

# Ma, ljubav je boja

---

Žabčić, Nikolina

Master's thesis / Diplomski rad

2022

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:215:578991>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2024-06-30**



Repository / Repozitorij:

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



**AKADEMIJA LIKOVNIH UMJETNOSTI U ZAGREBU**  
**ODSJEK ZA ANIMIRANI FILM I NOVE MEDIJE**  
**Diplomski sveučilišni studij animiranog filma**

**Nikolina Žabčić**  
**MA, LJUBAV JE BOJA!**  
**Diplomski rad**

**Zagreb, 2022.**

AKADEMIJA LIKOVNIH UMJETNOSTI U ZAGREBU  
ODSJEK ZA ANIMIRANI FILM I NOVE MEDIJE  
Diplomski sveučilišni studij animiranog filma

**Nikolina Žabčić**  
**MA, LJUBAV JE BOJA!**  
**Diplomski rad**

**Prof. Darko Bakliža**

Matični broj studenta:3818/A

Zagreb, 2022.

## Sadržaj:

<b>1. UVOD</b> .....	<b>1</b>
<b>2. REDATELJSKA KONCEPCIJA</b> .....	<b>1</b>
2.1. Ideja .....	1
2.2. Mediji i motivacija .....	2
2.3. Ilustracija kao animirani narativ.....	3
2.4. Ilustracija kao glavni jezik .....	4
<b>3. VIZUALNI IDENTITET</b> .....	<b>6</b>
3.1. Vizualni identitet i njegov nastanak .....	6
3.2. Estetika i razvoj vizualnog identiteta .....	8
3.3. Karakter likova .....	9
<b>4. TEHNIKA</b> .....	<b>13</b>
4.1. 2D-animacija i postprodukcija slike .....	13
4.2. Montaža .....	14
<b>5. ZVUK I GLAZBA</b> .....	<b>15</b>
<b>6. STORYBOARD</b> .....	<b>17</b>
<b>7. ZAKLJUČAK</b> .....	<b>29</b>
<b>8. CONCLUSION</b> .....	<b>30</b>
<b>9. LITERATURA</b> .....	<b>31</b>
9.1. KNJIGE .....	31
9.2. MREŽNE STRANICE .....	31
9.3. OBJAVLJENI RADOVI .....	31
<b>10. KRATKA BIOGRAFIJA</b> .....	<b>32</b>
<b>11. ZAHVALE</b> .....	<b>32</b>

## SAŽETAK

Diplomski rad *Ma, ljubav je boja!* izrađen je kombinacijom dviju tehnika, klasične 2D-animacije na papiru te digitalne 2D-animacije. U prvom planu prati ljubavni odnos između dviju osoba, prepreke koje taj odnos nosi te postavlja pitanje kako bi život izgledao u svijetu bez boje (odnosno bez ljubavi), stavljajući pritom motiv boje u direktnu korespondenciju s emocijom ljubavi. Rad se sastoji od opisa cjelokupnog procesa izrade animiranog filma; od ideje, izrade likova i vizualnog identiteta preko animacije, dizajna zvuka sve do (post)produkcije. Prolaskom kroz sve stadije proizvodnje filma, nailazim na raznolika pitanja i prepreke u rješavanju kompozicija, razrade karaktera te tehničkih aspekata. Budući da izmjene u pristupu jednog elementa izravno utječu na cjelokupni sadržaj, bavljenje ovim filmom od mene je zahtijevalo konstantnu fokusiranost u razmišljanju te učenje i nadogradnju vlastita znanja radi čim uspješnijega konačnog proizvoda.

**Ključne riječi:** 2D klasična animacija, digitalna animacija, crno-bijeli svijet, ljubav

## SUMMARY

The diploma thesis entitled "Ma, ljubav je boja" was created using the technique of classic 2D animation on paper together with 2D digital animation. In the foreground, he follows a love relationship between two people, the obstacles it carries, and asks us questions about what our life would look like in a world without color (or without love), putting the motif of color in direct correspondence with the emotion of love. The work consists of the entire process of making an animated film, from the idea, creation of characters and visual identity, animation, sound design, production and post-production. Going through all the stages of production, I come across various questions and obstacles in solving compositions, character development and technical aspects of how to achieve a certain effect. The film required me to be constantly present in thinking, changes in the approach of one element that directly affects the entirety of the content, and learning and upgrading my own knowledge in order to realize it as well as possible.

**Keywords:** 2D classic animation, digital animation, black and white world, love.

## 1. UVOD

Diplomski rad *Ma, ljubav je boja!* kratkometražni je film u trajanju od osam minuta i tri sekunde. U pisanome ću dijelu rada opisati proces i etape njegove realizacije, od ideje do završnog produkta, što će obuhvatiti i priču i simboliku motiva, tehniku animacije, vizualni identitet, reference i inspiracije te zvučne efekte i glazbu. Paralelno ću istaknuti vlastite afinitete i iskustvo koje je neizbježno ostavilo veliki utisak na ovaj film te spomenuti nekolicinu povijesnih i suvremenih autora koji su mi zanimljivi po vlastitu autorskom potpisu, likovnim rješenjima, a i cjelokupnom opusu.

Produkt rada tehničke je prirode – animirani film koji, osim naglaska na vizualni jezik i komunikaciju s promatračem, prati i određeni narativ, razvija glavne aktere filma te nosi univerzalnu poruku koju bilo koja publika može shvatiti. Boja kao glavni motiv nosi simboliku ljubavi, neograničene na onu striktno romantičnu, naprotiv – primjenljivu na bilo koji međuljudski odnos. Također, rad je u neku ruku i uvertira u doktorski rad koji planiram realizirati u bliskoj budućnosti. Strukturom koju sačinjavaju motivi i obrada vlastitih autorskih pitanja naspram razvitka vlastitog rukopisa u „moru likovnjaka,“ pokušat ću čim preciznije objasniti potrebu za bavljenjem ovim filmom, odnosno što on meni predstavlja.

## 2. REDATELJSKA KONCEPCIJA

### 2.1. Ideja

Svaki animirani film počinje pitanjem što prikazati, a da odabrana tema i način pripovijedanja budu zanimljivi brojnoj publici. S obzirom na to da su na temelju brojnih jednostavnih književnih formi nastali i brojni popularni animirani filmovi koji se godinama prikazuju<sup>11</sup>, veza se animiranog filma i književnosti načinje prirodno. *Ma, ljubav je boja!* nosi sentimentalnu vrijednost za mene kao autora jer je priča za nju nastala još prije dvije godine u suradnji s dramaturginjom i prijateljicom Sunčicom Sodar. Ona je 2020. napisala priču za slikovnicu *Dan kada se rodila boja*, a ja sam tu priču ilustrirala. Namijenjena je djeci i bavi se važnošću i vrijednošću „malih stvari,“ poglavito ističući kako sreću treba dijeliti s drugima. Budući da je primjerena za bilo koji uzrast, potaknula me na razmišljanje i premda me odvela u drugom smjeru, izuzetno mi je značajna, pogotovo jer ističe koliko nas međuljudski odnosi – bili

---

<sup>1</sup> Usp. Marušić i sur., 2004.

oni romantični, prijateljski, obiteljski ili tek usputni susreti s prolaznicima – zapravo definiraju kao ljude.

Narativ prati dva glavna lika: muškarca i ženu smještene u bezličan, crno-bijeli i pomalo otuđeni svijet bez boje. Isprva su oni stranci, prolaznici na cesti, no kako se s vremenom sporadično susreću, pratimo njihovo nevino – a na određen način jako jednostavno – upoznavanje koje ih u konačnici dovodi do zaljublivanja. Oni su u potpunosti stilizirani; njihova tijela sačinjena su od vijugavih linija koja se mogu istezati, presavijati, a na momente čak mogu inestati. Oba su lika primjeri pojedinaca koji se interakcijom povezuju i zbližavaju, a mic po mic izaljubljuju u male, ali nipošto ne i manje vrijedne, trenutke koji izazivaju onaj unutarnji, pozitivni „trzaj krilca.“ Zaljubljenost kao emocija izrazito je kompleksna, a točna definicija koja bi konkretizirala i „ispravan put“ kojim se ona zapravo razvija, naravno, ne postoji. Ova ljubavna priča isprepletena je s nizom nadnaravnih elemenata, no u svojoj suštini je prilično jednostavna, ljudska i realna. Stavljajući likove u banalne situacije, želja je u gledatelja potaknuti povezivanje s njim, stoga je, na samom početku razvoja ideje, trebalo otprilike odrediti i ciljanu publiku; želja mi je bila napraviti film namijenjen svim uzrastima, ali zbog vlastite estetike, vizuala i dizajna likova, rekla bih da je na kraju ipak primarno namijenjen osnovnoškolskom i tinejdžerskom uzrastu.

## **2.2. Mediji i motivacija**

Živimo u vremenu u kojemu su mediji direktno ili indirektno ugrađeni u svaki segment našega života; postali su sastavnim dijelom našega društva, dijelom naših obrazaca i tipova komunikacije, a na kraju i dijelom obrazovanja te poslovnog i privatnog života. O njima se može nabrojati cijeli niz pozitivnih i negativnih argumenata, no s obzirom na to da mi namjera nije opisati iscrpnu i donekle stvarnu sliku njihove cjelokupne prisutnosti, nego razjasniti privatnu i autorsku motivaciju za temu filma; fokusirat ću se isključivo na „osobnu tezu“ – živimo u svakodnevicu redovito ispunjenom svakojakim grozotama, nasiljem, epidemijama, kataklizmama i tragičnim pričama.

S obzirom na to da je danas animacija, kao vrsta komunikacije, integrirana u sve formalne znanosti – koje se i same uglavnom oslanjaju na društvene mreže – i moj je životni poziv direktno vezan za medije. Oni su, nadalje, važan faktor za socijalizaciju te edukaciju djece i mladih; pomoću njih se formiraju osobnosti i karakteri, stvaraju vlastiti stavovi i svjetonazori. Kontrola

sadržaja kojemu smo izloženi na određen je način nemoguća, posebice kada u obzir uzmemo sve prisutnije medijsko nasilje. Naravno, nasilja je bilo i prije pojave, razvoja i širenja medija, ali nemoguće je ignorirati prevladavajuću tamnu, agresivnu i – po mojoj ocjeni –patološku tematiku današnjih filmova (bilo igranih, bilo dokumentarnih ili animiranih). Netko okružen takvim obrascima ponašanja takvo nasilje doživljava pozitivnim i postepeno ga normalizira. No ti se obrasci možda mogu prevenirati kvalitetnim medijskim sadržajem, edukacijom djece i odraslih o pravilnom korištenju medija.<sup>2</sup> Zbog spomenutih razloga sama teško nalazim interes za suvremenim filmovima, čak i onima koji su osvojili prestižne filmske nagrade. Time nipošto ne umanjujem poštovanje za svaki težak i predan rad koji je rezultirao određenim napretkom. Radi se o pukom odbijanju gledanja sadržaja od kojeg se, iz bilo kojeg razloga, ne osjećam dobro. U potpunosti sam svjesna da time vjerojatno sputavam vlastit napredak, znanje i informiranje o novitetima struke, no sve se dosad navedeno odnosi na tematiku i sadržaj, a ne na tehničke aspekte suvremene kinematografije. Kako sam i prije spomenula, u vlastitu radu najviše naginjem mlađoj publici, uglavnom djeci. Mediji pomažu djeci tijekom odrastanja kao prenositelji znanja, etičke i moralne orijentacije te uspostavljanju određenih uzoraka djelovanja. Najveći medijski interes djeca pokazuju u pubertetu, a tada ih privlače humor, neustrašivi junaci i akcija.<sup>3</sup> Težnja i motivacija bila mi je izoštriti ono pozitivno što nas svakodnevno okružuje, odnosno proizvesti maštovit svijet u kojemu, nakon što njime prođemo, umjesto straha i tjeskobe prevladavaju osjećaji unutarnjeg mira i topline.

### 2.3. Ilustracija kao animirani narativ

Animirani film kao zasebno djelo nije puki zbir sličica u pokretu, nego medij koji je – tijekom duge povijesti tehnološkog razvoja – razvio iznimne mogućnosti preklapanja i ugradnje raznoraznih umjetničkih elemenata u vlastitu strukturu. U njemu tako zapažamo elemente likovne umjetnosti, književnosti ili glazbe, a približimo li se lutkarstvu – koje se ovdje zove *stop-animacijom* – vidimo da čak i kazalište ima što ponuditi animaciji. Animirani film, dakle, ne bi bio moguć bez brojnih likovnih elemenata kao što su *crta, ploha, volumen, prostor i boja*<sup>4</sup>, svi ga oni presudno definiraju. Recimo, bez crte je nastanak animiranog filma nemoguć; ona mu je

---

<sup>2</sup> Medijska pismenost, 18.9.2017

<sup>3</sup> Mikić, 2001.

<sup>4</sup> Marušić i sur., 2004.



glavni likovni element. Crta određuje granicu, definira pojam koji se želi prikazati na ekranu, a ima i psihološki utjecaj. Oble crte u ljudi izazivaju toplije osjećaje pa se njome prikazuju dobroćudni likovi, a oštre crte s mnogo kutova animatorima uglavnom služe za prikazivanje likova loših osobina jer one konotiraju hladnije osjećaje.<sup>5</sup>Kada izuzmemo tehnike, stvar zajednička svakom filmu – bilo igranom, dokumentarnom, eksperimentalnom ili animiranom – je ideja. Ideja je nekada osnovna poveznica animiranog filma i književnosti – zbir filmova nastao je prema književnim predlošcima, najčešće kratkim ili usmenoknjiževnim formama poput *basne, bajke, mita ili legende*.

## 2.4. Ilustracija kao glavni jezik

Ilustraciju kao medij možemo, prema namjenama, podijeliti na književnu, dječju, produkt-ilustraciju, tehničku, znanstvenu te ilustraciju za digitalne medije. Sve se one mogu izvesti različitim tehnikama, osobito danas kada digitalne mogućnosti medija eksponencijalno rastu. Iz niza definicija izdvajam sljedeću: „*Ilustracija je crtež, slika ili printani umjetnički rad koji razjašnjava, tumači, naglašava, vizualno predstavlja ili samo dekorira pisani tekst, koji može biti umjetničke ili komercijalne prirode*”.<sup>6</sup> Tu se nameće problem definiranja *ilustracije* i *animirane ilustracije*, odnosno podcrtavanju razlike između tih dvaju pojmova. Ilustracija je, barem po uvriježenoj definiciji, dekor, interpretativno ili vizualno objašnjenje koje prati određeni tekst ili koncept, časopis ili letak, nastavni materijal ili tiskane medije. Osnova ilustracije tako se zapravo svodi na vizualnu prezentaciju. S druge strane, animirana ilustracija povezuje više cjelina i sadržaja te objašnjava osnovnu ideju i uzročno-posljedične veze.

Ilustracijom se intenzivno bavim od početka svog studija. Drugim riječima, ona mi je glavni izvor prihoda zbog čega je bilo neizbježno da pristup i temelj ovom filmu bude identičan. O mjeri preklapanja medija bi se moglo diskutirati, a stajališta bi se po nužnosti razlikovala, no s obzirom na svoje dosadašnje iskustvo u ilustracijama dječjih knjiga i naslovnica, rekla bih da sam svoj način razmišljanja prilikom rada na režiji „istrenirala” na “ilustratorski” način. Posebice to možemo primijetiti u kompoziciji kadrova; oni su dobrim dijelom poluispunjeni, odnosno,

---

<sup>5</sup> *Ibid.*

<sup>6</sup> Sliško, F., “Kombinacija animacije sa ostalim oblicima umjetnosti”, Zagreb, 2017.

ovisno o tipografskom rješenju te ostalim stavkama grafičkog dizajna, napola prazni. Slaganje kompozicije te organizacija prostora u kadru evidentno su izvedeni isto.

Osobno sam oduvijek naginjala „klasičnim tehnikama stvaralaštva“ koje nastaju spajanjem slikarstva i grafike, ponajviše zbog „doze živosti“ koju nosi samo išarani crtež na papiru. Njezina „prljavost“, tekstura i titravost sveukupnom vizualu, filmu ili slici na platnu, po mom sudu ostavljaju dojam nesavršenosti što je, u konačnici, i realna predodžba stvarnosti. Da bikvaliteta animacije porasla, nužno je postaviti temelje u anatomiji čovjeka i životinje, proučavati njihove pokrete i karaktere, sve radi dodatnog realizma crteža. Naravno, to vrijedi onda kada razgovaramo o punoj i realističnoj animaciji, a ne o, primjerice, eksperimentalnom filmu. Govoreći o vlastitu pristupu, rekla bih da je moj trenutni stadij rukopisa rezultat svakodnevnog ulaganja u studije, promatranje, krokije, portrete i aktove.

Zapravo je i logično da se temeljitijim razumijevanjem ljudskog tijela, svake kosti u određenoj poziciji, na papiru lakše dolazi do nove interpretacije, deformacije ili modulacije. Paralelno s time imamo mogućnost i eksperimentiranja tim znanjem, iskrivljavanja realnosti, karikaturalizacije ili pak razvitka apstrakcije u kojoj čak i nedefiniranost ima smisla. Imam veliko poštovanje spram stare zagrebačke škole i njenog opusa. Većina ondašnjih autora, koji su radili kao crtači pozadina, izrađivači animacije ili fazeri, bili su obrazovani, ali i neobrazovani slikari. Baš se u ovom konkretnom primjeru pojavljuje zanimljiv moment; osoba koja nema nikakav doticaj s kreativnim stvaralaštvom, predznanja o likovnoj umjetnosti ni iskustvo u različitim tehnikama, prvi put prima kist u ruke i stavljena je, tako „razoružana“, pred zadatak prikazati ono što vidi ispred sebe. Taj bih moment nazvala „trenutkom iskrenosti“. Zašto? Sasvim je logično da osoba koja ne posjeduje nikakva znanja ili pravila nema ni ograničenja u vlastitu razmišljanju, a tako eliminira i čimbenik „brige.“ Ona može jedino reagirati potpunom slobodom, a samim time i proizvesti nešto u sadržaju sasvim drugačije, bogato i zanimljivo. Gledajući očima „laika,“ ona vidi nešto posve drugo od akademski obrazovane osobe koja taj isti objekt možda promatra danima i izrađuje njegove studije. Sasvim je nemoguće da dvije osobe s različitim, a i istim, pozadinama i iskustvom na temelju promatranja produciraju isti rad. U to sam se i sama uvjerila tijekom jednogodišnjeg slikarskog tečaja koji sam inicijalno pohađala radi pripreme za upis Likovne akademije. Ostatak polaznika je, međutim, na susrete dolazio iz čiste potrebe za novim iskustvom te „potragom za duševnim mirom.“ Poslovni menadžer, radnica u banci, prevoditeljica i profesor u srednjoj školi samo su neka od zanimanja s kojima sam se tamo

susrela, a mnogi od njih su, već pri samom početku, izuzetno uspješno kreirali portrete, pejzaže i pojedine inscenirane prikaze.

### 3. VIZUALNI IDENTITET

#### 3.1. Vizualni identitet i njegov nastanak

No čak i u toj „prozaičnoj” tehničkoj karakteristici očituje se ne samo razlika nego i silna prednost kinematografske animacije, barem u odnosu na „žive filmske rodove.“ Samom prirodom realnosti koju bilježi, te aparaturom kojom raspolaže, redatelj igranoga ili dokumentarnog filma usmjeren je stvarnom pokretu, pokretu koji „nalazimo u životu“ ili prirodi, pred objektivom uz minimum mogućnosti (npr. ubrzavanje „hoda kamere“ koje na platnu rezultira obratnim kinetičkim učinkom). Nasuprot tom relativno ograničenom dinamičkom registru, kinematografski animator može po volji stvarati i modulirati karakter, profil, vrstu i sadržaj pojedine kretnje, ali i globalnog pokreta svog junaka. Dovoljno je izvjesnoj gesti dodati ili oduzeti nekoliko faza, nekoliko sličica-kvadrata da ona poprimi sasvim različit, poseban, neponovljiv karakter. Stavljajući u suodnos igrani i animirani film, neizvjesno je to da su mogućnosti stvaralaštva pokretne slike puno veće spram one koja prikazuje onu realnu i živuću.<sup>7</sup>

Vizualni identitet najčešće predstavlja određeni stil, tj. imidž i prepoznatljivost pojedine kompanije ili brenda. Primjenjivo na sve oblike vizualnih umjetnosti, svi težimo k tome da stvorimo svoj vlastiti rukopis pomoću kojeg djelujemo na van, odnosno umjetnički komuniciramo. Estetika vizuala u ovom filmu prošla je više stadija razvoja ne bi li dosegla svoj trenutni oblik.

Hrvatska je u razvoju animiranog filma dosta kaskala za svjetskim razvojem, što zbog povijesnog konteksta što zbog političkih događanja na našim teritorijima. No nakon '50-ih su se okolnosti promijenile i Zagrebačka je škola crtanog filma postigla neke od svojih najvećih uspjeha.<sup>88</sup> U to su se vrijeme kao neki od najznačajnijih i najuspjelijih umjetnika nametnuli Vatroslav Mimica, Vladimir Kristl i Dušan Vukotić, s time da postoji još cijeli niz priznatih i uspješnih autora. Među najznačajnijima valja svakako istaknuti *Surogat* kojemu je 1963. dodijeljen *Oscar*<sup>9</sup>, što je bio prvi put da je ta nagrada otišla izvan granica SAD-a. *Zagreb film* kao

---

<sup>7</sup> Munitić, R., „Uvod u estetiku kinematografske animacije”, 1982.

<sup>8</sup> [https://hr.wikipedia.org/wiki/Zagrebačka\\_škola\\_crtanog\\_filma](https://hr.wikipedia.org/wiki/Zagrebačka_škola_crtanog_filma)

<sup>9</sup> [https://hr.wikipedia.org/wiki/Surogat\\_\(1961.\)](https://hr.wikipedia.org/wiki/Surogat_(1961.))

produkcijnska kuća u svoje je najbogatije doba producirala filmove koji odišu senzacionalnim rješenjima kada pričamo o vizualnim vrhuncima, a po mom je mišljenju riječ o jednom od najkvalitetnijih razdoblja animiranog filma. Zanimljivi su mi, među ostalim, i zato što su na tim filmovima, osim animatora i fazera, radili slikari, dizajneri i arhitekti, što je uvelike obogatilo cjelokupni sadržaj i izražajne mogućnosti projekata. Specifičnosti su svakog od tih medija po nužnosti doprinijeli izražajnom repertoaru jer su se – ma koliko srodne bile – te discipline i ti umjetnici neprestano susretali s drugačijim principima rada i mišljenja spram sličice. Slikari i animatori sasvim su sigurno drugačije „utrenirani“ gledati na predmete. Unošenjem tog iskoraka u tehničkoj sposobnosti, njihove pozadine te dizajn likova dobivaju potpuno drugu dimenziju. Posebno mi se sviđa način na koji su pristupali pozadinama filmova; rješenja sačinjena od kolaža, akvarela ili ulja na platnu koja mogu biti u potpunosti detaljizirana i definirana, sve do minimalističkih naznaka koje sačinjavanju jedan naizgled beskonačan prostor djelovanja likova i objekata. Ovdje bih kao osobni favorit spomenula Gašparovićev film iz 1978. – *Satiemania*<sup>10</sup>, inspiriran glazbom devetnaestostoljetnoga francuskog skladatelja Erika Satiea. Gašparović je glavni fokus stavio na vizualizaciju čuvene glazbe, a spajajući raznolike motive – među kojima se ističe žena kao predmet čežnje – stvorio je nadasve emocionalnu atmosferu. Jednostavno je, pomoću grafičkih i pomalo stripovskih crteža, ispričao priču izrazima ljudskih lica, mijenjajući iz kadra u kadar karaktere smještene u prazne ili djelomično prazne prostore, definirane nekolicinom poteza olovkom, dajući nam jasnu granicu okvira.

Kada je pak riječ o kadriranju, odnosno slaganju kompozicije, veliku inspiraciju pronalazim u opusu jednog od najvećih ilustratora, kipara i slikara – a i svog mentora na nižim godinama studija – Svjetlana Junakovića. Njegov je karakterističan stil prepoznatljiv po spajanju više tehnika: crtež olovkom, slikanje akrilom i temperom, umetanjem kolažiranih novina i grebanjem tih istih novina. Njegovi glavni akteri često lebde u prostoru, izviru van kadra ili unutar njega pa se time cjelokupna kompozicija prostora unutar kojeg djeluju još više otvara. Stavljajući maštovitost i razigranost u prvi plan, uspijeva stvoriti toliko bogati prikaz koji je osim njegove primarne publike, djece, primamljiv svakom promatraču.<sup>11</sup>

Estetika vizualnog identiteta ovog filma sinteza je i produkt moga dosadašnjeg stvaralaštva, rada na tehnici, eksperimentiranja s novim tehnikama i mogućnostima, učenja od

---

<sup>10</sup> <https://en.wikipedia.org/wiki/Satiemania>, <https://www.youtube.com/watch?v=p8TgrTs5sx0>

<sup>11</sup> <http://darhiv.ffzg.unizg.hr/id/eprint/10048/1/Dipomski%20rad%20Svjetlan%20Junaković.pdf>

mentora te izučavanja opusa velikih slikara i grafičara. Crtež na papiru oduvijek je bio primarni alat za kojim posežem pri početku rada. Krokiji, pak – brzi crteži inače u svojstvu etide, vježbe ili analize ljudske anatomije, vježbe prenošenja pokreta iz jave u studiju – za mene su glavni crteži koji će definirati kadar. Njihova mi razigranost i brzina te moment iznenađenja izuzetno odgovaraju. Posebice ako ih radim lijevom rukom, odnosno neopterećena informacijama, vještinama i pravilima prikupljenih tijekom godina, te mi slike „daju puno više.“ Tako – ponekada slučajno, a ponekada namjerno – uspijevam izbjeći opterećenost završnim produktom. Taj brzi crtež/skicu karakteriziram kao gotov rad/složenu kompoziciju/razradu karaktera. U njega potom prema potrebi interveniram dodajući boje ili teksture kako bih cjelinu dodatno naglasila i zaokružila. U suštini, dakle, kombiniram skice s razrađenijim motivima i oblicima, a zatim ih povezujem. Moglo bi se čak reći da tu građu kolažiram, s time što ne povezujem druge materijale poput novinskih članaka ili papira, nego vlastite, katkada i nepovezive ilustracije.

### **3.2. Estetika i razvoj vizualnog identiteta**

Nadilazeći sliku i odbacujući slikovitost, moderna animacija započela je revolucionarni proces transcendiranja misli u znakove: a to je, jasno, duboko lični zahvat, neodrediv bilo kakvim kolektivnim pravilima i zajedničkim normama kreacije.<sup>12</sup> Kada sagledam presjek svog rada na filmu, od početka sastavljanja priče sve do spajanja kadrova u cjelinu, najveći dio utrošenog vremena posvećen je izradi vizualnog identiteta. Kakobi mi cijela priča postala izazovnijom, film sam odlučila napraviti bez dijaloga i monologa radi još većeg naglaska na vizual, animaciju, pozicioniranje likova, pokreta likova, kompozicija i boje.

Animirani film čine nizovi likovnih elemenata pri čemu zaključujemo da je veza animiranog filma i likovne umjetnosti jako uska. Slika u pokretu ne bi bila moguća bez likovnih elemenata kao što su crta, ploha, volumen, prostor i boja.<sup>13</sup> Bez crte nije moguće napraviti animirani film; ona je glavni likovni element koji odvaja granicu lika od pozadine, nekog objekta od drugog objekta te time usmjerava gledatelja na ono važno u datom kadru i omogućava lakše praćenje pričanja priče.<sup>14</sup>

---

<sup>12</sup> Munitić, R., “Uvod u estetiku kinematografske animacije”, 1982.

<sup>13</sup> Marušić i sur., 2004.

<sup>14</sup> *Ibid.*

Budući da slika govori više od tisuću riječi, a animirani je film zbir sličica spojenih u jedno koje stvara sliku u pokretu, bilo je nužno pomno razmisliti o svakom aspektu vizuala. Naročito kada se radi o karakterizaciji likova. Muškarac i žena, smješteni u svijet sivila sodređenom dozom otuđenosti, jedine su dvije jedinke koje se ističu. Teže prema nečemu boljem i vjeruju kako postoji nešto veće van okvira grada/crno-bijelog svijeta u kojemu žive. Njihova nada dovodi ih do susreta, a kroz vrijeme i njihove sporadične plesove, rađa se ljubav koju kodiramo simbolikom boje. Muškarac je jednostavan, pomalo nespretan fotograf, fasciniran svime što vidi oko sebe, hoda cestom i sve gleda kroz objektiv. U tom bezličnom prizoru i gomilama rgođenih lica koja mu idu usustret, pronalazi mladu i prekrasno-jednostavnu djevojku koja jetakođer fascinirana okolinom, posebice biljnim svijetom koji se pojavljuje u skoro svakom kadru. Osim moje osobne naklonosti i interesa prema hortikulturi, vjerujem kako se motiv biljke sasvim spontano uklopio u cjelokupnu tematiku.

### 3.3. Karakter likova

Filmski lik je strukturalna sastavnica filma.<sup>15</sup> Kada ulazimo u analizu likova, uviđamo da su baš oni glavni element u filmu jer svojom anatomijom, odjećom i mimikom najviše doprinose ambijentu slike. Iako se ljudi često vode izrekom da *odijelo ne čini čovjeka*, zaključujem da se filmska umjetnost u potpunosti služi vanjskim prikazom kao važnom sastavnicom predstavljanja karaktera lika.<sup>16</sup> Da bismo likove filma mogli konzekventno pratiti kroz sve crtačke faze u stvaranju filma, potrebno je da načinimo njihove predloške. Predlošci likova ili takozvane “model liste” sadržavaju nekoliko vizura određenog lika (prikaz anfas, profil, poluprofil, s leđa...), te prikazuju međusobne proporcije dviju ili više figura. Predlošci će nam pomoći da se u animaciji, od početka do kraja filma, ne udaljujemo od osnovnog rješenja pojedinog lika.<sup>17</sup>

Moj pristup izradi karaktera za film poprilično odskaje od gore navedene teze. Za svoja dva autorska filma te tri komercijalna, priznajem, nisam napravila nijednu model listu. Ne iz bunta ili inata, nego zbog autorske slobode. Kroz dosadašnji rad nisam primijetila da su mi takvi predlošci naročito korisni jer sam, pri kreiranju vlastitih svjetova i likova, sklonija i zainteresiranija za nadnaravno i nesavršeno. U potpunosti mi je irelevantno jesu li glavnom liku

---

<sup>15</sup> Grbec M., Prikaz i karakterizacija likova u animiranom filmu

<sup>16</sup> *Ibid.*

<sup>17</sup> Dovniković, B.B., “Škola crtanog filma”, Provjeta, 2009.

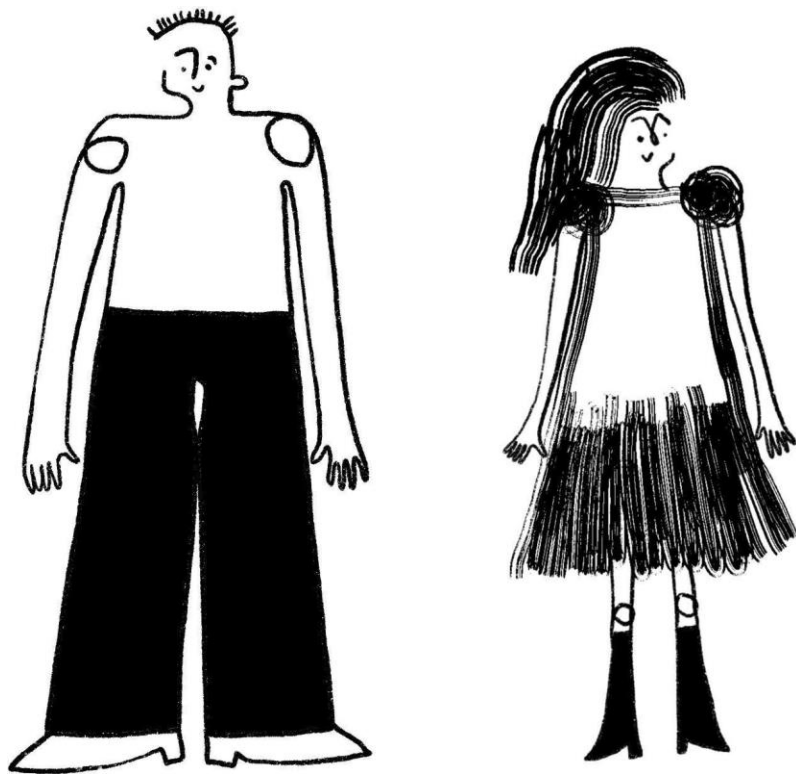
oči jednake veličine ili na istoj ravnini, je li mu jedna noga kraća, deblja ili izobličena, ima li na ruci pet ili šest prstiju. Pritom, naglašavam, nemam namjeru napraviti karikaturu, dapače, upravo suprotno. Jednostavno primjećujem da mi je lakše reagirati, komunicirati i producirati ako si na startu ne zadajem tako striktna ograničenja. Nadrealizam, zapravo, bijaše glasno podsjećanje na jedan od temeljnih zadataka umjetnosti dvadesetog vijeka: otvoriti vrata novih svjetova, ponijeti se s naukom, biti neka vrsta nauke nepodložne racionalnim i matematičkim okovima, ali to bogatije u vezi čovjeka, njegovih tajni, njegovih skrivenih predjela.<sup>18</sup>

Djevojka odiše nježnošću i znatiželjom s određenom dozom opreznosti i nesigurnosti. To se primjerice vidi u trenucima u kojima je uznemiri muškarčevo posve bezazleno gledanje druge žene, zbog kojeg se ona povlači u sebe i bježi od njega. Muškarac, pak, zrači odvažnošću i upornošću koju jasno uviđamo u njegovoj ustrajnosti da se približi djevojci, da ga ona zamijeti, da bude s njom nasamo, intiman i slobodan u bezbrižno apstraktnoj idili gdje su prepušteni i okruženi raskošnim cvjetovima. Njihova tijela riješena su linijski i daju dojam jednog poteza. Radeći kistom koji imitira grafitnu olovku i tuš postižem minimalističku „prljavost” crteža i titravosti. (**Slika 1: Ilustracija dvaju glavnih aktera**, v. dolje).

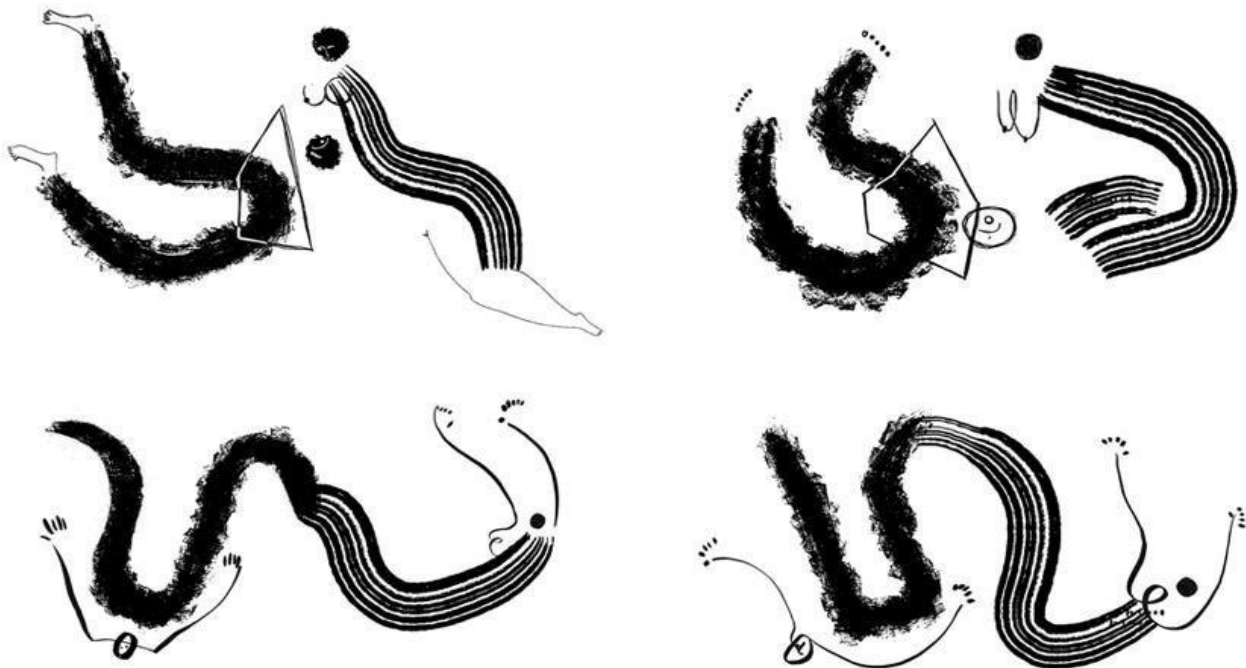
Radeći na materijalu, posebice na priči, neplanirano sam otišla u smjeru kolaža, odnosno kombiniranju kolaža s linijskim oblikovanjem likova. Vijugavost i nepreciznost u veličinama njihovih trupova, glava i ruku dala mi je slobodu da ih lakše smjestim u nadnaravne prikaze. To možemo vidjeti u plesnim sekvencama filma gdje mladi zaljubljeni par pleše na biljkama izrazito većima od njih, a paralelno s rastom biljaka rastu i oni. (**Slika 2: Početne skice razvoja lika muškarca i žene**, v. dolje).

---

<sup>18</sup> Munitić, R. “Teorija animacije, 1981.



*Slika 1: Ilustracija dvaju glavnih aktera*



*Slika 2: Početne skice razvoja lika muškarca i žene*



Radi jačeg naglašavanja dječje razigranosti, nevinosti i spontanosti odnosa, odlučila sam se i za djelomična apstraktna rješenja. Treća i posljednja plesna sekvenca razvija se stapanjem para s tučkom cvijeta koji ih u potpunosti obuzme svojim laticama, noseći ih u nedefiniran i beskonačan prostor. Tamo djeluju slobodno jedno spram drugog, kružeći i preklapajući se međusobno sve do potpunog spajanja.

### 3.4. Boja kao glavni motiv

*Van Gogh* kaže da „u bojama leže prikrivene pojave harmonije i kontrasta, pojave koje same sobom djeluju”.<sup>19</sup> Osobni interes za boju kao motiv i pokušaj da ga stopim s općepoznatom emocijom ljubavi proizlaze iz vlastite ograničenosti raspoznavanja određenih nijansi u spektru kolora. Točnije, radi se o zapažanju *krivih* nijansi u prijelazu primarnih boja. Zanimljivost u tome je daje u mojem radu boja, posebice ona intenzivnija i pomalo histerična, gotovo u potpunosti implementirana, a da me ta ograničenost zapravo nikad nije sputavala ili otežavala moj rad pri ilustriranju, dapače! Mislim da zbog nje moji radovi poprimaju drugačiju perspektivu, budući da ih u odnosu na publiku i sama drugačije vidim.

Boja kao motiv i element u ovom filmu ima golem značaj. Postoji niz psiholoških studija i disciplina koje pručavaju načine na koje boje u ljudima izazivaju određenu emociju ili korespondiraju s njom. Primjerice crvena, kao topla primarna boja, daje nam privid približavanja, a zbog intenziteta i privlači pozornost gledatelja, dok, pak plava, kao hladna boja, daje dojam udaljavanja i često se koristi za pozadine u svrhu stvaranja iluzije dubine.<sup>20</sup> Osim toga, boja ima simboličko značenje, primjenljivo i na ovaj film, čija se vrijednost mijenja ovisno o okruženju u kojemu se koristi te kontekstu u kojemu se nalazi. Crvena je, primjerice, boja ljubavi, no u političkom kontekstu označava komunizam. Zelena je boja nade, ali i boja Islama teznak zelenih, pokreta zaštite prirode.<sup>21</sup> Postavljamo si pitanja: zašto preferiramo neke boje više, aneke manje? Dijelimo li boje na „sretne” ili „tužne”? Koje asocijacije imamo kada vidimo određenu boju? Koje je njihovo značenje ovisno o kontekstu u kojem se nalaze? Pripremajući ovaj rad, dosta sam čitala o bojama, proučavala razne izvore i naišla na znanstveni rad Tee Tomašev, koja je

---

<sup>19</sup> Sučić, G., *Poli-Art*, „Glazbena vizualizacija”

<sup>20</sup> Marušić i sur., 2004.

<sup>21</sup> Hrvatska enciklopedija – mrežno izdanje, Glavni urednik: dr. sc. Bruno Kragić, 2017.

istraživala upravo netom spomenuta pitanja. Istraživanje povezanosti boja i emocija dalo je iznenađujuće rezultate, pozitivan je odgovor na vezu između njih dalo čak 92,7 % ispitanika.<sup>22</sup>

Boja je, u kontekstu ovog filma, simbol ljubavi. S time da naglasak ne stavljam na rođenje jedne konkretne boje – koja bi logičkim slijedom za ovu priču bila crvena – već mislim na cijeli spektar. Razlog tome stoji u psihologiji odnosa između dviju osoba, bio on ljubavni, prijateljski ili obiteljski, svaki je individualan, jedinstven i ne postoji pravilo po kojemu se on mora razvijati.

## 4. TEHNIKA

### 4.1. 2D-animacija i postprodukcija slike

Film je napravljen kombinacijom klasične 2D-animacije na papiru te digitalne 2D-animacije. Inicijalno je trebao biti u potpunosti napravljen na papiru – pomoću tuša i vodenih boja. Naslikala bih teksture, a zatim ih kolorirala i animirala, no vremensko ograničenje i činjenica da samostalno produciram sve segmente filma stvorila je potrebu za „bržim rješenjem“

– digitalnim crtežom.

Rad je počeo s crtežima na papiru koje sam skenirala pa „očistila“ u softveru *Adobe Photoshop*. Ovisno o teksturi vodenih boja te kvaliteti fotografije ili skena, materijal je povremeno zahtijevao doradu *colora* te čišćenje pozadinskih viškova. Pojedini su kadrovi doručeni izoštravanjem kontrasta, zrnatosti i svjetline ne bih li tako još više istaknula objekt u prvom planu. Dodatnom obradom slike također sam mogla izdvojiti neke segmente ili duplicirati ono što je, zbog prirode tehnike, uglavnom neponovljivo. Nakon čišćenja, projekt sam importala u *Procreate*, u kojemu sam ručno crtala preko skica te po potrebi doručivala svaki crtež. Pritom mi je *Procreate* bio i druga opcija za izradu tekstura koje nisam uspjela postići klasičnim slikanjem na papiru (zbog prevelike titravosti pokretne slike, odnosno zbog težeg dobivanja jasne i kvalitetnije slike detalja). Teksture sam dobila definiranjem maski u obliku kruga, kocke ili nekog trećeg objekta, te ručnim slikanjem (*brushovima* koji imitiraju poteze kista za vodene boje, gvaš ili akrilne boje). Pri završetku animacije u *Procreateu*, projekt bih vratila u *Photoshop*, kronološki nizala sličice te odokativno procijenila tajming kadra. Kadar bih zatim eksportala kao png-sekvencu kako bih u montaži mogla kolažirati materijale ili eksperimentirati s efektima,

---

<sup>22</sup> Tomašev, T., Utjecaj boja na emocije, 2021.

odnosno *layerima*. Taj mi je princip rada odgovarao jer sam pri „nepredvidljivu igranju“ s efektima gotovo uvijek postigla željenu, ali ne i planiranu estetiku vizuala.

2D animacija podrazumijeva oblikovanje pokretnih sličica u dvodimenzionalnom prostoru. Pritom je važno poštivati zakone pokreta iz prirode koji su uspostavljeni još za vrijeme početka prvih animiranih filmova, ali jednako tako, potrebno je poštivati i zakone konstrukcije prostora koji su nam poznati još od povijesti umjetnosti.<sup>23</sup> Kako sam prethodno spomenula, započela sam s ilustracijom, no moj je pristup ilustraciji naivan, pomalo neuredan, asimetričan te gotovo sasvim neovisan o ljudskoj anatomiji te realnosti prikaza čovjeka ili objekta u prostoru. Tako postižem iskrivljenost perspektive, objekata u njoj te likove koji su nepravilni, imaju mogućnost savijanja u bilo kojem smjeru ili rastezanja udova u beskonačnost, a velika većina niti ne posjeduje ključni ud na svom tijelu (izostavljeno jedno oko, uho, usnica, prst...). Pri izradi ovog filma odlučila sam zadržati dosadašnji pristup crtanju tako da je svaki kadar ovog filma napravljen bez referenci, studija ljudskog tijela, plesnih pokreta i sličnih polazišnih materijala. Odlučila sam reagirati nepripremljeno i na neki način iskreno prema vlastitu procesu – vidjeti gdje će me moja ruka, a s njom i um, odvesti.

## 4.2. Montaža

Prva faza montaže, probna, dogodila se pri određivanju tajminga, otprilike na polovini izrade animacije. Točnije, pravilnom kronologijom razvoja animiranog filma, ta bi se etapa zvala *drugom fazom*, onom koja se sastoji od *animatica*, *glavnih crteža pozadina*, *glavnih crteža karaktera*, *glavne te pomoćne animacije*, *faziranja* i *probne animacije*. Marušić kaže kako *animatic*, u ovom slučaju probna montaža, još uvijek nema prigodan hrvatski naziv, iako ju neki prevode kao *dramaturška simulacija* ili *proba timinga*.<sup>24</sup>

S obzirom na to da je sistem izrade animacije za ovaj film – a uostalom i moj generalni pristup animiranju – *frame by frame*-crtanje, mnoge od tih stavki u mojem su procesu rada preskočene. Probna mi montaža daje bolji uvid u cijelu kronologiju kadrova i omogućuje bolje procijeniti jasnoću filma. Često se dogodi da prvotni oblik *storyboarda* bude izmijenjen jer pri odabiru kadrova osjetim potrebu za mijenjanjem, ili čak izbacivanjem pojedinih scena. Nakon

---

<sup>23</sup> Teklić M., “2D animacija u pokretnoj grafici”, dipl. rad, Zagreb, 2011.

<sup>24</sup> Marušić i sur., 2004.

animacije, montirala sam svaki kadar zasebno, spojila dvije ili više png-sekvenci u programima *Adobe Premier* i *Adobe After Effects*. U skladu sa znanjem i dosadašnjim iskustvom, ta dva softvera kombiniram radi lakšeg *keyjanja* u jednom, odnosno korištenja maski za izolaciju dijelova crtežau drugom. Pod montažom slike podrazumijeva se postupak konačnog i preciznog uobličavanja slike u režijsku formu zamišljenu knjigom snimanja.<sup>25</sup> Finalnu montažu filma, s uvodnom i odjavnom špicom, zahvalama te zvukom, obavila sam u *Adobe Premier Prou* radi eksportiranja materijala u rezoluciji visoke kvalitete, a memorijski relativno maloj datoteci koja se brže šalje i preuzima.

## 5. ZVUK I GLAZBA

Kada se zvuk, iznenada i dramatično, pojavljuje na kinematografskoj sceni 1927, Disneyjev studio upravo izrađuje dva projekta s Mickeyjem Mouseom, novim likom: *Plane Crazy* i *Gallopin' Gaucho*. Disney odmah prekida rad da bi čitavu ekipu postavio pred novi, urgentni zadatak: osmisliti priču i oblikovati cjelinu u kojoj će zvučna i muzička pratnja sa slikom i pokretom ostvariti organsko, strukturalno, totalno jedinstvo- a ne samo mehaničku, aditivnu vezu.<sup>26</sup>

Zvukovi i glazba na filmu imaju velik učinak, čak mi se nekada čini da u pojedinim momentima u filmu glazba prevladava vizualni segment. Danas je nezamislivo da filmska slika nije uvezana zvukom i glazbom, no povijesno gledano, filmovi su bili nijemi – bez ikakvog tona i bilo kakvih šumova. S obzirom na to da u mom filmu nema dijaloga, od velike je važnosti bilo istaknuti i naglasiti upravo zvuk koji je nadomjestio one mogućnosti koje nam komunikacija jezikom pruža, a ja sam ih uskratila. Implementacijom druge umjetnosti, glazbe, ona preuzima ulogu govora. To je posebno slučaj za one dijelove u kojima se akteri susreću, ulaze u interakciju, ali samo pomoću vlastitih tijela i međusobnog djelovanja jednog prema drugom. Također, scene njihova plesa, praćene raskošnim biljem, zapravo su ključne; tijekom triju se glavnih sekvenci likovi plesom upoznaju, a gledatelji postepeno prate i rast njihove simpatije koja zadnjom scenom prerasta u „eksploziju” boje, simbola rađanja ljubavi i svega onog lijepoga što ide s njom. Namjera je u gledatelju izazvati toplinu i senzibilitet.

---

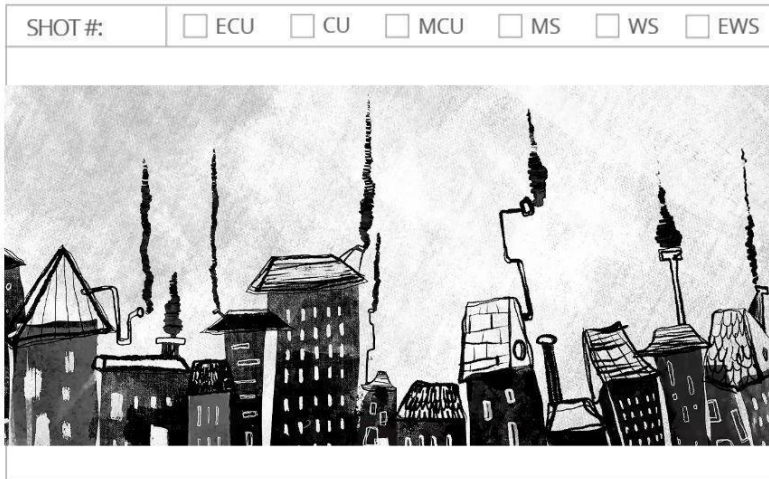
<sup>25</sup> *Ibid.*

<sup>26</sup> Munitić, R., “Uvod u estetiku kinematografske animacije”, 1982.

Zvuk i glazbu za film radio je Vjeran Šalamon, skladatelj i dizajner zvuka koji se uglavnom bavi dokumentarnim i kratkometražnim animiranim filmovima. Šalamon je sebi svojstvenim skladanjem uspio pretočiti emociju para, ne gubeći pritom fokus i na sporedne momente i okolnosti koje ta dva lika okružuju. Kada sam materijal predala Vjeranu, moja jedina želja i glavna smjernica bila je da temeljni štimung glazbe bude *sreća*, odnosno da se dojam tuge, sjete i „mraka” izbjegne. Bez obzira na bezličnost i bezbojnost svijeta u kojemu se likovi nalaze, nisam željela da film poprimi ton opće depresije, a u gledatelju stvori anksioznost – što nije bio lak zadatak, s obzirom na to da je cca 80% filma ipak crno-bijelo. Šalamonu sam dala potpunu slobodu jer je, po mom sudu, na filmu najbolje raditi iskreno i intuitivno, a ne isforsirano. Glazba je, kao i glavni likovi, nježna i razigrana te strukturno presudna jer joj je zadatak čim jasnije nadomjestiti neizgovoreno. S jasnim akcentom na specifičnost trenutka, zvukovi koji prate njihov ples postupno stvaraju savršen omjer napetosti i ushićenja.

## 6. STORYBOARD

PROJECT DAN KADA SE RODILA BOJA SCENE 1-2 PAGE 1 of 12



TOTAL - pokretna kamera se kreće odozdola prema gore, pritom pratеći aute, ulicu, zgrade... sve dok ne dođe do vrha kuća, do neba gdje se iscrtaва...



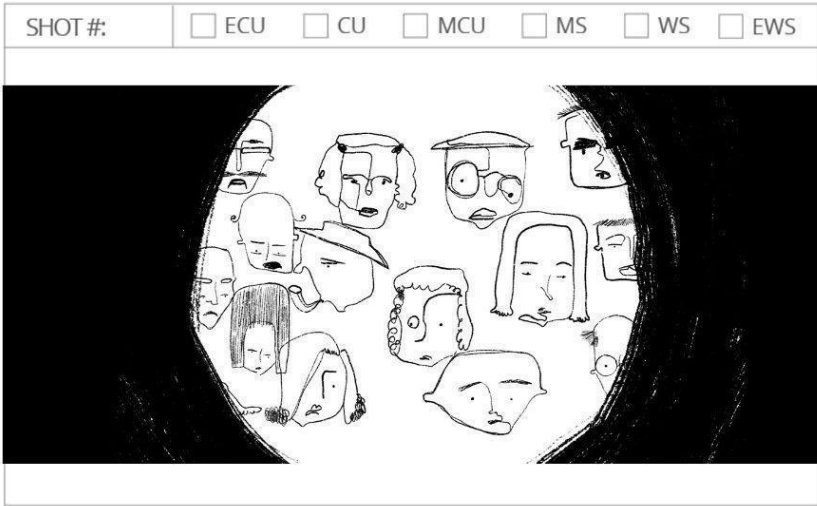
...naslov "Dan kada se rodila boja".



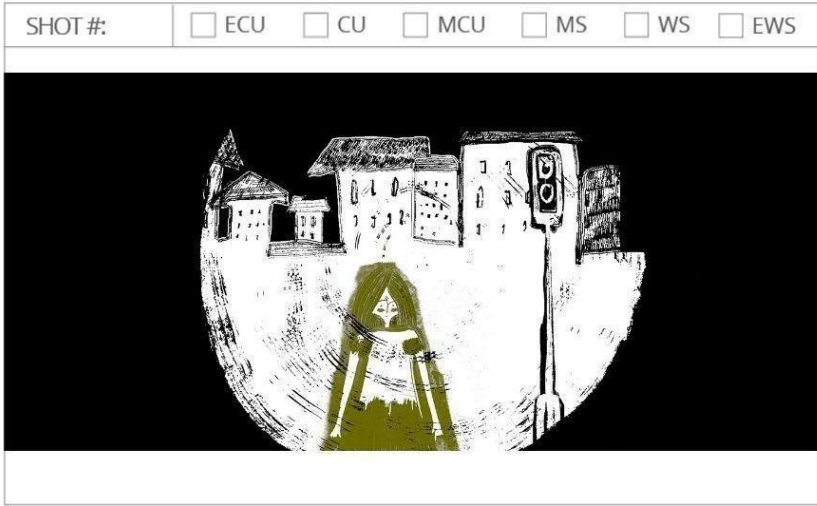
BLIZI KADAR - pokretna kamera prati muškog lika, fotografa koji šće ulicom i fotografira.



BLIZI KADAR- fotograf gleda u svoj fotoaparaf.



BLIZI KADAR- u njegovom objektivu vidimo različita lica prolaznika koji se nalaze ispred njega. Kada ponovno zoom-ira svoj objektiv...



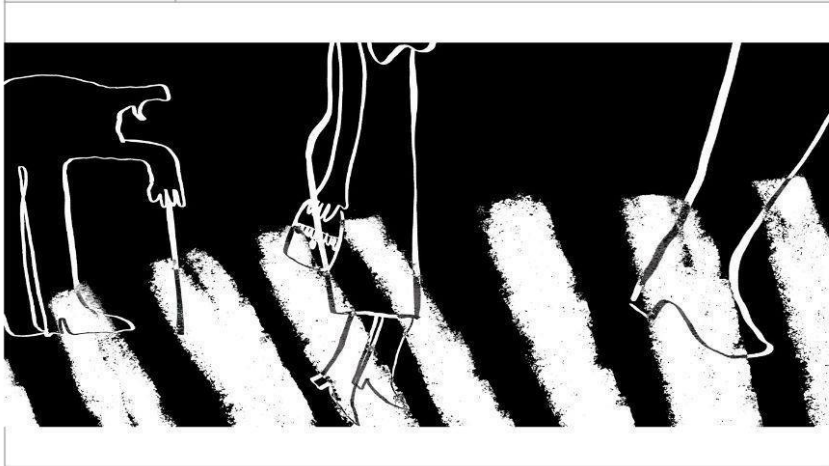
...lica nestaju i ugleda djevojku koja je, za razliku od svoje okoline drugačija. Ona na momente zatitra različitim bojama.

SHOT #:  ECU  CU  MCU  MS  WS  EWS



BLIZI KADAR- semafor daje zna da pješaci mogu krenuti te se u njegovom snopu svjetla pojavljuju noge pješaka.

SHOT #:  ECU  CU  MCU  MS  WS  EWS



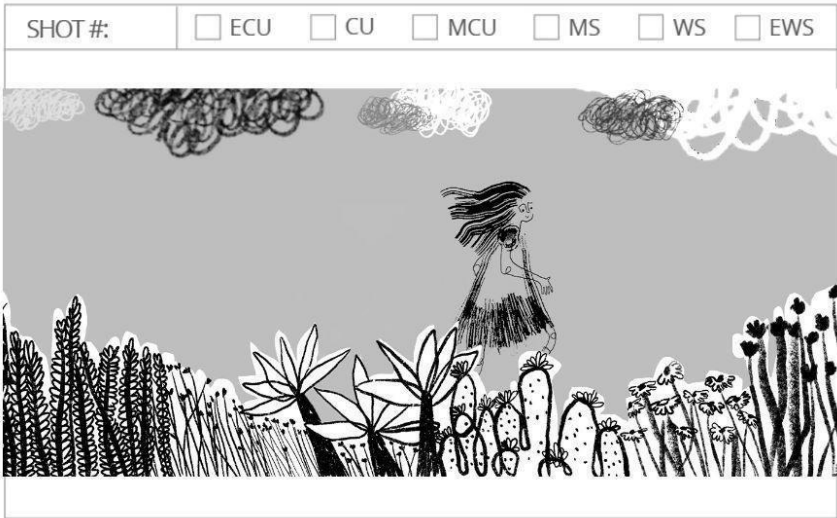
DETALJ- pješaci prelaze pješački prijelaz.

SHOT #:  ECU  CU  MCU  MS  WS  EWS



ŠIRI KADAR- vidimo tu istu djevojku kako prelazi zebdu te ulazi u botanički vrt.

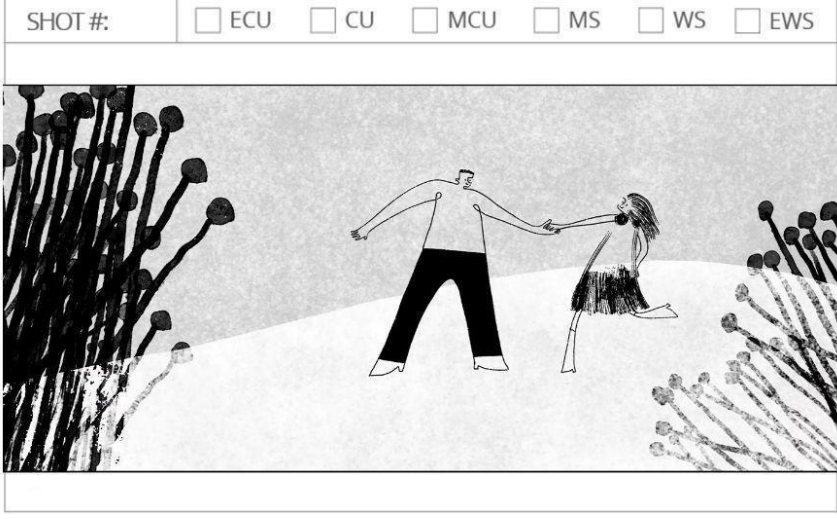




ŠIRI KADAR- djevojka veselo trčkara kroz neobično bilje koje se nalazi u botaničkom vrtu.



ŠIRI KADAR- dotrči do muškarca koji se nalazi na putu. Zastane te uoči nešto neobično na njemu- on na momente zatitra različitim bojama, jednako kako je i ona dok ju je muškarac promatrao. Ona ga dotakne, a potom joj muškarac rukom daje znak da ju pušta prije sebe.



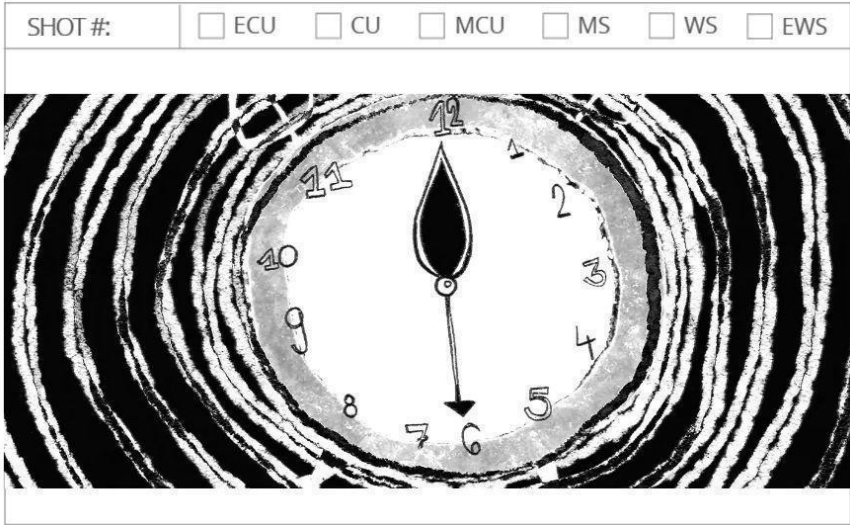
ŠIRI KADAR- muškarac i djevojka započinju svoj ples. Sve oko njih naglo počne rasti i cvati.



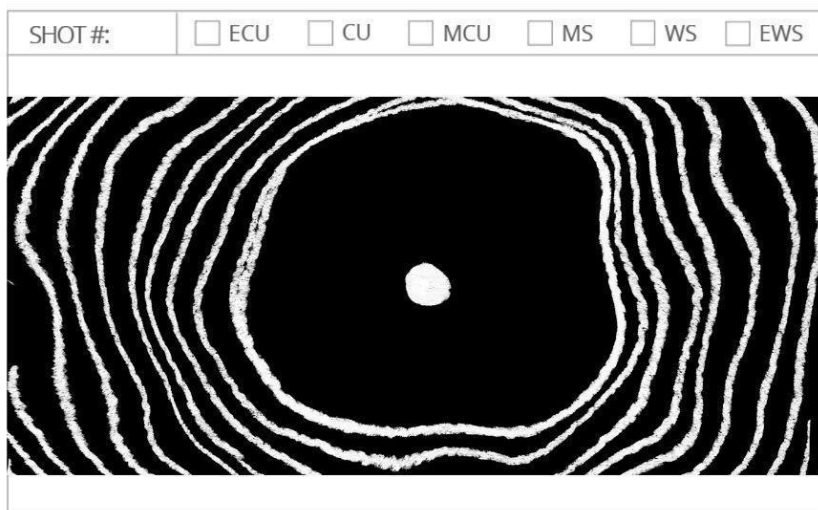
KRUPNI PLAN- dvije ruke se približavaju jedna drugoj te se isprepliću.



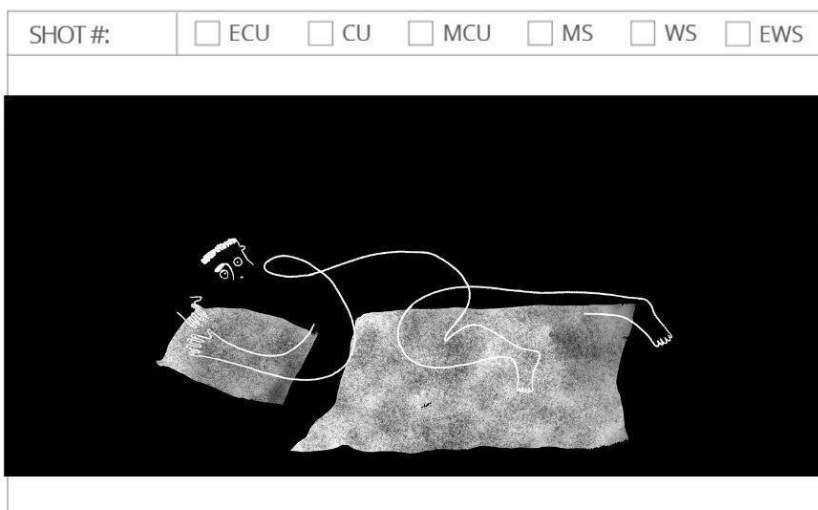
TOTAL- muškarac i žena stoje na velikim cvjetovima i drže se za ruke. Približava im se mjesec te ih on uzima sa sobom u nebo. Mjesec se vrti sve do kućnog praga od žene gdje ona izlazi i makne mu za pozdrav.



DETALJ- budilica krene treštati.



DETALJ- budilica se pretvara u oko.



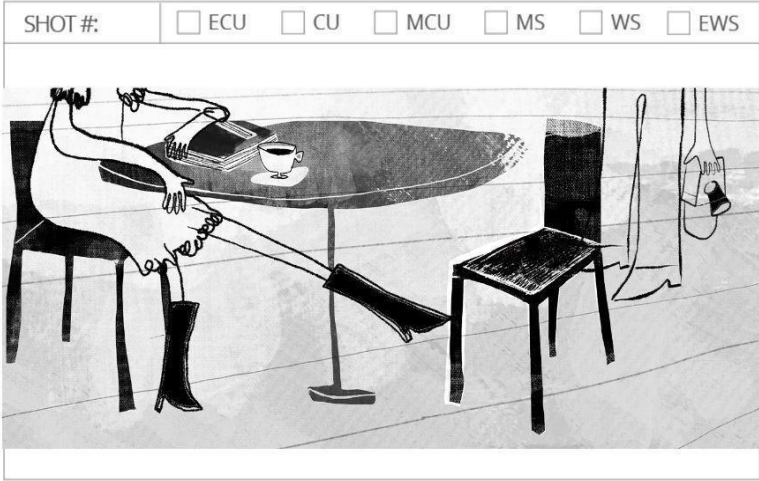
ŠIRI PLAN- muškarac se budi iz sna.



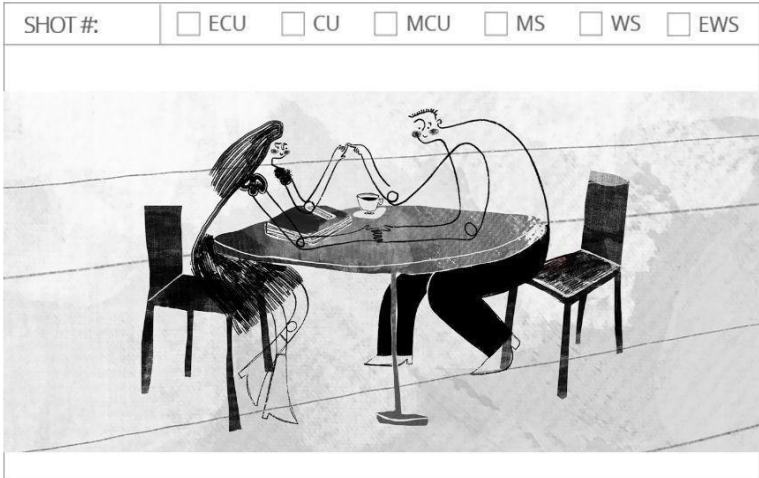
BLIZI KADAR- muškarac pogleda u svoj fotoaparat i stane u čudu.



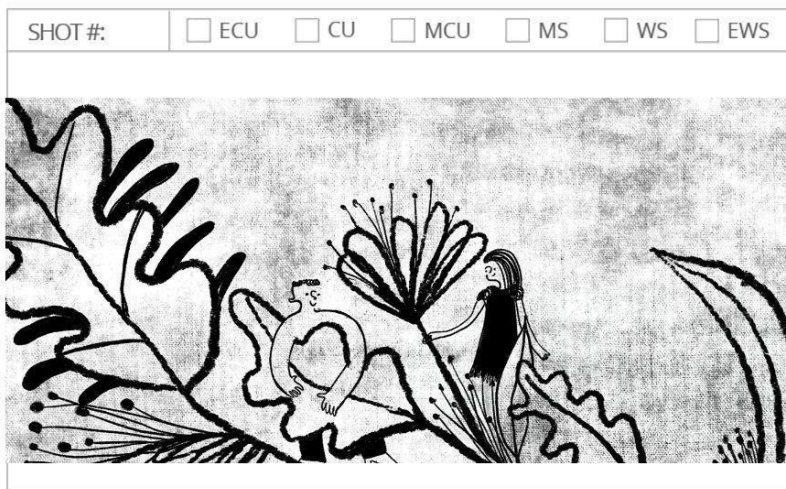
BLIZI KADAR- ugleda ženu sa prekranim velikim šeširom.



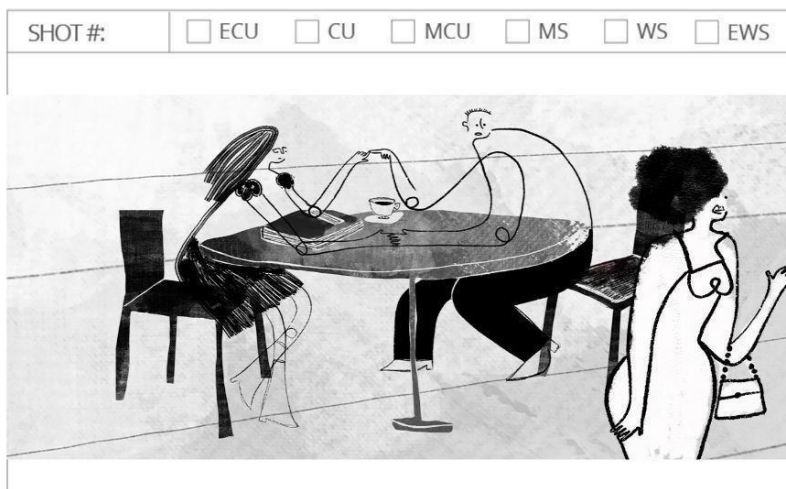
BLIZI KADAR- muškarac dolazi do stola gdje sjedi djevojka. Ona nogom odgurne slobodnu sjedalicu ne bi li ga pozvala da joj se pridruži.



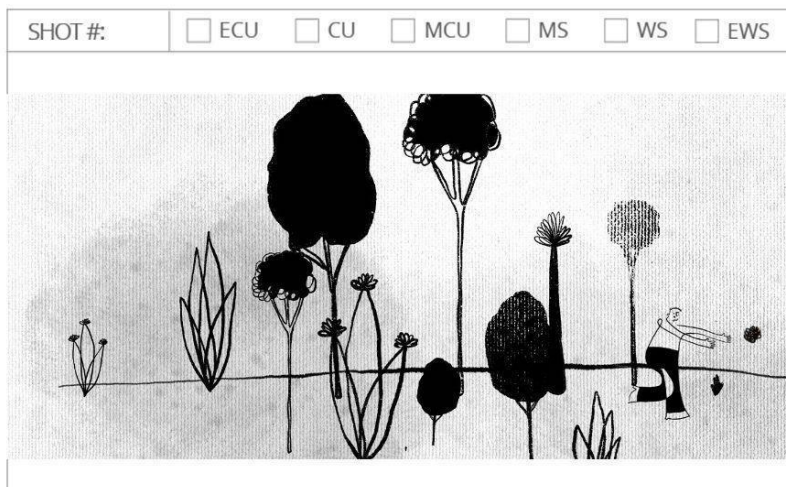
ŠIRI KADAR- muškarac i žena sjede za stolom, gledaju se zaljubljeno i igraju sa prstićima ruku.



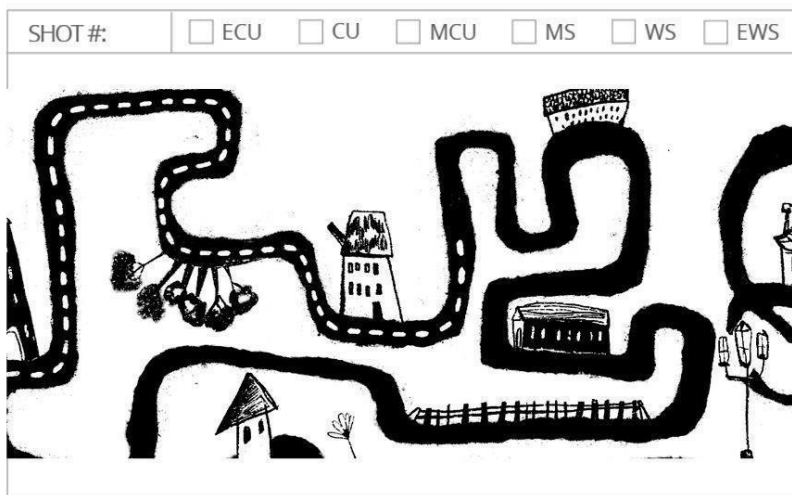
ŠIRI KADAR- zajedno rastu sa biljkama na kojima se nalaze. U pozadini čujemo sve glasnije i glasnije korake ženskih petica...



...komad prolazi pored njihovog stola. Muškarac se okreće za komadom što ženu uzruja. Ona se uznemiri te odjednom pretvori u malu lopticu koja odskakuće iz kadra.



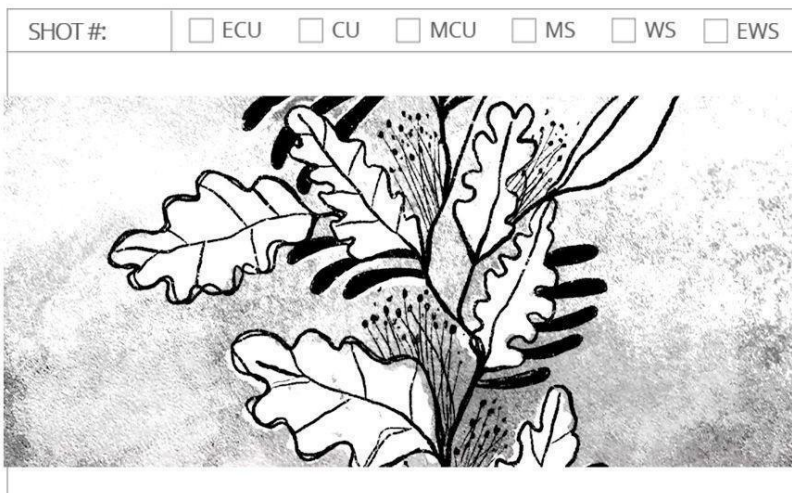
TOTAL- loptica nastavlja bježati, a sa svakim njenim skokom i dodirrom sa zemljom, na tom istom mjestu izraste cvijet ili drvo ne bi li ju zaštitilo od muškarca koji trči za njom.



TOTAL- pokretna kamera prati nastavak  
muškarčeve potražnje za odbjegliom ženom.  
Prolazi kroz svaku ulicu ne bi li ju našao.



BLIZI KADAR- žena plače na prozoru.  
Nakon nekog vremena čuje fućanj te se  
približi prozoru ne bi li vidjela o čemu se  
točno radi.



DETALJ- pokretna kamera prati ogromnu  
biljku od njenog vrha pa sve do dolje gdje  
se iza teglice skriva muškarac koji ju je  
tražio. On joj mahne.



ŠIRI KADAR- žena potrči niz stepenice  
ne bi li što prije stigla do njega.



ŠIRI KADAR- muškarac pruža ruku ženi  
te se ona uspinje na biljku.



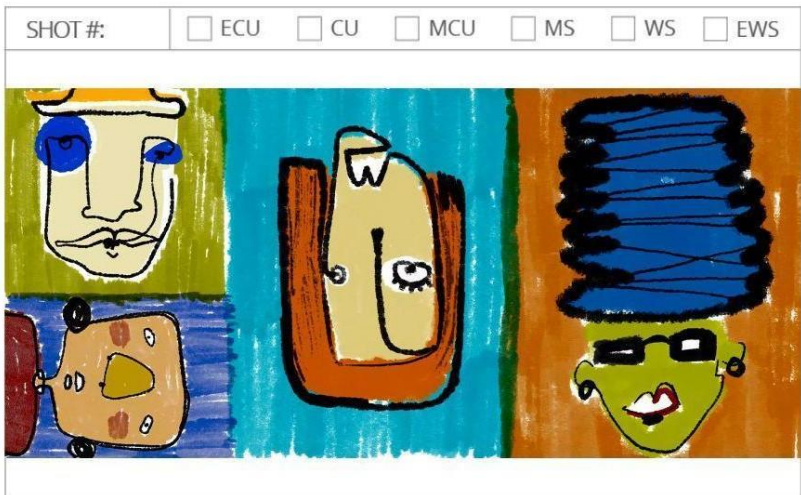
TOTAL- cvijetovi lebde u prostoru, a na  
jednom od njih spava zagrljeni par.  
Cvijetovi se naglo zatvaraju i pretoče u dvije  
apstraktne teksture koje mijenjaju oblike  
i kruže jedna oko druge, a u trenutku kada  
se dotaknu...



...nestaje crnilo te sve poprima boju.



BLIZI KADAR- različita lica se pretaču  
iz bezbojnih u šarena i veselila lica.







TOTAL- muškarac i žena se nalaze na palmama te se drže za ruke. U pozadini vidimo intenzivnu crvenu nakupinu koja sa svojim širenjem donosi i sunce.



BLIZI KADAR- muškarac i žena se poljube, a u tom trenutku, oko njih izrastu kričavo crveni cvijetovi.



TOTAL- pokretna kamera grada koji također kao i sve drugo poprima boju.

## 7. ZAKLJUČAK

Otkada radim u struci – dakle zadnjih pet godina – svaki mi projekt postaje dodatni motivi podsjetnik zašto sam se inicijalno i odlučila za ovo usmjerenje. Animacija kao tip vizualne komunikacije i stvaranja je prekrasna jer u njoj ne postoji nijedno poetičko ograničenje – za razliku od prethodnih etapa njezina razvoja – ni tehničko.

Ovaj film trenutna je sinteza stečenog iskustva tijekom studija, na kolegijima, na profesionalnim projektima i suradnjama, poslovnim zadacima i vlastitim radovima. U jednu bih ruku rekla da se priča filma posredno veže i za trenutni završetak obrazovanja. Moj studij pri Akademiji bio je lijep, a sa sigurnošću mogu reći kako je moj razvoj, i u obrazovnom i u poslovnom smislu, bio izrazito plodonosan i koristan. Sudjelovanje na velikom broju projekata – spojeva u kojima „mi likovnjaci“ surađujemo s velikim firmama, novinama i nakladama, medijskim kućama i agencijama – zahtijevalo je od nas profesionalni pristup, a omogućilo nam iz prve ruke vidjeti kako određene stvari u poslu funkcioniraju.

Rad na tim projektima dao mi je jasniju predodžbu posla, njegovu širu sliku, a svakako i iskustvo. Naučila sam što znači raditi s ljudima, raditi u timu, razvijati tuđu ili vlastitu ideju, naći sredinu između narudžbe koju je klijent tražio i adaptirati je prema osobnim afinitetima, što znači rad u suženim rokovima, ocrtati široki spektar poslova koji ulaze u struku ili iz nje izlaze te, u konačnici, uvažiti kritike i učiti iz njih.

Također, rad s mentorima – koji je baš svakog od njih istaknuo kao majstora za pojedini pristup likovnoj umjetnosti – pružio mi je široku paletu tehničkog iskustva, načina razmišljanja i usmjeravanja konačnom cilju. Rekla bih kako sam zapravo dobila puno više od prosjeka koji prođe ovaj studij, ali bitno je istaknuti da mi je to omogućio i vlastiti angažman. Nikad nisambila zadovoljna minimumom ni osnovama studija, uvijek sam tražila više, javljala se na natječajima izlaganja, izradu vizuala primjenljivog na plakate, brošure i medije, javna izlaganja u galerijama i slično. Moj izrazit strah od toga da neću moći živjeti od struke motivirao me – rekla bih čak, doslovno gonio – da u ovih pet godina napravim sve u mojoj moći kako bih izbjegla realnost života samostalnog umjetnika.

## 8. CONCLUSION

Working in this profession for the last 5 years, with each project I see again and find new reasons or remember the same ones why I chose this path in life. Animation as a language of visual communication and creativity is wonderful because there is not a single limitation in one's own creativity, and nowadays not even in the technical aspect, while in the history of cinematography it was still very limiting. This film is a current synthesis of all my experiences so far during my studies through courses, projects and collaborations, business tasks and my own works. In a way, I would say that the film's narrative is also indirectly related to the end of my educational life (at least for now).

My studies at the Academy for the past 5 years have been a wonderful and useful experience for me. I can say with certainty that my entire learning journey, both in terms of education and business, was extremely various and useful. Participating in a large number of projects, which in most cases were a combination of several branches where we artists cooperate with large companies, newspapers and publishing houses, media houses and agencies, required us to have a professional approach and to see first-hand how certain things work. Working on them gave me a bigger picture of the experience. I learned what it means to work with people, work in a team, develop someone else's or my own idea, find a middle ground between the order that the client asked for and adapt it according to my personal affinities, work in terribly short deadlines, a wide range of jobs that enter and leave my profession and finally, appreciating negative comments and learning from them. Also, working with mentors who highlight each one as a master of a specific approach to fine art, provided me with a diverse range of technical experience, ways of thinking and directing towards the final goal. I would say that I actually got a lot more than the average person who passes this study, but it is important to point out that my engagement also played a role in that. I never wanted to be satisfied with the minimal approach and the basic things that my study asked of me, so for that reason I always asked for more; applying for competitions for exhibitions, creating visuals applicable to posters, brochures and media, public exhibitions in galleries and similar to. My distinct fear of not being able to make a living from my profession motivated me and I would literally say "haunted" me to do everything in my power for these 5 years to avoid this reality of an artist's life.

## **9. LITERATURA**

### **9.1. KNJIGE**

1. Dovniković, B.B., (2009.) "Škola crtanog filma". Zagreb: Prosvjeta
2. Marušić, J. i sur. (2004.). "Alkemija animiranog filma". Zagreb: Školska knjiga.
3. Mikić, K. (2001.). "Film u nastavi medijske kulture". Zagreb: Educa.
4. Hrvatska enciklopedija, 2017.
5. Munitić, R., (1982.) "Uvod u estetiku kinematografske animacije". Zagreb: Filmoteka 16
6. Grbec M., (2021.) "Prikaz i karakterizacija likova u animiranom filmu"
7. Male A., (2007.) "Literal Illustrations, Illustration: A Theoretical and Contextual Perspective". Ava Publishing
8. Turković, H., (1988.) "Razumijevanje filma: ogledi iz teorije filma". Zagreb: GZH

### **9.2. MREŽNE STRANICE**

1. Grbec M., "Prikaz i karakterizacija likova u animiranom filmu", <https://dabar.srce.hr/en/islandora/object/foozos%3A1596>
2. Kolucki B., Lemish D., "Pozitivni i negativni utjecaji medija", <http://www.medijiskapismenost.hr/pozitivni-i-negativni-utjecaji-medija/>
3. Vukotić, Dušan-"Surogat", 1961., [https://hr.wikipedia.org/wiki/Surogat\\_\(1961.\)](https://hr.wikipedia.org/wiki/Surogat_(1961.))

### **9.3. OBJAVLJENI RADOVI**

1. Sliško, F., "Kombinacija animacije sa ostalim oblicima umjetnosti", Zagreb, 2017.
2. <https://repositorij.ufzg.unizg.hr/islandora/object/ufzg:454/datastream/PDF/view>
3. Tomašev, T., Utjecaj boje na emocije, Rijeka, 2021.
4. Miščetić, Lea, "Ilustrator Svjetlan Junaković, Zagreb, 2018.
5. Teklić, M., "2D Animacija u pokretnoj grafici", Zagreb, 2011.

## **10. KRATKA BIOGRAFIJA**

Rođena je u Zagrebu 21.09.1993. Po završetku srednjoškolskog obrazovanja u općoj gimnaziji Tituš Brezovačkog, upisala je Akademiju likovnih umjetnosti u Zagrebu. Tokom studija je dobila 4 rektorove nagrade; ; 2018./ 2019. za veliki timski umjetnički rad operne predstave Gustava Mahlera , 2020.-te za grupni rad na projektu pod nazivom “150. godišnjica rođenja Mahatme Gandhija”, 2021.- e za operu “Sestra Angelica” te za sudjelovanje u projektu “Umjetnost protiv straha”. Aktivno je sudjelovala u niz projekata, brojnim skupnim izložbama te imala šest samostalnih izlaganja u Zagrebu, Splitu i Ljubljani. Pored studija aktivno djeluje na području ilustracije gdje ilustrira slikovnice, izrađuje naslovnice na nakladne kuće, plakate te kratke animacije u raznolike svrhe. Trenutno radi za nakladu Fraktura kao dizajner i ilustrator naslovnica za knjige, grafički dizajner za Galeriju Šira te izrađuje autorski video za agenciju Hanza Media.

## **11. ZAHVALE**

Ovim putem se želim zahvaliti svojem mentoru, Prof. Darku Bakliži na usmjeravanju, koordiniranju, idejama i smjernicama koje su mi uvelike olakšale određene prepreke i izazove prilikom rada na ovom projektu. Po mojem mišljenju, rijetkost je naći mentora koji će sa svojim usmjeravanjem i opaskama paralelno poštivati i čuvati određene osobne afinitete i likovnerukopise studenta te sam na tome neizmjereno zahvalna. Također, cjelokupni period studija je za mene bio ispunjen bezuvjetnom podrškom moje obitelji i prijatelja koji su svakim danom vjerovali u mene, moje odluke i korake.

Nikolina Žabčić

---