

Petković, Paula

Undergraduate thesis / Završni rad

2023

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:215:609695>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2024-07-27**



Repository / Repozitorij:

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



SVEUČILIŠTE U ZAGREBU

AKADEMIJA LIKOVNIH UMJETNOSTI

PREDDIPLOMSKI STUDIJ ANIMIRANI FILM I NOVI MEDIJI

Akadska godina: 2022./2023.

ZAVRŠNI RAD

GLITCH

Studentica: Paula Petković

Mentor: doc. dr. art. Darko Masnec

Zagreb, rujan 2023.

SADRŽAJ

1. SINOPSIS.....	1
2. SCENARIJ.....	2
3. REDATELJSKA MOTIVACIJA.....	7
4. VIZUALNI DIZAJN.....	11
PRILOG: KNJIGA SNIMANJA.....	16

1. SINOPSIS

Nakon katastrofe koja je izbrisala sav život na planetu Zemlji, zajednica robota odlučuje obnoviti uništene gradove kako bi sačuvala uspomenu na ljudski rod. Njihov rad napreduje iz dana u dan sve dok se jedan od robota iznenada ne počne kvariti.

Taj kvar manifestira se u obliku crne spodobe koja ga neprestano prati, ometa u radu i fizički maltretira. Od straha da je zaražen računalnim virusom, robot se odluči izolirati od svojih kolega kako se virus ne bi proširio. Zatvara se u svoju garažu uporno odbijajući pokušaje drugog robota da mu pomogne.

Jedne noći on se odluči obračunati sa svojim demonom. Nakon duge i neuspješne borbe, iscrpljen pada na tlo gdje ga pronalazi drugi robot. Kada se probudi, saznaje da se cijelo vrijeme i ostali roboti nose s istim problemom, a rješenje nije izolacija, već udruživanje i međusobno pomaganje.

2. SCENARIJ

GLITCH

SCENA 1. EXT. PRAZNA ULICA - JUTRO

Tmuran i opustošen prostor s ponekom ruševinom, bez živih bića i vegetacije. Široka cesta i poderani *jumbo*-plakati ukazuju da je ovdje nekoć bio veliki grad. Jedan od plakata prikazuje reklamu za robote.

Iznad tog prizora leti mehanička ptica.

U sljedećim kadrovima vidimo robote slične onima s plakata kako obnavljaju zgradu. Jedna skupina prenosi građevinski materijal, a ostali stoje na zidu i slažu cigle. Među tom drugom skupinom nalazi se robot u plavom kaputu koji odudara od ostalih svojim umornim i mrzovoljnim pogledom. Ispred gradilišta stoji njihov vođa - visoki robot koji nosi ljubičasti kaput.

Ptica preleti iznad njih i sleti na najviši dio konstrukcije. Robot u plavom kaputu na trenutak se zagleda u nju.

SCENA 2. EXT. GRADILIŠTE - PREDVEČER

Vrijeme prolazi i prikazuje se ubrzan proces kako zgrada postaje sve viša i viša, a roboti neprekidno rade.

Robot u plavom kaputu marljivo i brzo gradi zid. Kadrovi naizmjenično prikazuje rast zgrade, robotov rad, zupčanike kako se okreću u njegovoj glavi, njegov POV i pticu koja ih promatra. Ti kadrovi se izmjenjuju sve brže i brže, sve dok se rad zupčanika ne poremeti i nastane kratki spoj u njegovom mozgu.

Sve se zatamni, a robot stane i zbunjeno se zagleda u prizor koji se odvijao pred njim: gomila kvadratića u obliku računalnog *glitcha* počne se nagomilavati na jednom mjestu sve dok se ne spoji u oblik visoke humanoidne crne figure. Uplašen, robot se ne pomakne s mjesta.

Kadar se zacrni. I začuje se kucanje.

Robot otvori oči i vidi da je na njegovo rame sletjela mehanička ptica koja ga je udarala kljunom da ga povrati u stvarnost. On se prene i primijeti da svi drugi roboti gledaju u njega. Vođa mu se približi i stane ga skenirati zelenom svjetlosnom zrakom iz svog oka. Robot u plavom kaputu se prene, ljutito sakrije lice i udalji se kako bi nastavio s radom.

SCENA 3. INT. STAMBENI KONTEJNER - VEČER

Unutrašnjost kontejnera u kojemu stanuje robot u plavom kaputu. Vidimo police s knjigama, fotografije, radio i mnoge druge ostatke nekadašnje ljudske civilizacije. Zidovi su oblijepljeni novinskim člancima koji

izvješćuju o razvoju tehnologije, početku rata i nuklearnom oružju. Neki isječci iz novina upućuju na neuspjele eksperimente spašavanja čovječanstva.

Velika metalna vrata naglo se otvore i robot uđe. Za njim doleti mehanička ptica. Kada sleti na stol, on ju potapše po glavi i umetne priključak kabela u njezin trup da joj napuni bateriju. Dođe do police s knjigama i stane izučavati priručnik s uputama za korištenje robota svoje vrste. Iz njegovog oka izade zelenkasta svjetlost koja prikaže hologramsku projekciju njegovih sjećanja. Projekcija sadrži onu crnu figuru sastavljenu od *glitcheva*. Robot zamišljeno gleda u nju i istovremeno traži u knjigama bilo kakve podatke o tom stvorenju.

Nakon duge neuspjele potrage, robot sklopi knjigu i ustane od stola, no u tom trenutku ponovo se prikaže crna figura, odgurne ga i on padne na policu s knjigama.

Dok je ležao, doleti mu ptica i u kljunu donese kabel. Robot shvati da mu je vrijeme priključiti se na punjač. Kad uzme punjač u ruke, prene ga sigurnosno upozorenje i začuje se robotski glas.

ROBOTSKI GLAS

Warning: System error detected.
Connecting to the shared network may
result in spreading the virus to other
users.

Prizor zamjenjuje crno-bijela skica koja objašnjava slijed njegovih misli. On vjeruje da je zaražen virusom i njegov lik na skici prikazan je okružen *glitchevima* u obliku kvadratića. Kraj njega se nalazi kabel koji vodi prema glavnom centru za napajanje na koji su spojeni svi ostali roboti. Kada se spoji na kabel, kvadratići se prenesu iz njegovog tijela i doputuju do drugih robota. Postupno se stvara sve više i više kvadratića, sve dok ne prekriju cijeli kadar. Tada se robot povraća u stvarnost.

Prene se iz svojih misli i naglo odbaci kabel daleko od sebe.

SCENA 4. EXT. PROSTOR KRAJ GRADILIŠTA - JUTRO

Sunce izlazi i obasjava praznu ulicu. Umjesto kuća, na ulici se nalaze kockasti blokovi s metalnim vratima. Poslagani su jedni do drugih i svaki blok ima svoj broj napisan iznad vrata. To su kontejneri u kojima žive roboti. Roboti izlaze iz njih i odlaze prema gradilištu. Vrata svih kontejnera otvore se, osim jednoga - kontejnera broj 033. Dok se svi roboti kreću, vođa stoji i promatra gomilu. Zatim mu pogled padne na zatvoreni kontejner kao da čeka da se vrata otvore, no to se ne dogodi.

Vrijeme ubrzano prolazi, sunce zalazi, a zgrada raste sve viša.

SCENA 5. INT. STAMBENI KONTEJNER - PREDVEČER

Unutar sobe sjedi robot u plavom kaputu naslonjen na zid. Djeluje iscrpljeno i ima umoran i tužan pogled. Nasuprot njemu nalazi se visoka crna spodoba i promatra ga kao da ga drži pod kontrolom.

Do robota doleti ptica i zbunjeno ga pogleda nagnuvši glavu u stranu. Robot slegne ramenima i pokaže rukom prema spodobi, ne znajući da nitko osim njega ne može vidjeti to crno stvorenje. Ptica to protumači kao znak da ode te odleti.

SCENA 6. EXT. GRADILIŠTE I OKOLICA - NOĆ

Kasna je noć. Ulice su prazne, a stambeni kontejneri zatvoreni. Vrata kontejnera broj 033 polako se otvaraju, a kroz njih proviri robot u plavom kaputu. Sporim koracima izide i krene prema gradilištu na kojem sada stoji zgrada znatno viša nego kada je zadnji put radio na njoj. Došeta do nje i sjedne uza zid tužno oborivši glavu.

Iz njegovih očiju izađe zelena svjetlost - hologramska projekcija sjećanja, i prikaže scenu iz prošlosti kada je robot sa svojim društvom radio na zgradi.

SCENA 7. EXT. GRADILIŠTE U PROŠLOSTI - DAN

Prizor iz prošlosti. Vidimo robota u plavom kako slaže cigle, a do njega je vođa koji se smiješi dok mu pokazuje što da radi. Ostali roboti poslagani su oko njih i dodavaju materijale.

Jedan od robota koji stoji iznad njih slučajno ispusti metalnu šipku koja padne na glavu robota u plavom kaputu. Na trenutak svi zastanu, ali tada robot u plavom kaputu prasne u smijeh i svi ostali se stanu smijati.

SCENA 8. EXT. GRADILIŠTE - NOĆ

Robot još uvijek sjedi na istom mjestu u istom položaju, gledajući u hologramsku projekciju. Javi se upozorenje da mu je baterija pri kraju i projekcija se ugasi. On ostane sjediti.

Kraj njega se ponovo stvori crna spodoba, no on ne reagira. Pomirivši se sa sudbinom, samo sklopi oči, a ona ga odgurne u zid.

Na vrhu zida položena je metalna šipka koja se zatrese kada robot udari o zid i padne mu na glavu. Udarac natjera robota da se prene i pred očima mu se ukažu slike njegovih prijatelja i dogodovština kroz koje su skupa prošli. Brzo se „odvrte“ lica svih robota, zaustavivši se na vodi - njegovom najbližem prijatelju.

Ohrabren svojim uspomnama, robot se pridigne i pogleda spodobu, sada odlučnim pogledom. Zna da će mu se uskoro isprazniti baterija, ali barem će se u svojim posljednjim trenucima suprotstaviti monstrumu koji mu je sve oduzeo. Uzevši metalnu šipku u ruke, zaleti se prema spodobi i njihova borba započne. Stvorenje se naceri kao da željno iščekuje obračun i njegove oči sada poprime crveni sjaj.

Robot se zatrči, udari šipkom i stvorenje se rasprši u tisuće crnih kvadratića. Ali za tren se ponovo stvori iza njega.

Spodoba se nekoliko puta zaletjela prema njemu, no on je uspješno šipkom obranio svaki njen udarac. Međutim, svaki put kada bi on nju pokušao udariti, ona se nije ni trudila izbjeći njegov napad. Znala je da joj ne može ništa: ako je i udari, ona će na trenutak nestati i ponovo se stvoriti pred njim.

SCENA 9. EXT. GRADILIŠTE - JUTRO

Zora je. Robot nepokretan leži na tlu, a iznad njega stoji crna spodoba. Još jednom mu se ukaže upozorenje da je baterija prazna i on se ugasi. U tom trenutku spodoba naglo nestaje, a robotu se približi vođa i zabrinuto ga pogleda.

SCENA 10. INT. STAMBENI KONTEJNER - JUTRO

Kontejner vođe robota. Za razliku od kontejnera broj 033, ovdje je veće osvjetljenje, a na zidovima se nalaze razni arhitektonski nacrti za zgrade. Na podu leži robot u plavom kaputu priključen kablom u struju. Kraj njega dođe ptica i on se probudi.

Pridigne se i kad primijeti da je priključen za kabl, uplaši se i brzo ga istragne. U sobu uđe vođa i uzme kabl te mu ga opet ponudi. Ovaj odbije na što vođa sjedne do njega i gestikuliranjem ruke zatraži da mu objasni što se događa. Ovaj na to slegne ramenima i uključi hologramsku projekciju svojih sjećanja. Projekcija pokaže isječke njegove borbe sa spodobom, koja se odvijala te večeri. Visoki robot se okrene prema njemu, lagano ga udari u glavu i nasmije se. Zatim uključi vlastitu projekciju sjećanja i robot se šokira kad vidi da i ona također prikazuje istu spodobu.

Na projekciji vidimo kratku scenu u kojoj crna spodoba napada vođu, no u tom trenutku pojavljuju se ostali roboti koji mu pružaju ruku. Kad on prihvati njihovu pomoć, spodoba nestaje, a na njenom mjestu ukažu se slova „ERROR DELETED“. Projekcija završava.

Robot u plavom ostane iznenađen, a lice mu poprimi osjećaj velikog olakšanja. Vođa mu stavi ruku na rame i nasmiješi mu se.

Iznenada, na ulazu u kontejner ukaže se crna spodoba koja djeluje bijesno. Vođa mu pruži ruku. Robot pridigne pogled i stane naizmjenice proučavati spodobu pa ruku svog prijatelja. Crna figura zaleti se prema njima. Robot brzo primi vođu za ruku. Pogledaju jedan u drugoga. Visoki kimne glavom i obojica istovremeno zatvore oči. Spodoba doleti do njih postajući sve veća i veća, ali čim se sudari s njima, rasprši se i nestane.

Roboti nastave sjediti u istom položaju sve dok se ne oglasi obavijest i začuje se robotski glas:

ROBOTSKI GLAS:

Error deleted.

Roboti otvore oči i, uvjerivši se da je opasnost prošla, nasmiješe se jedan drugom. Do njih doleti ptica i sleti na ruku robota u plavom.

SCENA 11. EXT. VRH ZGRADE - DAN

Visoka zgrada na kojoj su radili roboti sada je dovršena. Svi roboti stoje na krovu zgrade i slave uspješno obavljen posao. Robot u plavom stoji naslonjen na ogradu krova držeći pticu na ruci. S njegove lijeve strane stoji vođa. Robot podigne ruku i ptica odleti. Neko vrijeme su gledali za pticom, a zatim se zagrlje.

Kamera prati pticu dok se udaljava i prikazuje širu sliku cijele građevine. Ptica uz glasan mehanički krik ispusti niz zvučnih valova koji otputuju u svemir.

SCENA 12. EXT. SVEMIR

U prvom planu satelit lebdi u svemiru, a u pozadini vidimo Zemlju. Sa Zemlje dopre zvučni signal i doleti do satelita. Unutar satelita nalazi se ekran na kojem vidimo riječi: „Project: Restoration of Humanity. FAILED“. Kada satelit registrira zvučni signal, riječ „FAILED“ se izbriše i umjesto nje se pojave riječi: „Phase 1: SUCCESS“.

3. REDATELJSKA MOTIVACIJA

Ideja za radnju ovog filma postupno se nadograđivala kroz godinu dana, a sve je započelo jednostavnim pitanjem: trebamo li se sami nositi sa svojim problemima ili je u redu tražiti pomoć? Kakav god odgovor bio, iz toga nastaje još jedno pitanje: jesu li ljudi spremni pomagati ili nam je u prirodi da čuvamo sami sebe? Na to se još može nadovezati i ono klasična filozofska dilema: što uopće znači biti čovjek?

Priča prati pojedinca koji se osjeća izdvojenim od ostalih jer se boji da nitko neće imati razumijevanja za njegove probleme. Da bude još gore, ti problemi otežavaju mu obavljanje posla što umanjuje njegovu produktivnost. U suvremenom kapitalističkom društvu pojedinci koji se nose sa sličnim problemima često se osjećaju manje vrijednima – njihova vrijednost mjeri se prema poslovnoj učinkovitosti i uspjehu, a ako nisu korisni drugima, onda su nebitni. U ovom filmu naglašavam ideju da bi u svijetu, bez obzira na razvojne mijene, dobrobit svakog pojedinca trebala bila prioritet.

Na početku filma roboti nastoje imitirati ljudsko društvo kakvo je nekoć postojalo: oni svakodnevno odlaze na posao gdje rade od jutra do večeri dok ih nadređeni nadgleda i zadaje zadatke. Glavni lik samo je jedan od mnoštva radnika koji se ni po čemu ne ističe. Usprkos tome, kada upadne u probleme, vođa robota prvi to primjećuje i spreman mu je pomoći. Svima su dobro poznate znanstveno-fantastične priče koje govore o negativnim posljedicama umjetne inteligencije i prikazuju mračnu distopiju lišenu svake nade u bolju budućnost. „Glitch“ preokreće tu naraciju nudeći idealizirani prikaz društva u kojem se roboti ponašaju onako kako se ljudski rod trebao ponašati dok je još postojao.

Film obiluje mnoštvom detalja. Neki od njih ključni su za razumijevanje cijele priče, a drugi su skriveni u pozadini i male su šanse da ih se uoči iz prve. To je namjerno osmišljeno kako bi se film mogao gledati više puta jer što se više gleda, način na koji funkcionira taj svijet postaje sve jasniji. No onaj najbitniji dio priče jasan je iz prve: robot se boji da je zaražen virusom te se izolira od ostalih kako i njih ne bi doveo u opasnost. Na kraju saznajemo da je imao potpuno iskrivljenu sliku stvarnosti i da povezivanje s drugima nije problem nego rješenje. Priča ipak otvara mnoga pitanja pa vjerujem da je bitno proći kroz scene i detalje koji se naizgled čine nedorečenima.

Glavni zadatak robota u filmu jest obnavljati urušene zgrade u kojima su nekoć živjeli ljudi. Uistinu, to se čini kao besmislen posao s obzirom da je čovječanstvo izumrlo, a roboti se sasvim

dobro snalaze u svojim malim kontejnerima. Međutim, gledatelj nakon nekog vremena može sam doći do zaključka zašto je to tako. Unutar njihovih kontejnera nalaze se mnogi predmeti koje je ljudska rasa ostavila iza sebe: isječci iz novina, knjige, figurice... Veza između robota i čovjeka slična je kao ona između čovjeka i božanstva koje štuje. Roboti grade gradove kao što i ljudi grade crkve i hramove. U kontekstu ovog filma, čovječanstvo (ili barem sjećanje na njega) daje robotima smisao života, daje im poticaj da stvaraju.

Crna spodoba glavni je negativac ove priče i najmisteriozniji lik koji nema određen cilj ni karakter. Točnije, on čak nije ni pravi lik nego metaforični prikaz teškog mentalnog stanja. Vraćajući se na početak filma, možemo zaključiti da problemi glavnog lika zapravo nisu započeli pojavom tog jezovitog stvorenja. Robot u plavom kaputu već se u prvom kadru isticao svojim umornim i mrzovoljnim pogledom. Očito je da se već od prije nosio s problemima koje je držao u sebi sve dok naposljetku njegovi mehanizmi više nisu mogli podnijeti pritisak i pojavila se greška u njegovom sustavu u obliku crnog monstruma.

Iako spodoba može predstavljati bilo koju vrstu problema, ona prvenstveno aludira na mentalne bolesti. Nju jedino glavni lik može vidjeti i osjetiti, baš kao što su u stvarnom svijetu mnoge mentalne bolesti nevidljive, a svjestan ih je samo pojedinac koji pati od njih. Zbog toga društvo često ne pokazuje puno empatije prema takvom pojedincu, a i sam pojedinac boji se zatražiti pomoć od straha da će biti osuđivan.

Gledatelj bi se mogao zapitati zašto crna spodoba ima humanoidni oblik. Isprva je bila zamišljena kao nedefinirana crna mrlja, no kako su drugi aspekti priče počeli dobivati dublju simboliku, tako je i dizajn monstruma dobio veću ulogu. On podsjeća na čovjeka zato što su ljudi u filmu sami bili odgovorni za svoje izumiranje. Čovjek je demon, njegova destruktivna narav je prevladala i uništila sve. U robotima postoji strah da bi i njihova vrsta mogla doživjeti istu sudbinu. Oni su ipak stvoreni na sliku i priliku čovjeka, zato i tjeskoba koju osjećaju i problemi s kojim se nose poprimaju ljudski oblik.

Posljednja scena odudara od ostatka filma pa vjerujem da i ona zaslužuje objašnjene. Iznenada smo iz tmurnog postapokaliptičnog prostora prebačeni u svemir gdje vidimo satelit koji lebdi iznad Zemlje. Do njega dolazi signal i nosi vijest da za eksperiment obnove čovječanstva, koji je dotad bio zabilježen kao neuspjeh, ipak postoji nada. Ta nada ponovo se rodila kada su roboti dokazali da će se u dobru i u zlu držati zajedno i da ni jedan pojedinac neće biti odbačen.

To ujedno upućuje i na značenje uloge mehaničke ptice koja je kroz cijeli film pratila glavnog junaka. Model ptice podsjeća na goluba, što asocira na biblijsku priču o Noinoj arci. Nakon što

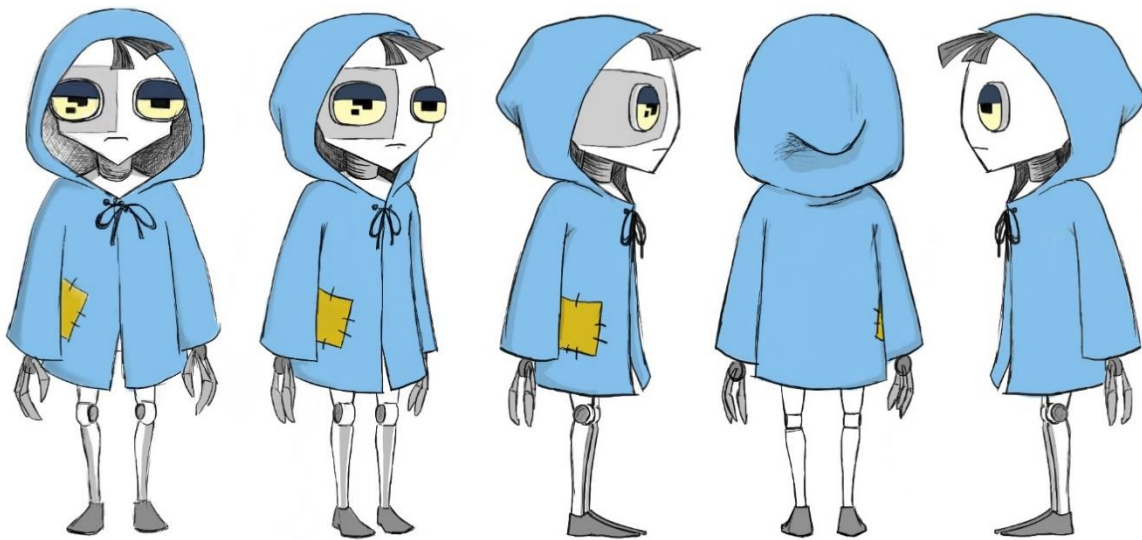
je potop uništio iskvareni ljudski rod, golubica je na arku donijela maslinovu granu kao simbol ponovne obnove čovječanstva. Tako je i u ovom filmu mehanička golubica prenijela signal i time postala simbol nade i vjere u preporod ljudske rase.

Bitno je napomenuti da je naziv eksperimenta u originalu „Restoring the Humanity“. Namjerno sam koristila riječ „humanity“, a ne „humankind“. Iako se oba pojma mogu prevesti kao „čovječanstvo“, pojam „humanity“ označava ne samo ljude kao fizička stvorenja, nego i ljudskost – onaj dublji smisao našeg postojanja, naša suosjećajnost prema drugima, ljubav i žudnju za povezanošću. Likovi u filmu čak nisu ni ljudi, no oni u sebi sadržavaju sve te vrijednosti i kroz njih će zaživjeti duh čovječanstva.

Sebičnost, pohlepa i osjećaj nadmoći dovele su do izumiranja ljudske rase. Usprkos toj mračnoj premisi, „Glitch“ je vrlo optimističan pogled na koncept robota. Ovi roboti uče na greškama svojih stvoritelja i žele osigurati bolju budućnost, a prvi korak prema toj budućnosti jest međusobno razumijevanje i solidarnost.

4. VIZUALNI DIZAJN

Roboti u filmu dolaze u raznim oblicima i veličinama pa je za glavnog lika bilo potrebno osmisliti dizajn kojim će se isticati u gomili. Svaki robot ima svoju boju koja ga obilježava. Za njega je to je plava – boja koja predstavlja depresiju i melankoliju. Njegovo lijevo oko ima napuknutu zjenicu, što simbolizira njegovu iskrivljenu percepciju okoline u kojoj živi i nemogućnost da vidi pravu istinu.



Vođa robota znatno je viši od ostalih. Ružičasta boja djeluje optimistično i umirujuće. Oblik glave i donje čeljusti napravljen mu je tako da uvijek djeluje nasmijano.



U pozadini prevladavaju zagasite boje koje naglašavaju atmosferu pustoši. Roboti su prikazani u pastelnim nijansama čime se ističu u odnosu na okolinu. Crtež je jednostavan i sadrži malo detalja. Kod akcijskih scena detalji se još više reduciraju i obrisne crte još jače dolaze do izražaja čime kadrovi podsjećaju na scene iz stripa.

