo traje puno duže nego što on u stvarnosti jest. Kako bi to vrijeme bilo što bolje dočarano, moment pada popraćen je kadrovima koji asociraju na strah. Film nema klasičnu naraciju gdje se likovi baziraju na dramskoj radnji, nema klasičnih junaka, već je bitno vrijeme i mjesto u kojem se nalazi lik (padobranac), te kako oni utječu na njegovo trenutno stanje svijesti.

Film započinje kadrom gdje brojevi od 1 do 45 nasumično lete čineći pritom iluziju da kamera “pada” kroz prostor. Smjer kretanja kamere nije savršeno jasan jer nedostaje definirani horizont. Letenje je opasno, što objašnjava i Zoran Juretić. Ta opasnost je istovremeno stvarna ali i simbolična, ona generira strah i tjeskobu. Strah je emocionalna manifestacija koja je ponekad zdrava jer nas upozorava na fizičku opasnost. Međutim, smatrati određenu situaciju opasnom je uglavnom subjektivno. Vremenski uvjeti koji utječu na loše definirani horizont uz nedostatak vanjskih vizualnih znakova koji omogućuju lakšu orijentaciju utječu na “*break-off*” fenomen. On je zasnovan na jednom od ranijih opisa pilota koji je izjavio da se osjeća kao da se “odvojio od stvarnosti”, moment u kojem više nije jasno što je gore, a što dolje, letimo li ili padamo.

Otpriblike trećina pilota, koje su anketirali Clark i Graybiel, opisali su taj isti fenomen. Sličan osjećaj su doživjeli eskimski lovci, vozači teretnih vozila na velike udaljenosti i operateri motornih sanjki u polarnim regijama, koji su razvili "kayak-dizziness"². Ovaj kadar upoznaje gledatelja s onime što dalje slijedi, a to je osjećaj straha, tjeskobe i izgubljenosti u prostoru i vremenu prilikom određenog događaja kao što je skok iz aviona. Nakon uvodne špice slijedi vizualno apstraktan kadar koji simbolizira puls. On prati ritam Taiko bubnjeva koji polako grade napetost asociirajući na rast straha.

"U psihologiji, to je neugodno čuvstvo manjega ili većega intenziteta, izazvano stvarnom ili pretpostavljenom opasnošću. Strah ima doživljajnu ili subjektivnu komponentu, koju čini povećano uzbuđenje, želja da se pobjegne, sakrije ili krene u napad na izvor straha, te fiziološku, koju čine promjene potaknute povećanim uzbuđenjem autonomnoga živčanog sustava (npr. lupanje srca, znojenje, drhtanje, suhoća usta)."³

Radnja filma je isprepletana stvarnim i imaginarnim prikazima situacija. Prikaz grada iz ptičje perspektive predstavlja stvarni svijet i on se uvijek kreće u istom smjeru, pada prema tlu, odnosno ide prema naprijed, dok s druge strane ostali kadrovi predstavljaju imaginarni svijet koji se kreće u svim smjerovima, tamo je sve moguće. Ne samo da su kadrovi sa prikazom grada objektivna reprezentacija trenutnog prostora u kojemu se padobranac nalazi, oni istovremeno predstavljaju metaforu za putovanje kroz unutarnje stanje i bitku sa samim sobom.

"If you can't tell me what you're afraid of, maybe would be easier for you to tell me where you're afraid. Or where do you fell most exposed. What would be the worst place. Apartment? The street? A store? A park? Listening to someone maybe?"⁴

² Jurentić, Z., „Fear of Flying: An overview“, *Arhiv za higijenu rada i toksikologiju* Vol. 51, No. 4, 2000., str. 425.

³ *Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje*. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2020. Pristupljeno 4. 9. 2020. <http://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=58300>

⁴ Iz filma *Antikrist*, 2009., Lars Von Trier

2.2. Biološka podloga

Nekada se mislilo da je srce sjedište straha i tjeskobe, međutim kasnije se ustanovilo da poremećaji srčanog ritma nisu uzrok, već posljedica straha i tjeskobe. Izvor tjeskobe je povezan s talamusom, hipotalamusom i moždanim deblom koji se još naziva “starim mozgom” (Slika 1 i Slika 2). On sadrži srednji mozak, most, produljenu moždinu i dio limbičkog sustava. U moždanom deblu, koji se još naziva i primitivni (stari) mozak, smješteni su centri koji reguliraju: glad žeđ, disanje, rad srca... Sve su te funkcije podložne utjecaju straha.⁵ “Centri limbičkog sustava povezani su sa zonama kore velikog mozga (neencephalon), koji regulira intelektualne funkcije, volju i pamćenje. Ta povezanost moždanog debla i velikog mozga preko limbičkog sustava objašnjava kako jaki strah i tjeskoba mogu utjecati na naše mišljenje, odnosno kako određene misli i fantazije mogu proizvesti i pokrenuti strah i tjeskobu. U tom smislu može se govoriti kako je kora velikog mozga, a ne samo moždano deбло, odgovoran za neke vrste strahova.”⁶

Nekim ljudima koji su izloženi jakim i dugotrajno stresnim situacijama koje proizvode strah i tjeskobu, a skloni su somatiziranju psihičkih poteškoća, mogu nastati prave organske ozljede (čir na želucu, u nekim slučajevima i rak). Sve to može ostaviti teške posljedice na duševno zdravlje osobe. Strah dotiče tri razine čovjekovog psihičkog života: psiho-fiziološku (psihogene somatske reakcije), psiho-socijalnu (društveni odnos) i razumsko-duhovnu razinu (mogućnost shvaćanja stvari pomoću apstrakcije).⁷

2.3. Motivi i strah

Prema istraživanjima i statistikama, strahovi i različiti oblici anksioznosti sastavni su dio razvoja svakog djeteta. Procjenjuje se da preko 90% djece u dobi od 2. do 14. godine ima najmanje jedan specifičan strah (primjer: Tablica A i Tablica B). Oni mogu biti povezani uz odrastanje ili su odgovor na specifičnu situaciju. Dječji strahovi se opisuju kao reakcije na percipiranu prijetnju ili reakcije na specifične podražaje poput prirodnih događaja (mrak,

⁵ Nikić M., „Psihologija straha“, *Obnovljeni život* Vol. 49, No. 1, 1994. str. 44.

⁶ Ibid., str. 44

⁷ Ibid., str. 46-47.

grmljavina) ili apstraktnih pojmova (rat, osjećaj odbačenosti), dok je anksioznost u većoj mjeri reakcija na nespecifične podražaje.⁸ “Ukoliko je opasnost prepoznata i vezana za realne, vanjske objekte, i ako osoba zna čega se boji, onda govorimo o strahu. Međutim, ako je opasnost objektivno nepostojeća i neodređena, ona potiče prvobitna doživljavanja straha od nepoznatog i javlja se osjećaj očekivanja te nepoznate i prijeteće opasnosti. Taj “slobodno plutajući strah” unutarnjeg porijekla, koji nije vezan za određenu situaciju ili objekt čini anksioznost.”⁹

Scene koji predstavljaju imaginarni prostor u kojem se lik nalazi (scene koje uključuju ruke, hodnik, labirint i dubinu), odabirane su uglavnom kronološki. Svako dijete ima svoj primarni strah, a odrastanjem naučimo kako prevladati neke, međutim kako je ta emocija i dalje dio nas, tako i kroz život najčešće razvijamo nove strahove. Strah od mraka, strah od određenih mjesta ili prostora kao što su bolnice, strah da ćemo se izgubiti, biti ostavljeni ili umrijeti.

Mrak može predstavljati neki oblik sigurnosti, plašt koji štiti i omogućuje da se sakrijemo ili pobjegnemo, ali isto tako on može biti zastrašujuć. Neznanje i neizvjesnost o tome što se krije tamo u dubokom mraku, mogu potaknuti čovjekovu maštu. Ovisno o stupnju zrelosti i sadržaju afektivne memorije¹⁰ svatko će razviti vlastite asocijacije na isti motiv. Zbog afektivnosti, ljudi vide ono što im se sviđa i motivira ih da učine ono što im treba.

Isto tako je i sa ostalim motivima koji reprezentaciju straha, sve su to naša sjećanja, ali i nemir koji se odvija u glavi, kaos koji nam, kako kaže Ivo Andrić, “koči pamet i vezuje ruke”.

Motiv oka susrećemo 2 puta. Kamera je već pala među brojeve, ne znamo gdje smo i situacija je neizvjesna. Pojavljuje se prva psihogena somatska reakcija (ubrzani rad srca), nakon čega

⁸ Vulić-Prtorić A., „Strahovi u djetinjstvu i adolescenciji“, *Suvremena psihologija* Vol. 5, No. 2, 2002, str. 271-272.

⁹ Ibid., 293

¹⁰ “Afektivna memorija je, prema Arnoldu „živa uspomena povijesti osjećajnog (emocionalnog) života svake osobe. Budući da nam je uvijek na raspolaganju, ona igra važnu ulogu u procjeni i interpretaciji svega oko nas, može se zvati matrica svakog iskustva i djelovanja / matrix of all experience and action” (Arnold M., *Feelings and Emotions*, New York – London 1970., str. 187.)

kamera izlazi iz mraka i ulazi u slabo osvijetljeni skučeni tunel koji se spiralno transformira u oko, otkrivajući kako je sve to ilustracija trenutnog stanja, informacija koja se kroz pogled pretvara u misao. Oči se pojavljuju još jednom pred kraj filma, nakon mentalnog sukoba između realnog i imaginarnog svijeta. One nas još jednom podsjećaju da se to sve odvijalo u očima protagonista. Taj kadar je istovremeno i vrhunac filma jer tek nakon njega otkrivamo da je riječ o padobrancu.

3. TEHNIČKI PROCES

3.1. Slika

Film je napravljen u 2d tehnici klasične animacije. Uglavnom kombinacija a3 i a4 animacije s pretapanjima, koji postiže mek i pomalo sanjiv pokret. Inspiracija za takvim stilom animiranja dolazi iz filma "Satiemania" Zdenka Gašparovića. Tim efektom Gašparović naglašava nježnost žene, dok u filmu "45" kadrovi napravljeni s pretapanjima u a4 animaciji postižu sanjiv efekt, naglašavaju imaginarni svijet. Stil i vizual filma su inspirirani tehnikom animacije ulja na staklu. Iako je film napravljen u digitalnom obliku, on uzima sve tehničke prednosti animiranja uljane boje, kao što su transformacije i metamorfoze motiva i kadrova. Svaka sličica u filmu je ručno oslikana ili slikana preko već postojeće slike, kao što je to slučaj kod kadrova s prikazom hodnika i labirinta. Oni su ugrubo napravljeni u 3D programu (Blender), nakon čega su renderirane png slike ubačene u program za 2D animaciju (Krita) i ručno preslikane kako bi zadržali konzistentan vizual i što bolje dočarali *hand painted* stil. Renderirana animacija montirana je i editirana u programu Adobe After Effects, gdje su napravljena pretapanja između sličica, i ostali efekti kao što su *bloom*, *glitch* i *camera shake* koji pojačava dinamiku vožnje kamere. Kadar koji simbolički prikazuje otkucaje srca jedini je montiran u ritmu glazbe, dok je muzika za ostatak filma napravljena po slici.

3.2. Zvuk

Glazba, ili možda preciznije rečeno, zvučna kulisa za animirani film "45" satkana je od sintetiziranih instrumenata, snimljenih zvukova zraka, disanja, struje, otvorenog padobrana, hodanja te pozadinskih zvukova za predočavanje specifičnog ugođaja i ozračja.

Temeljni element glazbe su udarci japanskog tradicijskog instrumenta - Taiko bubnja, koji karakterizira udarce srca. Oni se protežu kroz cijeli film kao lajtmotiv ne bi li signalizirali, potaknuli i prenijeli gledatelju psihičko stanje protagonista koji u određenom momentu osjeća velik nalet adrenalina zbog moguće opasnosti koja prijete. Veliku ulogu u stvaranju glazbe

imaju i sintetizatori¹¹ (digitalni). Pomoću njih su kreirani zvukovi poput sinusnog tona koji se javlja na samome početku filma, za vrijeme slobodnog pada koji prati zujanje u ušima i na kraju kada više ništa nema značaja, osim udaraca srca, nemogućnosti čujenja ničega osim vlastitog straha. Uz sinusni ton tu su i mnogi sintetički generirani tonovi koji su opisnog karaktera i prate sliku, a to je npr. kadar pomicanja svjetla kroz hodnik, transformacija prikaza plana grada u labirint i spuštanje iz ptičje perspektive u kadar s likom u dobokom moru. U odjavnoj špici je prisutan zvuk bijelog šuma koji je također generiran pomoću sintetizatora u Cubase programu.

Zvukovi struje na tunelu koji se formira u oko snimljeni su uživo pomoću kabela i bas pojačala, kao i zvuk padobrana za koji je snimljen zvuk vrećice i *editiran* do finalnog rezultata. Od orkestralnih instrumenata poslužili su već spomenuti tradicijski japanski Taiko bubnjevi, tam-tam (u pop kulturi poznat kao gong), činele i vibrafon na kojim se raznim tehnikama postiglo dobivanje tona kako bi što vjernije dočarali atmosferu filma. Preostali zvukovi čine zvukovnu pozadinu.

¹¹ Elektronički uređaj pomoću kojeg se sintezom zvuka dobiva ton.

4. SCENARIJ

45''

Napisala

Lucija Oroz

Scenarij za kratkometražni animirani film

EXT. BIJELO - DAN

Brojevi od 1 do 45 lete kroz kadar. Miču se u svim smjerovima dok se ne pojavi 45''.

INT. KRVNE ŽILE

Prokrvljene krvne žile otkucavaju u ritmu bunjeva.

INT. TUNEL

P.O.V. Kamera izlazi iz mraka i ulazi unatraške u tunel

SPIRALNA TRANSFORMACIJA:

EXT. OKO - DAN

Oko tirta, zjenice se šire. Oko trepne 2 puta.

OKO SE ROTIRA I TRANSFORIMA U ZEMLJU:

EXT. ZEMALJSKA KUGLA - DAN

P.O.V. Kamera pada prema površini zemlje, površina zemlje nestaje u atmosferskoj perspektivi. Kamera dinamična.

FADE OUT:

ZOOM OUT:

INT. HODNIK

P.O.V. Kamera se vozi prema naprijed, u kadru su samo plafonska svjetla koja ulaze i izlaze iz kadra. Kamera se zaustavlja i spušta prema vratima u hodniku. Kamera stane na 2 sekunde. Kamera vozi prema vratima. Vrata se otvaraju. Kamera izlazi iz hodnika.

EXT. GRAD - DAN

P.O.V. Kamera pada kroz oblake. Polako se nazire grad iz ptičje perspektive. Kamera dinamična.

GLITCH:

EXT. LABIRINT

P.O.V. Ulice grada se kroz glitch transformiraju u labirint. Kamera gleda na labirint iz ptičje perspektive. Labirint raste u vis, dok raste i približava se kameri, transformira u ljude koji gledaju u kameru. Ljudima svijetle oči. Ljudi koji tvore labirint se izdižu iznad kamere. Kamera prati pogled ljudi iz žablje perspektive. Ljudi su se izdižu iznad kamere i zatvaraju kadar u crno.

EXT. DUBOKO MORE

Silueta ČOVIJEKA u vodi pokušava isplivati prema gore. Uže zavezano oko gležnja povlači čovijeka nazad u dubinu.

PRETAPANJE:

EXT. GRAD - DAN

P.O.V. Kamera pada prema gradu i okreće se za 360 stupnjeva. Kamera dinamična. Pogled iz ptičje perspektive.

EXT. RUKE - DAN

Dvije ruke se drže. Ruke se ispuštaju.

PRETAPANJE:

EXT. GRAD - DAN

P.O.V. Kamera se približava tlu. Kamera dinamična. Pogled iz ptičje perspektive.

EXT. RUKE SA LAMPIONOM - NOĆ

P.O.V. Ruke ispuštaju zapaljeni lampion. Lampion odleti u zrak.

EXT. GRAD - DAN

P.O.V. Kamera se približava tlu. Kamera dinamična. Pogled iz ptičje perspektive.

EXT. RUKE

P.O.V. Ruke u dobokom moru pokušavaju izplivati.

EXT. GRAD - DAN

P.O.V. Kamera se približava tlu. Kamera dinamična. Pogled iz ptičje perspektive.

EXT. RUKE - DAN - FLASHBACK

Dvije ruke se ispuštaju.

EXT. GRAD - DAN

P.O.V. Kamera se približava tlu. Vidi se avionska pista. Kamera dinamična. Pogled iz ptičje perspektive.

EXT. RUKE SA LAMPIONOM - NOĆ - FLASHBACK

P.O.V. Ruke ispuštaju zapaljeni lampion. Lampion odleti u zrak.

EXT. GRAD - DAN

P.O.V. Kamera se približava tlu. Vidi se avionska pista. Kamera dinamična. Pogled iz ptičje perspektive.

EXT. RUKE - FLASHBACK

P.O.V. Ruke u dobokom moru pokušavaju izplivati.

EXT. GRAD - DAN

P.O.V. Kamera se približava tlu. Kamera dinamična. Vidi se avionska pista. Pogled iz ptičje perspektive.

EXT. RUKE - FLASHBACK

P.O.V. Ruke u dobokom moru pokušavaju izplivati.

TRANSFORMACIJA RUKU U OKO :

EXT. OČI - DAN

Zoom out sa detalja oka na detalj oči. Panični i uplašeni pogled. Oči titraju i čvrsto zažmire.

FADE OUT:

FADE IN:

EXT. PADOBRANAC - DAN

Detalj padobrana iz ptičje perspektive vijori na vjetru. Kamera statična. Padobran pada na pod i otkriva padobranca. Padobranac sjedi na tlu i otkvačuje padobran. Ustaje i izlazi iz kadra.

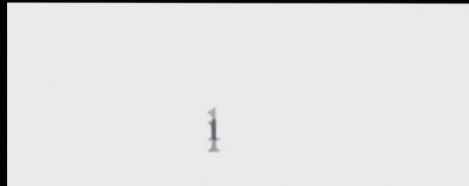
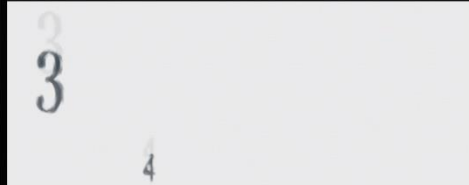
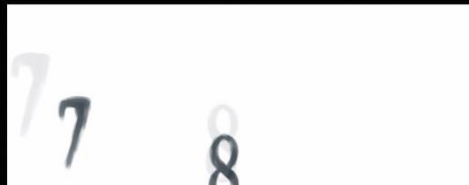

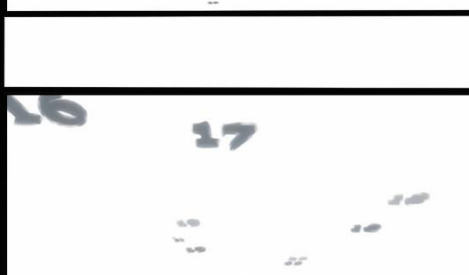
WIPE OFF:

KRAJ






5. KNJIGA SNIMANJA

Ime filma: 45"









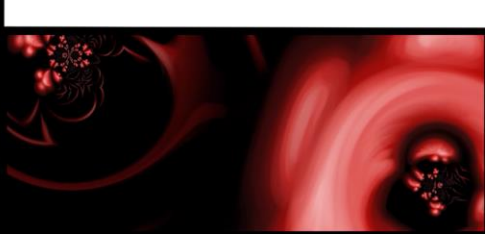
Stranica: 01 /25

Br.	KADAR	OPIS	Trajanje	
01.		Brojevi od 1 - 45 lete -kreću se od dna kadra prema gore	17"	
				
				
				-brojevi se kreću prema kameri, tvore iluziju kao da kamera pada
				

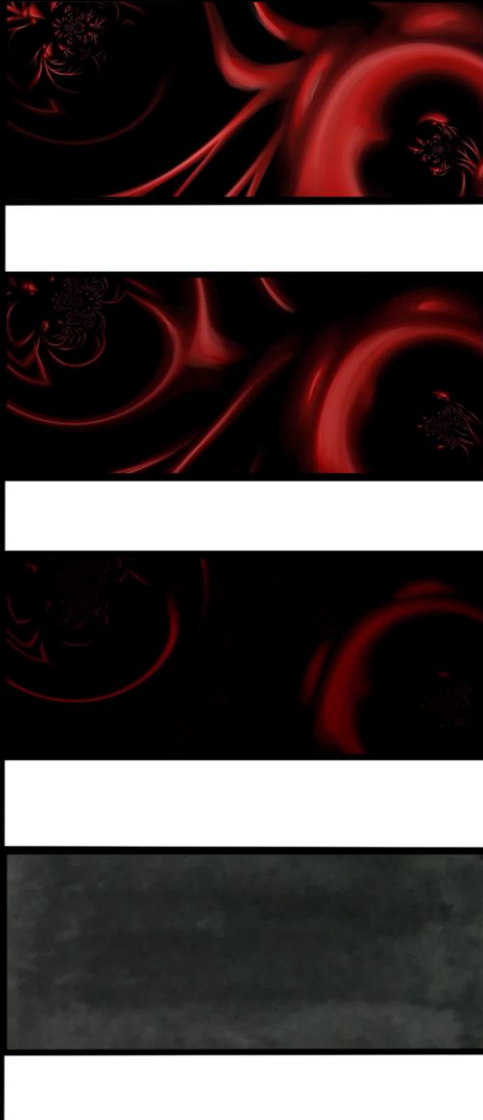
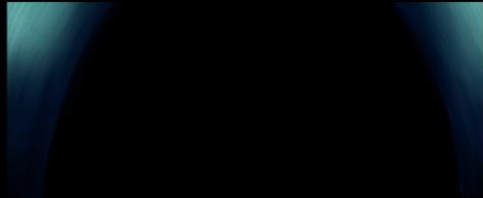
Frame aspect ratio = 2.4 : 1

Br.	KADAR	OPIS	Trajanje
01.		-brojevi "lete" nasumično kroz prostor	
			
			
			
	-naslov filma		


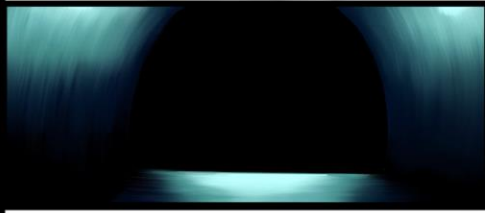
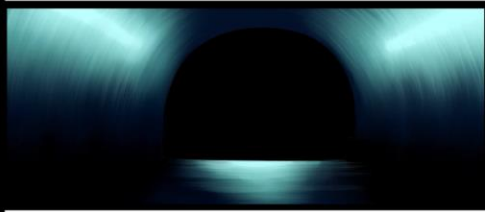
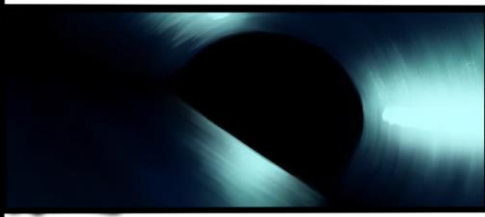

Frame aspect ratio = 2.4 : 1

Br.	KADAR	OPIS	Trajanje		
02.		-crno	3"		
					
				-crvene apstraktne linije "otkucavaju" -prate ritam zvuka	37"
					
					
					
					
					
					

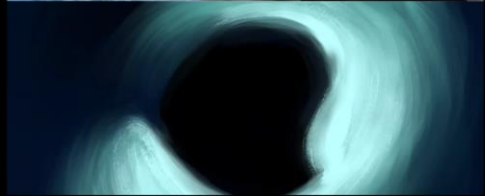

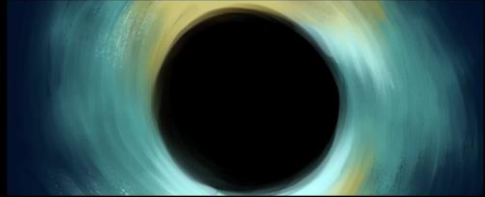




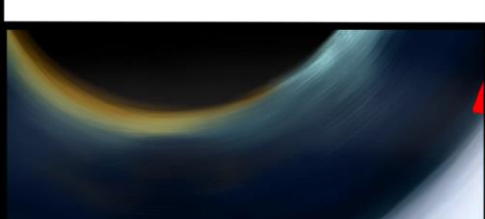
Frame aspect ratio = 2.4 : 1

Br.	KADAR	OPIS	Trajanje
02.		-crno	3"
03.		-ZOOM OUT (tunel)	35"

Frame aspect ratio = 2.4 : 1

Br.	KADAR	OPIS	Trajanje
03.		-ZOOM OUT na tunel	
			
		-kamera se zaustavlja i stoji nekoliko sekundi	
		-kamera se okreće	
		-tunel se okreće i transformira u oko	

Frame aspect ratio = 2.4 : 1








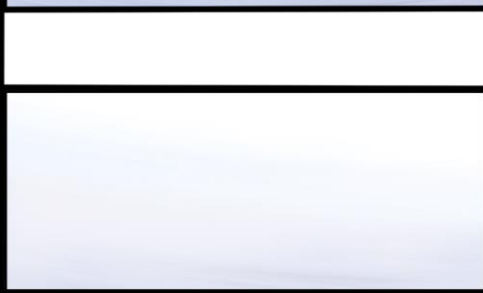
Br.	KADAR	OPIS	Trajanje
03.		-tunel se formira u oko	
			
		-oko titra	
			
		-oko 2 puta trepne	
			
	-zjenica se širi		
			
	-oko se okreće prema gore		



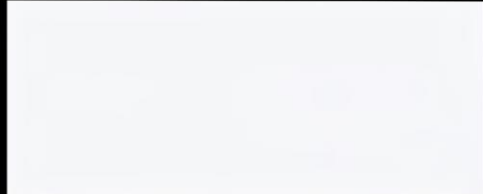







Frame aspect ratio = 2.4 : 1

Br.	KADAR	OPIS	Trajanje
04.		-oko se transformira u zemaljsku kuglu	12"

Frame aspect ratio = 2.4 : 1

Br.	KADAR	OPIS	Trajanje
04.		-kamera "pada" prema Zemlji	
			
		-kamera se rotira i trese	
			
		-kadar postaje bijeli, kako se kamera približava	
			
			
			




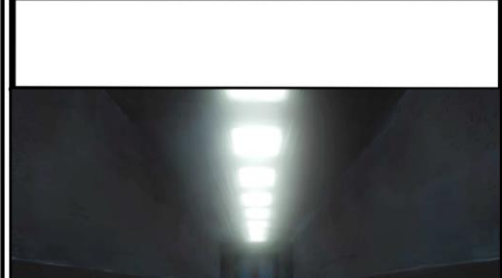
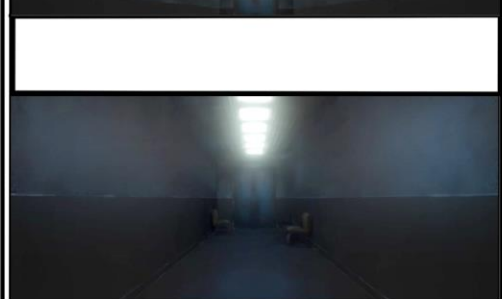
Frame aspect ratio = 2.4 : 1

Br.	KADAR	OPIS	Trajanje
04.		TRANZICIJA -FADE OUT u bijelo	2"
05.		INT. HODNIK -ZOOM OUT sa bijelog kadra na svjetlo na stropu	30"
			
			
			
			
			
			







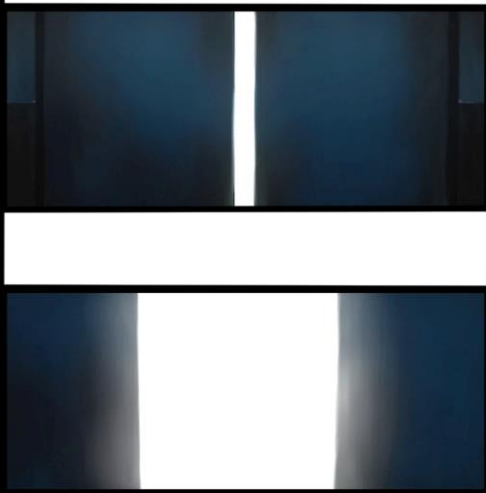
Frame aspect ratio = 2.4 : 1

Br.	KADAR	OPIS	Trajanje
05.		<p>-kamera se zaustavlja</p> <p>-kamera vozi u smjeru strelica (od točke "A" do točke "B")</p> <p>-svjetla trepere</p>	










Frame aspect ratio = 2.4 : 1

Br.	KADAR	OPIS	Trajanje
05.		-kamera se zaustavlja	
		-kamera se okreće	
			
			
			

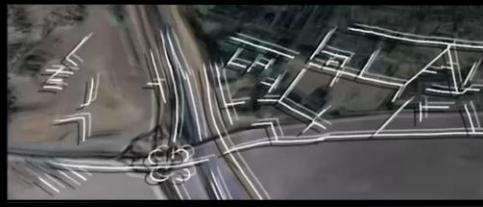



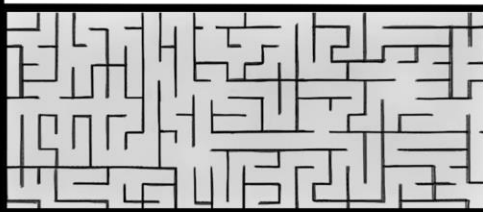
Frame aspect ratio = 2.4 : 1

Br.	KADAR	OPIS	Trajanje
05.		-kamera se zaustavlja i stoji 1.5-2''	
			
		<i>ZOOM IN</i> -kamera vozi prema vratima	
			
		-vrata se otvaraju	
			
			

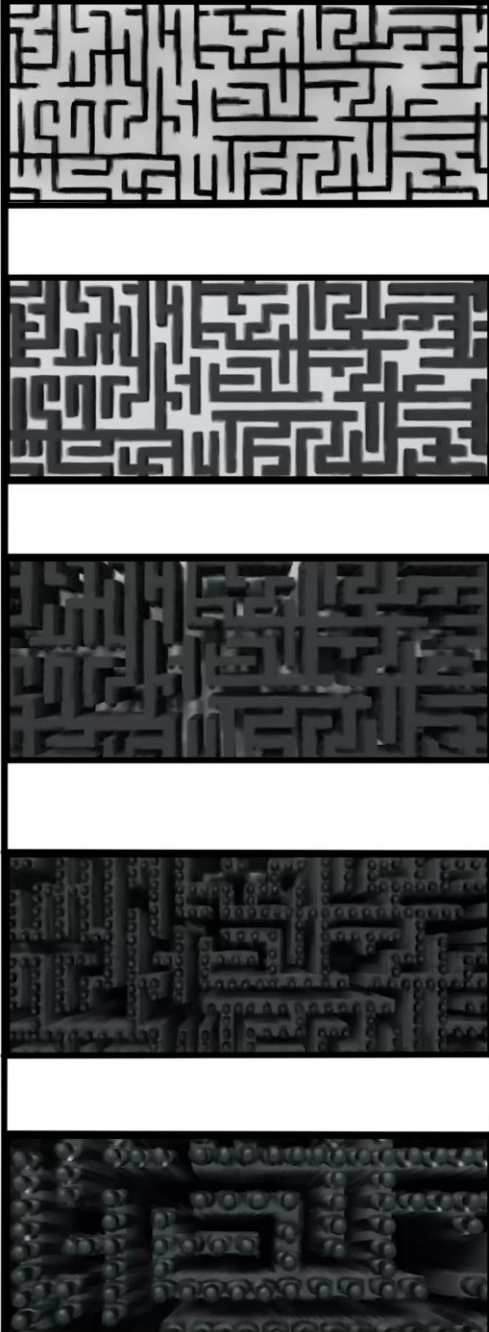
Frame aspect ratio = 2.4 : 1

Br.	KADAR	OPIS	Trajanje
05.		-kamera izlazi iz hodnika "ispada van"	
			
		TRANZICIJA -bijelo	3"
			
06.		PRETAPANJE EKST. GRAD, DAN -ptičja perspektiva	13"
			
		-kamera pada kroz oblake prema gradu	
			
			

Frame aspect ratio = 2.4 : 1

Br.	KADAR	OPIS	Trajanje
07.		<p>TRANZICIJA -kamera se trese, slika se mijenja iz pozitiva u negativa</p>	1.5-2''
		<p>-ulice grada se transformiraju u labirint</p>	
			
			
			


Frame aspect ratio = 2.4 : 1

Br.	KADAR	OPIS	Trajanje
07.	 <p>The sequence consists of six frames. The first frame shows a 2D maze pattern. The second frame is a solid black rectangle. The third frame shows a 2D maze pattern. The fourth frame is a solid black rectangle. The fifth frame shows a 3D maze with human heads. The sixth frame shows a 3D maze with human heads.</p>	<p>-ptičja perspektiva -labirint se približava kameri</p> <p>-iz labirinta izlaze ljudske glave</p>	




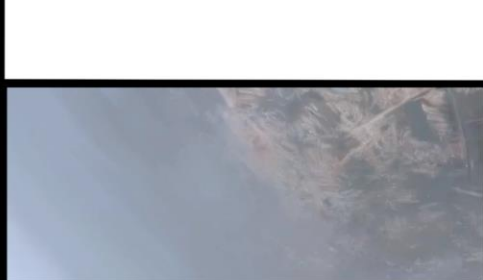


Frame aspect ratio = 2.4 : 1

Br.	KADAR	OPIS	Trajanje
07.		-ljudi usmjeravaju pogled prema kameri	
	-žablja perspektiva -ljudi su iznad kamere		



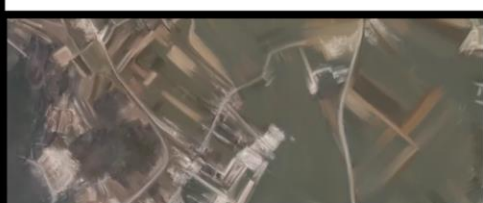


Frame aspect ratio = 2.4 : 1

Br.	KADAR	OPIS	Trajanje
07.		<p>-kamera "tone" među ljude</p> <p>-ljudi postaju neprimjetni</p> <p>-CRNO</p>	

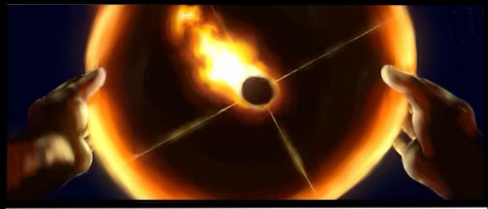




Frame aspect ratio = 2.4 : 1

Br.	KADAR	OPIS	Trajanje
08.		<p>-lik u vodi pokušava izroniti, konop povlači lika nazad u vodu</p>	5"
09.		<p>EKST. GRAD, DAN -ptičja perspektiva</p>	8"
		<p>-kamera "pada" prema dolje i rotira se za 360 stupnjeva</p>	
			
			
			


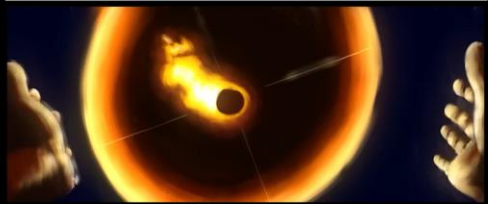



Frame aspect ratio = 2.4 : 1

Br.	KADAR	OPIS	Trajanje
	  		
10.		-ruke se drže pa se ispuste	4.5"
11.		EKST. GRAD, DAN -ptičja perspektiva -kamera "pada" dolje	5"






Frame aspect ratio = 2.4 : 1

Br.	KADAR	OPIS	Trajanje
12.		EKST. RUKE, NOĆ -ruke drže zapaljeni lampion, ispuštaju lampion	4"
13.		EKST. GRAD, DAN -ptičja perspektiva -kamera "pada" dolje	3"
14.		-ruke pod vodom pokušavaju "isplivati"	3"
15.		EKST. GRAD, DAN -ptičja perspektiva -kamera "pada" dolje	2"
16.		-ruke se ispuštaju	1"

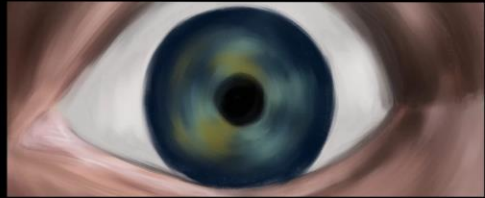




Frame aspect ratio = 2.4 : 1

Br.	KADAR	OPIS	Trajanje
17.		EKST. GRAD, DAN -ptičja perspektiva -kamera "pada" dolje	1''
18.		EKST. RUKE, NOĆ -ruke drže zapaljeni lampion, ispuštaju lampion	1''
19.		EKST. GRAD, DAN -ptičja perspektiva -kamera "pada" dolje	1''
20.		-ruke pod vodom pokušavaju "isplivati"	1''
21.		EKST. GRAD, DAN -ptičja perspektiva -kamera "pada" dolje	1''



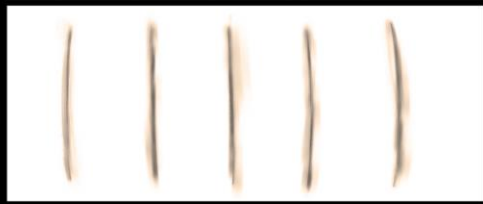




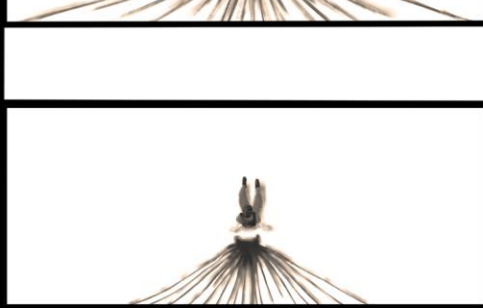
Frame aspect ratio = 2.4 : 1

Br.	KADAR	OPIS	Trajanje
22.		-ruke pod vodom pokušavaju "isplivati"	2''
		TRANZICIJA	2-2.5''
		-ruke se spiralno transformiraju u šarenicu oka	
			
			



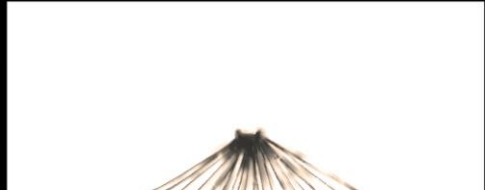


Frame aspect ratio = 2.4 : 1

Br.	KADAR	OPIS	Trajanje
23.			
			
		-uplašene oči	
		-lik čvrsto zažmiri	
		TRANZICIJA FADE OUT	1.5"

Frame aspect ratio = 2.4 : 1

Br.	KADAR	OPIS	Trajanje
24.		BIJELO	4''
		TRANZICIJA <i>FADE IN</i>	1''
		EKST. PADOBRAN, DAN -ptičja perspektiva	25''
			
		-padobranac slijeće na tlo -padobran pada na zemlju i otkriva kadar	
			
			
		-padobranac otkaçi padobran	

Frame aspect ratio = 2.4 : 1

Br.	KADAR	OPIS	Trajanje
07.		-padobranac polagano ustaje	
		-padobranac izlazi iz kadra i ostavlja padobran	
			
		-padobran nestaje u bijelo	
			
			

Frame aspect ratio = 2.4 : 1

6. ZAK LJUČAK

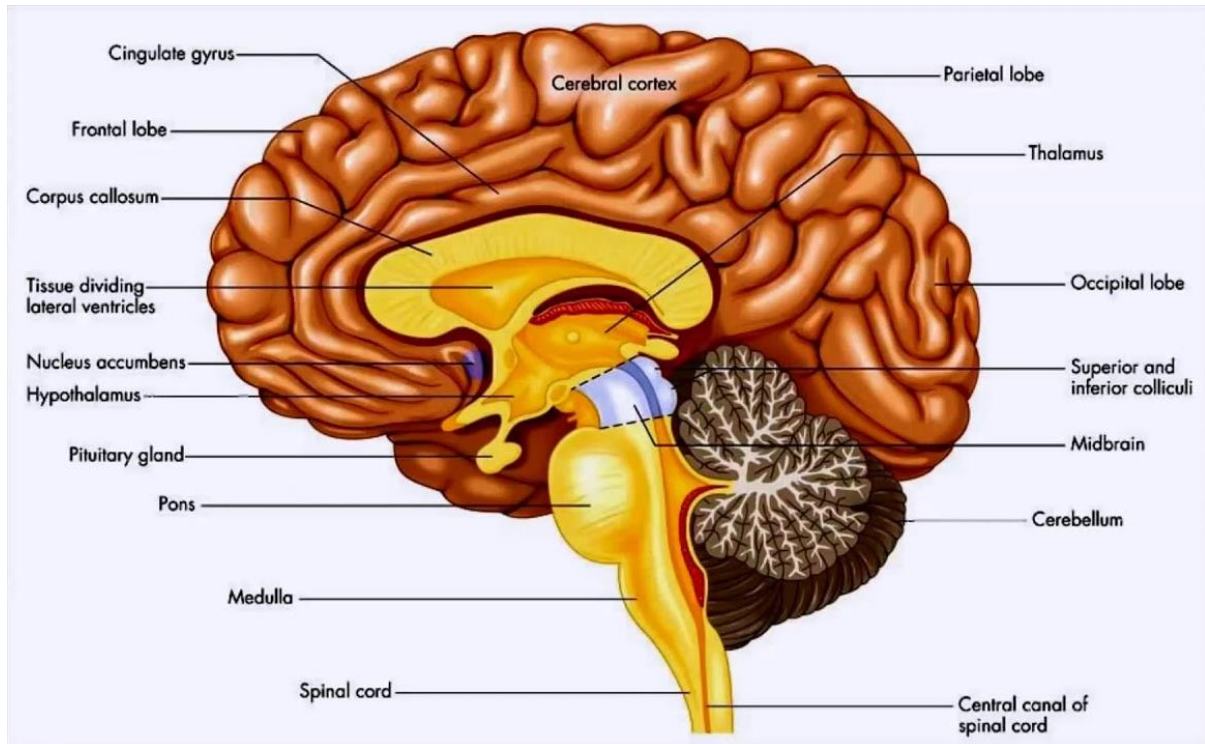
Strah je emocija koja je zajednička svim živim bićima, ali situacije koje nas dovode do takvog stanja svijesti su za svakog pojedinca drugačije. Za mene osobno, izrada ovog diplomskog rada bila je izuzetno stresna. Nedostatak inspiracije su dodatno kočili vremenski okvir akademske godine i strah od potencijalnog neuspjeha. Iako sam bila potpuno svjesna da je taj strah iracionalan, on je i dalje bio mentalna barikada. Zanimalo me koji su to faktori što utječu na ponekad neobjašnjivo ponašanje, kao na primjer strah od određenih događaja/životinja i sl.

Želja za adrenalinom i znatiželja dovode me do nečeg nepoznatog, a to je bio tandem skok padobranom. U momentu kada su se otvorila vrata malenog *Cessna* aviončića postala sam svjesna u što se upuštam. Tada mi više nije bilo svejedno, kroz glavu mi je prošlo tisuću mogućih scenarija: što ako se moj prsluk otkaci od padobranca sa kojim ću skočiti, hoću li od šoka pasti u nesvijest ili povraćati...? Iracionalne misli i fiktivni scenarij koji se odvijao u mojoj glavi, tjerali su me da odustanem, međutim znatiželja je bila veća od samoga straha.

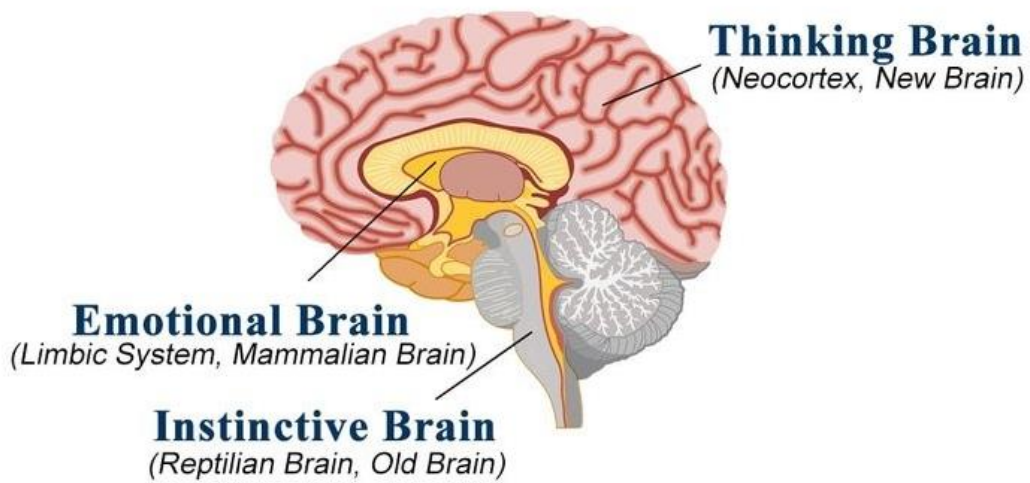
Na probleme i stresne situacije nailazimo svaki dan, zbog toga je spektar straha jedan od faktora koji nas karakterizira. U nekim trenucima on je vjetar u leđa, a ponekad i alarm na opasnost. Iskustvo rada na filmu inspiriralo me za daljnje istraživanje ljudske psihe, što bih jednoga dana htjela prikazati u novom filmu. Kako je pticama potrebno da se odraze od gnijezda u svoj prvi let, tako je potrebno i nama ljudima da se odrazimo u život bez obzira na naše strahove. Skok padobranom omogućio mi je da shvatim zašto ptice polete i naposljetku da napravim ovaj film, a njegovu daljnju interpretaciju prepuštam gledatelju.

7. DODATNI MATERIJAL

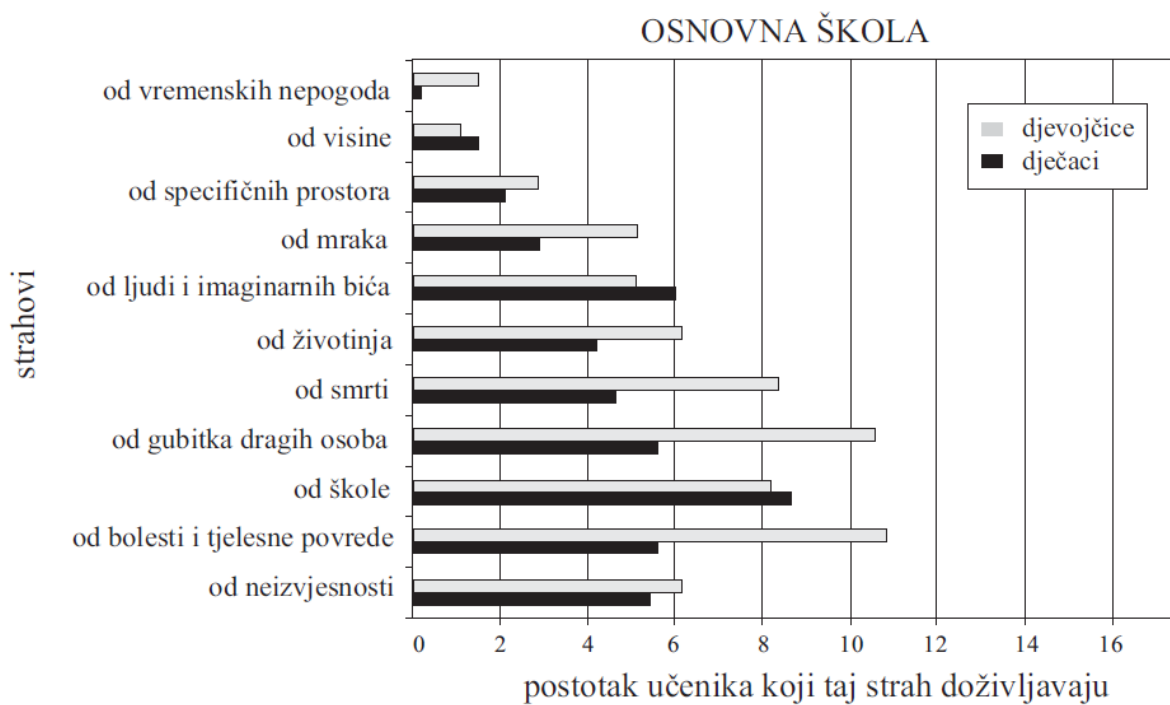
Slika 1



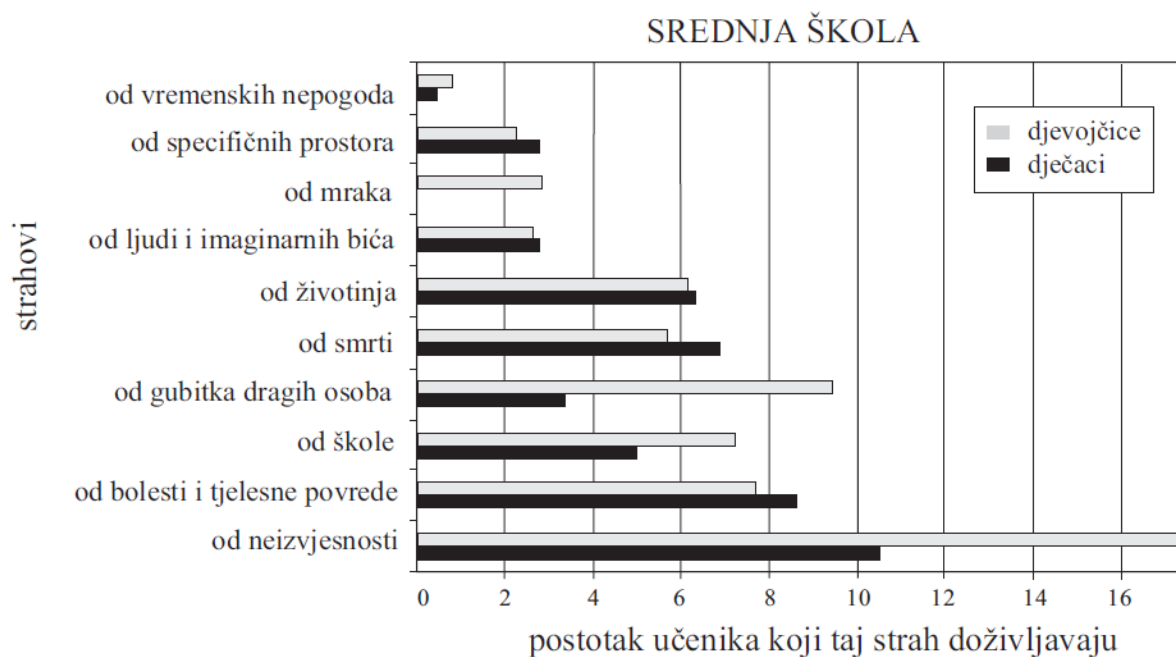
Slika 2



Tablica A



Tablica B



8. LITERATURA

Arnold M., *Feelings and Emotions*, New York – London, 1970.

Jurentić Z., „Fear of Flying: An overview“, *Arhiv za higijenu rada i toksikologiju* Vol. 51, No. 4, 2000., str. 421-428.

Nikić M., „Psihologija straha“, u: *Obnovljeni život* Vol. 49, No. 1, 1994. str. 43-67.

Vulić-Prtorić, A., „Strahovi u djetinjstvu i adolescenciji“, *Suvremena psihologija* Vol. 5, No. 2, 2002, str. 271-293.

9. OSTALI IZVORI

Film Antikrist, 2009., Lars Von Trier

Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje. Leksikografski zavod Miroslav Krleža,
<https://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=58300>, pristupljeno 4. rujna 2020.