

Fabula rasa

Klanac, Dora

Master's thesis / Diplomski rad

2024

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:215:714807>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2024-12-29**



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

FABULA RASA

Mentor: Daniel Šuljić

Studentica: Dora Klanac

Zagreb, akademska godina 2023./2024.

SADRŽAJ

SAŽETAK.....	2
REDATELJSKA KONCEPCIJA.....	4
NARAV I SMISAO PRIČE.....	4
MOTIVACIJA.....	4
LIKОВI I PROSTOR.....	4
ANIMACIJA.....	5
ZVUK.....	6
BOJA.....	6
SINOPSIS.....	6
SCENARIJ.....	7
MODEL LISTA.....	10
KNJIGA SNIMANJA.....	11
FINALNI IZGLED.....	18
ZAKLJUČAK.....	20

SAŽETAK

Diplomski rad *Fabula rasa* je šestominutni, kratkometražni, animirani film izrađen u tehnici digitalne animacije. Za izradu ovog filma koristit će se digitalna, 2D, frame-by-frame animacija. Film je inspiriran izrazom, tj. teorijom iz filozofije i psihologije- *tabula rasa*. Psiholozi su se pitali rađamo li se s mozgom koji je poput praznog papira kojeg ispunjamo tijekom života. Kroz lika koji nastaje u loncu, film istražuje emocije koje nas prate dok se upoznajemo sa svijetom, novim iskustvima i ljudima te na koji način ista ta iskustva djeluju na nas. Također istražuje na koji način jedno iskustvo djeluje na drugo - osjećaj znatiželje, straha, nesigurnosti. Dio filma je također, više stilski nego pričom, inspiriran *Primordial soup* teorijom. Zbog toga se radnja odvija u loncu, ili metaforičkom, osobnom tj. unutarnjem svijetu, ili maternici, mjestu gdje se razvijamo. Svijet u filmu se dijeli na ono što se događa unutar lonca (unutar nas) i onog što se događa van lonca (vanjski utjecaj na nas).

Ključne riječi: Narativni film, istraživanje, iskustvo, unutarnji svijet, vanjski svijet

Summary

Graduation thesis *Fabula rasa* is a six-minute, short, animated film made using digital animation. Digital, 2D, frame-by-frame animation will be used to create this film. The film is inspired by an expression, i.e. a theory from philosophy and psychology - *tabula rasa*. Psychologists have wondered if we are born with a brain like a blank sheet of paper that we fill in throughout our lives. Through a character created in a pot, the film explores the emotions accompanying us as we get to know the world, new experiences, and people, and how these experiences affect us. It also explores how one experience affects another - feelings such as curiosity, fear, and uncertainty. Part of the film is also, more stylistically than story-wise, inspired by the *Primordial soup* theory. This is why the action takes place in a pot, or the metaphorical, personal, i.e. inner world, or the womb, a place where we develop. The world in the film is divided into what happens inside the pot (within us) and what happens outside the pot (external influence on us).

Keywords: Narrative film, research, experience, inner world, outer world

UVOD

Diplomski film *Fabula rasa* je također i moj treći film napravljen tijekom studiranja na Akademiji likovnih umjetnosti, odjelu za animirani film i nove medije. Ovim filmom sam se poželjela osloboditi i pokušati koristiti animaciju sa svim onim što ju čini posebnom. Za vrijeme rada na prvom filmu (*Sizifa*) sam se tek upoznavala s animacijom, njezinim pravilima i slobodama, dok sam se za vrijeme rada na filmu *Druga koža* više skoncentrirala na izgradnju detaljnijeg svijeta i atmosfere. *Fabula rasa* je film s kojim sam se odlučila posegnuti za djetetom u sebi, za igrom i bojama, za *squash and stretch*-om i *švungovima*.

Iako je film narativan, ipak ne prati strogo sva pravila naracije pošto se radi o metaforičkom svijetu i metaforičkim zbivanjima, gdje npr. knjiga ne predstavlja knjigu nego cijeli jedan skup životnih iskustava itd. Cilj mi nije bio stvoriti svijet u kojem je sve logično, već svijet koji prikazuje manje logičan aspekt življenja - emocije.

Radnja filma ima dva mjesta događanja - jedan je unutar lonca, a drugi je van lonca. Jedan dio predstavlja ono što se događa u nama, a drugi predstavlja vanjske utjecaje koji mogu biti naši roditelji, prijatelji, okolina itd. A zašto baš lonac? Inspirirana teorijom zvanom *Primordial Soup* htjela sam stvoriti svijet koji stvara dojam privatnosti, ali i nečega što svi dijelimo. Prema teoriji primordijalne juhe¹, prvi oblici života potječu iz primitivnih vodenih tijela na zemlji, koja su sadržavala složenu organsku tvar. Vjeruje se da je organska tvar koja je dovela do nastanka života nastala od anorganskih (beživotnih) tvari prisutnih u redukcijskoj atmosferi rane Zemlje.²

Glavni lik, Špiro, nastaje u loncu od cvijeta kojeg se kolokvijalno zove *brnistra* i od tog trenu na dalje njegov svijet unutar lonca se mijenja svaki put kada vanjski svijet doda novi začim u njegovu juhu tj. život. Špiro predstavlja sve nas, naše životne faze - dječju znatiželju, radost, ali i trenutak kada shvaćamo da nije sve tako šareno i jednostavno, ali onda i trenutak klada to prihvaćamo.

¹ Osobni prijevod s eng. na hrv.

² Pritha Mandal, 25.7. 2024., Primordial Soup Theory | Definition & Experiment, <https://study.com/learn/lesson/primordial-soup-theory-model.html#:~:text=The%20theory%20states%20that%20if,to%20create%20early%20life%20forms.>

REDATELJSKA KONCEPCIJA

NARAV I SMISAO PRIČE

Kada sam prvi put čula za izraz *tabula rasa* nisam mu pridodavala previše važnosti, smatrala sam da nema šanse da se rađamo potpuno prazne glave i da nas oblikuje samo ono što je vani, a ne ono što je unutra tj. s čim smo se rodili. I dalje ne vjerujem da dolazimo na svijet kao potpuno prazna stranica papira, ali s godinama sam počela razmatrati tu teoriju iz drugačijeg kuta.

Prema tvrdnji većine psihologa okolina utječe na nas od određene godine čak i više nego roditelji. A film *Fabula rasa* istražuje upravo to, biće koje je došlo na ovaj svijet i sada mora nekako pomiriti svoj svijet unutar sebe i svijet van sebe jer bez obzira na to što napravio, ne može spriječiti tijek života. Zbog toga naziv *fabula-*, a ne *tabula rasa* jer možda ne smatram da se rađamo kao potpuno prazan papir, ali smatram da sve jedno priču moramo pisati cijeli život osim ako želimo da ostane prazan.

MOTIVACIJA

Glavna motivacija mi je bilo isprobati nešto što do sada nisam, a to je više karikaturalna animacija i dizajn likova. Ovaj film je naizgled naivan, možda bi i nekima mogao na prvu izgledati djetinjasto, razigrano, ali emocije koje istražuje su kompleksne, a samim time i film ima dublju poruku od samo djeteta koje reagira na svijet. Cilj mi je probuditi u gledatelju potrebu za introspekcijom, da pokušaju sebe vidjeti kao Špiru, kao lika koji je u loncu i ne može kontrolirati začine koje mu se dodaje u juhu. Jer i sve što se nama događa je uglavnom van naše kontrole i svako neko vrijeme nam upadne neki začim u juhu kojeg nismo mogli predvidjeti, ali na kraju moramo živjeti s okusom ali ga sami promijeniti radom, trudom i voljom.

LIKOV I PROSTOR

Špiro je jako malen, čak ljupki, naivni, lik, sastavljen od žute kabanice, malenih žutih nogu i bijelog lica, s crnim očima koje su uvijek širom otvorene. Ali ima nešto posebno što ne može

kontrolirati - antenicu. Kad god mu se dogodi nešto novo, stekne novo iskustvo, na njegovoj glavi naraste antenica. Uz pomoć nje, htio ne htio, dio iskustva kojeg doživi ostaje s njim. Nekad je to pozitivno iskustvo, a nekad negativno te gledatelj prati kako se to odazire na njega.

Iako same po sebi nisu likovi **Boje** imaju ulogu lika tj. imaju ulogu prvih iskustava, magije koju osjećamo kada nešto vidimo prvi put, ali još dok smo djeca, dok smo naivni u našoj znatiželji i ne bojimo se posljedica pošto se još nikada nismo morali suočiti s njima.

Durnalisti su drugi *začin* ili gosti koji dolaze u Špirinu juhu i lonac, tj. njegov život. Oni predstavljaju sve ono što bi nam bilo draže da nismo iskusili, ali nas je ipak na kraju naučilo nečemu što nas sretno iskustvo nikada ne bi moglo naučiti. To može biti neka unutarnja snaga ili samo osjećaj da smo se bolje upoznali sami sa sobom.

Rita je zadnji začin koji ulazi u juhu. Rita je lik koji predstavlja ne samo nas kada odrastemo i pomognemo onom djetetu u sebi koje je nekad zbog nečega patilo, nego i sve one koji su nam pomogli bilo primjerom, svojim djelima ili riječima i potporom.

Kuhar/ica, poput boja, ima više metaforičku ulogu. To je lik koji se nalazi van svega, van Špirinog svijeta koji ne namjerno i namjerno utječe na njegov život, jer to Kuhar/ica upravo i predstavlja - život. Nešto što nitko ne može kontrolirati.

Radnja se odvija u dva prostora - svijet van lonca i svijet unutar lonca, a jedan se nalazi u drugom poput mikro i makro kozmosa. Kada bi se metafora gledala šire, vanjski svijet je sve ono na što mi ne možemo utjecati, svijet u kojem se nalazimo. A unutarnji svijet je onaj koji se nalazi u nama, svijet u kojem mi imamo kontrolu ali i prostor kojeg upoznajemo cijeli život. Svijet van lonca nije šaren i bogat kao onaj unutar lonca te se u njemu nalazi samo jedan lik kojem nikada ne vidimo lice, niti noge, samo ruke koje utječu na Špirin svijet.

ANIMACIJA

Iako je cijeli film izveden u 2D, *frame-by-frame* animaciji, u 25 *fps*-a u *Full HD Preview* (1920x1080) veličini, za svijet u loncu i za svijet van lonca. Dok je svijet unutar lonca u

potpunosti animiran slobodno, svijet van lonca je djelomično rotoskopiran. S time sam htjela naglasiti razliku između ta dva svijeta koja izgledaju kao da ne bi trebala ići skupa, ali jedno ne može bez drugog.

Pokreti kamere su minimalni i rijetki, tek poneki manji zoom in ili pomicanje kamere lijevo ili desno kako bi se usmjerio gledateljev pogled. Sve je animirano u računalnom programu Clip Studio Paint, u njemu su napravljene i sve pozadine i potrebne teksture. U računalnom programu Blender su za vrijeme postprodukcije dodani pokreti kamere.

ZVUK

Zvuk u ovom animiranom filmu je eksperimentalan ali i dalje melodičan. Neki zvukovi su opisni, kao npr. kada nešto upadne u vodu gledatelj čuje buć, ali veći dio zvuka i glazbe igra ulogu opisivanja atmosfere te unutarnjeg stanja lika. Cilj odabranog zvuka je jasnije pokazati gledatelju kroz kakve emocije prolazi glavni lik.

BOJA

Boja, kao i prostor, imaju ulogu dodatno naglasiti razliku između Špirinog i vanjskog svijeta. Svijet van lonca nema boje, sve je bijelo, a lik Kuhara/ice je prikazan samo uz pomoć čistih, jednostavnih, crnih linija (*line art*). Ali zato je svijet u loncu obojen, i sve što uđe u njega poprima boju jer to predstavlja Špirino iskustvo, njegovu interakciju sa svijetom i ono što te interakcije postaju kada dođu u kontakt s njim. Unutar lonca se također koriste razne teksture, i 3 različita digitalna kista kako bi se dobio dojam života, kao da se uvijek nešto kreće.

SINOPSIS

Film Fabula rasa prati unutarnje odrastanje lika, kako se njegov svijet u loncu susreće s novim začinima, a s time i on s novim iskustvima. Neki začini ostavljaju sladak okus u

ustima, a neki gorak, ali gledatelj s njim promatra kako nekada ne možeš djelovati na začine koji ti upadnu u juhu ali možeš naučiti kako ili živjeti s njima ili kako ih promijeniti.

SCENARIJ

EXT. VAN LONCA- NEMA VRIJEME

Bjelina. U kadar ulazi čovjek tj. KUHAR/ICA, ne vide se glava i nove, gledatelj ne zna je li muškarac ili žena. KUHAR/ICA u kadar unosi lonac te ga stavlja pred kameru, kamera prati kretanje. KUHAR/ICA okreće lonac i otkriva naslov filma - Fabula Rasa.

KUHAR/ICA priprema sve što je potrebno za kuhanje. Vidi se lonac pod kojim gori vatra, dio daske za rezanje, zatim KUHAR/ICA stavlja knjigu pored lonca, a na knjizi se pojavljuju (magično) olovke i cvijeće.

KUHAR/ICA pred sebe stavlja prvo cvijeće te ih reže u manje komadiće. Dok lik reže u pozadini, kamera se približava loncu u kojem voda zavrije, a zatim kamera ulazi u lonac i napuštamo svijet van lonca.

INT. UNUTAR LONCA - NEMA VRIJEME

Unutar lonca na prvu ne vidimo ništa osim pokojeg balunčića koji su nastali zagrijavanjem vode. Ali onda u kadar tj. lonac upada ŠPIRO - glavni lik. Prvo upada unutra kao cvijet (koji je sada u boji te se vidi da je žut), a onda se pretvara u ono što je - maleni lik, u žutoj kabanici.

EXT. VAN LONCA- NEMA VRIJEME

KUHAR/ICA priprema sljedeći začini te sada reže olovke na manje komadiće koji se pretvaraju u kockice. Te začine također ubacuje u lonac.

INT. UNUTAR LONCA - NEMA VRIJEME

Kockice upadaju u lonac te se tope i pretvaraju u boje. ŠPIRO im znatiželjno prilazi i baš onda kada ih krene dotaknuti u lonac upadne žlica i promiješa ŠPIRU zajedno s bojama. Zatim ŠPIRO doživljava zabavno, zanimljivo iskustvo, gdje istražuje nova iskustva sa znatiželjom i oduševljenjem. Pred kraj njegovog novog iskustva na glavi mu raste antena i ta antena upije sve boje oko njega te postaje dio njega.

EXT. VAN LONCA- NEMA VRIJEME

KUHAR/ICA uzima knjigu te ju reže na listiće - priprema drugi začín.

INT. UNUTAR LONCA - NEMA VRIJEME

Nakon prvog iskustva ŠPIRO sjedi i znatiželjno promatra novi začín koji upada u lonac. Pred njim se stvara lik, ĐURNALIST, koji je sastavljen od raznih tekstura i slova. ŠPIRO nakon svog zabavnog iskustva znatiželjno prilazi ĐURNALISTU. No odjednom se stvori još jedan ĐURNALIST, pa još jedan, pa još jedan... Dok ne stvore jednu veliku masu pred ŠPIROM, ali ŠPIRO ostaje znatiželjan i poseže za njim/a.

Odjednom masa ĐURNALIST se strovali na ŠPIRU. Ovaj put nema žlice i polaganog upoznavanja, ŠPIRO se osjeća kao da nema kontrolu i strah ga je dok ga snaga novog iskustva baca na sve strane.

ŠPIROVU muku zaustavi žlica kada uđe i pomiješa začine. Kao i prošli put ŠPIROVA antenica izađe i upije svo iskustvo oko sebe i ponovno postaje dio njega, no ovaj put se ŠPIRO boji. Zbog straha se zatvori u sebe, uđe u svoju kabanicu.

Zatim ulazi u lonac treći i posljednji začín - RITA. Nastaje od istog cvijeta kao i ŠPIRO ali ljubičaste boje. Ali ŠPIRO ostaje u svojoj sigurnoj kuglici od svoje kabanice. Antenica mu izlazi ovaj put prije nego što se još išta dogodilo jer sada više nije naivno znatiželjan, zna za strah. RITA mu prilazu i nije joj jasno zašto se boji. I onda joj padne na pamet pokazati mu da se ružni začín i lijepi začín mogu pomiješati.

ŠPIRO izlazi iz svoje kabanice i pažljivo, ali znatiželjno gleda okolo. Izađe mu antenica i upije iskustva oko sebe, dio njih je samo zabavan, a dio je gdje ga je malo strah ali mu RITA pomogne i pokaže da je sve u redu. Kako se zajedno zabavljaju u loncu nastaju balončići.

EXT. VAN LONCA- NEMA VRIJEME

Voda u loncu toliko prekuhava da ispada van lonca.

INT. UNUTAR LONCA - NEMA VRIJEME

RITA primijeti da se nešto događa vani i pokaže ŠPIRI da KUHAR/ICA ide poklopiti lonac.

EXT. VAN LONCA- NEMA VRIJEME

KUHAR/ICA prilazi loncu s poklopcem.

INT. UNUTAR LONCA - NEMA VRIJEME

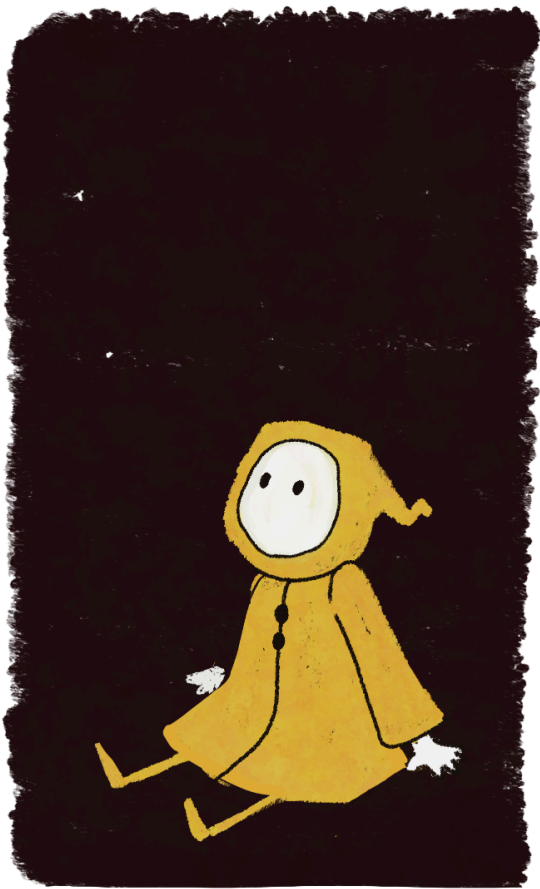
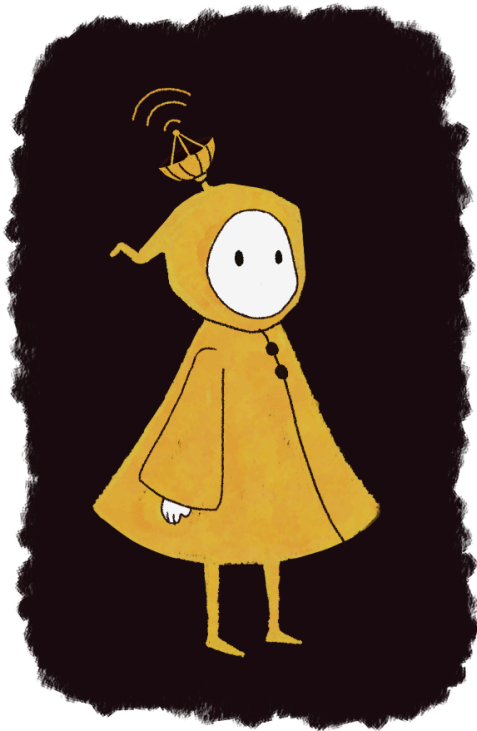
ŠPIRO da do znanja RITI da razumije što mu je činiti te počne plivati prema površini lonca.

EXT. VAN LONCA- NEMA VRIJEME

Poklopac je sve bliže loncu. Poklopac poklopi lonac.

Nakon nekoliko trenutaka ŠPIRO otvori poklopac.

MODEL LISTA



KNJIGA SNIMANJA

PROJECT **FABULA RASA**

PAGE **1** /

SCENE #: 1		SET PLAN
SHOT #:		
SIZE:		
LENS:		

TIŠINA KOJA PRELAZI BRZO U AMBIJENT.
ZVUKOVE I ZVUK KORAKA.

SCENE #: 2		
SHOT #:		
SIZE:		
LENS:		

KUHAR/ICA : U LAZI U KADAR I PRED
KAMERU OSTAVI LONAC TE GA OZRENE
I OTKRIJE GLEDATELJIMA NASLOV FILMA.

ZVUK: KORACI, ZAPOČINJU AMBIJENTALNI
ZVUKOVI KOJI POSTAJU MELODIJA.

KAMERA: PRATI ULAZ K. ALI ZAUŠTAVI SE
I ZOOM IN-A NA LONAC.

SCENE #: 2		
SHOT #:		
SIZE:		
LENS:		

POLUTOTAL LONCA I DASKE ZA REZANJE

RUKA KUHARA/ICE ULAZI U KADAR I
STAVLJA KNJIGU. NAKON TOGA „MAGIČNO“
SE POJAVI CVIJEĆE I OLOVKE.

AUDIO: = 1. KADAR + ZVUK „POOF“ KAD SE
ČAROBNO STVORE „BAČINI“

PROJECT **FABULA RASA**

PAGE **2** /

SCENE #: 4		
SHOT #:		
SIZE:		
LENS:		

SREDNJI PL. TACNE ZA REZANJE
KUHAR/ICA STAVLJA CVIJEĆE NA TACU
I REŽE JU.

AUDIO: = 3. KADAR + ZVUK REZANJA

SCENE #: 5		
SHOT #:		
SIZE:		
LENS:		

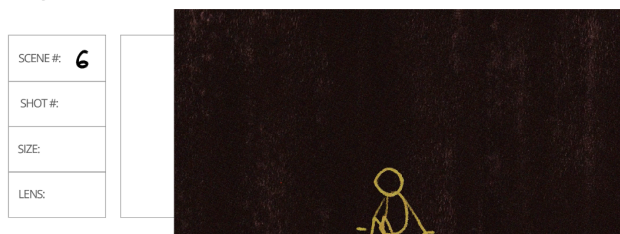
TOTAL LONCA
VODA POČINJE KUhati

KAMERA SE PRIBLIŽAVA LONCU

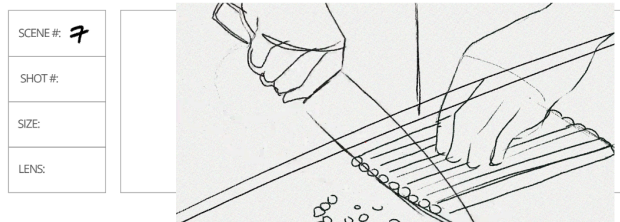
AUDIO: = 4. KADAR + ZVUK KUHANJA

SCENE #: 6		
SHOT #:		
SIZE:		
LENS:		

POLUTOTAL UNUTRAŠNOSTI LONCA
CVIJET UPADA U LONAC

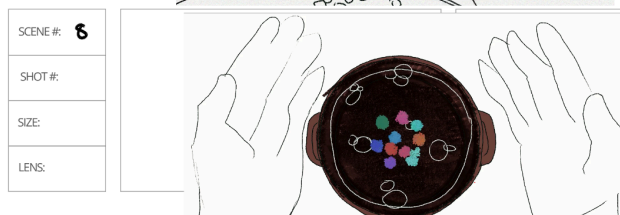


**12 CVIJETA NASTANE ŠIRO
ŠIRO ZNATIŽELNO GLEDA LIJEVO-
DESNO**



**DETALJ DASKE ZA REZANJE
KUHAR/ICA STAVLJA OLOVKE NA
TACNU I REŽE IH**

AUDIO: REZANJE

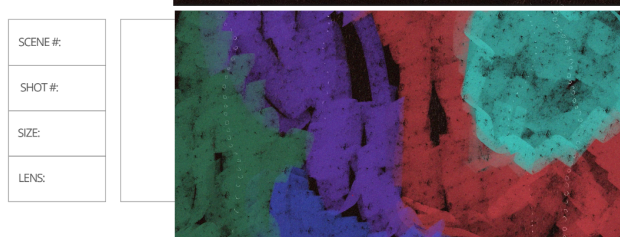


**DETALJ RUKOVA KOJI DRŽE „BOJU“ TJ
PRVI ZAČIN.**



**POLUTOTAL INT. LONCA
1. ZAČIN UPADA U LONAC I TOPI SE
DOK NE PREĐE SVE ŠTO SE VIDI.**

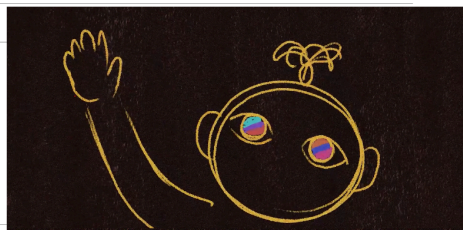
**AUDIO: GLAZBA POSTEPENO POSTAJE
VESELJA**



**POLUTOTAL INT. LONCA
BOJA SE TOPI U KADAR OD GORE, ŠIRO
ZNATIŽELNO PROMATRA PRIJE NEGO
PRIĐE**

AUDIO: = 9

SCENE #: **11**
 SHOT #:
 SIZE:
 LENS:



KRUPNI PLAN ŠPIRE
 PROMATRA BOJE S DIVLJENJEM DOK
 POSEŽE ZA BOJOM.

AUDIO: VESELO

SCENE #:
 SHOT #:
 SIZE:
 LENS:



ŽUJE NEŠTO OD GORE I REAGIRA

SCENE #: **12**
 SHOT #:
 SIZE:
 LENS:



POLUTOTAL INT. LONKA
 U KADAR UDE ŽLICA I POMJEŠA „ŽAČINE“

SCENE #: **13**
 SHOT #:
 SIZE:
 LENS:



TOTAL ŠPIRE
 BOJA GA „VBACI“ U KADAR ALI ON NAUČI
 KAKO KONTROLIRATI PLIVANJE

SCENE #: **13**
 SHOT #:
 SIZE:
 LENS:

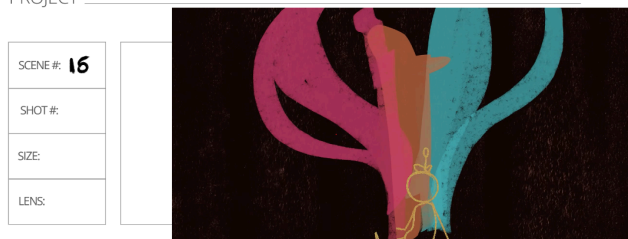


PLAN = 12. K.
ISTRAŽUJE

SCENE #: **14**
 SHOT #:
 SIZE:
 LENS:



SREDNJI PLAN ŠPIRE
 DOK PLIVA NA GLAVI MU SE POJAVI ANTENA



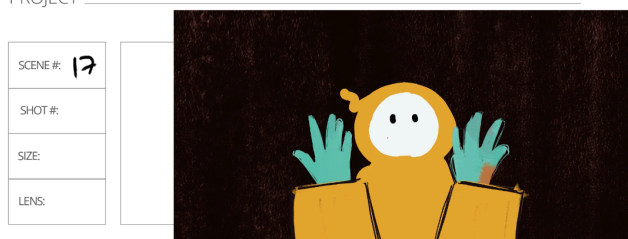
ŽILICA RADE IZ LONCA I BOJA UDE Š.
 U ANTENU



POUTOTAL ŠPIRE → DETALJ GLAVE I
 ANTENE



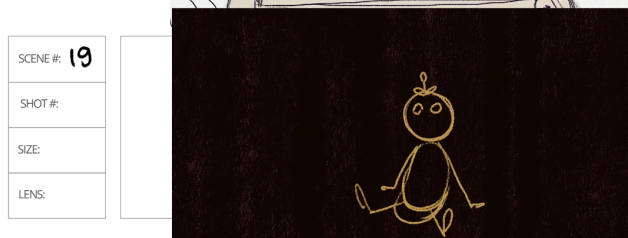
POGLEDA ZNATIŽELNO PREMA GORE
 +
 IZNEKADENO



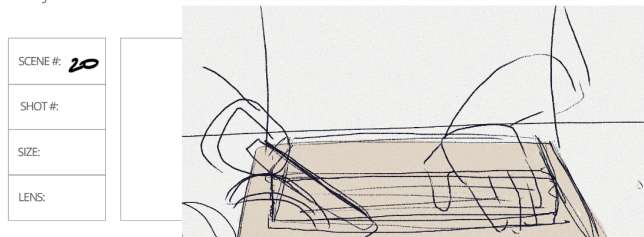
KRUPNI PLAN ŠPIRE
 DONJI RAKURS
 PROMATRA BODU/ZAČIN KOJI JE SADA
 DIO NJEGA



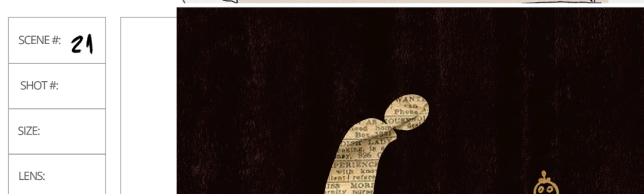
DETALJ PASKJE ZA REZANJE
 K. UNOSI KNJIGU, KAMERA SE ZATRESE
 KADA KNJIGA PADNE NA STOL



TOTAL ŠPIRE
 POSKOCI ZBOG SILINE KONOM KNJIGA
 PADNE NA STOL



K. REŽE KNJIGU



U LONAC UPADA 2. ZAČIN I POSTAJE LIK (ŽURNALIST)



ŠPIRO PRILAZI ŽNATIŽELJNO I OD JEDNOG LIKA NASTAJU NOVI

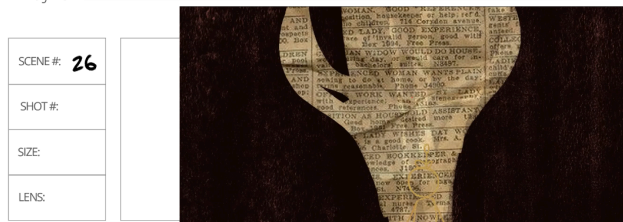


2. ZAČIN GA NAGLO I NA SILU PONESE



ŠPIRO JE PREPLAVLJEN, NE USPIJEVA KONTROLIRATI SITUACIJU OKO SEBE





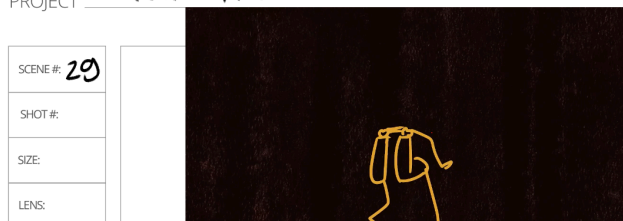
**ŽILICA PROMIJEŠA ZACINE I ŠPIRINA
ANTENA PONOVDNO UPIJE SVE OKO NJEGA**



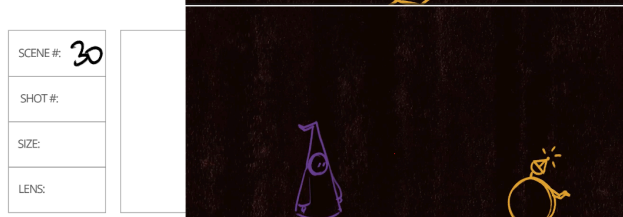
PRESTRASEN, TUŽAN, ZABRINUT



**PROMATRA KAKO SE ŽAČIN POSTAO BIO
NJEGA**



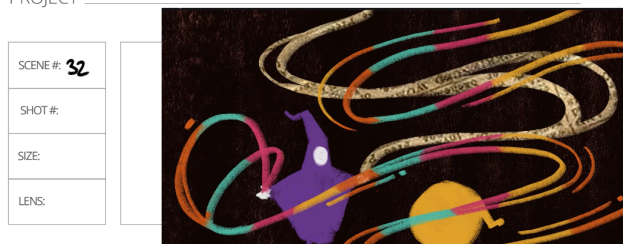
**ŠPIRO ULAZI U SVOJU KABANICU ZBOG
STRAHA**



3. ZACIN UPADA U KADAV



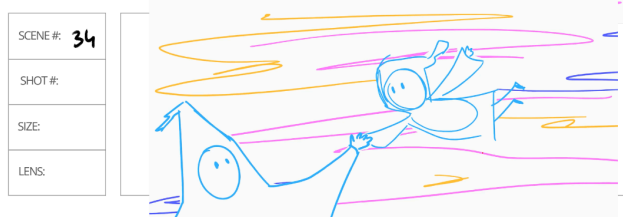
**3. ZACIN POKUSAVA UJERTI ŠPIRU DA
IŠADE**



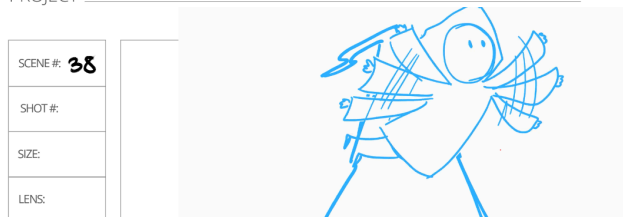
3. ZAČIN GA UPoznaje S NOVI
POGLEDOM NA SVIJET



ŠPIRO IZLAZI IZ KABANICE



3. ZAČIN POMAŽE ŠPIRI MANEVIRATI
U NOVOJE SVIJETU



ŠPIRO POZDRAVLA 3. ZAČIN I PLIVA
PREMA GORE PRIJE NEGO LONAC BUDE
ZATVOREN

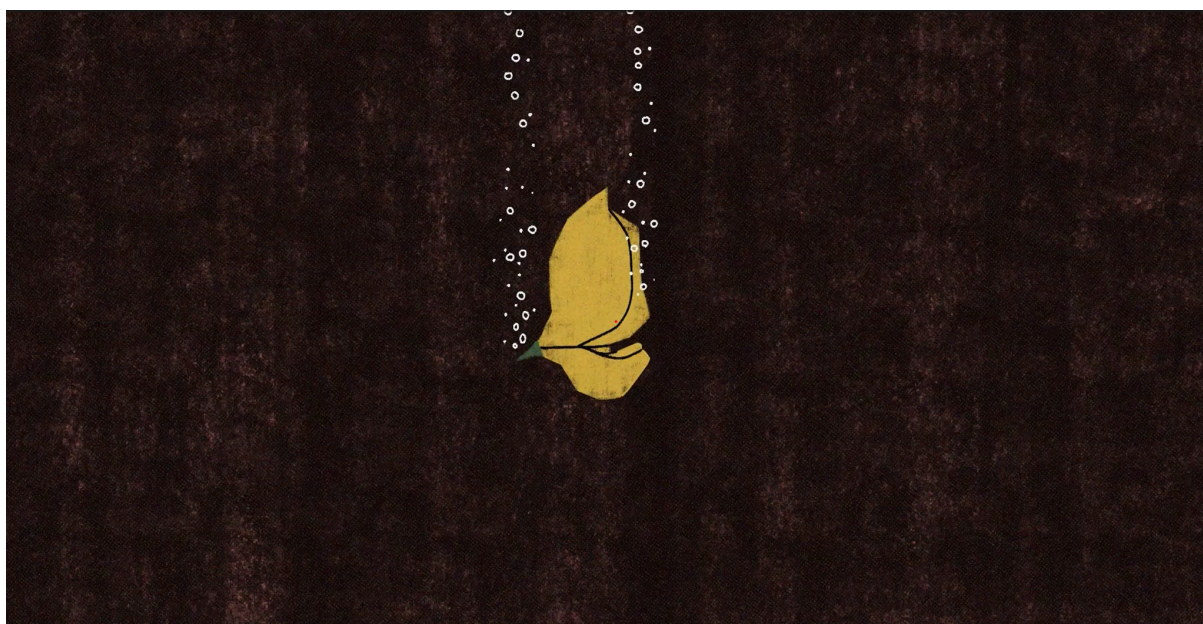
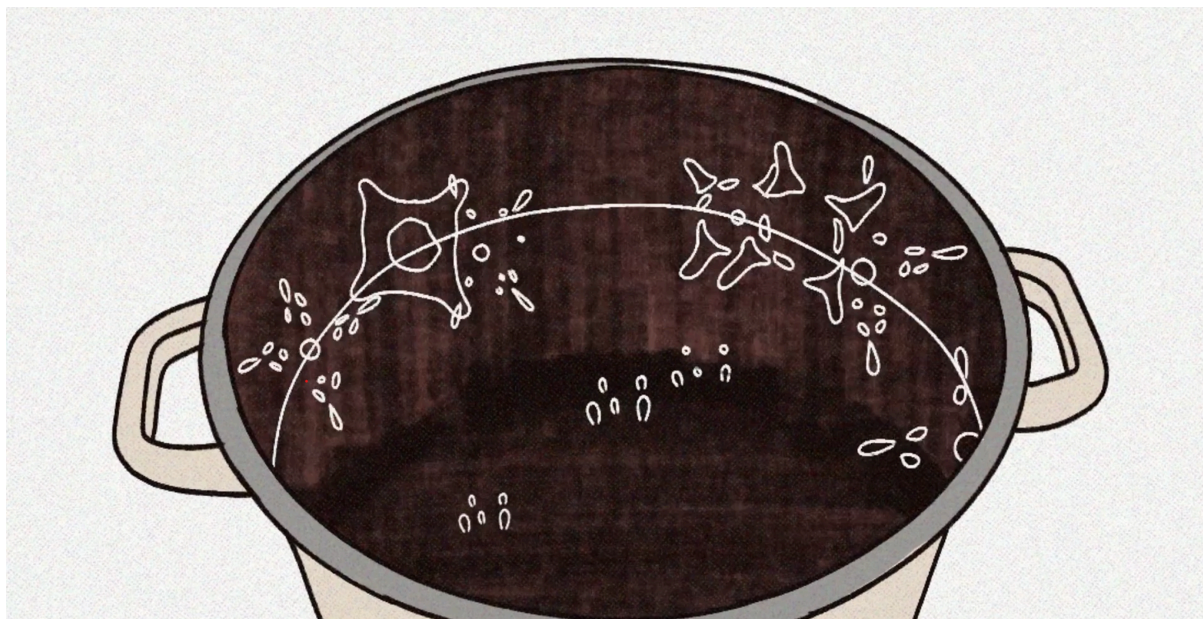


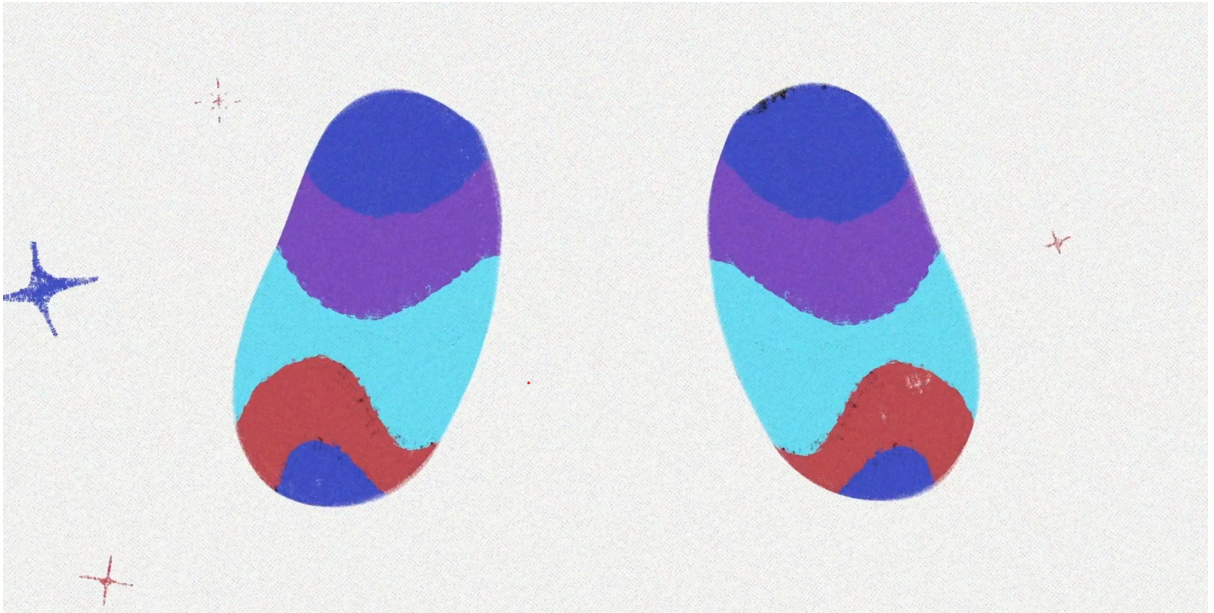
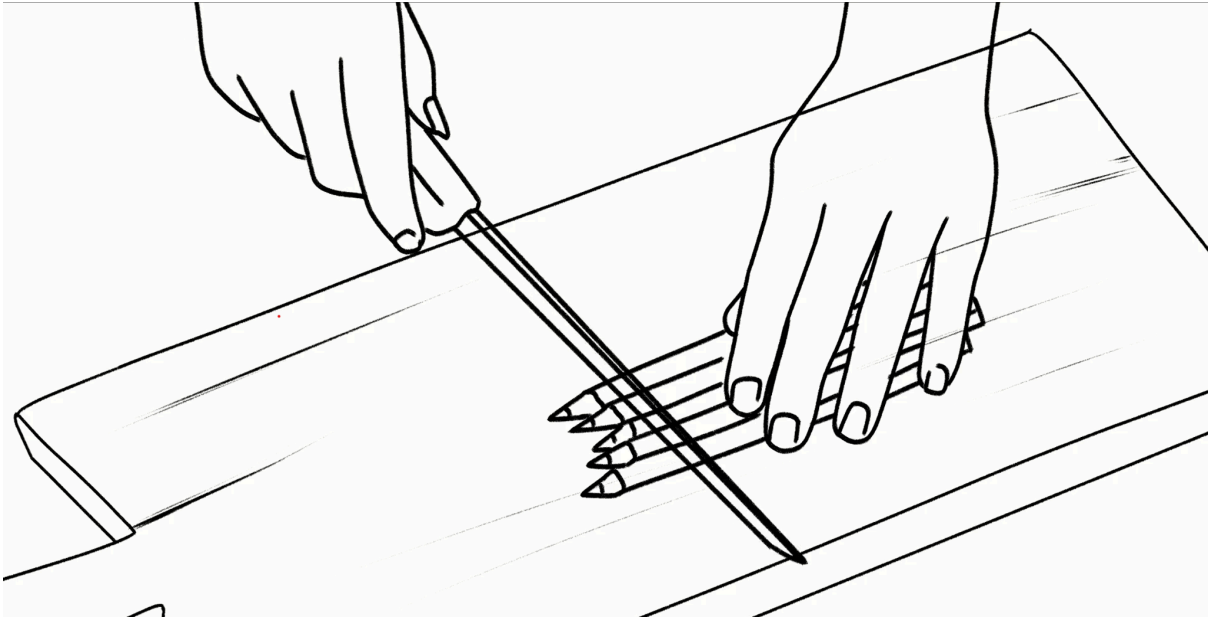
K. ZATVARA LONAC

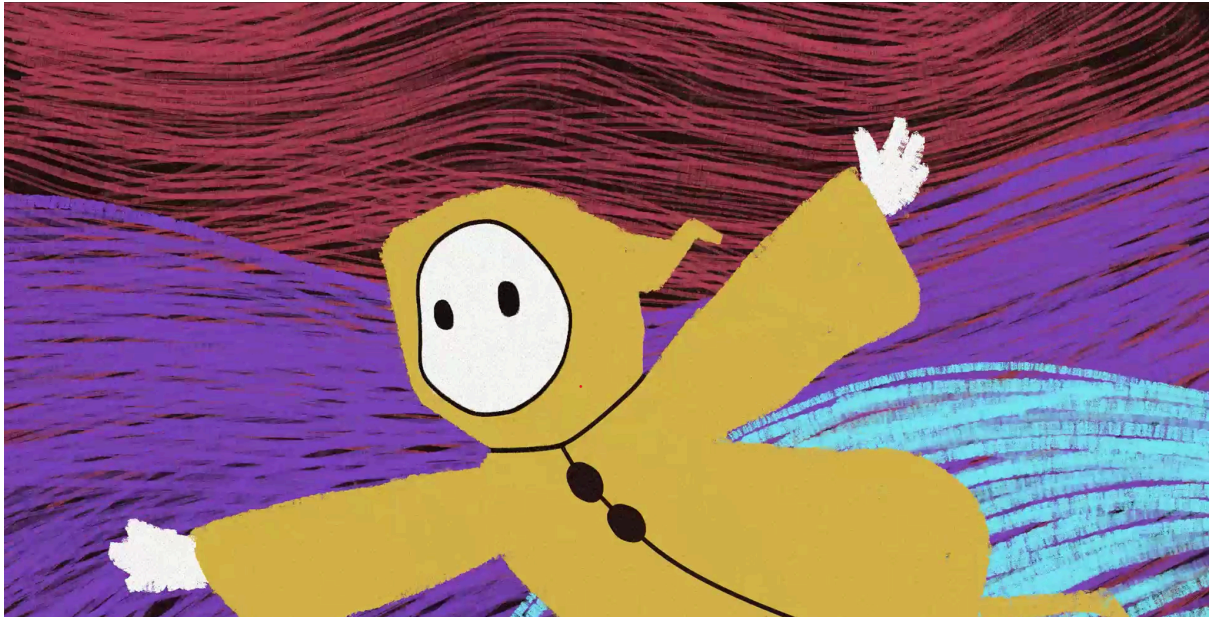


NA TRENUTAK IZGLEDA KAO DA Š.
NIJE STIGAO ALI ONDA OTVORI POKLOPAC

FINALNI IZGLED







ZAKLJUČAK

Kada sam upisala Akademiju likovnih umjetnosti, smjer Animirani film i novi mediji, sam znala da želim iskoristiti to vrijeme za eksperimentiranje i pronalaženje svog izražaja. Sizifa, Druga koža i Fabula rasa su tri skoro potpuno različita filma, što stilski, što žanrovski, ali smatram da sam ovim filmom uspjela pronaći slobodu koju nisam uspjela pronaći prva 2 puta.

Htjela sam prenijeti gorke-slatku poruku ali bez korištenja previše ozbiljnih lajt motiva ili turobnih boja. Nadam se da ću nastaviti s ovim stavom prema animaciji i u budućnosti, stav koji mi govori da je u redu raditi greške, učiti i rasti.