

# Animirani film "Michi" ("Put" japanski)

---

Debelić, Mirna

Undergraduate thesis / Završni rad

2019

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University North / Sveučilište Sjever**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:122:098183>

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

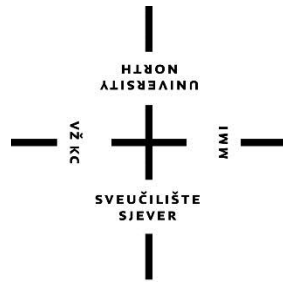
Download date / Datum preuzimanja: **2024-07-16**



Repository / Repozitorij:

[University North Digital Repository](#)





# Sveučilište Sjever

**Završni rad br. 78/MED/2019**

**Kratkometražni animirani film "Michi" (jap. put)**

**Mirna Debelić, 0093/2012**

Koprivnica, rujan 2019. godine

# Prijava završnog rada

## Definiranje teme završnog rada i povjerenstva

ODJEL Odjel za umjetničke studije

STUDIJ preddiplomski sveučilišni studij Medijski dizajn

PRISTUPNIK Mirna Debelić

MATIČNI BROJ 0093/2012

DATUM 18.6.2019.

KOLEGIJ Vizualna komunikacija novi mediji

NASLOV RADA Animirani film "Michi" ("Put" japanski)

NASLOV RADA NA ENGL. JEZIKU Animirani film "Michi" ("Journey" jap.)

MENTOR Iva-Matija Bitanga

ZVANJE doc. art.

ČLANOVI POVJERENSTVA

1. doc. dr. sc. Dean Valdec
2. doc. dr. sc. Rosana Ratkovčić
3. doc. art. Iva-Matija Bitanga
4. doc. art. Anton Franović
- 5.

VŽKC

MMI

## Zadatak završnog rada

BROJ 78/MED/2019

OPIS

### OPIS ZADATKA:

Zadatak završnog rada je kombinacijom analognih i digitalnih vizualnih sredstava napraviti vizualno istraživanje, autorefleksivnog karaktera, jednog fiktivnog putovanja unutarnjim emotivnim svijetom autoričine podsvjesti. U radu je potrebno istražiti prijelaze iz dva likovna svijeta, te istražiti mogućnosti spajanja i varijacije spojeve digitalne i analogne tehnologije, a koja se danas obilato koristi i istražuje u suvremenoj animaciji.

### U RADU JE POTREBNO:

- tekstom objasniti i prikazati uz pomoć sinopsisa, scenarija, knjige snimanja, 3D animatika, 2D animatika, akvarelnih podloga, i 2D animacije razvoj, strategiju razvoja i dinamiku rada na animiranom filmu.
- tekstom predstaviti postupak kojim se animatori služe u dramaturškoj i likovno razradi i pripremi rada na filmu.
- filmom postići sklad i dinamiku u dramaturški dorađenom linearnom narativnom slijedu filmske priče.
- filmom uobličiti simbolikom prožetu narativnost u kratku formu animiranog filma u trajanju od 3.20 sekundi u digitalnom obliku prezentirano putem DVD nosača pokretno slike.

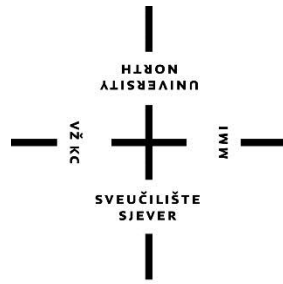
ZADATAK URUČEN

28/06/2019

POTPIS MENTORA

SVEUČILIŠTE  
SJEVER





# Sveučilište Sjever

Odjel za Medijski dizajn

Završni rad br. 78/MED/2019

**"Michi"**

**Student**

Mirna Debelić, 0093/2012

**Mentor**

Iva Matija Bitanga doc. art.

Koprivnica, rujan 2019. godine



## **Predgovor**

Animacija je medij koji može ljude zabaviti i zaintrigirati, a i potaknuti na razmišljanje. Nudi nam jedan naizgled nemogući svijet, a može i nešto statično pretvoriti u dinamično.

Da bi se napravila animacija potrebno je prvo imati ideju. Ta ideja se još dodatno razrađuje i oblikuje. Radnju, likove i pozadinu je potrebno pomno isplanirati. Zatim treba proučiti tehniku animacije, njene mogućnosti i koji je najbolji način realiziranja ideje za animaciju.

## **Sažetak**

U završnom radu autorica je sama sebi postavila izazov da vidi koliko je sposobna realizirati svoju ideju. U ovom radu je opisan proces stvaranja animiranog filma.

Autorica je uživala odrastajući gledajući crtiće i animirane filmove, sve od glatkih pokreta likova do prekrasnih umjetničkih pozadina. S vremenom je sve bolje uočavala raznolike detalje u filmovima: scene, kadrove, glazbu, radnju. Izabrala je animaciju zato što je htjela medij u kojem će se moći osobno najbolje izraziti.

Ključne riječi: animirani film, sinopsis, scenarij, knjiga snimanja, 3D animatik, 2D animatik, akvarel, 2D animacija

## **Summary**

In this thesis the author wanted to challenge herself to see if she was capable enough to realize her idea. This paper describes the work process of an animated movie.

The author enjoyed growing up watching cartoons and animated movies, everything from the smooth motion of characters to the beautiful artistic backgrounds. In time she started to notice more of the diverse details in movies: scenes, frames, music, plot. She chose animation because she wanted a medium in which she could personally express herself the best.

Key words: animated movie, sinopsis, script, storyboard, 3D animatic, 2D animatic, watercolour, 2D animation

# Sadržaj

1.	Uvod.....	4
2.	Pretprodukcija.....	6
2.1.	Redateljski koncept .....	6
2.2.	Sinopsis .....	6
2.3.	Scenarij.....	7
2.4.	Knjiga snimanja.....	11
3.	Vizualno oblikovanje .....	25
3.1.	Scenografija.....	25
3.2.	Likovi .....	31
4.	Tehnički proces i postupci .....	40
4.1.	Animatik.....	40
4.2.	Animacija .....	43
5.	Montaža.....	46
5.1.	Slika i zvuk.....	46
6.	Zaključak.....	49
7.	Literatura.....	51



## 1. Uvod

U ovom animiranom filmu izražava se autoričina perspektiva koju ona ne želi iznijeti navodeći i prepričavajući događaje, nego vizualno prikazati kako doživljavala svijet oko sebe. Većina materijala se treba tumačiti u prenesenom značenju i simbolički. Animacija je stoga i poprilično atmosferska.

Naslov animiranog filma je "Michi" na japanskom jeziku znači put, staza, učenje. Cijela tema animiranog filma je put, bilo fizičko putovanje iz jednog mjesta u drugo, put odrastanja i sazrijevanja ili duhovo putovanje u kojem se traži neki viši smisao. Japanski jezik se sastoji od više slikovnih pisama. Jedno od tih pisama je kanji. Pismo kanji se može sastojati od jednog ili više znakova. "Michi" je dio kanji znaka za japansku riječ "kyudo". Kyudo je japansko strelčarstvo koje autorica već dvije godine trenira, zato je odabrala tu riječ za naslov.

Bitan aspekt autoričinog života je filozofija taoizma i to se djelomično vidi u animaciji. Krajolik i pozadina odražava ljepotu i snagu prirode, više je izražena u svojoj profinjenosti nego su likovi manje izraženi od svijeta koji ih okružuje.

Taoizam slavi veličanstvenost prirode, osobito u prikazima svijeta. Prikazi krajolika pomno osmišljene kompozicije, profinjenih i prozračnih ploha naglašenih crta u tinti, nisu trebali služiti kao odraz promatranog krajolika, nego kao sredstvo odražavanja sveobuhvatne snage prirode. Kompozicije obično imaju i moćne "linije snage" koje simboliziraju temeljne energetske sile, poput stjenovitih uzvisina, rijeka ili slapova. Ljudi i njihova zdanja prikazani su sićušnima, posve pod dominacijom prirodnog svijeta koji ih okružuje. Takve slike često prate i poetski tekstovi.<sup>1</sup>

---

[1] P. Lunde: *Tajne kodova*, 180 str, za hrvatsko izdanje Novi Liber, 2010.

Izbor boja u animaciji prati dinamiku života. Zato su u početku boje hladnije i "sporije", a kako se život ubrzava i postajao uzbudljiviji i interesantniji, tako su i boje u animaciji toplije i "brže".

Prve dvije šume koje vidimo na početku animacije predstavljaju životno školovanje. Sve nekako glatko prolazi kako glavni lik u animaciji prolazi kroz šumu i drveće, tako prolazi i školski dani. U to vrijeme sve je išlo naizgled jednostavno, a ja sam se na vrlo malo toga obazirala. Te dvije šume su različite zato što predstavljaju različite doživljaje u osnovnoj i srednjoj školi, iako je okolina bila zapravo prilično slična.

Na kraju animacije vidimo sjenu koja (pri)liči biću koje je povuklo glavni lik u zrcalo. Sjena se pojavljuje iza lika psa. To nije slučajno, jer uvijek postoji zabrinutost ili čak strah od gubitka četveronožnog prijatelja.

## 2. Pretprodukcija

Kroz pretprodukciju se iznosi početna ideja projekta, u ovom slučaju animiranog filma. Razrađuje se i detaljnije formira animirani film kroz sinopsis, scenarij i knjigu snimanja.

U početku su bile nekoliko skica i jednostavna ideju kakvu priču ili poruku želi autorica prenijeti. Od tih skica se polako detaljnije i konkretnije određivalo i dizajniralo animirani film.

### 2.1. Redateljski koncept

Ovaj rad počinje sa idejom da animirani film ima jednostavnu radnju sa skrivenim konotacijama, pa gledatelji mogu - čak i ako ne prepoznaju konotacije - s lakoćom pratiti tijek radnje. Kroz napredovanje priče u animiranom filmu su se likovi, pozadine i drugi elementi animacije razvijaju prvobitnu ideju.

### 2.2. Sinopsis

Sinopsis je kratak sadržaj priče animiranog filma u kojem se prepriča sadržaj scenarija.

U mirnoj šumi puše vjetar. Žena mačka riše u bilježnicu. Prilazi Pas i ona ga pogladi, posprema bilježnicu, ustaje i kreće. Bilježnica pada na tlo. Žena mačka šeće kroz šumu, nešto načuje i stane. Okrene glavu i vidi hram u pustinji. Odlučuje istražiti hram te krene šetati preko pustinje dok Pas odluči čekati. Žena mačka ulazi u hodnik hrama, odjednom Biće izlazi iz ogledala i hvata je za ruku. Iznenađena je i pokušava se istrgnuti ali je Biće povuče u ogledalo. Biće želi povući Ženu mačku na dno ali ona to ne želi pa ozljedi ruku Bića da je pusti. Žena mačka izlazi iz ogledala, ustaje i potrči. Nailazi na odaju na kraju hodnika. U sredini odaje je svjetlo, a ispred njega stoji Čovjek pas. Čovjek pas se nakratko okrene i pogleda Ženu mačku, ali nema interes pa krene ulaziti u svjetlo. Žena mačka se približava svjetlu, na trenutak oklijeva i sjeti se Psa koji je čeka u šumi. Iako joj je žao Psa, svejedno odluči pratiti Čovjeka psa u svjetlo. Sjena prekrije Psa. Bilježnica se otvori na crtež Čovjeka psa.

## 2.3. Scenarij

Priča animiranog filma se detaljnije razrađuje pomoću scenarija. U scenariju se točno zna što koji lik radi u kojem kadru i kakva je pozadina tog kadra. Scenarij se u nekim detaljima mijenjao s vremenom, ali većinom je ostao isti.

SCENA 1

1. EXT. DAN - ŠUMA 1

Vijorenje lišća na vjetru. SOVA leti iznad drveća.

2. EXT. DAN - ŠUMA 1

SRNA jede travu. Vidimo ŽENU MAČKU kako čuči iza drveta, promatra Srnu. Spusti glavu i počne risati u bilježnici lijevom šapom. Žena mačka podigne glavu.

3. EXT. DAN - ŠUMA 1

Srna okrene glavu i pobjegne.

4. EXT. DAN - ŠUMA 1

Spusti uši te glavu i zatvori bilježnicu lijevom šapom. PAS priđe ženi mački, ona okrene glavu i podigne šapu.

5. EXT. DAN - ŠUMA 1

Žena mačka pogladi psa desnom šapom.

6. EXT. DAN - ŠUMA 1

Žena mačka spremi bilježnicu u svoju torbu, zatim ustane ode, a Pas je prati.

SCENA 2

1. EXT. DAN - ŠUMA 2

Žena mačka i Pas šeću kroz drugu šumu.

2. EXT. DAN - ŠUMA 2

Žena mačka nešto načuje.

3. EXT. DAN - ŠUMA 2

Žena mačka okrene glavu.

4. EXT. DAN - ŠUMA 2

Žena mačka šeće i stane na rubu šume. Vidi hram nasred pustinje.

5. EXT. DAN - ŠUMA 2

Okrene glavu prema grani drveta.

6. EXT. DAN - ŠUMA 2

SOVA poleti s grane drveta.

7. EXT. DAN - ŠUMA 2

Žena mačka prati sovu prema ruševinama.

8. EXT. DAN - ŠUMA 2

Pas prati Žena mačka.

9. EXT. DAN - ŠUMA 2

Pas sjedi. Žena mačka hoda u daljini.

### SCENA 3

#### 1. EXT. DAN - PUSTINJA

Žena mačka hoda kroz pustinju.

#### 2. EXT. DAN - PUSTINJA

Žena mačka se približava hramu.

#### 3. EXT. DAN - PUSTINJA

Žena mačka prilazi ulazu u hramu.

#### 4. INT. DAN - HODNIK U HRAMU

Žena mačka hoda niz hodnik i promatra slike na zidinama. Dok žena mačka prolazi pokraj ogledala, BIĆE zgrabi ruku žena mačka. Žena mačka okrene glavu prema Biću. Biće odvuče ženu mačku u zrcalo.

#### 5. INT. DAN - UNUTAR ZRCALA

Žena mačka visi sa zrcala dok ju Biće drži.

#### 6. INT. DAN - UNUTAR ZRCALA

Biće se zločesto nasmiješi dok se polagano približava ženi mački.

#### 7. INT. DAN - UNUTAR ZRCALA

Žena mačka, unatoč strahu, kandžama ogrebe ruku Bića. Biće nestane.

#### 8. INT. SUMRAK - HODNIK U HRAMU

Žena mačka repom se polako odguruje iz zrcala, te naglo izađe. Ustane i otrči niz hodnik.

## SCENA 4

### 1. INT. SUMRAK - HODNIK U HRAMU

Žena mačka stane jer je ugledala svjetlo na kraju hodnika i ugleda ČOVJEK PAS kako stoji u odaji hrama.

### 2. INT. SUMRAK - ODAJA U HRAMU

Čovjek pas se nakratko okrene, te uđe u svjetlo koje se nalazi iza njega.

### 3. INT. SUMRAK - ODAJA U HRAMU

Žena mačka stoji na ulazu u odaju.

### 4. INT. SUMRAK - ODAJA U HRAMU

Žena mačka se polako približava svjetlu. Žena mačka gleda u svjetlo, oklijeva. Okrene glavu.

### 5. EXT. SUMRAK - ŠUMA 2

Pas čeka u šumi.

### 6. INT. SUMRAK - ODAJA U HRAMU

Žena mačka okrene glavu prema svjetlu, te skoči.

### 7. EXT. SUMRAK - PUSTINJA

ZMAJ poleti iz Hrama.

### 8. INT. SUMRAK - HODNIK U HRAMU

Biće izlazi iz ogledala i kreće prema izlazu hrama.

### 10. EXT. SUMRAK - ŠUMA 2

Pas sjedi i čeka. Sjena prekrije Psa. Pas okrene glavu.

### 11. EXT. SUMRAK - ŠUMA 1

Povjetarac okrene stranicu bilježnice.

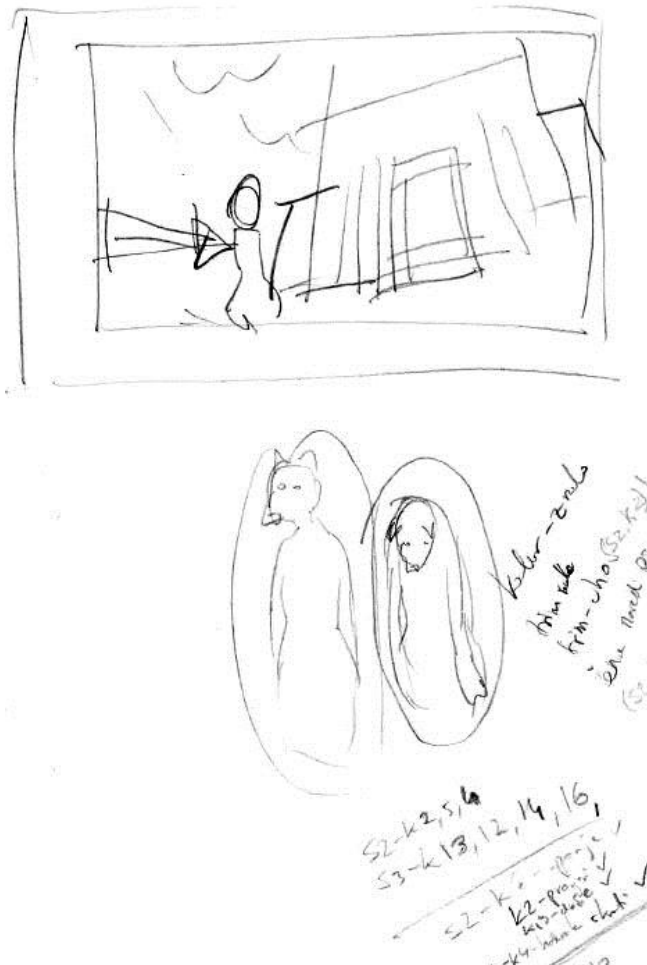
## 2.4. Knjiga snimanja

Pomoću knjige snimanja vizualiziramo animirani film s linijskim ctežima. Animirani film je niz scena, a scena je niz kadrova. U knjizi snimanja opisujemo kako će svaki kadar izgledati, gdje će biti likovi, kako će se kamera kretati, koji će biti plan kadra i sl. Knjiga snimanja je najvažniji dio u izradi animiranog filma. Doživljaj priče može biti drugačiji ovisno o kadru.

Plan kadra se dijeli na:

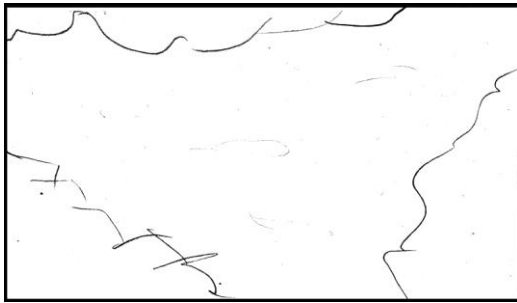
- total - obuhvaćen je čitav prostor
- polutotal - obuhvaća veći dio prostora
- srednji plan - prikazuje u cijelosti čovjeka
- blizi plan - prikazuje čovjeka do prsa
- krupni plan - prikazuje ljudsku glavu
- detalj - zanemaruje se okruženje

U početcima kreiranja knjige snimanja autorica je skicirala različitih ideja o kadrovima, neki su u međuvremenu bili izmjenjeni ili izbačeni.



Slika 2.1. Jedan od ranijih skica kadrova





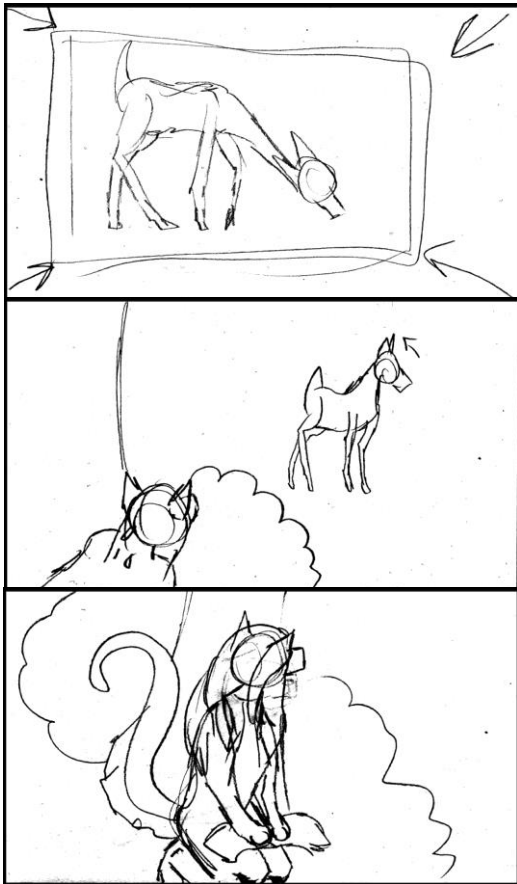
Scena 1 kadar 1

EXT. DAN - ŠUMA 1

Polutotal u šumi. Statična kamera, vidimo vijorenje lišća na vjetru. SOVA preleti preko kadra.

AUDIO: Šumovi

REZ



Scena 1 kadar 2

EXT. DAN - ŠUMA 1

Srednji plan, statična kamera. SRNA jede travu. Vožnja kamere nalijevo, Srna izlazi iz kadra. Vidimo ŽENU MAČKU kako promatra Srnu te je skicira u bilježnici.

AUDIO: Šumovi

REZ



Scena 1 kadar 3

EXT. DAN - ŠUMA 1

Srednji plan, statična kamera, gornji rakurs. Srna okrene glavu i vidi Žena mačka. Srna skoči nadesno u grmlje.

AUDIO: Šumovi

REZ



Scena 1 kadar 4

EXT. DAN - ŠUMA 1

Srednji plan, statična kamera, gornji rakurs. Žena mačka spusti uši zatim odmah podigne. Spusti glavu i zatvori bilježnicu lijevom rukom. PAS uđe u kadar s lijeve strane. Žena mačka okrene glavu na lijevu stranu i pogleda Psa. Pruži desnu šapu prema njoj.

AUDIO: Šumovi

REZ



Scena 1 kadar 5

EXT. DAN - ŠUMA 1

Blizi plan. Žena mačka podraga Psa desnom šapom.

AUDIO: Šumovi

REZ



Scena 1 kadar 6

EXT. DAN - ŠUMA 1

Srednji plan, statična kamera, gornji rakurs. Žena mačka spremi bilježnicu u svoju torbu, zatim ustane i izlazi iz kadra na desnu stranu. Bilježnica padne iz torbe kada ustane. Pas prati Žena mačka te također izlaz iz kadra na desnu stranu.

AUDIO: Šumovi

REZ



Scena 2 kadar 1

EXT. DAN - ŠUMA 2

Srednji plan. Žena mačka i Pas ulaze u kadar s desne strane i hodaju do sredine kadra.

AUDIO: Šumovi

REZ



Scena 2 kadar 2

EXT. DAN - ŠUMA 2

Detalj, statična kamera. Vrh glave žena mačka ulazi u kadar s desne strane, stane na sredini kadra i uho se malo pomakne.

AUDIO: Šumovi

REZ



Scena 2 kadar 3

EXT. DAN - ŠUMA 2

Polublizi plan, statična kamera. Žena mačka okrene glavu i gleda u daljinu nadesno.

AUDIO: Šumovi

REZ



Scena 2 kadar 4

EXT. DAN - ŠUMA 2

Kontraplan kadru scena 2 kadar 3. Žena mačka s lijeve strane kadra prohoda do drveta. Vidi u daljini hram nasred pustinje.

AUDIO: Šumovi

REZ



Scena 2 kadar 5

EXT. DAN - ŠUMA 2

Krupni plan. Žena mačka pogleda prema gornjem lijevom kutu.

AUDIO: Šumovi



REZ

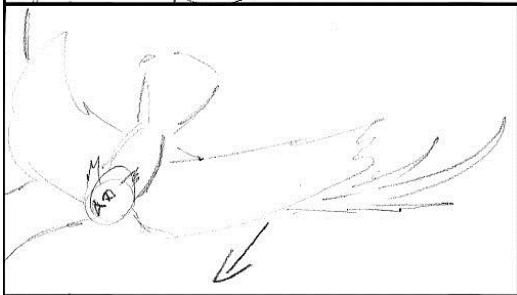


Scena 2 kadar 6

EXT. DAN - ŠUMA 2

Blizi plan. Sova poleti prema donjem lijevom kutu i izađe iz kadra.

AUDIO: Šumovi



REZ



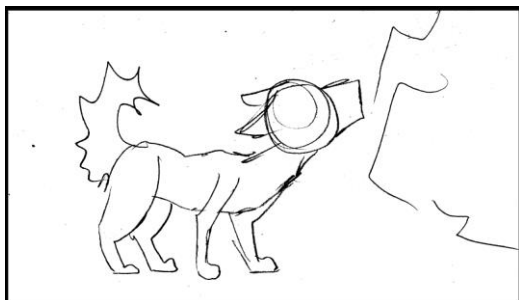
Scena 2 kadar 7

EXT. DAN - ŠUMA 2

Srednji plan, statična kamera. Žena mačka počne hodati prema hramu.

AUDIO: Šumovi

REZ



Scena 2 kadar 8

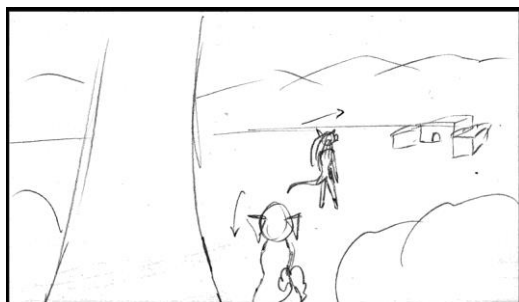
EXT. DAN - ŠUMA 2

Blizi plan, statična kamera. Pas prati ženu mačku i izlazi iz kadra na desnu stranu.

AUDIO: Šumovi



REZ



Scena 2 kadar 9

EXT. DAN - ŠUMA 2

Polutotal, statična kamera. Pas sjedi i gleda ženu mačku kako hoda prema hramu u pustinji.

AUDIO: Šumovi

REZ



Scena 3 kadar 1

EXT. DAN - PUSTINJA

Total, statična kamera. Žena mačka hoda kroz pustinju, kosa joj vijori u vjetru.

AUDIO: Šumovi

REZ



Scena 3 kadar 2

EXT. DAN - PUSTINJA

Polutotal, statična kamera. Žena mačka se približava hramu.

AUDIO: Šumovi

REZ



Scena 3 kadar 3

EXT. DAN - PUSTINJA

Polutotal, statična kamera. Žena mačka ulazi u kadar s lijeve strane te uđe u hram.

AUDIO: Šumovi

REZ



Scena 3 kadar 4

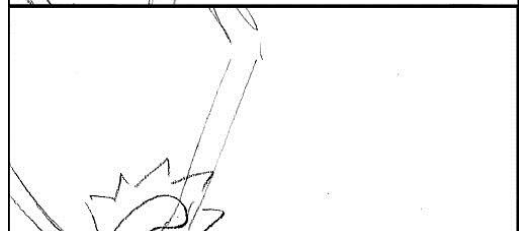
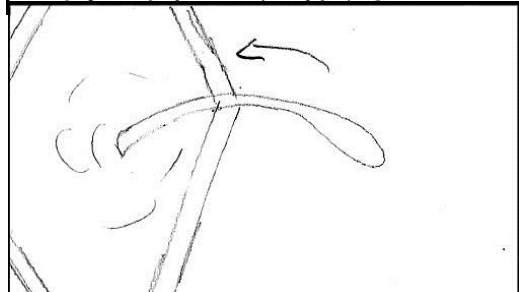
INT. DAN - HODNIK U HRAMU

Srednji plan. Žena mačka hoda niz hodnik. Prođe pokraj velikog ogledala i BIĆE povuče žena mačka u ogledalo.



Vožnja kamere, kamera prati žena mačka.

AUDIO: Šumovi



REZ



Scena 3 kadar 5

INT. DAN - UNUTAR OGLEDALA

Total. Žena mačka gleda u Biće.

AUDIO: Šumovi

REZ



Scena 3 kadar 6

INT. DAN - UNUTAR OGLEDALA

Srednji plan. Biće se nasmiješi Ženi mački.

AUDIO: Šumovi

REZ

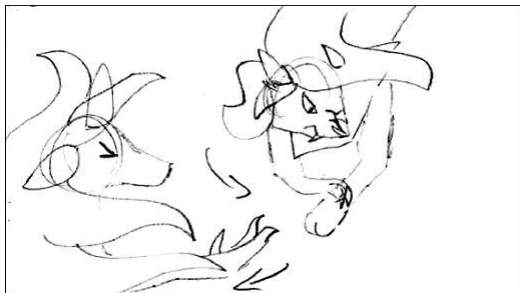


Scena 3 kadar 7

INT. DAN - UNUTAR OGLEDALA

Srednji plan. Žena mačka se naljuti i s desnom šapom ozljedi šapu od Bića koje drži lijevu šapu od Žene mačke.

AUDIO: Šumovi



REZ





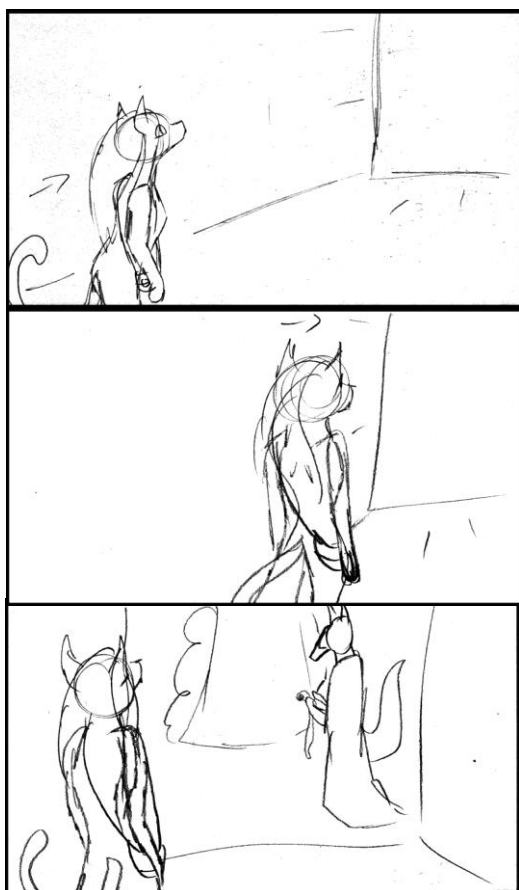
Scena 4 kadar 1

INT. SUMRAK - HODNIK HRAMA

Srednji plan. Žena mačka izađe iz ogledala, ustane i potrči niz hodnik.

AUDIO: Šumovi

REZ



Scena 4 kadar 2

INT. SUMRAK - HODNIK U HRAMU

Polusrednji plan. Žena mačka ulazi u kadar s lijeve strane kadra. Na sredini kadra stane jer je ugledala svjetlo na kraju hodnika i ugleda ČOVJEKA PSA koji stoji u odaji hrama i piše na papirusu. Vožnja kamere slijeva na desno.

AUDIO: Šumovi

REZ



Scena 4 kadar 3

INT. SUMRAK - ODAJA U HRAMU

Polublizi plan. Čovjek pas gleda prema lijevoj strani kadra, okrene se i ulazi u svjetlo koje se nalazi iza njega na lijevoj strani kadra.

AUDIO: Šumovi

REZ



Scena 4 kadar 4

INT. SUMRAK - ODAJA U HRAMU

Polublizi plan. Žena mačka stoji na ulazu u odaji. Malo nagne glavu i krene hodati na desnoj strani kadra.

AUDIO: Šumovi

REZ



Scena 4 kadar 5

INT. SUMRAK - ODAJA U HRAMU

Polusrednji plan, statična kamera. Žena mačka se nalazi na lijevoj strani kadra i polako približava prema svjetlu. Blizi plan. Žena mačka pogleda prema svjetlu zatim spusti glavu i okrene glavu na lijevu stranu kadra.

AUDIO: Šumovi

REZ



Scena 4 kadar 6

INT. SUMRAK - ŠUMA 2

Srednji plan. Pas gleda prema lijevoj strani kadra.

AUDIO: Šumovi

REZ



Scena 4 kadar 7

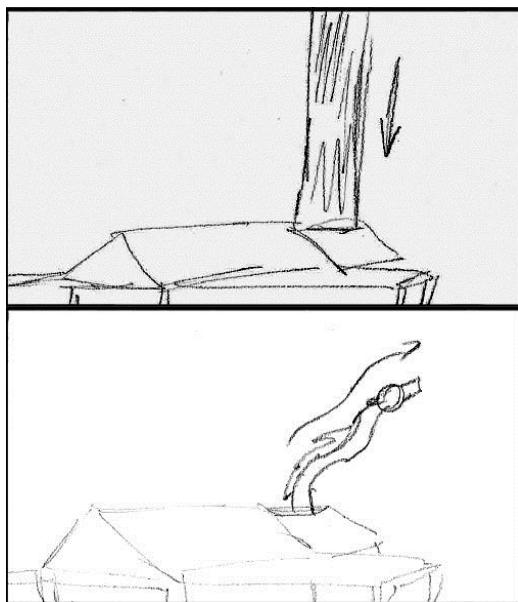
INT. SUMRAK - ODAJA U HRAMU

Statična kamera, polusrednji plan.

Žena mačka okrene glavu natrag prema svjetlu te skoči.

AUDIO: Šumovi

REZ



Scena 4 kadar 8

INT. SUMRAK - PUSTINJA

Polutotal. Svjetlo se povuče u hram. Zmaj se pojavi iz istog mjesta gdje je svjetlo nestalo i odleti iz hrama u desni kut te izađe iz kadra.

AUDIO: Šumovi

REZ



Scena 4 kadar 9

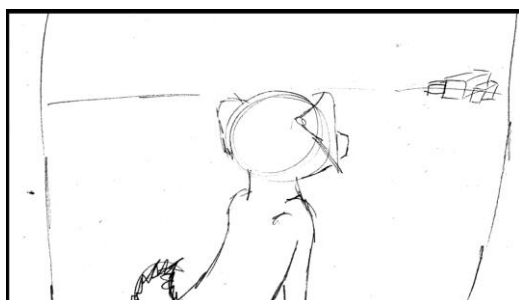
INT. SUMRAK - HODNIK U HRAMU

Statična kamera, srednji plan. Biće izlazi iz ogledala. Pretvori se u sjenu i izlazi iz kadra nalijevo.

AUDIO: Šumovi



REZ



Scena 4 kadar 10

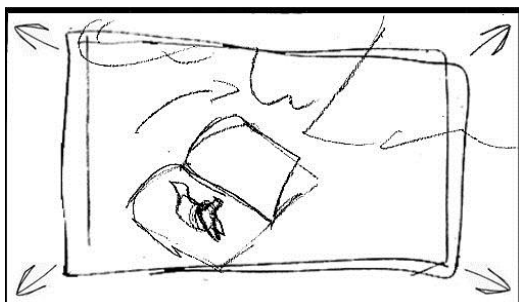
INT. SUMRAK - ŠUMA 2

Statična kamera, blizi plan. Pas sjedi i čeka. Sjena prekrije Psa. Pas okrene glavu.

AUDIO: Šumovi



REZ



Scena 4 kadar 11

INT. SUMRAK - ŠUMA 1

Vožnja kamere iz srednjeg u krupni plan. Vjetar pomakne list iz bilježnice, kamera se približava, vidimo crtež.

AUDIO: Šumovi

REZ

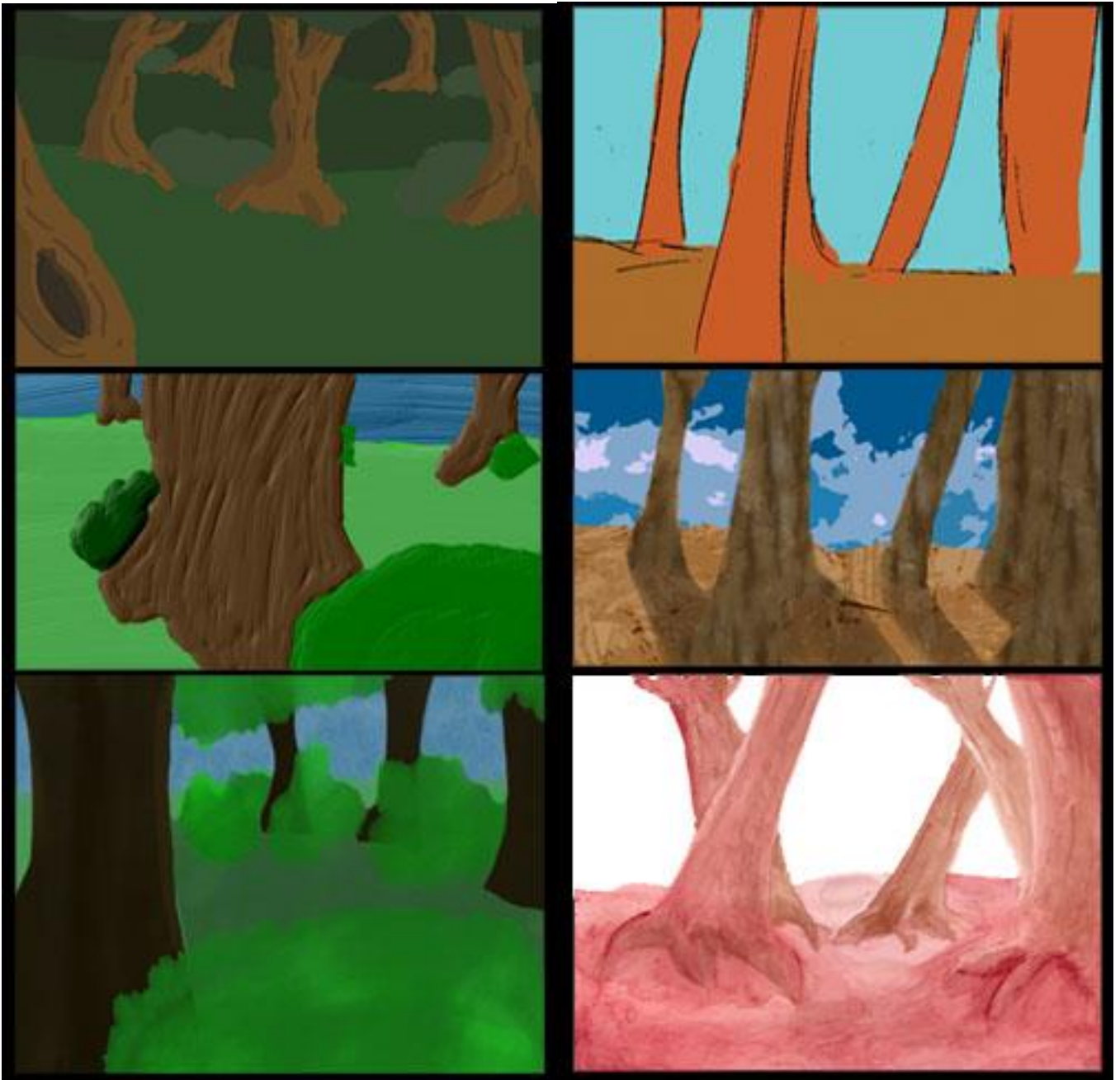
### **3. Vizualno oblikovanje**

U vizualnom oblikovanju se razrađuje likovno rješenje likova i pozadina. Opisana je tehnika i simbolika likova te pozadina animiranog filma.

#### **3.1. Scenografija**

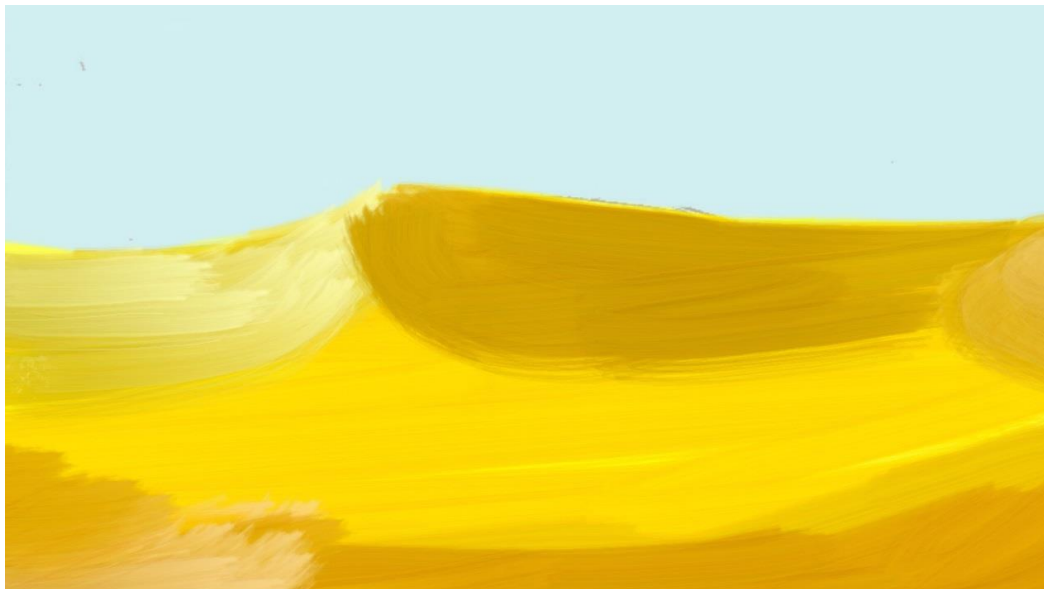
U animiranom filmu ima pozadina rađenih različitom tehnikom i imaju svoju simboliku. Nekoliko pozadina je digitalno obrađeno, a nekoliko je određeno slikarskom tehnikom akvarelom.

U likovnom oslikavanju šume u animiranom filmu, autorica se malo poigrala sa više različitih kistova i stilova. Prvu je šumu zamislila jednostavni vizualni koncept, zatim je isprobala više kistova da vidi što joj najviše odgovara. Kod druge šume (slika nadesno) isprva je htjela postići nešto poput kolaža i da ima više teksture od prve šume, ali nije baš bila zadovoljna sa rezultatom. Na prijedlog mentora autorica mijenja likovno oblikovanje u tehniku akvarela i dobija puo bolji rezultat. Akvarel je jedna nježna i krasna tehnika pomoću koje je mogla neke pozadine malo oživiti i učiniti prirodnijim.



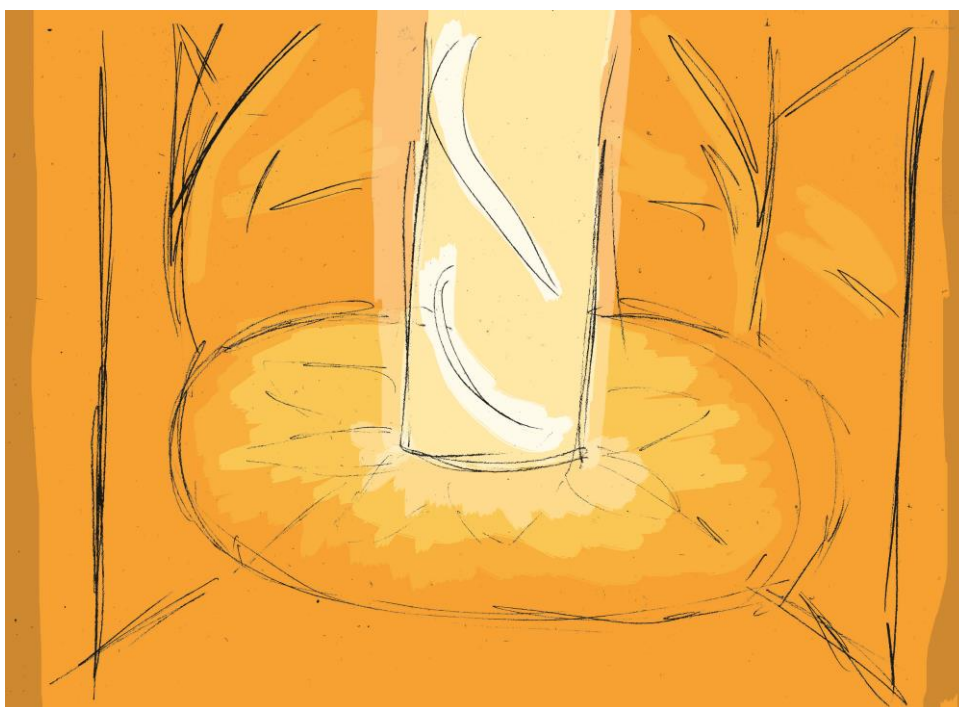
*Slika 3.1 Proces vizualnog oblikovanja pozadina, Šuma 1, Šuma 2*

U nekim kulturama pustinja se smatra simbolom osamljenosti, napuštenosti ili mjesto meditacije i prosvjetljenja. Autorica povezuje doživljaj pustinje sa svojim svakodnevnim putovanju vlakom na fakultet u drugom gradu. Svijet gledan kroz prozor vlaka stapa se u apstraktnu sliku, a misli lutaju i izmjenjuju se sa krajolikom.



*Slika 3.2 Pustinja, digitalno crtano*

Zraka svjetla koje se vidi u hramu u pustinji predstavlja neizvjesnu budućnost, ali ipak punu raznih mogućnosti.

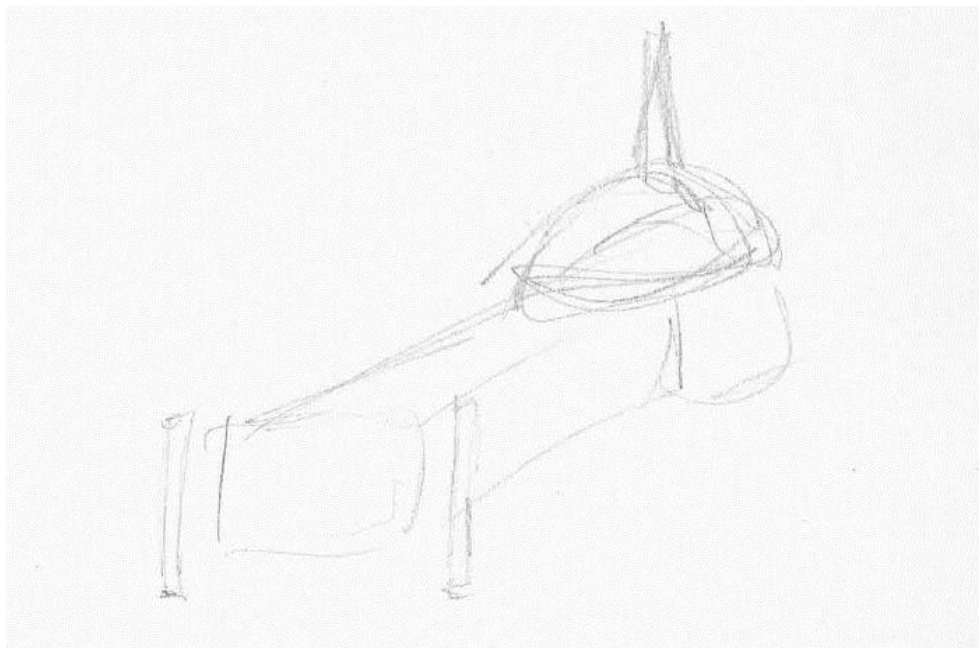


*Slika 3.3 Raniji vizualni koncept svjetla u odaji u hramu*



Hram u pustinji je utjelovljenje različitih likovnih razdoblja i stilova koje autoricu zanimaju.

On predstavlja značaj fakulteta i različitog znanja i iskustva koje sadrži. Jednostavnost i monumentalnost je iz egipatske arhitekture. Jednak broj stupova te njihova simetrija potječu iz kineske, a crveni krov zakrivljenih uglova iz japanske arhitekture. Stražnji dio hrama je inspiriran razdobljem gotike ali je ovdje poprilično pojednostavljen i stiliziran.



*Slika 3.4 Ranija skica hrama*



*Slika 3.5 Raniji vizualni koncept hrama*



*Slika 3.6 Hram, akvarel*



*Slika 3.7 Hram, gornji rakurs, akvarel*

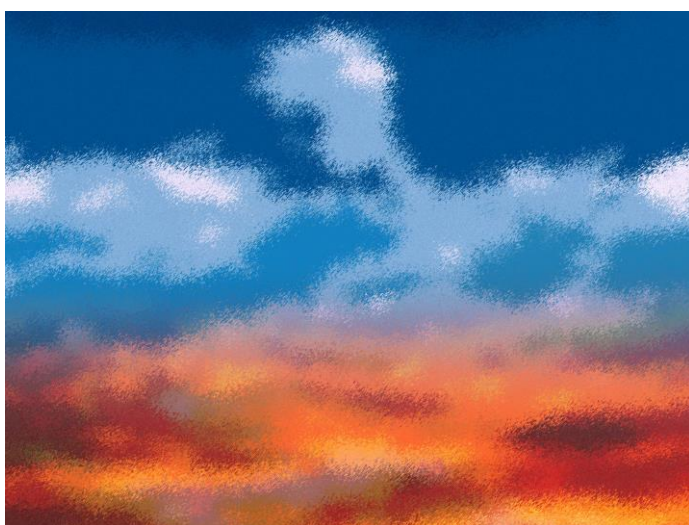
Pozadinske slike na zidu hodnika hrama nagovješćuju pojave likova koje ćemo susresti. Egipćani su slikali hijeroglife na zidovima kako bi ispričali prizore iz svakodnevnog života i autorica je htjela tu na isti način uvesti u priču.

Tekst na japanskom jeziku koji se vidi u pozadini u hodniku hrama znači: "Imam dva psa, jedan je žuti, jedan je crni". Autorica je dodala kao konotacija.



*Slika 3.8 Zid u hodniku hrama, digitalno nacrtano*

Zrcalo u hodniku hrama relfektira autoričinu unutrašnju verziju same sebe. Unutrašnjost zrcala simbolički prikazuje aurotičinu unutarnju prirodu. Plava boja je odraz ponešto mirnije prirode, ali se katkad i njen temperament poput valova uzdigne, što predstavlja crvena boja.



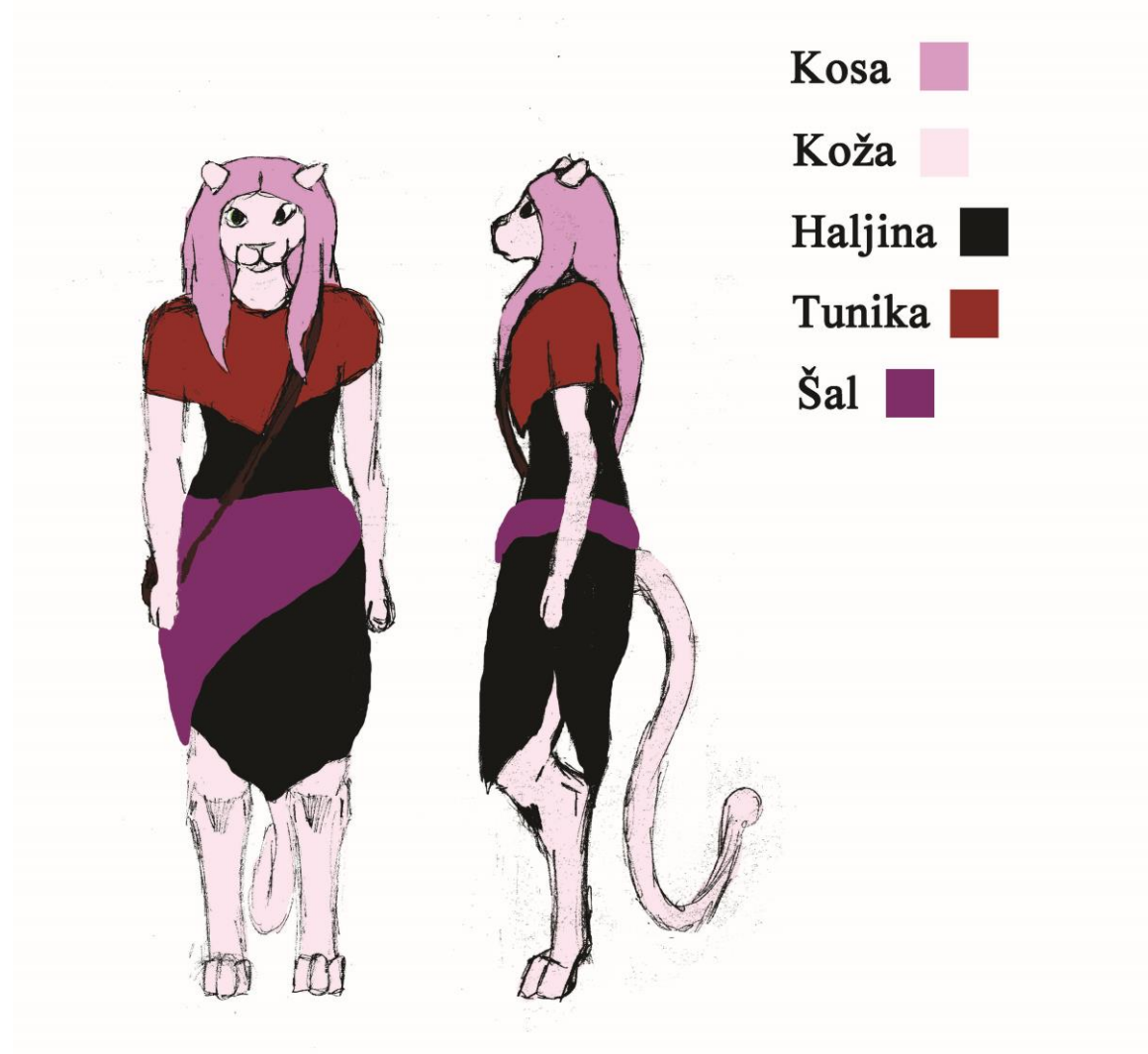
*Slika 3.9 Pozadina unutar zrcala, animirana grafika*

## 3.2. Likovi

U ovom poglavlju navedene su likovna rješenja svih likova koja se pojavljuju u animiranom filmu. Životinje i likovi koji se pojavljuju u animaciju imaju svoje značenje, bilo simboličko, kulturološko ili osobno.

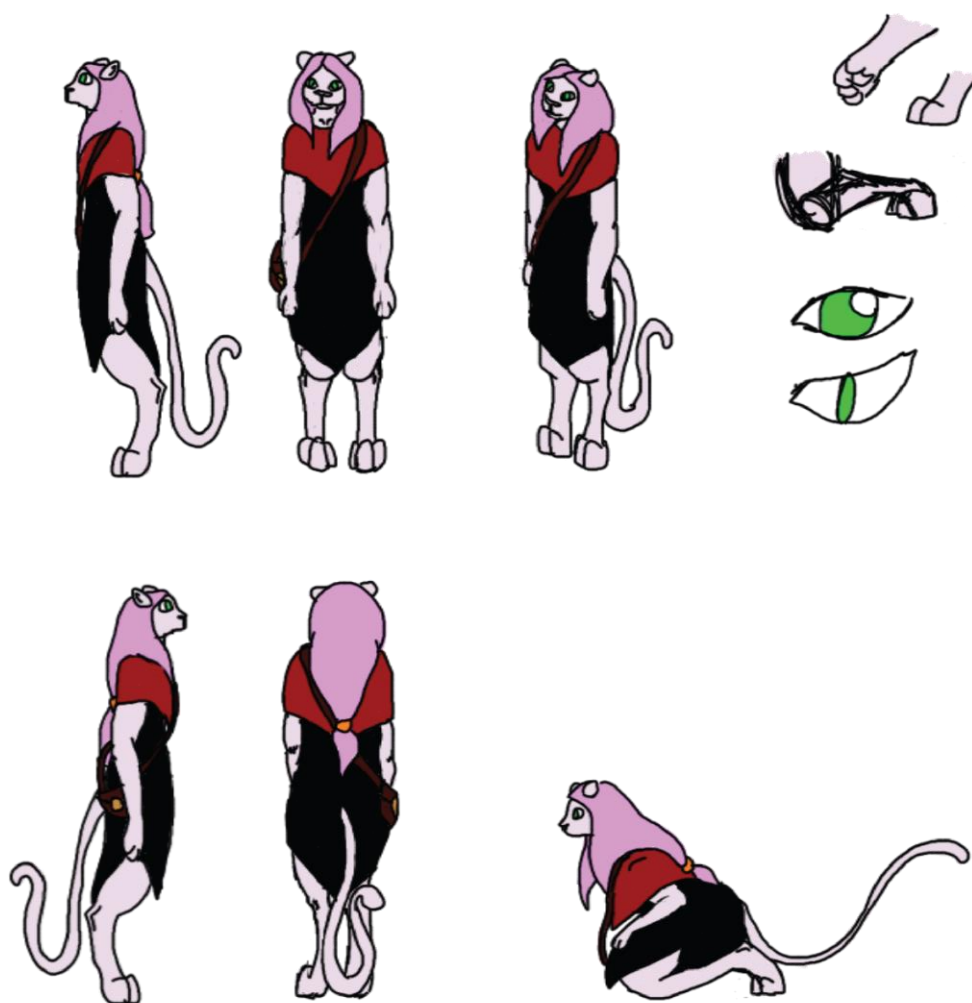
### Žena mačka

Glavni lik kojega pratimo je žena mačka koja treba biti interpretacija autorice. Lik je antropomorfna mačka zato što je crni leopard autoričina najdraža životinja. Šal kojega nosi Žena mačka je šal koji se koristi u trbušnom plesu. Kao što se vidi u narednim slikama, s vremenom se pomalo izmjenjivalo vizualni koncept lika.

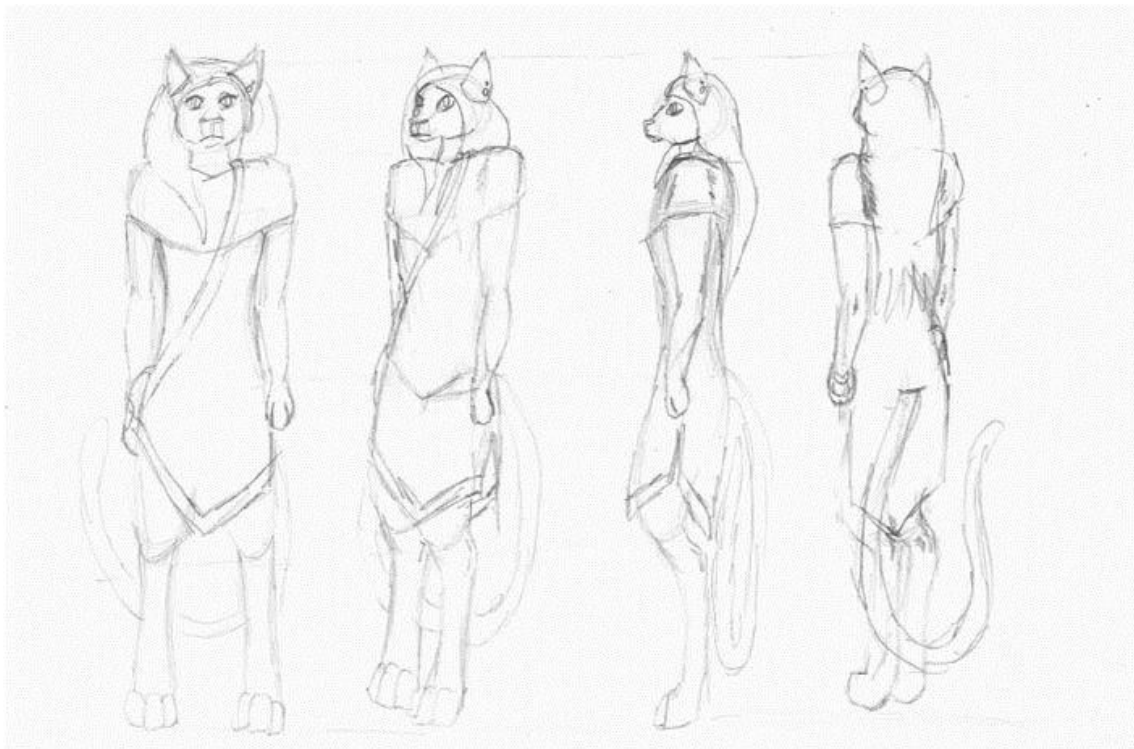


Slika 3.10 Raniji vizualni koncept lika Žena mačka





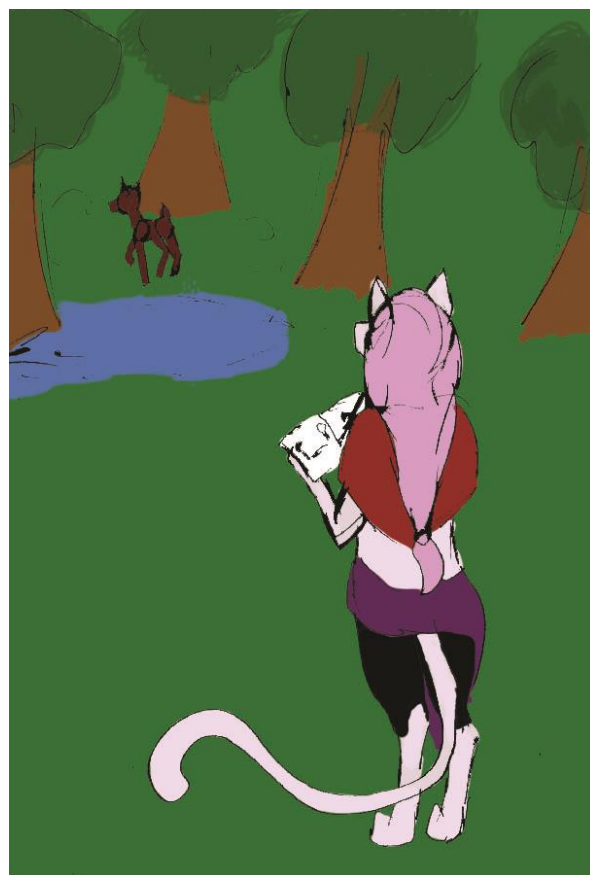
*Slika 3.11 Raniji vizualni koncept lika Žena mačka*



*Slika 3.12 Ranija skica Žena mačka*



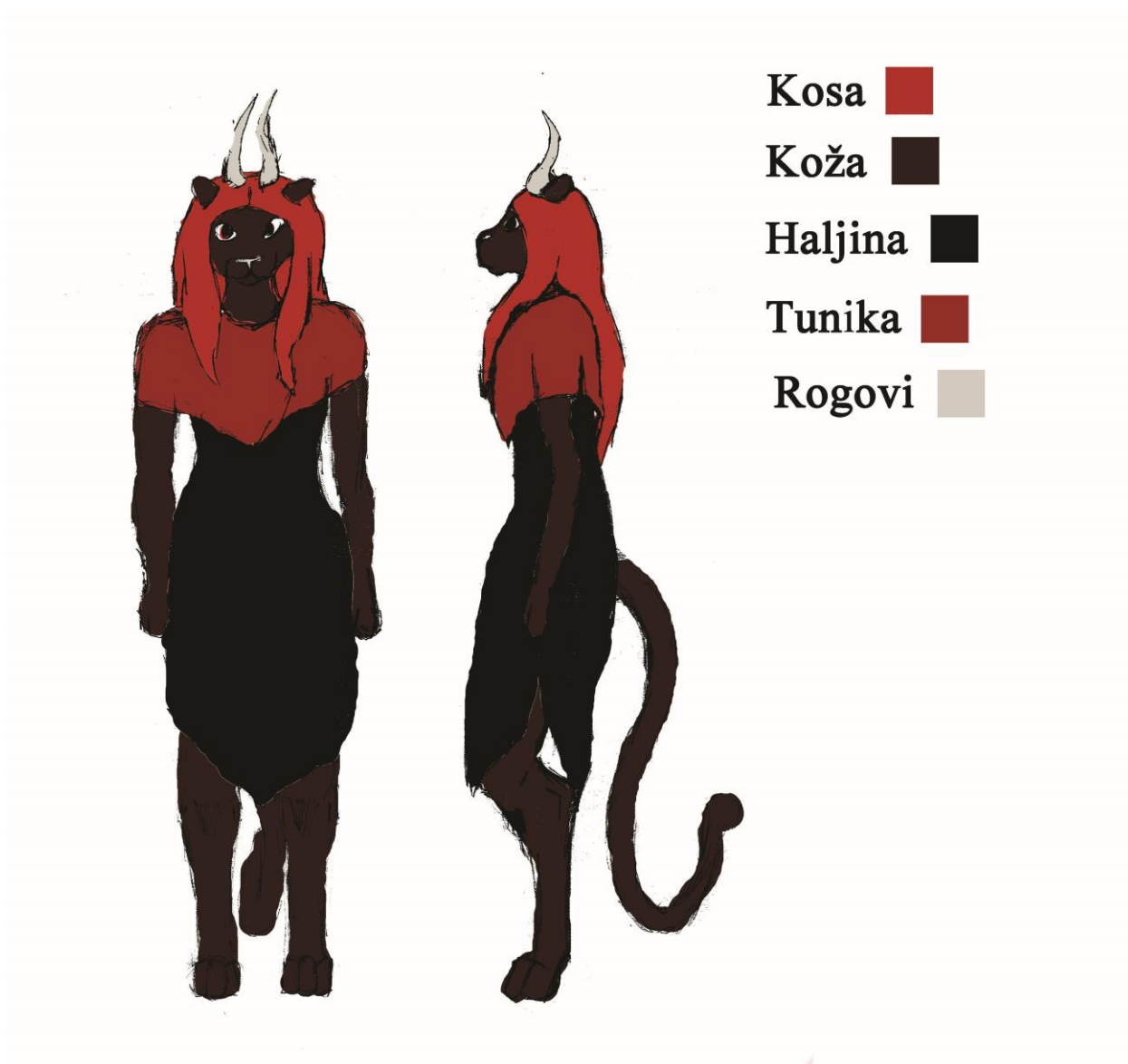
*Slika 3.13 Vizualni koncept lika  
Žena mačka, skraćena haljina u suknju*



*Slika 3.14 Vizualni koncept lika Žena mačka, maknut je naikt i umjesto suknje su tajice*

## Biće

Biće je zrcalna refleksija žene mačke. Biće predstavlja takozvanu "mračnu stranu" što se samo odnosi na neke mane i emocije koje ne želimo imati, ali su svejedno na kraju ipak dio nas i naše osobnosti i čine nas osobom kakve jesmo..



*Slika 3.12 Raniji vizualni koncept lika Biće*

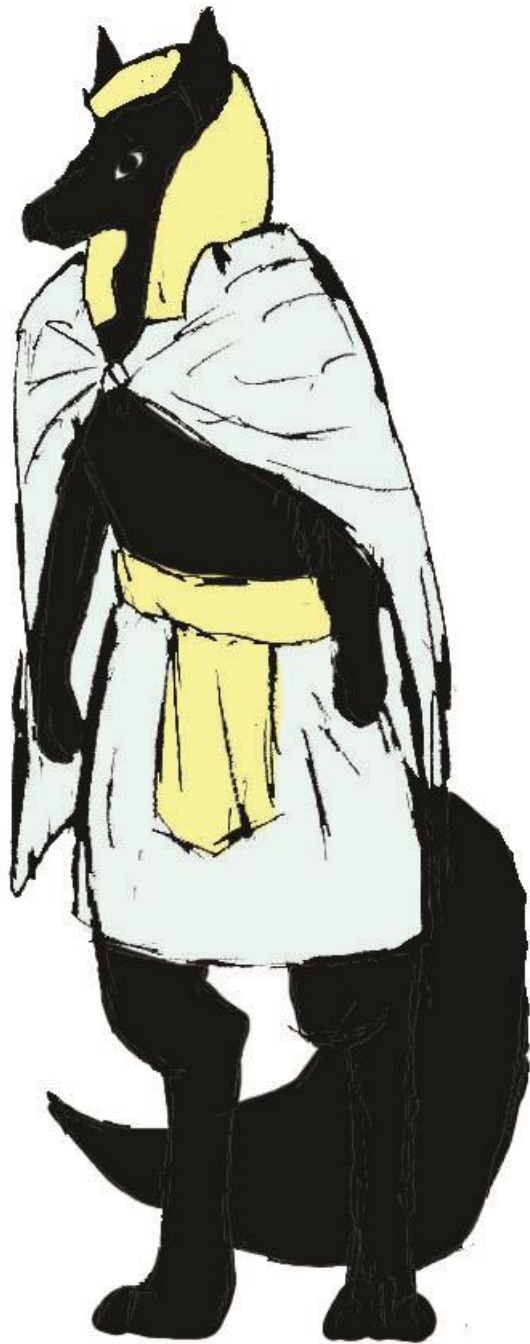


*Slika 3.13 Vizualni koncept lika Biće, finalno rješenje lika jest da bude više neobičnoi da se više kreće poput valova ili barem naizgled tome, pa ipak na kraju nije korišten u potpunosti vizualni koncept.*



## Čovjek pas

Čovjek pas je interpretacija neke budućnosti, nekog životnog puta koji biramo. Autoričin lik nesvjesno i nenamjerno liči na egipatskog boga Anubisa, iako to nije bila namjera. Ali možda to i nije pogreška jer ipak je Anubis vodič za mrtve, pa ga vjerojatno nesvjesno povezujemo sa nečim duhovnim.



*Slika 3.14 Vizualni koncept lika Čovjek pas*



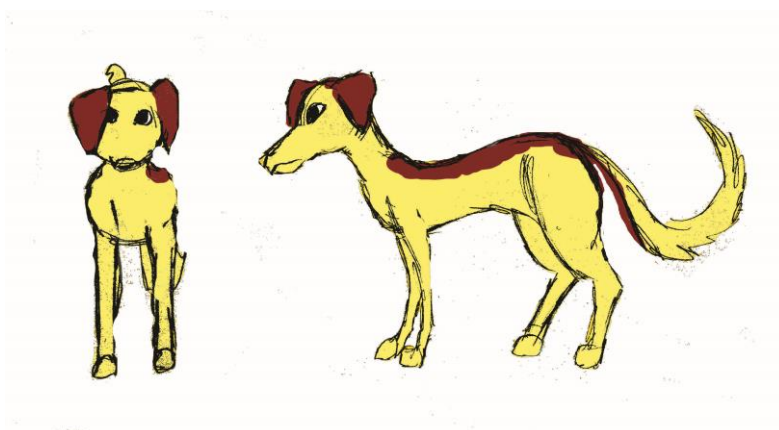
Slika 3.15 Slikovno rješenje lika Čovjek pas

### Sporedni likovi

Zmaj je lik u animiranom filmu zbog jednog sna u kojem je autorica sanjala sebe kao zmaja. U mnogim kulturama zmaj je također simbol moći i mudrosti. Zmaj za autoricu znači da može postići više nego što vjeruje.



*Slika 3.16 Slikovno rješenje lika Zmaj*



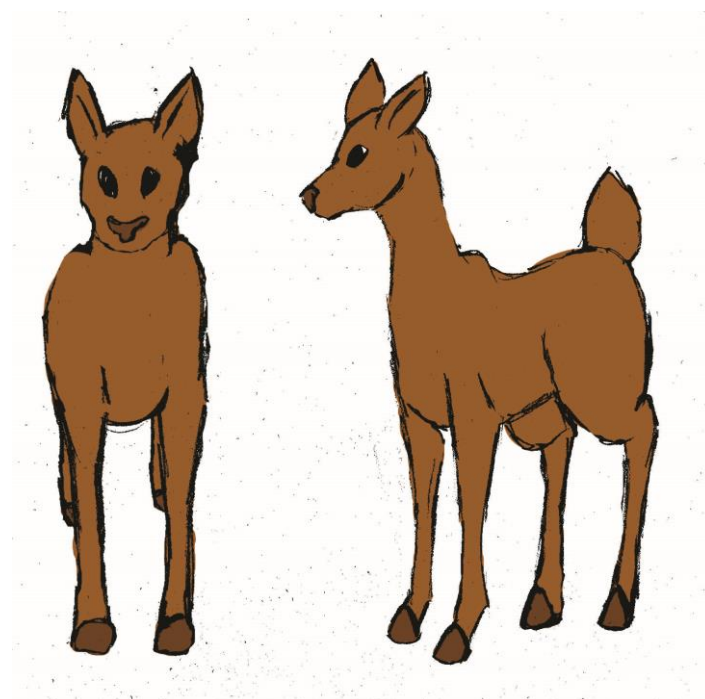
*Slika 3.17 Slikovno rješenje lika Pas*

Pas je značajan zato što je autorica kroz veći dio svojeg života imala uz sebe svojega psa. Ona je bila njen najbolji prijatelj, pratila ju je kroz najturbulentniji dio njenog života -- adolescenciju.



Sova je isto puna simbolizma, primjerice zato što je autorica pomoću interneta (simboličko znanje, informacije i mudrost) pronašla stranicu fakulteta.

*Slika 3.18 Slikovno rješenje lika Sova*



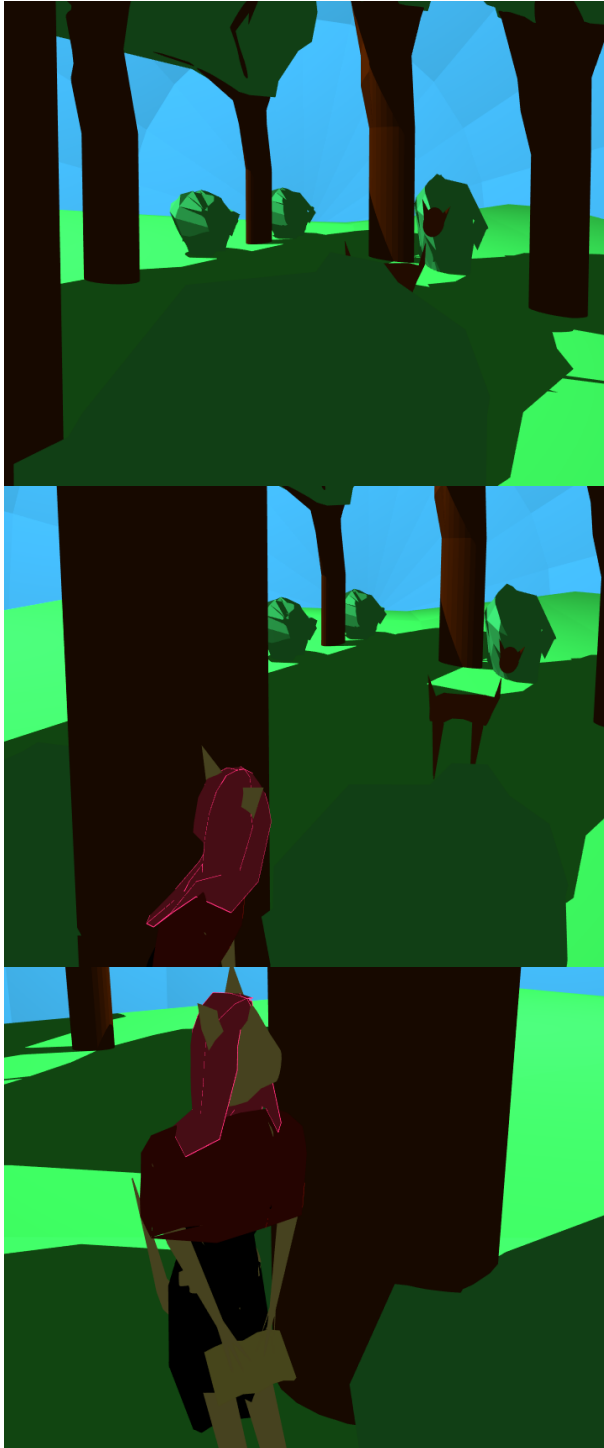
Srna predstavlja ljepotu koja brzo prođe, tj. trenutke na koje se naiđe i osoba pomisli "da bar imam fotoaparata".

*Slika 3.19 Slikovno rješenje lika Srna*

## 4. Tehnički proces i postupci

### 4.1. Animatik

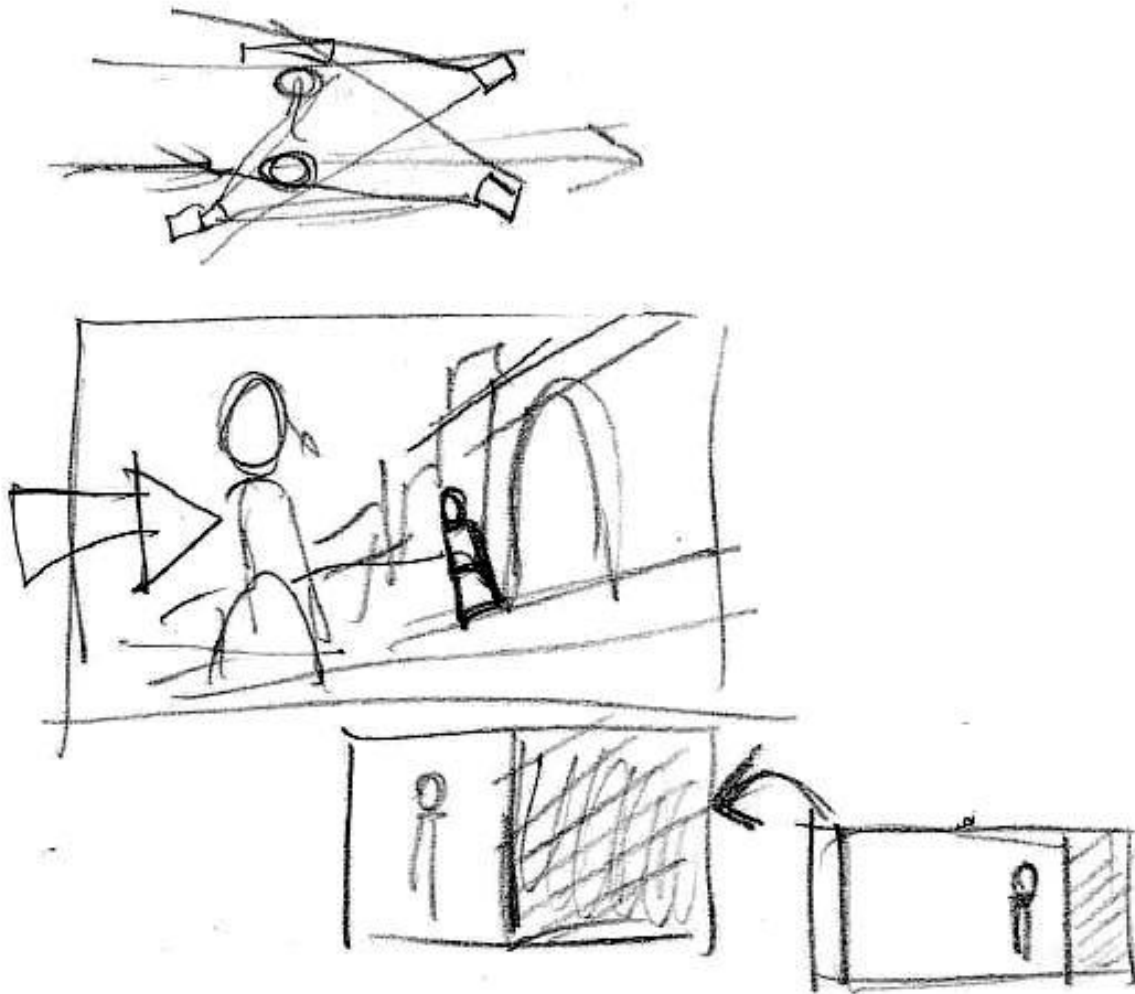
Animatik je takozvana pokretna knjiga snimanja. Pomoću nje možemo odrediti trajanje kadrova, testirati montažu i prijelaz kadrova i scena. Točno možemo vizualno vidjeti našu priču u cjelosti i možemo napraviti ispravke ili promjene po potrebi.



Rađena su dva animatika. Prvi animatik rađen je u 3D-u da bi lakše pratili odnos likova u prostoru i da li to montažno funkcionira ili treba nešto promijeniti.

3D animatik je pomogao u iscertavanju kadra u prvoj sceni na način da se lakše utvrdi pozicija svakog lika u prostoru te pozadina tijekom vožnje kamere. Na taj način može se bolje iscertati cijeli kadar, a da se pritom ne izgubi masa i volumen likova zbog promjene kuta plana u kadru. Unatoč pomagalima, zbog neiskustva i dalje se neke deformacije i greške mogu dogoditi.

*Slika 4.1 3D animatik, kadar sa vožnjom kamere*



*Slika 4.2 Skice koje pokazuju promjene kadrova tijekom izrade 3D animatika*



Nakon odrađenog 3D animatika pokrenut je rad na drugi animatik koji je u 2D formatu. Tijekom izrade 2D animatika određivan je vrijeme trajanja kadrova i montaža. Rezultat toga je da se cjelosti mogla vidjeti razrađena ideja i način kako unaprijediti ili izmjeniti neke dijelove kadrova.

*Slika 4.3 Kadar iz 2D animatika*



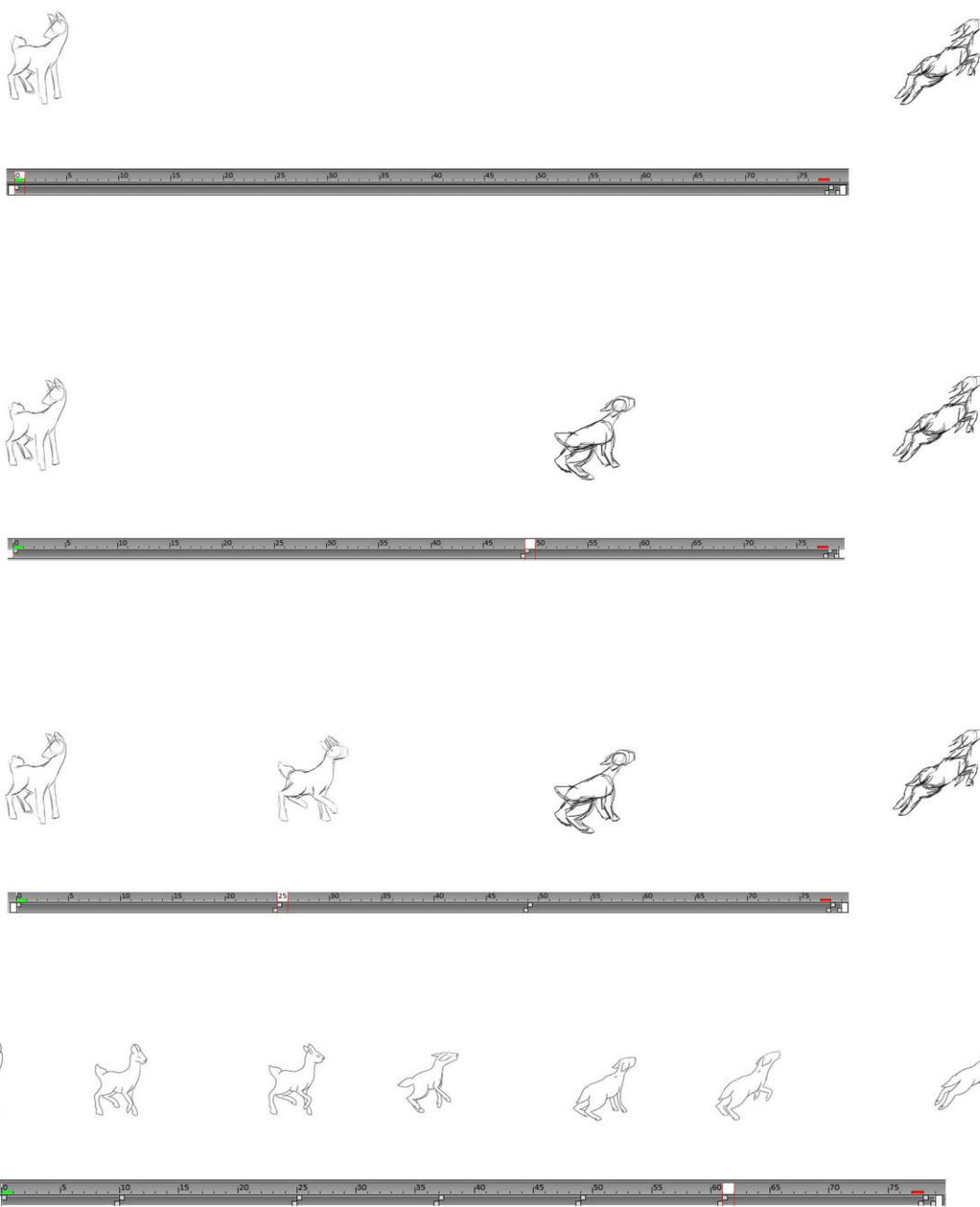
## 4.2. Animacija



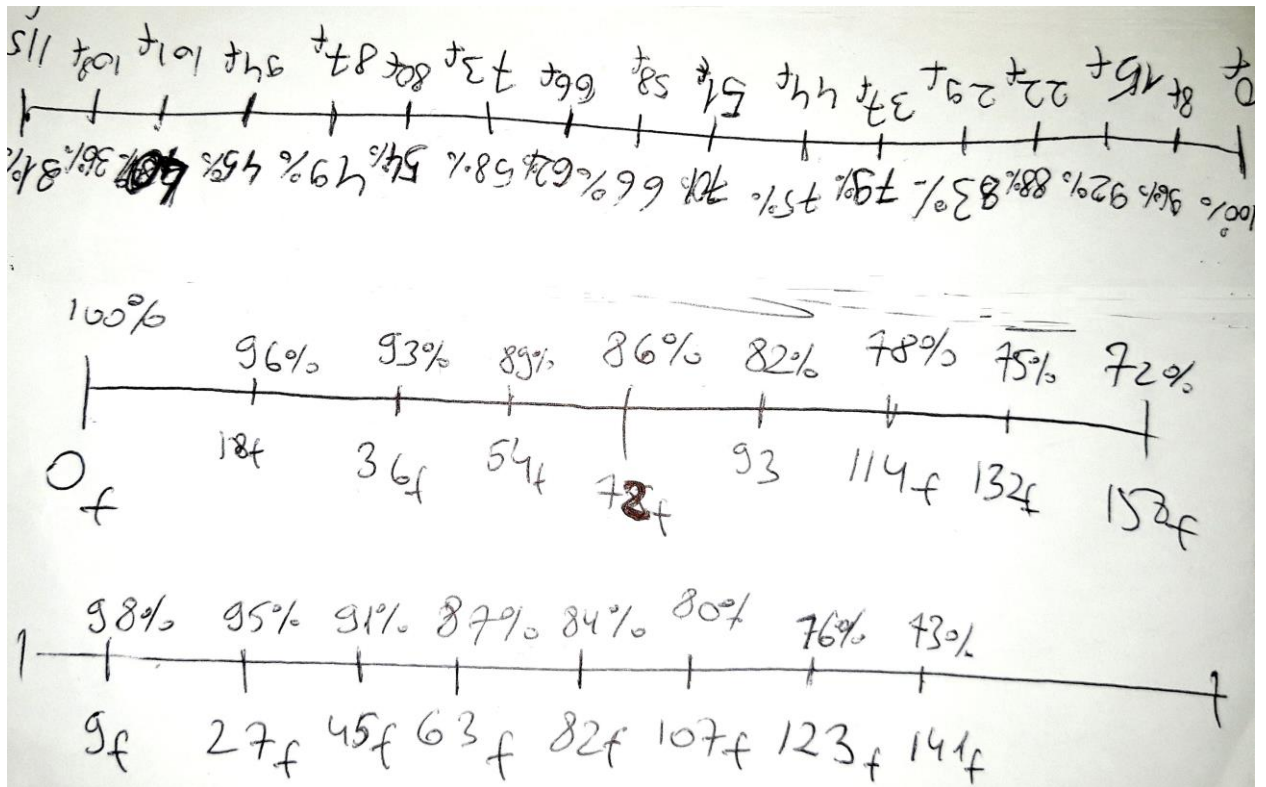
Animacija se izrađuje u programu "TVPaint animation". Unose se prvo slike korištene u 2D animatiku, koje služe kao predložak preko kojeg se skiciraju likovi. U slučaju s kadrom je vožnja kamere autorica se poslužila sa 3D animatikom. Preko 3D animatika su skicirane ključne faze pokreta. Nakon što se postigne kvalitetna razina skiciranja ključnih faza pokreta može se krenuti u animiranje. Morala sam ispuniti prostor između početne i završne faze pokreta da dobijemo umjetni pokret tj. iluziju pokreta. Na kraju se svaki animirani lik eksportira iz programa zasebno.

Slika 4.4 Proces animacije kadra





*Slika 4.5 Primjer postupka animacije lika*



Slika 4.6 Računjanje frame-ova u između početne i završne faze pokreta u kadru

## 5. Montaža

Montaža je središnje sredstvo kako formalnog, tako i izražajnog oblikovanja filma.

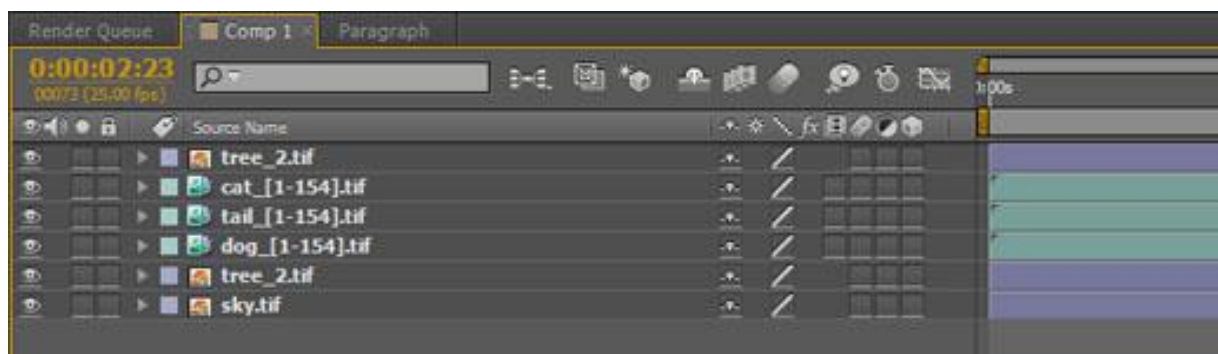
Pojednostavljeno govoreći, u filmu montaža daje odgovor na glavno narativno pitanje, što izbaciti, što pokazati i kako to međusobno organizirati i uskladiti u cjelinu.<sup>2</sup>

Do sada je svaki kadar individualno eksportirala u svoj posebni dokument, u montaži će se sve spojiti u jednu cjelinu i moći će se u stvarnom vremenu vidjeti u cjelosti animirani film i postići bolji vizualni doživljaj.

### 5.1. Slika i zvuk

Iz TVPaint-a eksportirano je sve što se nalazi u kadru, zasebno likove, u nekim kadrovima pozadinu i dr. Eksportirano je sve u TIFF sekvenci što zadrži nabolju kvalitetu tijekom eksportiranja.

Unešeni su svi elementi iz kadra (likovi) koji su eksportirani ranije i ubačeni u program After Effects koji je korišten za vizualne efekte i postprodukciju kod izrade filmova. Svi elementi iz kadra se nalaze u layerima jedan ispod drugog. Posebno je svaki kadar obrađen.



Slika 5.1 Layeri sa tiff sekvencama i tiff slikama

---

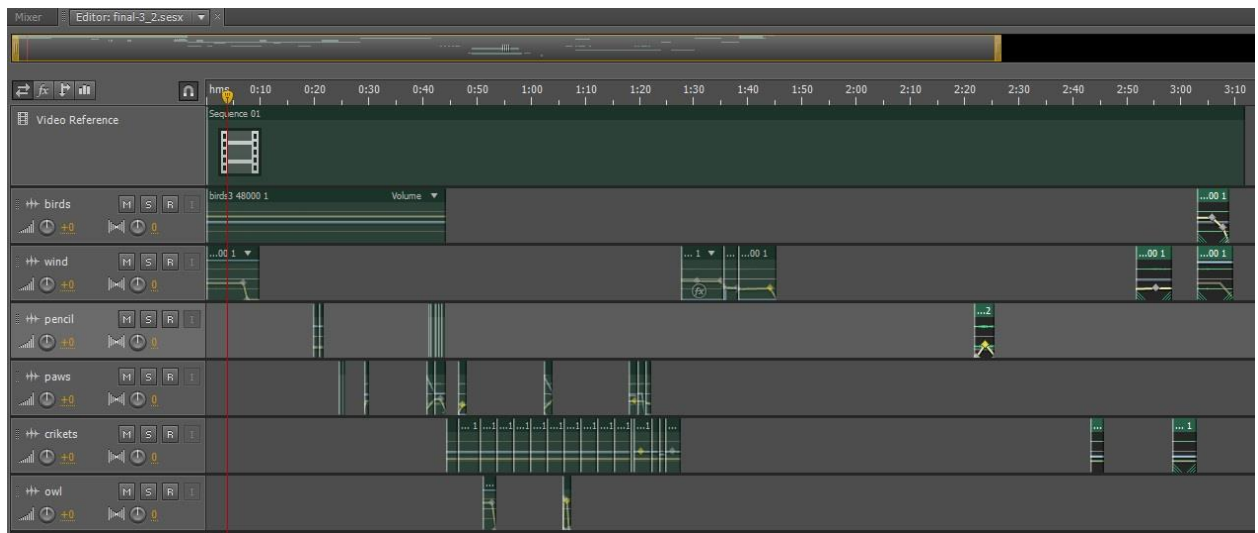
[2] Midhat Ajanović Ajan: *Film i strip*, 167 str, Ogranak Matice hrvatske u Bizovcu, 2018.



Svi elementi su poslagani u hijerarhiji u programu. Na početku ide pozadina od akvarela nebo, zatim šuma. Preko toga su likovi, kako je autorica htjela sa likovi ulaze u kadar iza drveća, kopiran je layer u kojem se nalazi šuma i izrezala samo to drvo koje bi se onda postavilo ispred odnosno iznad layera od likova. Na kraju je sve eksportirano u video format H264 rezolucija 720x576.

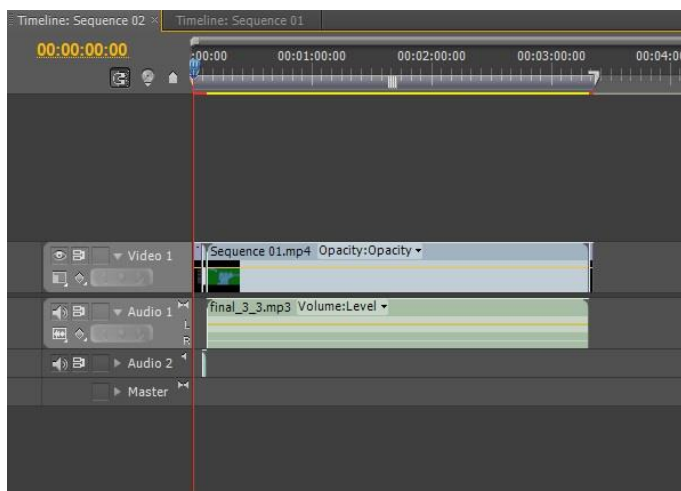
*Slika 5.2 Hijerarhija layera u programu*

Obrada zvuka se odvijala u programu Audition. Autorica je sama skupljala razne šumove šetajući po šljunku sa psom, snimajući njihovo hodanje, snimljene su ptice i vjetar također u istoj šetnji. Za neke šumove je trebalo malo strpljenja i sreće, na primjer tijekom jedne oluje autorica je snimila grmljavinu koju je kasnije obradila i uredila u programu. Bilo je potrebno naći dobru poziciju za mikrofona da slučajno ne snimi promet ili kišu. Dodatno su neki šumovi uređivani. Kada je obrada zvuka bila gotova eksportirala se u mp3 format.



Slika 5.3 Obrada zvuka u programu

Finalna montaža kadrova odvija se u programu za montažu i obradu filmova "Premiere". Svi kadrovi spajaju se u jedan video uradak, te se dodaje zvuk u jedan projekt. Na početku videa se dodaje leader i naslov rada te crni kadar na kraju. Video uradak eksportira se u video format H264, rezolucija 720x576.



Slika 5.4 Finalna obrada videa

## 6. Zaključak

Kroz ovaj rad i proces izrade animiranog filma puno je autorica naučila. Recimo, koliko truda, vremena i planiranja treba samo za jedan kadar ili kratku scenu. Unatoč mukotrpnom poslu na kraju svega prilično je zadovoljna, a i prilično ponosna na samu sebe.

Postavila je pred sebe izazov i u tome je uspjela. Unatoč tome još uvijek traži svoj put u životu u kojemu je animacija samo jedan aspekt i želi vidjeti što sve može ostvariti, a što će najbolje opisat izvadak iz Umijeće mira od Lao Tzua:

### **Priroda Daa**

Spoznati sveprožimajući vrlinu

znači jednostavno slijediti put.

Promatrati nametnute obrasce kao stvar prirode

jednostavno je zbunjujuće! Jednostavno površno!

Iako zbunjujuće i površno,

u sebi sadržava tvar.

Maglovito i mračno,

pa ipak u sebi sadržava klicu života.

To klijanje je bez premca.

U njemu se nalazi pouzdanost.

Od prošlosti do sadašnjosti

njihova imena ne blijede.

I ukazuju na izvor svih stvari.

Kako ću spoznati izvor sveg mnoštva?

Pomoću ovoga.<sup>3</sup>

U Koprivnici, 20.09.2019

---

[3] Tzu, Lao. "Priroda Daa." U *Tao Te Ching: O umijeću sklada*, prevela Marina Kralj Vidačak, 81 str. Hrvatsko izdanje Planetopija, Zagreb, 2010.





**IZJAVA O AUTORSTVU  
I  
SUGLASNOST ZA JAVNU OBJAVU**

Završni/diplomski rad isključivo je autorsko djelo studenta koji je isti izradio te student odgovara za istinitost, izvornost i ispravnost teksta rada. U radu se ne smiju koristiti dijelovi tuđih radova (knjiga, članaka, doktorskih disertacija, magistarskih radova, izvora s interneta, i drugih izvora) bez navođenja izvora i autora navedenih radova. Svi dijelovi tuđih radova moraju biti pravilno navedeni i citirani. Dijelovi tuđih radova koji nisu pravilno citirani, smatraju se plagijatom, odnosno nezakonitim prisvajanjem tuđeg znanstvenog ili stručnoga rada. Sukladno navedenom studenti su dužni potpisati izjavu o autorstvu rada.

Ja, MIRNA DEBELIĆ (ime i prezime) pod punom moralnom, materijalnom i kaznenom odgovornošću, izjavljujem da sam isključivi autor/ica završnog/diplomskog (obrisati nepotrebno) rada pod naslovom KRATKOMETRAŽNI ANIMIRANI FILM "MICKI" (upisati naslov) te da u navedenom radu nisu na nedozvoljeni način (bez pravilnog citiranja) korišteni dijelovi tuđih radova.

Student/ica:

(upisati ime i prezime)

MIRNA DEBELIĆ

(vlastoručni potpis)

Sukladno Zakonu o znanstvenoj djelatnosti i visokom obrazovanju završne/diplomske radove sveučilišta su dužna trajno objaviti na javnoj internetskoj bazi sveučilišne knjižnice u sastavu sveučilišta te kopirati u javnu internetsku bazu završnih/diplomskih radova Nacionalne i sveučilišne knjižnice. Završni radovi istovrsnih umjetničkih studija koji se realiziraju kroz umjetnička ostvarenja objavljuju se na odgovarajući način.

Ja, MIRNA DEBELIĆ (ime i prezime) neopozivo izjavljujem da sam suglasan/na s javnom objavom završnog/diplomskog (obrisati nepotrebno) rada pod naslovom KRATKOMETRAŽNI ANIMIRANI FILM "MICKI" (upisati naslov) čiji sam autor/ica.

Student/ica:

(upisati ime i prezime)

MIRNA DEBELIĆ

(vlastoručni potpis)

## 7. Literatura

Knjige:

- [1] P. Lunde: Tajne kodova, za hrvatsko izdanje Novi Liber, 2010.
- [2] Znakovi i simboli, za hrvatski prijevod Profil Multimedija, 2010.
- [3] Lao Tzu: Tao Te Ching; O umijeću sklada, za hrvatsko izdanje Planetopija, 2010.
- [4] David Bordwell: O povijesti filmskog stila, za hrvatsko izdanje Hrvatski filmski savez, 2005.
- [5] Hrvoje Turković: Umijeće filma, Hrvatski filmski savez, 1996.
- [6] Dr Jadranka Damjanov: Likovna umjetnost 1.dio, Školska knjiga, 1984.
- [7] H.W. Janson: Istorija Umetnosti, za srpsko izdanje Iro prosveta, 1986.
- [8] G. Pischel: Opća povijest umjetnosti 1, za hrvatsko izdanje Mladost, 1969.
- [9] Matko Peić: Pristup likovnom djelu, Školska knjiga, 1978.
- [10] Hrvoje Turković: Život izmišljotina; Ogledi o animiranom filmu, Hrvatski filmski savez, 2012
- [11] Midhat Ajanović Ajan: Film i strip, Ogranak Matice hrvatske u Bizovcu, 2018.



## **Prilozi**

DVD