

Kako je Potjeh tražio Čarapu, Lutkarska stop-animacija

Baričević, Sara

Master's thesis / Diplomski rad

2023

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **Josip Juraj Strossmayer University of Osijek, Academy of Arts and Culture in Osijek / Sveučilište Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku, Akademija za umjetnost i kulturu u Osijeku**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:251:798039>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2024-11-24**



Repository / Repozitorij:

[Repository of the Academy of Arts and Culture in Osijek](#)



SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA U OSIJEKU
AKADEMIJA ZA UMJETNOST I KULTURU U OSIJEKU
ODSJEK ZA KREATIVNE TEHNOLOGIJE
DIPLOMSKI SVEUČILIŠNI STUDIJ LUTKA ZA KAZALIŠTE, FILM I
MULTIMEDIJU

SARA BARIČEVIĆ

KAKO JE POTJEH TRAZIO ČARAPU

Lutkarska stop-animacija

MENTORICA: prof. art. dr. sc. Saša Došen
SUMENTORICA: Ivana Živković, viši ass.

Osijek, rujan 2023.

SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA U OSIJEKU
AKADEMIJA ZA UMJETNOST I KULTURU U OSIJEKU

IZJAVA O AKADEMSKOJ ČESTITOSTI

kojom ja, Sara Baričević, potvrđujem da je moj diplomski rad, naslovljen *Kako je Potjeh tražio Čarapu*, izrađen pod mentorstvom izv. prof. art. dr. sc. Saše Došen, rezultat isključivo mojega vlastitog rada, da se temelji na mojim istraživanjima i oslanja na objavljenu literaturu, kao što to pokazuju korištene bilješke i bibliografija. Izjavljujem da nijedan dio diplomskog rada nije napisan na nedopušten način, odnosno da nije prepisan iz necitiranog rada, pa tako ne krši ničija autorska prava. Također izjavljujem da nijedan dio ovoga diplomskog rada nije iskorišten za bilo koji drugi rad pri bilo kojoj drugoj visokoškolskoj, znanstvenoj ili radnoj ustanovi.

U Osijeku 18. rujna 2023. godine

Potpis

SAŽETAK

Diplomski rad definira lutkarstvo kroz multimedijalne strukture. Cilj je rada opisati kreativne procese, promišljanja, izradu lutki i scenografije za autorski animirani film *Kako je Potjeh tražio Čarapu*. Okosnica radnje animiranog filma svakodnevna je životna situacija prožeta fantastičnim elementima. U središtu su radnje Potjeh i Čarapa koji, nakon spoznaje o nestanku drugog para čarape, kreću u potragu za njom. Potjehov identitet nije rodno definiran, može predstavljati bilo koga jer se svatko može naći u bezazlenim situacijama poput nestanka čarape nakon pranja rublja. Uz teorijski dio, naglasak je na tehnologiji lutke namijenjene za stop-animaciju koja se razlikuje od tehnologije lutke namijenjene za lutkarsko kazalište.

KLJUČNE RIJEČI: *lutka, scenografija, stop-animacija, Kako je Potjeh tražio Čarapu, animirani film.*

SUMMARY

The thesis defines puppetry through multimedia structures. The aim of the paper was to describe the creative processes, deliberations, making of dolls and scenography for the author's animated film *How Potjeh searched for a sock*. The backbone of the plot of the animated film is an everyday life situation imbued with fantastical elements. In the center of the plot are Potjeh and Sock who, after learning about the disappearance of the second pair of socks, set off in search of it. Potjeh's identity is not defined by gender, he can represent anyone because anyone can find himself in harmless situations such as missing a sock after doing laundry. In addition to the theoretical part, the emphasis is on the technology of the puppet intended for stop-animation, which differs from the technology of the puppet intended for puppet theater.

KEY WORDS: *puppet, scenography, stop-motion animation, How Potjeh searched for a sock, animated film.*

SADRŽAJ

1. UVOD	2
2. RAZVOJ STOP-MOTION ANIMACIJE.....	3
3. SINOPSIS	11
4. POJAM SCENARIJA	11
4.1. SCENARIJ	12
5. POJAM STORYBOARDA.....	18
5.1. STORYBOARD – „Vanjski svijet“	19
5.2. STORYBOARD – „Unutrašnji svijet perilice rublja“	20
6. ANALIZA SKRIVENIH SIMBOLA I POJAŠNJENJE TIJEKA RADNJE ANIMIRANOG FILMA.....	21
7. ANALIZA LIKOVA.....	24
7.1. PROCES IZRADE LUTAKA	25
8. SCENSKA MJESTA RADNJE.....	32
8.1. PROCES IZRADE SCENOGRAFIJE ZA VANJSKI SVIJET	32
8.2. PROCES IZRADE SCENOGRAFIJE ZA UNUTRAŠNJI SVIJET PERILICE RUBLJA	38
9. PROCES SNIMANJA	44
10. MONTAŽA.....	46
11. ZAKLJUČAK	46
12. FOTOGRAFSKI PRILOZI.....	47
13. LITERATURA.....	53

1. UVOD

Diplomski rad sastoji od umjetničkog odnosno praktičnog dijela koji obuhvaća oblikovanje, izradu lutaka i scenografije te realizaciju animiranog filma kroz tehniku stop-animacije. Idejno polazište je autorski tekst *Kako je Potjeh tražio Čarapu*. Pisani dio sastoji se od idejnog koncepta popraćenog likovnim i tehnološkim rješenjima. Glavni cilj ovog diplomskog rada je opisati i prikazati detaljan tijek izrade animiranog filma, koji se sastoji od umjetničkog i praktičnog dijela. Naposljetku, prikazuje se konačna realizacija animiranog filma koja se sastoji od snimanja i montiranja videa i zvuka.

Kako je Potjeh tražio Čarapu izmišljena je priča u kojoj glavni lik Potjeh zajedno sa svojom Čarapom odlazi u spašavanje nestale Čarape. Zbog toga odlaze u neočekivanu pustolovinu *Unutrašnjeg svijeta perilice rublja*. Mjesto je radnje paralelni svijet unutar Potjehove perilice rublja. U priči se pojavljuju čudnovati likovi koji prate tijekom radnje Potjehove i Čarapine pustolovine. Autorski animirani film traje 08:16 minuta. Animirani film inspiriran je pripovijetkom *Kako je potjeh tražio istinu* iz zbirke *Priče iz davnine*, autorice Ivane Brlić-Mažuranić. Djelo se bavi temom sazrijevanja, obiteljskih odnosa, sloge i potrage za smislom života. Kao i ostale priče iz zbirke, ima obilježja bajke, kao i elemente nadnaravnog i mitološkog svijeta. Iako je moja priča drugačija, ipak se po nekim elementima može poistovjetiti. Likovi nisu stvarni, ali Potjeh zbog svoje „obitelji“ polazi u ludu avanturu spašavanja svoje izgubljene čarape.

Osim o likovnom izričaju popraćenom dizajnom lutaka i scenografije, govori se i o fenomenu stop-animacije tijekom povijesti, opisuje se njezina važnost i razvoj. Također se objašnjava pojam scenarija na vlastitom primjeru i pojam *storyboarda* pomoću skica i temeljne razrade knjige snimanja.

2. RAZVOJ STOP-MOTION ANIMACIJE

Ovo poglavlje diplomskog rada bavi se analizom i proučavanjem razvoja stop-animacije kroz povijest. Razvoj stop-animacije odabran je kao okosnica osnovnog cilja ovog diplomskog rada koji je izrada i realizacija animiranog filma napravljenog stop-animacijom. Istraživanjem razvoja stop-animacije kroz povijest želi se prikazati tehnološki napredak izrade animiranog filma. Čovjek je oduvijek imao potrebu za iskazivanjem i bilježenjem vlastite želje, emocije, potrebe i razmišljanja te je oduvijek tragao za novim načinima komunikacije. Jedan je od najstarijih primjera špiljsko slikarstvo koje nije bilo obično crtanje po špiljama, nego označava bitan trenutak razvoja svijesti. Prvi su to dokazi o evoluciji čovjeka kao misaonom, osjećajnom i kreativnom biću. Bez obzira na to što se animirani film smatra izumom modernog vremena, primjeri iz doba paleolitika pokazuju kako se pokušaji prikazivanja tijela u pokretu javljaju još u prapovijesno doba.

Prvi primjeri koji ukazuju na ljudsku težnju za bilježenjem pokreta pojavljuju se još u paleolitiku što su dokazali filmski redatelj i istraživač paleolitika Marc Azéma i Florent Rivère, proučavajući slike iz lova prikazane slijedom događaja u špilji Chauvet i pretpovijesnom nalazištu La Baume Latrone u Francuskoj. Azéma i Rivère opisuju kako su ljudi u paleolitiku slikali životinje na dva načina, slikajući stiliziraniju verziju slike preko postojećeg lika životinje ili dodajući nekoliko udova u preklapajućim pozicijama kako bi dočarali pokret. Rjeđe su pokret prikazivali u predjelu glave i repa. Autori se oslanjaju na hipotezu da su slike u špiljama prikazivale i narativ i pokret, o čemu svjedoči slijed slika koje prikazuju lov lavova na bizone.¹



Slika 1. Primjer paleolitskog špiljskog slikarstva
(pripovijedanja<https://lisahistory.net/hist103/pw/pages/AnimationinPalaeolithicArt.pdf>)

¹ prema: Azéma, M. i Rivère, F. (2012) Animation in Palaeolithic art: a pre-echo of cinema, str: 316-324. URL: <http://lisahistory.net/hist106/pw/articles/AnimationinPalaeolithicArt.pdf> [pristup: 18.04.2023.]

Nadalje, Ryan Ball u članku objavljenom na mrežnoj stranici *Animation Magazine* opisuje pehar pronađen u Iranu star 5200 godina, ukrašen nizom od osam slika koje prikazuju skakanje divlje koze. Kako ističe autor, vjeruje se da je taj pehar najstariji primjer pokušaja animacije, a slike na peharu uspoređuje s onima u *zoetropu*, izumu s početka 19. Stoljeća.²



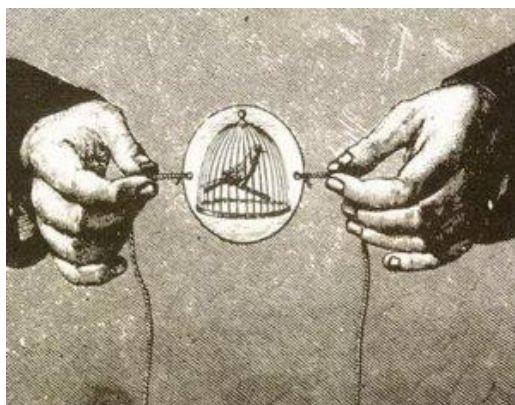
Slika 2. Rekonstrukcija slike divlje koze s Iranskog trofeja
(<http://www.cais-soas.com/News/2005/November2005/14-11-burnt.htm>)

Razdoblje 19. stoljeća doba je revolucije i otkrića novih izuma koji su utjecali na današnji način modernog života. To je razdoblje utrke među mnogim izumiteljima za otkrivanjem novih tehnologija. Jedna od tih tehnologija bile su optičke igračke koje su stvarale iluziju pokreta tako što su se fotografije pokretale mehaničkim napravama.

Engleski fizičar John A. Paris izumio je optičku igračku pod nazivom *taumatroph*. To je bio disk koji je imao dva različita crteža istog motiva, s jedne je strane bila oslikana krletaka, a s druge ptica. Disk se okretalo pomoću uzica svezanim na njemu. Brzim se okretanjem stvarala optička iluzija koja je spajala crteže s obje strane diska tako da se stvarao vizualni dojam ptice u kavezu.³

² prema: Ball, R. (2008) Oldest Animation Discovered In Iran. *Animation Magazine*.
URL: <https://www.animationmagazine.net/features/oldest-animation-discovered-in-iran/> [pristup: 18.04.2023.]

³ prema: Sadoul, Georges (1962) *Povijest filmske umjetnosti*. Zagreb: Naprijed, str: 15.



Slika 3. Optička igračka, *thaumatroph*
(<https://kleidungum1800.blogspot.com/2016/12/das-thaumatrop-augentauscher-und.html>)

Budući da je ta optička igračka potaknula zanimanje za animaciju, ubrzo je došlo do stvaranja drugih naprava namijenjenih animaciji, a jedna od njih bio je *phenakistoscope*, naprava namijenjena reprodukciji kratkih animacija koju je osmislio Belgijanac Joseph Plateau. Na disku se nalaze sličice koje prikazuju faze pokreta poredane u krug, a iluzija pokreta dobiva se rotacijom, pri čemu korisnik animaciju promatra kroz otvore na disku kao odraz u ogledalu.⁴



Slika 4. Optička igračka, *phenakistoscope*
(<https://publicdomainreview.org/collection/phenakistoscopes-1833>)

⁴ prema: Sadoul, Georges (1962) *Povijest filmske umjetnosti*. Zagreb: Naprijed, str: 16.

Vrlo je poznata i naprava *zoetrope*, koja nas podsjeća na ideju pehara pronađenog u Iranu prije 5200 godina. Taj je oblik optičke igračke osmislio kineski izumitelj Ding Huan, a 1834. usavršio ga je matematičar William Horner. Sastoji se od cilindra u kojemu su izbušeni vertikalni otvori, a unutar se nalazi vrpca sa slikama koja pri rotaciji cilindra daje iluziju pokreta korisniku koji gleda kroz jedan od otvora.⁵



Slika 5. Optička igračka, *zoetrope*

(<https://animiranifilm.weebly.com/povijest.html>)

Nadalje, s obzirom na to da su se na optičkim igračkama nalazile sličice čijim se pokretanjem stvarala pokretna slika, ti su izumi doprinijeli razvoju animiranog filma. *Stop-motion* animacija radi na sličnom principu jer se fotografira slika po slika, faze pokreta, a te slike brzim pokretanjem stvaraju iluziju pokreta. Inspirirani ovom tehnikom, mnogi redatelji, tijekom povijesti počinju koristiti isti princip pri izradi animiranog filma.

Jedan od prvih filmskih tvoraca koji je pridonio razvoju *stop*-animacije bio je Alfred Clark, a zaslužan je za razvoj *stop-motion* fotografije. Ta se tehnika koristila u svrhu snimanja specijalnih efekata u filmovima, a prvi put ju je koristio u filmu *The Execution of Mary, Queen of Scots*. Snimanje je zaustavljeno u trenutku kad je kraljici trebala biti odrubljena glava, a glumica je zamijenjena lutkom, pri čemu je kamera nastavila snimati trenutak zamaha sjekire i obezglavljivanje kraljice. Taj se proces zaustavljanja kamere, promjene scene i nastavka snimanja kasnije naziva *stop-motion* fotografijom.⁶

⁵ prema: Babac, Marko (1997) *Leksikon filmskih i televizijskih pojmova 2*. Beograd: Univerzitet Umjetnosti fakultet dramskih umjetnosti, str: 192-193.

⁶ prema: Mubi, Beautiful, interesting, incredible cinema (n.d.) <https://mubi.com/en/hr/films/the-execution-of-mary-queen-of-scots> [pristup: 18.04.2023.]



Slika 6. Scena iz uratka *The Execution of Mary, Queen of Scots* (1895.)
(<https://www.acinemahistory.com/2013/05/the-execution-of-mary-queen-of-scots.html>)

Upravo tom tehnikom koristio se i poznati iluzionist i filmski redatelj Georges Méliès koji je uočio da film ima mogućnost manipuliranja objektima i vremenom, a zahvaljujući toj spoznaji definirao je *stop* trik efekt zamjene, specijalni efekt koji simulira nastajanje, nestajanje i transformaciju. Sve se to dogodilo sasvim spontano i slučajno. Tijekom snimanja na ulici greškom mu se zaustavila kamera i ponovno upalila. Nakon što je pogledao snimku, imao je što vidjeti, novi pogled i način snimanja. Dogodila se transformacija, objekti i ljudi pretvorili su se u nešto drugo. Ta je situacija bila prekretnica u razvoju filmske stop-motion animacije. Mélièsa se smatra izumiteljem *stop-motion* fotografije, a zbog toga i nosi nadimak *Otac specijalnih efekata*.⁷

Prema Nässi, među tvorcima prve *stop-motion* animacije u kojoj su korišteni trodimenzionalni likovi našao se i James Stuart Blackton koji je u filmu *The Hounded Hotel* iz 1907. godine prikazao kretanje neživih predmeta poput boce koja se sama natoči. Vjeruje se da je taj film inspirirao Emilea Cohla, karikaturista, crtača i animatora, koji je bio poznat po radu u grafičkoj animaciji, no dao je i velik doprinos modeliranju *stop-motion* animacije radeći s lutkama i figurama.⁸

⁷ prema: Britannica, Georges-Melies (n.d.) URL: <https://www.britanica.com/biography//Georges-Melies> [pristup: 18.04.2023.]

⁸ prema: Nässi, A. K. (2014) *The Production Process of the Stop Motion*., Animation: Dear Bear. Tampere University of Applied Sciences.str: 14-15. URL: <https://core.ac.uk/download/pdf/38105967.pdf> [pristup: 18.04.2023.]

Film *The Haunted Hotel* kratka je nijema komedija prožeta zastrašujućim prizorima. Film započinje prizorom male kuće koja je zapravo maketa. Prozori i vrata počnu se pomicati, a kuća se na kraju formira u lice. Cijeli je film popraćen stop-animacijom kojom se prikazuju paranormalne situacije, poput kruha koji se sam reže ili malog neobičnog bića koje izađe iz vrča za mlijeko kako bi ga nasipao u čašu. Biće je ujedno jedina lutka u filmu. Ostali su likovi glumci koji nose maske ili pak određene dijelove maske kao što je nos. Maska ih čini pomalo smiješnima i nestvarnima pa izgledaju kao lutkarski karakteri. Jako izražena šminka i umjetni dijelovi lica bile su česte pojave u nijemim filmovima. Budući da se nisu koristili riječima, maska ili šminka, kao i sama gluma, imale su puno dublje i simboličko shvaćanje. U tom smislu veliki umjetni nos može predstavljati osobu koja je nasamarena ili prevarena, a osoba kojoj se izruguju ili je pak nasjela na šalu može završiti u ukletoj kući gdje ju uhvati veliko čudovište dok spava. *The Haunted Hotel* jedan je od najboljih primjera kombiniranja glume i stop-animacije.

Kada bi se stop-animacija upotrebljavala u filmovima, uglavnom bi služila za postizanje specijalnih efekata i činila je manji dio snimke. Pritom je važnu ulogu u specijalnim efektima koji uključuju korištenje lutaka imao Willis O'Brien, tvorac prvog obilježja *stop-motion* modela koji je kombinirao živu akciju s animacijom. Preostala je dva obilježja utemeljio njegov asistent Ray Harryhausen, a radilo se o *Dynamationu*, lakšem i isplativijem načinu kombiniranja žive akcije sa *stop-motion* tehnikom, dok je treća značajka bila ta da je Harryhausen imao mogućnost umetanja stvarnih likova u svoje modele. Harryhausen je, osim tih značajki, razvijao tehnike stvarnog procesa animacije koje i dalje utječu na animatore.⁹

Arthur Rankin, Jr. i Jules Bass zaslužni su za popularizaciju animacije, a sve zahvaljujući filmu *Mad Monster Party* iz 1967. godine. Naime, njihova je produkcijska kuća Rankin/Bass, koja je uglavnom producirala božićne priče skromnijeg odjeka među publikom, u navedeni film uvrstila poznata čudovišta poput *Drakule*, *Mumije*, *Nevidljivog*

⁹ prema: Filmski.net, Puppet master priča o stop- animaciji (2004) URL:
<http://www.filmski.net/vijesti/animirani-film/931> [pristup: 18.04.2023.]

čovjeka, *Frankensteina* i drugih. Može se reći da je bila inspiracija najcjenjenijim redateljima *stop-motion* animacije, Henryju Selicku i Timu Burtonu.¹⁰

Film *Mad Monster Party* odlikuje se vrhunskim tehnološkim rješenjima, fantastičnim karakterima i izrazima lica. Za tijelo lutke koristi se plastika, dok su kostimi skrojeni od tkanine. Geste i promjene izraza lica odnosno emocije animirale su se pomoću dodatnih dijelova. Pojednim likovima (lutkama) u filmu, poput Drakule, mijenjali su cijelo lice. Većinom su to lutke mlađeg izgleda i čistih linija lica kod kojih nije bilo prostora za takve izmjene, no pojednim je likovima bilo dovoljno promijeniti samo čeljust i poziciju obrva. Takva se promjena prepoznaje po jasno vidljivoj liniji koja odvaja čeljust od ostatka glave. Kada se radi o lutkama starijeg i naboranog lica, ta linija ne narušava njihov karakter. Osim vrhunsko izrađenih lutki, film je obilježila i profesionalna i spretna animacija u kojoj se ne primjećuju pogreške, a sve lutke imaju svoj dosljedni i karakteristični animacijski pokret.

Dok su jedni usavršavali *stop*-animaciju, drugi su eksperimentirali s novim načinima upotrebe *stop-motion* fotografije pa je tako došlo do razvoja nove podvrste, piksilacije, u kojoj se ljudsko tijelo koristi kao objekt koji se animira. *Pixi* je pritom označavao nemiran i vragolast duh jer su u takvim animacijama ljudi djelovali kao nadnaravne pojave koje posjeduju različite sposobnosti, poput letenja, nestajanja, gmizanja i slično.¹¹

Dva su važna uratka izašla 1993. godine, a to su film *Jurassic Park* i *stop*-animacija *Nightmare Before Christmas*. *Jurassic Park* obiluje *stop-motion* prikazima dinosaura. Međutim ubrzo nakon toga *stop-motion* lutkarske efekte polagano su zamjenjivali računalnom animacijom. Unatoč digitalizaciji modernog doba, film *Nightmare Before Christmas* još godinama nakon premijere doživljava veliki uspjeh što dokazuje da *stop*-animacija i dalje privlači publiku koja cijeni tu tehniku.

Umjetnički originalan i izražajno poseban stil animiranog filma *The Nightmare Before Christmas* ostavio je snažan utjecaj na brojne umjetnike. Mnoge su inspirirala i zapanjila likovna rješenja koje se često primjenjuju u mnogim drugim radovima. Neovisno

¹⁰ prema: SYFY there is truly no better time to watch "Mad monster party" the Rudolph of Halloween (2022.) URL: <https://www.syfy.com/syfy-wire/there-is-truly-no-better-time-to-watch-mad-monster-party> [pristup: 18.04.2023.]

¹¹ prema: Stop motion heroj, Što je piksilacija u stop motionu? (2012) URL: <https://stopmotionhero.com/hr/what-is-pixilation-in-stop-motion/> [pristup: 18.04.2023.]

o tome je li u pitanju lutkarska stop-animacija, slikarstvo, kiparstvo ili pak koja druga grana umjetnosti, stil je revolucionaran, prepoznatljiv i karakterističan. Burton se služio vrlo izražajnom estetikom ružnoće te je likove koji napućuju *Halloween Town* uspio učiniti još grotesknijima. Originalni su i likovno zanimljivi. Glavni je lik kostur *Jack Skellington* čija je animacija vrlo zanimljiva, izdužene je anatomije, gipkog karaktera i djeluje vrlo efektno. Vertikalna perspektiva uočljiva je tijekom cijelog filma, a pogotovo u scenografiji. Scenografija poprima gotički izduženi stil sa spiralnim završecima koji su ujedno prepoznatljivi simbol filma.

Tim Burton je poklonik *stop-motiona*, a prepoznat je po osebujnom stilu i uzor je mnogim filmskim stvarateljima. Nedugo nakon *Nightmare Before Christmas* izlazi animirani film *Corpse Bride* koji je također snimljen stop-animacijom. Za nastanak tog filma zaslužan je Joe Ranft, nadglednik *storyboarda* za *Nightmare Before Christmas*. Ideja filma inspirirana je europskom narodnom pričom o muškarcu koji je, ne znajući, zaprosio mrtvu ženu. Burton je odmah znao da će novi projekt također biti realiziran pomoću stop-animacije, no jedno se vrijeme razmišljalo i o CG stilu. Taj je film na kraju iznjedrio novi način manipuliranja izrazima lica pomoću složenog mehanizma zupčanika i lopatica ispod silikonske kože, za razliku od uobičajenog korištenja višestrukih zamjenskih glava. Inovativan je bio i način snimanja digitalnom kamerom, a sve su digitalne scene bile izrezane i spojene pomoću programa *Apple Final Cut Pro*, što je bila još jedna novina *stop-motiona*.¹²

Ovom su kratkom analizom izdvojene informacije o povijesti stop-animacije te prikazan njezin razvoj i napredak od prapovijesnog razdoblja do suvremenog doba, kada govorimo o digitalnom razvoju. Danas je digitalna animacija praktičnija i novim generacijama zanimljivija i prihvatljivija, ali ipak nikad neće biti u razini tradicionalne stop-animacije. Naposljetku animacija s lutkama i scenografijom ipak ima svoju fizičku jačinu i vrijednost koju se digitalno ne može opisati. Lutkarska stop-animacija djeluje nostalgичno i zrači svojim materijalnim vrijednostima koja utječu na gledatelje efikasnije nego digitalan crtež. Mnogo toga još je ostalo nedorečeno što se tiče stop-animacije tijekom povijesti, ali ipak ona je fenomen bez kraja. Neprestano se razvija i napreduje, vrlo je popularna i upotrebljava se u mnogim filmovima.

¹² prema: Filmski.net, Puppet master priča o stop- animaciji (2004)

URL: <http://www.filmski.net/vijesti/animirani-film/931> [pristup: 18.04.2023.]

3. SINOPSIS

U središtu radnje animiranog autorskog filma koji čini umjetnički dio ovog diplomskog rada nalaze se Potjeh i Čarapa koji nakon spoznaje o nestanku druge Čarape zajedno odlaze u potragu za njom. U tome im pomaže misteriozni Mag koji ih uputi u čudesnu pustolovinu *Unutrašnjeg svijeta perilice rublja*. Tamo su suočeni s brojnim opasnostima koje uspješno zaobilaze.

4. POJAM SCENARIJA

Scenarij je jedan od nužnih i važnih dijelova procesa pripreme za snimanje filma, serije, a u ovom slučaju i animiranog *stop-motion* filma. Scenarij je prozni tekst u kojem se detaljno opisuje sadržaj, ideja i slijed radnje koji će se odvijati u filmu, crtanom ili nekom drugom digitalnom mediju. Sadržava detaljne razrade i zapise ambijenta, likova i njihovih postupaka i dijalog. Osim slijeda radnje, scenarij služi kao temelj za razradu knjige snimanja ili *storyboarda*. Osim opisa radnje također se zapisuju zvukovi koji se pojavljuju tijekom radnje.

U nastavku slijedi razrada autorskog teksta *Kako je Potjeh tražio Čarapu* u obliku scenarija.

4.1. SCENARIJ

Kako je Potjeh tražio Čarapu

VANJSKI SVIJET:

INT. POTJEHOVA KUĆA, hodnik, kupaonica – NOĆ

(Scenografija je kupaonica u kojoj je perilica rublja, umivaonik i zastor tuš-kabine. Pored kupaonice je hodnik. Na zidu je sat.)

Vidi se samo crna pozadina, postupno se čuje zvuk perilice rublja koja ulazi u proces centrifuge i zvuk sata. Prikazuje se kadar perilice sa svjetlosnim efektima kako poskače.

INT. POTJEHOVA KUĆA, soba – DAN

(Na sceni se vidi dio kreveta i papuče na podu. Ispod njih je plavi i krem tepih. Pored kreveta vidi se dio fotelje, novine i šalica.)

Krupni kadar papuča. Čuje se zvuk alarma, a zatim meškoljenje u krevetu i zijevanje. Potjeh spušta noge, jednu po jednu i obuva papuče.

INT. POTJEHOVA KUĆA, hodnik – DAN

(Scenografiju hodnika čine zidovi obloženi tapetama, vješalica, sat i izlazna vrata.)

Potjeh prolazi kroz hodnik. Izlazi iz sobe te u hodu pogleda prema kameri, nastavljajući do kupaonice. Čuju se zvukovi škripanja parketa i koraka.

INT. POTJEHOVA KUĆA, kupaonica – DAN

(U kupaonici se nalazi perilica rublja, umivaonik i plastični paravan tuš-kabine.)

Potjeh je okrenut prema zidu dok iz košare vadi rublje. Nakon što je izvadio rublje, uzima košaru i nosi ju do perilice rublja.

INT. POTJEHOVA KUĆA, kupaonica/hodnik – DAN

(U hodniku se vidi tepih i novine pored vrata. Vidi se dio kupaonice, tepih i perilica rublja.)

Potjeh stoji u hodniku. Držeći košaru, saginje se do perilice, otvara vrata, namješta košaru i počinje vaditi čarapu po čarapu.

INT. POTJEHOVA KUĆA, hodnik – DAN

(U kadru se vidi hodnik i plava zavjesa ukrašena ornamentima koja se nazire u sobi.)

Potjeh odlazi iz kupaonice u sobu noseći košaru u kojoj su čarape. Prolazi kroz hodnik.

INT. POTJEHOVA KUĆA, soba – DAN

(Scenografiju čine žuti zidovi na kojima je razvučen konop za rublje. Na konopu su obješene prugaste hlače i ručnik. Ispred Potjeha stoji stalak za rublje.)

Krupni kadar košare iz koje izvlači čarape, jednu po jednu, simultano se izmjenjuje s kadrovima vješanja na stalak. Nakon što izvuče čarapu, najprije ju protrese, a potom ju objesi. Kadrovi se ponavljaju sve dok ne završi. Široki kadar, Potjeh stoji iza popunjenog stakla za rublje. Odmakne se i osloni ruke na bok. Podiže se plava čarapa i osvrće se oko sebe kako bi provjerila gdje je drugi dio njezina para. Nakon što primijeti da ga nema, pokreće pobunu kojoj se pridružuju i ostale čarape.

INT. POTJEHOVA KUĆA, hodnik – DAN

(Kadar se proteže iz kupaonice prema vratima. Vidi se perilica rublja, zid u kupaonici i izlazna vrata.)

Potjeh napušta kuću s Čarapom na ruci. Čuje se zvuk vrata, škripanje i udarac nakon što ih zatvori.

EX. ULICA, ulica – DAN

(Scenografiju čine zidovi na kojima se nalaze plakati o nestaloj čarapi. Zidovi su spojeni u ugao, a u uglu se nalaze vrata.)

Široki kadar s leđa Potjeha i Čarape kako stoje ispred zida na kojem se nalaze plakati o nestaloj čarapi. Promjena kadra u krupni kadar Potjehova profila. U pozadini se vide vrata koja se sama otvore. Potjeh i Čarapa prilaze vratima i uđu, a na samom se kraju vrata zatvore.

INT. KOD MAGA, hodnik – DAN

(Potjeh se nalazi u hodniku sivih zidova na kojima su drveni ukrasi. Prostoriju obasjava crveno svjetlo koje prodire kroz tkaninu iz druge prostorije. S lijeve strane hodnika obješena je biljka, kao i na kraju hodnika, a ispod biljke na kraju hodnika nalazi se sol s kristalima.)

Široki kadar Potjeha i Čarape koji se okreću prema zatvorenim vratima. Nakon što se okrenu, slijedi prikaz širokog kadra prostorije u kojoj se nalaze. Krupni kadar prikazuje Potjeha i Čarapu kada se međusobno pogledaju. Promjena kadra u široki kadar kako odlaze prema prolazu, zastanu ispred njega i prođu.

INT. KOD MAGA, radnja – DAN

(Scenografiju čine drveni stupovi između kojih se nalazi pult, a na pultu instrumenti za napitke. S desne se strane nalazi stol na kojemu je knjiga, a pored stola je kotlić iz kojega izlazi para. S lijeve je strane polica koja je puna kristala i knjiga. Cijela je prostorija osvijetljena crvenim svjetlom.)

Potjeh i Čarapa okreću se oko sebe i razgledavaju prostor. Čuju se zvukovi vodene pare, kuhanja i kipljenja. Čarapa se okrene i uplaši. Iza njih stoji Mag koji ih pozdravlja. Mag priča izmišljenim jezikom, a Potjeh i Čarapa slušaju ga u pozadini. Krupni kadar kotlića nad kojim Mag čara, a iz vodene pare stvori se tableta. Krupni kadar Magove šake koju otvori i pokaže tabletu, Potjeh pruži ruku i uzima ju.

INT. POTJEHOVA KUĆA, kupaonica – NOĆ

(Mjesto radnje je kupaonica. U središtu je kadra perilica rublja. S lijeve se strane nazire umivaonik, a s desne dio hodnika.)

Široki kadar ostalih čarapa kako stoje oko perilice rublja. Jedna od njih zatvara spremnik za deterdžent u kojem se nalazi čarobna tableta. Nakon što ju zatvori, krupni kadar prikazuje Potjeha i Čarapu koji se nalaze unutar perilice rublja. Bujanj u perilici polako se počinje okretati, potom se pojavljuju svjetlosni efekti crvene i plave boje. Perilica počinje sve više nekontrolirano poskakati.

UNUTRAŠNJI SVIJET PERILICE RUBLJA

EX. UNUTRAŠNJI SVIJET PERILICE RUBLJA – DAN

(Na sceni se nalaze planine u zelenoj tkanini s ružičastim kariranim detaljima i biljnim elementima. Ispred planine nalazi se drveni panj i grana, a s lijeve je strane drveni element s cvijetom oko kojeg je kamenje.)

Široki kadar, Potjeh leži na podu dok mu pletenica prekriva oči. Budi se i miče pletenicu s očiju, osvrće se oko sebe i sjeda na panj koji se nalazi pored njega. Primjećuje da nema Čarape što ga uznemiri i on tužno pogleda prema dolje. Iza njegovih leđa proviruje Čarapa koja ga zaskoči, uplaši i zagrlji. Promjena kadra s fokusom na drveni element s biljkom omeđenom kamenjem. U pozadini Potjeh ustaje i odlazi s Čarapom izvan scene. Nakon što oni odu, dolazi miš koji je u krupnom planu, napravi krug i stane leđima okrenut biljci. Biljka se okrene prema mišu, ispruži svoju spiralnu nit kojom ga uhvati, povuče u sebe i zatvori svoje listove.

EX. UNUTRAŠNJI SVIJET PERILICE RUBLJA, ispred špilje – DAN

(Scenografiju čini špilja oko koje su poredane grane i biljni elementi.)

Široki kadar, Potjeh i Čarapa dolaze do špilje, zastanu ispred i pogledaju se. Pogledaju prema špilji i krenu unutra. Nakon što su ušli, unutar špilje pojavljuje se crveno svjetlo i začuje se zloslutni smijeh popraćen zvukom bubnjeva.

EX. UNUTRAŠNJI SVIJET PERILICE RUBLJA, ispred brda – DAN

(Scenografiju čini brdo na kojem se nalazi kamen, omeđen listovima biljaka i cvijeća, i grana.)

Zadihani Potjeh i Čarapa skrili su se iza brda. Pogledaju se međusobno, a potom u smjeru špilje. Nakon što su provjerili je li zrak čist, začuje se dječji smijeh.

EX. UNUTRAŠNJI SVIJET PERILICE RUBLJA, ponovni susret – DAN

(Scenografiju čini grana na brdu i zelena livada puna biljaka na kojoj se nalazi izgubljena čarapa s biljnom obitelji.)

Potjeh i Čarapa penju se na brdo i oprezno provire iza grane. Čarapa primjećuje drugu izgubljenu čarapu i počne ju dozivati i mahati joj, hitro se krećući prema njoj. Kadar se prebacuje na livadu na kojoj izgubljena čarapa pleše kolo s malom biljnom obitelji. Izgubljena čarapa primjećuje svoj par i uzvratu joj istom gestom. Promjena kadra, vide se biljna obitelj i izgubljena čarapa kako stoje, a u kadar žurno dojuri Čarapa i potrči u zagrljaj svom paru. Izgubljena čarapa predstavlja drugi dio para novom društvu. Nakon što su se upoznali, zapjevaju zajedno. Čarapa se okreće prema Potjehu i odlazi k njemu. Potjeh sjedi iza grane i promatra ih. Potom spusti glavu. U tom trenutku dolazi Čarapa koja ga poziva da im se pridruži. Potjeh odbija i pokazuje joj da mora poći. Čarapa odluči ostati, pozdrave se i ona odlazi. Potjeh još neko vrijeme sjedi gledajući u njih, potom ustane i odlazi.

EX. UNUTRAŠNJI SVIJET PERILICE RUBLJA, iza brda koje ima oči – DAN

(Na sceni je brdo na kojem se nalazi vuneno bilje. Iza brda vidi se planina kao kulisa.)

Široki kadar brda iza kojeg dolazi Potjeh. Kad dođe do sredine brda, počne se okretati češući se po glavi kao da se izgubio. Osvrne se nekoliko puta lijevo i desno te nastavi dalje na drugu stranu kadra. Nakon što je otišao sa scene, brdo se budi. Prvo otvori jedno pa drugo oko i pogleda u Potjehovu smjeru.

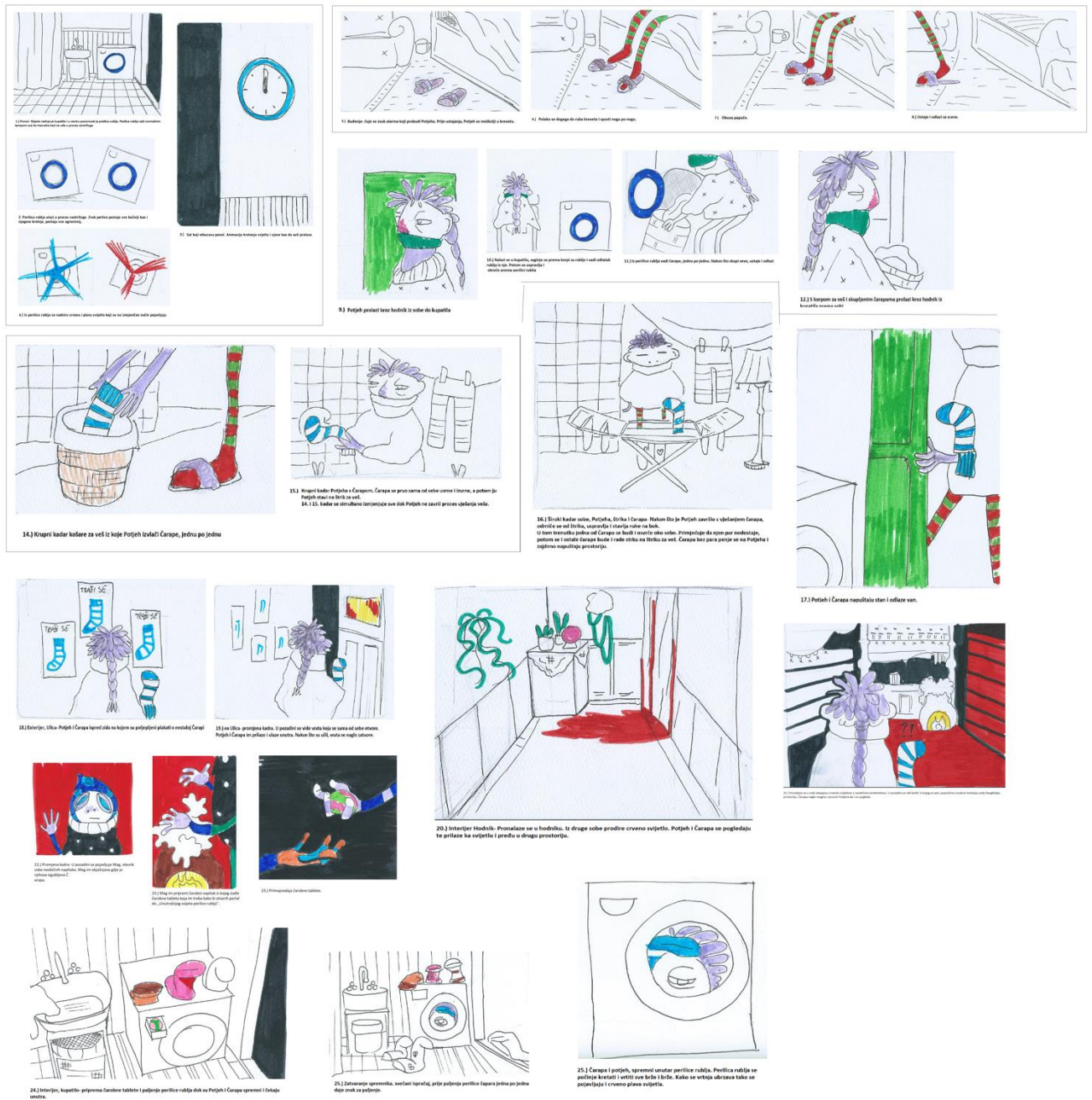
KRAJ

5. POJAM STORYBOARDA

Storyboard je jedna vrsta organizatora koja služi kao vodilja tijekom snimanja. Izgledom je poput stripa, dijeli se na ploče ili ćelije koje predstavljaju trenutak radnje. Crtež ne mora biti detaljan, dovoljni su pojednostavljeni i stilizirani crteži koji opisuju određenu radnju. Proces izrade *storyboarda* ovisi o potrebama snimanja i onoga što i kako pojedinac radi. Ovisi koliko autor želi ulaziti u pojedine detalje. Osim vizualnih elemenata, prikazuju se i nazivi scene, kao i tekst opisa radnje, atmosfere, svjetla, zvuka, teksta i ostalih medija koje je potrebno zabilježiti prije snimanja.

U nastavku slijedi razrada *storyboarda* za animirani film *Kako je Potjeh tražio Čarapu*.

5.1. STORYBOARD – Vanjski svijet



Slika 7. Storyboard: Vanjski svijet

5.2. STORYBOARD – *Unutrašnji svijet perilice rublja*



Slika 8. Storyboard: *Unutrašnji svijet perilice rublja*

6. ANALIZA SKRIVENIH SIMBOLA I POJAŠNJENJE TIJEKA RADNJE ANIMIRANOG FILMA

Tijekom pisanja koncepta bavila sam se i osmišljavanjem te komponiranjem simboličkih vrijednosti koje prate tijek radnje animiranog filma. Unatoč tome što ih nema mnogo, skriveni su i djeluju na ljudsku psihu.

Vrijeme radnje i uvodni zaplet priče započinje u ponoć. Ponoć sam odabrala zbog njezine snažne metafore prolaznosti. Simbolizira kraj i novi početak koji se ocrtava na Potjehov život, a to je nestanak Čarape zbog koje kreće u potragu za njom. Osim što simbolizira kraj i početak, ponoć je već sama po sebi misteriozna i čarobna te odgovara radnji otvaranja portala koji guta jednu od čarapa.

Jutro koje slijedi prikazuje Potjehovu rutinu koja je jednolična i svakodnevna. Zbog toga je i glazba jednoličnog ritma kako bi se dočarala svakodnevna rutina Potjehovog života. On obavlja svoje svakodnevne stvari kao što je širenje rublja na konop za sušenje rublja.

Dinamiku radnje u priči podiže trenutak kada jedna od čarapa oživi i primjećuje kako nedostaje drugi dio njezina para. Zvukovi koji prate kretanje čarapa snimio je Ivan Pučić na električnoj gitari. To su jednostavni visoki zvukovi koji dočaravaju uznemirujući trenutak spoznaje.

Kako bi pronašli svoju Čarapu Potjeh i drugi dio para Čarape odlaze van. Njihova potraga započinje postavljanjem plakata o nestaloj Čarapi. Taj je trenutak ključan jer u toj slijepoj ulici pronalaze misteriozna vrata koja im se sama otvore. Oni ne prolaze samo kroz obična vrata, nego i u paralelni svijet. Vrata tijekom povijesti, kao i dan danas, imaju jak i snažan utjecaj na čovjeka. Ona simboliziraju spoj i srednju granicu između našeg i duhovnog svijeta. Predstavlja ulaz i izlaz. Drugim riječima, simboliziraju prijelaz u paralelni svijet koji je simultan našem. Osim duhovnog prikaza, simboliziraju i promjenu koja dolazi u naš život. U njoj vidimo buđenje energije kao i prirodni ciklus poput rođenja i smrti. Obilježavaju događaj radnje koji je na duhovno višoj razini zbog njihovog zadatka u pronalasku izgubljenog drugog dijela para čarape.

U paralelnom svijetu pronalaze Maga koji im predaje čarobnu tabletu koja otvara portal unutar perilice koja će ih odvesti u paralelni svijet pod imenom *Unutrašnji svijet perilice rublja*. Efekt koji sam odabrala za otvaranje portala, kao i tijekom *čarobiranja*

nalikuje paranormalnom i hororskom. Razlog tomu je natprirodna sila koju mi ljudi ne razumijemo. U pitanju je sila koja otvara dimenziju u paralelne svjetove, koji su nepoznati i ne moraju uvijek biti dobri. Zbog tog snažnog hororskoga efekta, u čovjeku podiže adrenalin i napetost. Ostvaruje se znatiželja za daljnjim rješenjem tog puta.

Nakon što su ispoštovali upute Maga i došli u *Unutrašnji svijet perilice rublja* Potjeh se budi uz zasljepljujuću bjelinu. Bijela se boja smatra bojom nevinosti, čistoće i mladosti. Osim toga predstavlja savršenstvo i nove početke, ali isto tako predstavlja i naivnost. Naivnost u smislu vjerovanja nepoznatom Magu koji ih je uputio u nepoznati svijet bez imalo znanja što ih tamo čeka. U nekim kulturama bijela se boja vezuju za smrt i žalost, osim toga u istim tim kulturama predstavlja kraj i početak novog života. Značenja bijele boje dvosmislenog su shvaćanja. U ovoj priči simbolizira novi početak i kraj, ali bez njenog završetka, gledateljima ostavljam slobodu tumačenja njenog značenja. Iako se na prvi pogled ne shvaća, svakako ostavlja snažan utjecaj na gledatelja.

Unutrašnji svijet perilice rublja neobične je naravi. Naizgled lijep, zdrav i šaren, skriva svoju opasnu ćud. Kao i svako prirodno stanište ima svoju ljepotu, ali i skrivenu opasnost. U ovoj priči opasnost počinje s biljkom mesožderkom koja pojede miša načinjenog od klupka vune. Cijeli je svijet napravljen od tkanine kombiniran prirodnim materijalima. Budući da je riječ o unutrašnjosti perilice rublja, svi biljni i živi organizmi napravljeni su od ostatka tkanine koji su zalutali u njihov svijet. Prirodni materijali koje sam koristila za njihov svijet su grane i kamenje. Grane također nose jako i simboličko obilježje. Simbolizam grane s lišćem predstavlja ljepotu i mladost, ali u ovoj tematici htjela sam prikazati suprotno značenje. Zbog toga sam koristila grane oštih linija i stare kore koje su otpale s drveta. Ideja je da njihovim oblicima izrazim i naglasim opasnost koja vreba u tom svijetu. No ipak, grana i dalje nosi simbol želje za pobjedom i vjerom bez obzira na svoj oronuli i stari izgled.

Kako se likovi kreću nepoznatim svijetom, tako otkrivaju i nailaze na opasnosti koje vrebaju. Sljedeća je scena ispred špilje u kojoj se susreću sa zloćudnim bićem od kojeg pobjegnu. Radnja je popraćena *rifom* električne gitare i zvukovima udara srca. Time je stvoren dinamičan i kaotičan slijed događaja. Bijeg je prikazan samo zvukom i bez slike. Crni prikaz radnje uz zvuk označava protok vremena do novog prizora u kojem su Potjeh i Čarapa skriveni i uplašeni iza grane. U toj su situaciji grane i drveni materijali oko njih svjetlijih boja bez oronule i stare kore. Time sam željela prikazati nadu i sigurnost u

njihovom okruženju. Iako su u strahu pobjegli i skrili se od zloćudnog bića, njihova hrabrost i želja za pronalaskom izgubljene Čarape i dalje su prisutni. To dokazuje trenutak nakon bijega kad ih omete zvuk smijeha koji dolazi iz daljine. Radoznali pođu u otkrivanje tog zvuka i ondje pronalaze izgubljenu Čarapu.

Čarapu pronalaze u društvu male biljne obitelji kako plešu i pjevaju. Nalaze se na šarenoj livadi koja djeluje drugačije od ostalih mjesta. Djeluje mekano i sigurno. Mjesto livade željela sam prikazati kao predivno mjesto u kojem svatko želi ostati. Na kraju krajeva nakon susreta čarapa, par tamo i ostaje dok Potjeh odlučuje poći natrag i pronaći put svome domu.

Priča završava kada se Potjeh izgubi u nepoznatom svijetu. Lutajući sam i izgubljen, nevino i naivno prolazi pored brda za koje saznajemo da je živo. Brdo se budi tako što otvara svoje oči i pogleda u smjeru Potjeha. Kraj scene popraćen je istim *rifom* električne gitare. Uporabom identičnog *rifa* gitare može se protumačiti isti slijed opasnosti koji očekuje Potjeha kao i u prethodnom događaju. Tim događajem završava priča bez rješenja. Opet je gledateljima ostavljen prostor slobodnog tumačenja kako bi sami razvili svoj smisao i završetak djela.

Kao i u svakoj umjetnosti ili znanosti, počevši od glazbe, slikarstva, geometrije, književnosti i slično, tako i u filmskom svijetu postoje načela koja se moraju poštivati. Ritam je pravilna izmjena ili ponavljanje elemenata, a u filmskom svijetu to je tijek radnje. Odabir ritma utječe na to kako će se radnja zaplesti, rasplesti i završiti. Tijekom osmišljavanja koncepta i scenarija, pazila sam na varijaciju i dosljednost tempa tijekom uvoda, zapleta i raspleta koji se konstantno ponavlja tijekom filma. Može se reći da je film rascjepkan u više slojeva i da tijek radnje prati ritmični oblik a-b-c a-b-c. Radnja svakog novog čina započinje laganim tempom, potom se stvara napetost koja naposljetku stvori kaos. U nekim je dijelovima taj ritam jače izražen dok je u nekim blaže, u nekim dijelovima traje duže, a u nekima kraće. Ritam služi kako bismo razbili dosadu i monotonost, bez ritma djelo bi bilo dosadno i jednolično.

7. ANALIZA LIKOVA

Prije izrade lutaka za film, važno je najprije odrediti njihov karakter, a potom ih skicirati. Glavni su likovi Potjeh i Čarapa, a sporedni izgubljena čarapa, tri para čarapa, Mag i mala biljna obitelj.

Potjeh je zamišljen kao osoba koja uglavnom boravi u kući, ne postavlja mnogo pitanja, nego slijepo slijedi sve što mu se u životu pruža. Mirnog je i tihog karaktera, pomalo spor i šlampav. Za razliku od Potjeha, Čarapa je eksplozivnog temperamenta, gipka je i brza. Jednu od sporednih, ali i važnijih uloga igra Mag, slijepac čiji kostim čine rasparene čarape. Slijep je iz viših razloga – zbog njegovih oduzetih sposobnosti rađaju se nove. Čovjek ne mora moći gledati kako bi vidio. Njegove sposobnosti razvijene su na drugi način. Ima sposobnost *čarobiranja* i predviđanja, koje su pomogle Potjehu i Čarapi u pronalasku izgubljene Čarape. Mag je u ovoj priči vodič koji usmjerava Potjeha i Čarapu izgubljenoj čarapi.

Sporedni su likovi ostale čarape i mala biljna obitelj iz *Unutrašnjeg svijeta perilice rublja*. Ostale čarape pozitivnog su stava i pružaju prijateljsku moralnu podršku Potjehu i Čarapi. Mala biljna obitelj prikazana je pomalo zastrašujuće. Inspiraciju njihovog izgleda pronašla sam u tradicionalnim afričkim maskama po kojima su i dobili stilizirani linijski izgled lica. Oni su malo pleme svog svijeta. Njihov je izgled namjerno pomalo zastrašujuć jer ne znamo ništa o njima. Oni možda jesu razigranog duha i njihova je odjeća nježnih boja, ali što se krije u njihovoj prirodnoj naravi, ostaje tajna.

Ostali likovi koji se pojavljuju su: biljka, čudovište iz špilje i brdo koje ima oči. Ti su likovi dio scenografije i predstavljaju biodinamični život Unutrašnjeg svijeta perilice rublja.

7.1. PROCES IZRADE LUTAKA

Postoji mnogo načina kako izraditi lutku za stop-animaciju, no sve ovisi o financijskim sredstvima kojima raspolažemo. Postoje već gotove metalne konstrukcije na kojima se modelira lutka. One služe kao kostur lutke koji ima već izrađene precizne zglobove, a one se uglavnom koriste za potrebe profesionalnih filmskih produkcija. Za potrebe ovoga rada odabrana je paljena žica od 3 mm kao glavna nosiva konstrukcija lutke.

Žica lutku održava stabilnom, a može se oblikovati i savijati pri čemu ne gubi na kvaliteti i dugotrajnosti za razliku od nekih drugih materijala. Budući da je lutka Potjeha visoka 23 cm, a žica je tanka, morala sam podebljati sloj žice tako što sam ju spiralno isplela i zatim omotala izolir-trakom. Kostur lutke sastoji se od tri dijela: noge, kralježnica i ruke. Na ruke sam dodala šake koje sam modelirala od tanje i mekše žice kako bi se lakše animirale. Pri izradi lutaka često je potrebno improvizirati. Kako bih osigurala stabilnost lutke, napravila sam dodatne produžetke od dvije žice dužine od 1.5 cm formirane u stopalo. Ti produžetci omogućuju postavljanje lutke na podlogu. Pripremvši sve dijelove lutke, međusobno sam ih povezala žicom i izolir-trakom. Dijelovi su čvrsto i oprezno povezani jer je opreznost i pedantnost važna kako se lutka nakon nekog vremena ne bi raspala ili opustila od korištenja. Kako bih osigurala dodatnu čvrstoću lutke, dodala sam još nekoliko slojeva izolir-trake koja konstrukciju drži kompaktnom i fleksibilnom. Nakon što sam završila konstrukciju lutke, trebalo joj je dodati masu. Kod dodavanja mase i općenito pri izradi lutke, važno je uzeti u obzir težinu materijala kojim se koristimo. Najbolji je materijal spužva. U području trupa na žicu sam zalijepila dva komada spužve i tek onda oblikovala po želji. Masu na rukama i nogama napravila sam na drugi način. Upotrijebila sam tanke narezane trakice spužve koju sam omotala oko ruku i nogu. Proces sam ponavljala sve dok nisam bila zadovoljna obujmom. Sljedeće su na redu bile šake. Šake sam omotala još tanjim trakicama spužve, a stopalo sam oblikovala u spužvi i zalijepila na predviđeno mjesto. Nakon toga uslijedio je sloj koji će prekriti spužvu. Odlučila sam se za vunu koju sam također omotala preko tijela lutke.



Slika 9. Lutka: Potjeh, detalj ruke

Završivši tijelo lutke, započela sam izrađivati glavu koju sam modelirala u glinamolu. S obzirom na to da je glinamol težak materijal, morala sam pomno procijeniti količinu s kojom ću raditi. Nakon što se glinamol osušio, glavu sam obojila akrilnim bojama pomiješanim s malo drvofiksa, a za sjenčanje sam upotrijebila šminku i puder. Kosu sam izradila od vune, no prije samog procesa lijepljenja i slaganja na glavu, pripremila sam trakice vunene kose i tek onda lijepila sloj po sloj, a radi zanimljivijeg izgleda frizure dodala sam i pletenicu koju nosi preko ramena. Kostim se sastoji od džempera, šala i papuča. Džemper sam napravila tako što sam prislonila komad tkanine na Potjehovo tijelo i pribadačama oblikovala njen izgled, odrezala višak tkanine i prošila šavove. Papuče su napravljene od tkanine i ljepenke, a unutar papuče načinila sam prorez za stopalo.



Slika 10. Lutka: Potjeh, detalj stopala

Na isti sam način izradila i lutku Maga koji je visine 20 cm. Oblik i način izrade isti su, no njegov je karakter drukčiji kao i sam kostim. Žica, spužva, vuna, tkanina i glinamol osnovni su materijali kojima sam se koristila pri izradi ostalih lutaka. Tijekom izrade čarapa, konstrukciju napravljenu od žice obložila sam tkaninom. Kako lutka ne bi izgledala plošno, napunila sam ju alufolijom koja istovremeno doprinosi stabilnosti lutke. Jedna čarapa sadrži visinu od 7 cm. Konstrukciju biljke mesožderke također sam najprije modelirala u žici, a potom ju omotala tkaninom. Taj sam proces ponovila pri izradi drugih biljaka koje se pojavljuju kao dio scenografije, dok je miš napravljen od vune zavezane u čvorić, a za uši sam upotrijebila tkaninu. Mala biljna obitelj zamišljena je kao skup statičnih lutki kojima se animiraju samo glave. Glave su im oblikovane u glinamolu i obojene akrilom pomiješanim s drvofixsom, konstrukcija koja drži lutku napravljena je od žice, a tijelo od spužve. One su lutke manjih dimenzija visine do 11 cm. Kostim im se sastoji od haljinica napravljenih od ružičaste karirane tkanine, a na glavi im se nalaze detalji lišća.



Slika 11. Lutka: Potjeh



Slika 12. Lutka: Mag



Slika 13. Lutke: Čarape



Slika 14. Lutka: plava Čarapa



Slika 15. Lutka: plava Čarapa, profil



Slika 16. Lutke: Biljna obitelj

8. SCENSKA MJESTA RADNJE

Radnja priče smještena je u dva svijeta te podijeljena u dva čina, *Vanjski svijet* i *Unutrašnji svijet perilice rublja*. Vanjski je svijet prikazan realistično kao mjesto u kojem Potjeh živi sa svojim čarapama. Mjesta radnje smještena su u interijeru Potjehove kuće koja se sastoji od dnevnog boravka, hodnika i kupaonice, zatim eksterijeru ulice. Magov prostor, iako je smješten u prostoru *Vanjskog svijeta*, ipak se tumači kao prostor paralelnog svijeta. To je prostor koji čine hodnik i soba s napitcima.

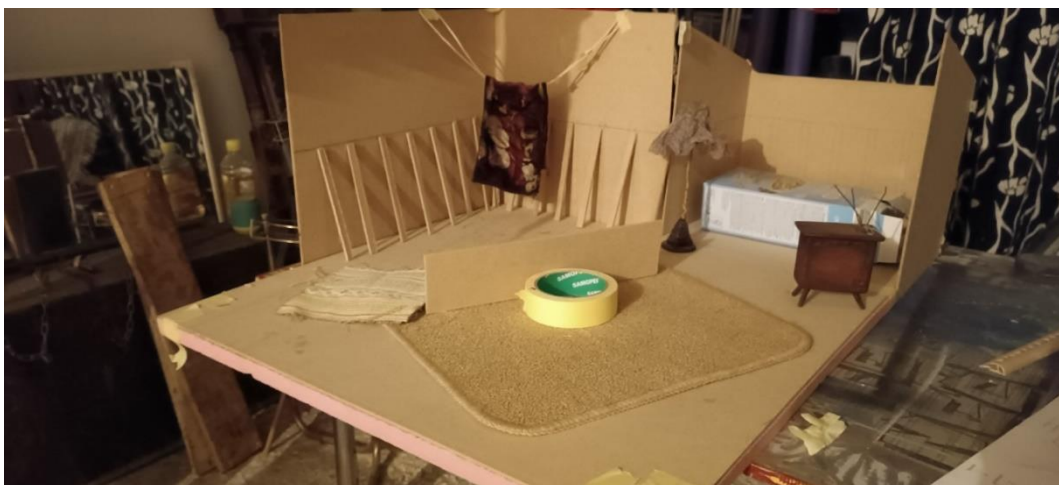
Unutrašnji svijet perilice rublja ekspresionistički je i stilizirani prostor načinjen od prirodnih drvenih materijala, tkanine i vune. Prikazan je kao mjesto lutanja izgubljenih glavnih likova. Sedam je različitih mjesta radnje, a u svakom se prostoru skriva živi organizam koji, kao i u stvarnom svijetu, zauzima svoje mjesto u hijerarhiji. Mjesta radnje su kod biljke mesožderke, ispred špilje, ispred brda, iza grane, na livadi i iza brda koje ima oči.

8.1. PROCES IZRADE SCENOGRAFIJE ZA VANJSKI SVIJET

Prije početka samog procesa izrade elemenata scenografije, nužno je nabaviti materijal. Za osnovni sam materijal odabrala medijapan od 3 mm. To su ploče izrađene od usitnjenog drveta s tvrdoćom jednako raspoređenom kroz cijelu ploču tako da se i sa skalpelom lagano reže. Medijapan sam prvenstveno upotrijebila pri izradi *Vanjskog svijeta* za izradu makete Potjehova stana, Magove sobe i hodnika, konstrukciju prostora i namještaja u kombinaciji boje, tkanine i stirodura.

Dimenzije prostora kao i dijelove scenografije prilagođavala sam veličini lutke koja ne mora uvijek biti istovjetna realnom omjeru. *Vanjski svijet* realističnog je izgleda i dinamike. Potjehov jednosoban stan čini dnevni boravak, hodnik i kupaonica. Svaki je prostor načinjen kao zasebni dio makete, a spajaju se jedan s drugim, poput slagalice. Mogućnost odvajanja scenskih elemenata olakšala je transport i snimanje. Poveznica među svim scenskim elementima je pod koji čine dva sloja. Gornji je dio medijapan debljine 3 mm, a donji je sloj stirodur debljine 1 cm zalijepljen drvofiksom i zatim kaširan. Podebljavanje tog sloja bilo je nužno jer lutka ima produžetke koji se fiksiraju u podlozi kako bi bila stabilna.

Dnevni je boravak zamišljen kao skromni mali dom koji čine krevet, fotelja, stari model televizora i kutak za vješanje rublja. Dijelove scenskih elemenata kao što su pod, zidovi, drveni detalji na zidovima, krevet i televizor izrezivala sam od medijapana. Nakon što sam sve izrezala, rubove sam izbrusila brusnim papirom. To je važan korak koji detaljima daje obujam i doprinosi vizualnom dojmu istrošenosti, s obzirom na to da je likovna ideja bila da sve djeluje starinski i pomalo trošno. Uslijedio je proces lijepljenja i spajanja scenskih elemenata, a zatim i dodatno brušenje po potrebi, bojanje i dodavanje preostalih detalja kao što je tkanina na krevetu, antena na televizoru i sjenčanje. Veći dio dnevnog boravka čini površina od 100 x 60 cm, a manji prostor u kojem se nalazi krevet je dužine 10 cm sa širinom od 20 cm.



Slika 17. Maketa u procesu izrade, dnevni boravak

Kutak za vješanje rublja smješten je u dnevnom boravku. Sastoji se od užeta koje je pričvršćeno za dva zida, a na njemu vise hlače, ručnik, vješalice i pokoja štipaljka. Nabrojano odjeću također sam sama iskrojila po omjeru Potjehove veličine. Ispred razvučenog užeta nalazi se stalak za rublje napravljen od žice, učvršćen izolir-trakom i omotan vunom. U drugom je kutu smješten krevet, televizor, fotelja i lampa. Fotelja je modelirana u spužvi i presvučena tkaninom. Lampa se nalazi iza fotelje koja je napravljena od žice, učvršćena izolir-trakom, omotana vunom, a glava lampe modelirana je u žici i omotana tkaninom. Pod je obojen smeđom bojom i na njemu se nalazi tepih.



Slika 18. Maketa u procesu izrade, dnevni boravak

Hodnik je manjih dimenzija, a zidovi su načinjeni od stirodura debljine 1 cm koji sam kaširala papirnatim maramicama kako bih postigla hrapavost, a potom ih obojila bojom slonovače. Vrata u hodniku izrezala sam od medijapana, izbrusila, zalijepila i obojila zelenom bojom. Za spoj vrata i zida upotrijebila sam crni flis. Flis je zahvalan materijal jer je dovoljno čvrst, stabilan i elastičan što omogućuje otvaranje i zatvaranje vrata. Pod sam obojila smeđom bojom kako bih postigla dojam parketa na kojemu se nalazi duguljasti tepih, a kao dodatni detalj u hodnik sam postavila sat i na zidove zalijepila zeleni papir s bijelim linijama. Hodnik čini dužina od 30 cm i širina 18 cm, a zidovi su visine 40 cm.



Slika 19. Maketa, hodnik

U kupaonici se nalaze perilica rublja, umivaonik, ormarić ispod kojeg se nalazi košara za rublje, tuš-kabina i prozor. Zidovi su načinjeni od kombiniranog materijala, jedan dio izrađen je od medijapana, a drugi od stirodura koji čini i zid u hodniku povezan sa scenografijom kupaonice. Zidovi su obojeni u bijelu boju s nijansama plave, potom osjenčani prahom grafita od olovke kako bi kupaonica izgledala staro. Na podu su oslikane pločice, a zid ispred kojeg se nalazi perilica rublja i umivaonik oslikan je tako da se čini kao da je načinjen od vertikalnih letvica. Perilicu rublja, okvir prozora i ormarić izradila sam od medijapana, rubove izbrusila i obojila. Plastičnu posudicu zalijepila sam na ormarić da predstavlja umivaonik, a kao detalj dodala sam slavinu, načinjenu od žice i vune, i ručkice koje čine tri grupirane perlice. Košara za rublje modelirana je u žici i obložena tapetarskom vrpcom, a unutrašnjost je obložena tkaninom koja skriva žičanu konstrukciju. Na perilici sam izrezala otvor za vrata i jedan manji otvor za spremnik u koji će Potjeh staviti čarobnu tabletu. Spremnik sam napravila u stilu ladice koju sam izrezala od ljepenke, a okvir vrata također je izrezan od ljepenke na koju sam zalijepila plastični prozirni poklopac. Tuš-kabina nalazi se na zidu koji je reljefno naglašen i načinjen od stirodura, a zatim kaširan i oblijepljen medijapanom. Dodana je i konstrukcija od žice kao gornji dio tuš-kabine koji je fiksiran u zidu, a ta konstrukcija služi kao držač zavjese. Površina ovog prostora je 40 x 50 cm, a zidovi su visine 40 cm.



Slika 20. Maketa u procesu izrade, kupaonica

Ulicu čine dva zida između kojih se nalaze vrata koja vode do Magove sobe. Zidovi su načinjeni od istog stirodura preko kojeg je postavljena plastična mrežica na koju sam nanosila slojeve gleta kako bih postigla vjerodostojni hrapavi izgled zida. Nakon što se glet osušio, zidove sam osjenčala naglašavajući njihovu reljefnost. Na zidu se nalaze rekviziti, odnosno plakati o nestaloj Čarapi. Načinjeni su od papira na kojemu sam ručno iscrtala motive rapidografom i flomasterom, izrezala ih i zalijepila na zid krep-trakom. Prvi dio zida je visine 45 cm i dužine 40 cm, a drugi je visine 45 cm i dužine 30 cm.

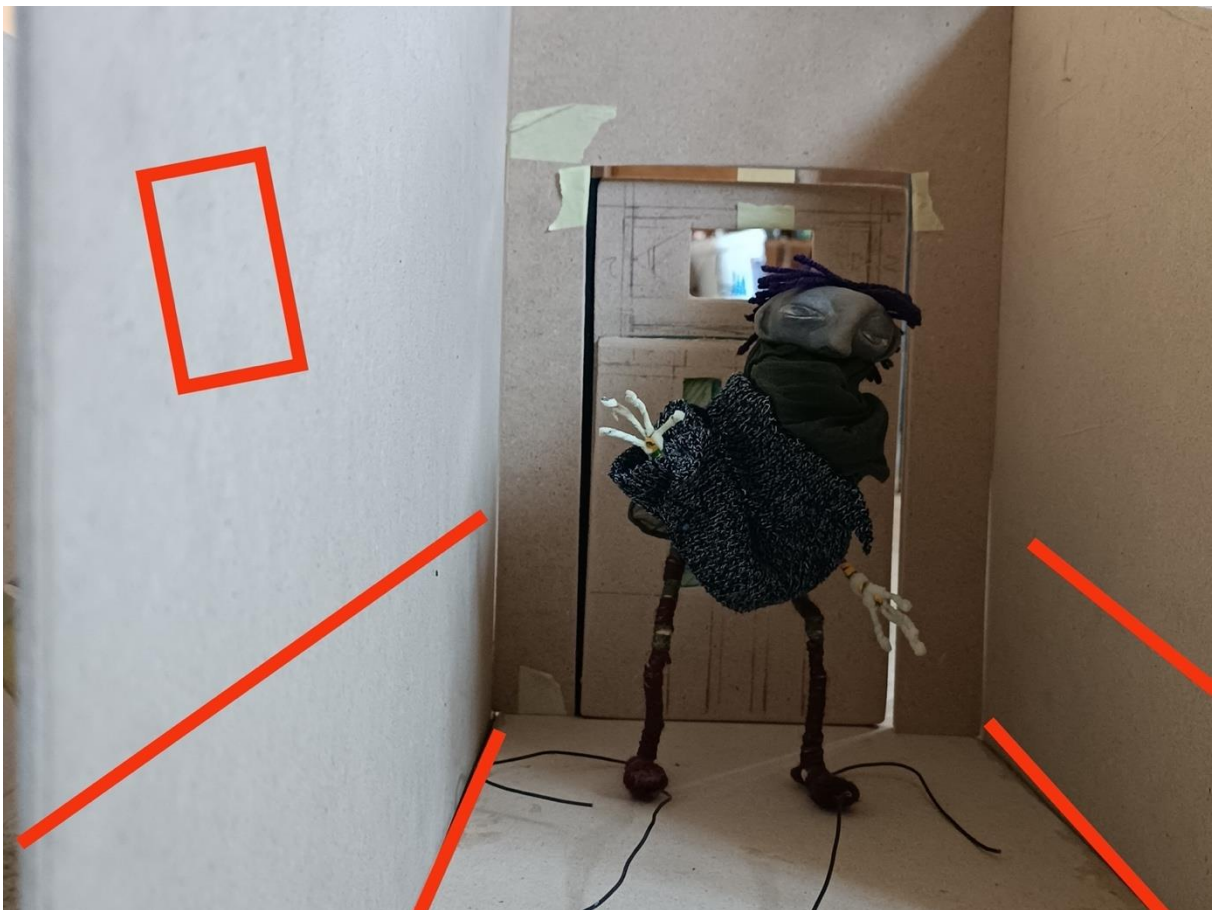


Slika 21. Maketa, Ulica



Slika 22. Maketa Ulice, ispred zida

Magov se prostor sastoji od hodnika i sobe s napitcima. Hodnik čine tri zida izrezana od medijapana, a na njima se nalaze drveni ukrasi. Zidovi su obojeni zagasitom sivom bojom i prekriveni su flekama osjenčanim kombinacijom žute i zelene boje, dok su drveni detalji obojeni smeđom bojom. Samo je jedan zid u hodniku zalijepljen, a ostali su odvojeni jer su služili i kao dio scenografije za Magovu sobu s napitcima. Zidovima su dodani oslonci koji ih održavaju uspravnima i stabilnima. U kutu na kraju hodnika nalazi se kutni stol s detaljima suhog cvijeća, mahovine i kamenja. Pod je obojen tamnom smeđom bojom i preko njega je razvučena i zalijepljena tkanina s organskim uzorcima. Na drugom kraju hodnika nalazi se prolaz čiji sam okvir izrezala u stiroporu, izbrusila, kaširala, obojila tamnosmeđom bojom i dodala trakice tkanine koje sam pričvrstila klamericom. Hodnik je dug 50 cm i širine 20 cm, a zidovi su visine 43 cm.



Slika 23. Maketa u procesu izrade, hodnik u Magovoj kući

U Magovoj sobi s napitcima nalazi se pult omeđen drvenim stupovima iza kojeg je polica, zatim polica koja se nalazi ispred pulta s desne strane, stol na kojemu se nalazi knjiga i keramički kotlić u kojemu pravi čarobne napitke. Obje police, pult i stol izrezala

sam od medijapana, izbrusila ih, zalijepila odgovarajuće stranice, obojila i zalijepila na scenu. Za rekvizite sam upotrijebila potrošene *testere* u kojima su se nalazili parfemi, spojila ih plastičnom cjevčicom i postavila na pult kako bi nalikovali epruvetama odnosno laboratorijskom priboru. Police sam popunila knjigama raznih veličina, kalicima i raznim biljkama načinjenima od žice i omotanih vunom. Osim toga, upotrijebila sam razno kamenje i postojeće elemente koji su služili kao dio scenografije ili rekviziti. Pod je obojen tamnom smeđom bojom, a na njemu se nalazi plavi tepih. Površina Magove sobe je 50 x 50 cm.

8.2. PROCES IZRADE SCENOGRAFIJE ZA UNUTRAŠNJI SVIJET PERILICE RUBLJA

Iako je smješten u skrivenoj unutrašnjosti perilice rublja, *Unutrašnji svijet perilice rublja* može se smatrati eksterijerom. Mjesto radnje je priroda. Pri izradi ovog svijeta morala sam dobro promisliti o tome kako popuniti taj prostor i prikazati njegovu dubinu. Zbog toga sam se odlučila za scenske elemente koji se mogu koristiti i u drugim prizorima, a izrađeni su od tkanine i prirodnih materijala pronađenih u šumi odnosno od granja i kamenja.



Slika 24. Scenografija u procesu izrade: *Unutrašnji svijet perilice rublja*

Jedan je takav scenski element planina koju čine tri spojena elementa, a planina je ujedno najveći scenski element. Najvišu točku čini visina od 48 cm i dužina od 100 cm. Planina se pojavljuje u svakoj sceni kao kulisa koja odvaja scenski prostor od ostatka prostora. Izrađena je od pur-pjene koju sam obložila zelenom tkaninom na kojoj su ružičasto-ljubičasti detalji. Tlo sam izradila od medijapana koji sam zalijepila na sloj stirodura i zatim kaširala novinama u više slojeva kako bih postigla volumen i teksturu zemljine površine. Površina tla je 100 x 80 cm. Osim planine, izradila sam i manja brda koja se kao scenski element pojavljuju u drugim prizorima. Brda su modelirana u pur-pjeni i obložena tkaninom.



Slika 25. Scenografski element: *Unutrašnji svijet perlice rublja*, planina



Slika 26. Scenografski elementi: *Unutrašnji svijet perilice rublja*

Špilja je izrađena od kartona, a okvir od pur-pjene na koju sam dodavala komade kartona kako bih napravila šupljinu špilje. Karton sam kaširala i obojila u tamnoljubičastu boju, a okvir dekorirala različitim komadima tkanine. Špilju čini visina od 45 cm i širina od 70 cm.



Slika 27. Maketa u procesu izrade: *Unutrašnji svijet perilice rublja*, špilja



Slika 28. Maketa: unutrašnji svijet perilice rublja, špilja

U jednoj od posljednjih scena pojavljuje se livada, mjesto na kojemu Potjeh i Čarapa pronalaze izgublenu čarapu. Livada je zamišljena kao zasebni scenografski element u podnožju brda. Izradila sam ju tako da sam izravno na stirodu modelirala brdo u pur-pjeni, a zatim ga obložila raznim zelenim tkaninama.



Slika 29. Maketa u procesu izrade: *Unutrašnji svijet perilice rublja*, livada

U posljednjoj se sceni pojavljuje brdo koje ima oči, također izrađeno od pur-pjene i obloženo tkaninom. Prije nego sam izdubila pur-pjenu, u stiroporu sam oblikovala oči, kaširala ih, oslikala i postavila na predviđeno mjesto. Bilo je važno ostaviti dovoljno prostora kako bi se oči mogle animirati. Brdo je visine 14 cm i dužine 24 cm.



Slika 30. Scenografski element: *Unutrašnji svijet perilice rublja*, brdo koje ima oči

Kako bi *Unutrašnji svijet perilice rublja* bio vizualno što razigraniji, izradila sam dodatne biljne elemente. Uglavnom su to biljni listovi izrađeni od žice i vune koji se ne fiksiraju na podlogu već se dodaju scenografiji po potrebi.



Slika 31. Scenografski element: *Unutrašnji svijet perilice rublja*, biljka mesožderka



Slika 32. Scenografski elementi: biljni listovi



Slika 33. Scenografski element: *Unutrašnji svijet perilice rublja*

9. PROCES SNIMANJA

Postoji pravilo da se tijekom snimanja ne mora pratiti kronološki slijed priče, no ipak sam se odlučila za taj pristup jer mi je tako bilo jednostavnije pratiti priču i povezivati situacije jednu s drugom. Kolegica Mateja Grbić bila je zadužena za fotografiju, a za fotografiranje posljednjih triju scena bila je zadužena Ana Šantar. Za animaciju lutke bila sam zadužena ja, Sara Baričević. Lutka se morala animirati oprezno i polako, pokret po pokret. Sposobnost animiranja lutke ima veliki utjecaj na kvalitetu samog filma.

Prije početka snimanja, proučila sam prostoriju kako bih pronašla najbolji izvor svjetlosti. Budući da ne posjedujem profesionalnu tehnologiju kao što je fotoaparat i profesionalna rasvjetna tijela, morala sam se snaći s onim što imam. Najbolji su rezultati ostvareni pomoću dnevnog svjetla, dok je umjetno svjetlo uzrokovalo lošiju kvalitetu fotografije, no kako je za određene scene vrijeme radnje bila noć, umjetno je svjetlo uspješno dočaralo mrak. Za tu sam se potrebu koristila svjetiljkama koje sam prekrila plavim maramama u slojevima kako bi svjetlo bilo nježnije. Svjetlo sam podešavala po potrebi, a u određenim sam se situacijama koristila i filterima plave i crvene boje. Svjetlom u boji koristila sam se kako bih dočarala natprirodne događaje kao što su otvaranje portala u perilici rublja ili najava opasnosti. Budući da, zahvaljujući tehnološkom napretku, mobiteli imaju sve kvalitetnije kamere, odlučila sam upotrijebiti vlastiti mobitel za snimanje i povezivanje fotografija u snimku. Za montiranje sam se koristila besplatnim programom *InShot* koji sam pronašla na *Google Playu*.

Nakon što je snimanje završeno i materijali ugrubo montirani, snimke sam nastavila montirati na laptopu.



Slika 34. Postavljeni set za snimanje

10. MONTAŽA

Mnogo je dostupnih alata za montiranje videa, od onih jednostavnijih do složenijih. Važno je odlučiti što je pojedincu potrebno za ostvarenje njegove vizije. Video sam montirala pomoću besplatnog programa *Cap Cut* koji je dostupan za operativni sustav *Windows*. Taj je program vrlo jednostavan za korištenje i ima besplatne efekte koje sam primijenila za određene scene. Osim efekata, program podržava stupac za montiranje i podešavanje zvukova. Dok sam montirala video, dodavala sam i zvukove koji su dočarali pojedine situacije i atmosferu. Pritom sam upotrijebila besplatne zvukove koje sam preuzela s interneta. Zvukove koje nisam uspjela pronaći snimila sam pomoću diktafona, a glazbu na akustičnoj i električnoj gitari odsvirao je i snimio Ivan Pučić.

11. ZAKLJUČAK

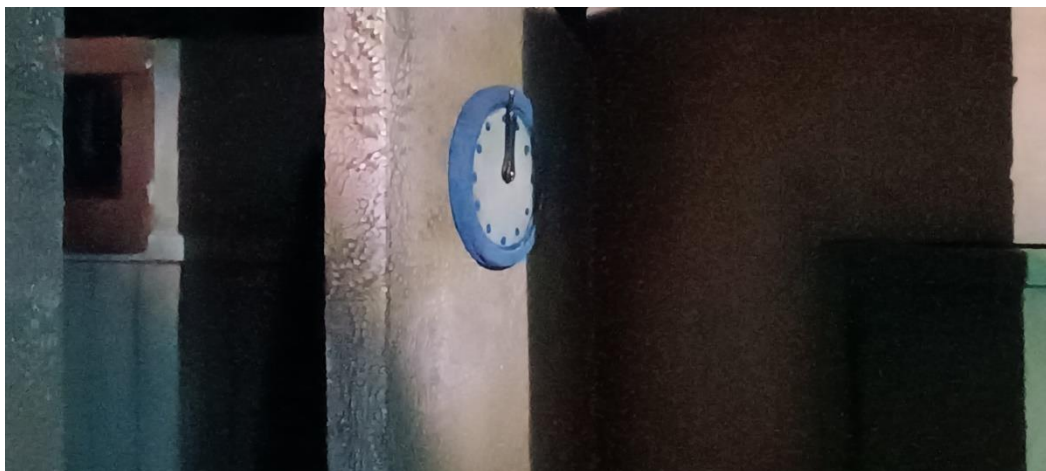
U diplomskom je radu najprije izložen pregled razvoja stop-animacije kroz povijest, a zatim detaljno opisan proces realizacije autorskog animiranog filma *Kako je Potjeh tražio Čarapu*. Proces je obuhvatio osmišljavanje i pisanje scenarija, izradu *storyboarda*, izradu lutaka i scenografije, a naposljetku snimanje i montažu videa i zvuka. Svi su navedeni pojmovi teorijski objašnjeni i predočeni praktičnim primjerima.

Istražujući i prikupljajući literaturu, pronašla sam veći broj diplomskih i završnih radova koji su detaljno opisivali razvoj stop-animacije. U ovom se radu opisuju samo najznačajniji događaji u povijesti stop-animacije, počevši od prapovijesnog razdoblja paleolitika pa sve do suvremenog doba. Izdvojeni su i najznačajniji filmski tvorci, animatori i redatelji koji su primjenjivali nove i inovativne tehnike i efekte poput Alfreda Clarka, prvog redatelja koji je upotrijebio *stop-motion* animaciju u filmu, zatim Georges Mélièsa, Jamesa Stuarta Blacktona, Willisa O'Briena, Raya Harryhausena, Arthura Rankina Jr., osebujnog Tima Burtona i mnoge druge.

Nadalje, ukratko je izložen sinopsis filma, opisani su pojmovi scenarija i *storyboarda*, koji su potkrijepljeni autorskim tekstom i skicama. Opisan je i detaljno pojašnjen (skriveni) simbolizam animiranog filma. Na kraju je priložen opis procesa izrade lutaka, scenskih mjesta radnje i scenografije, kao i proces snimanja i montaže videa i zvuka.

Unatoč dobroj ideji, zaključila sam da neki koraci mogu otežavati realizaciju, poput odabira materijala, osiguravanja stabilnosti lutki većih dimenzija i pronalaska primjerenog osvjetljenja koje neće negativno utjecati na kvalitetu fotografija. Također sam uočila koliko je važno pomno promisliti o karakteru likova jer dobra priprema može uvelike olakšati njihovu izradu i utjecati na završni izgled, ali i na dojam koji želimo postići.

12. FOTOGRAFSKI PRILOZI



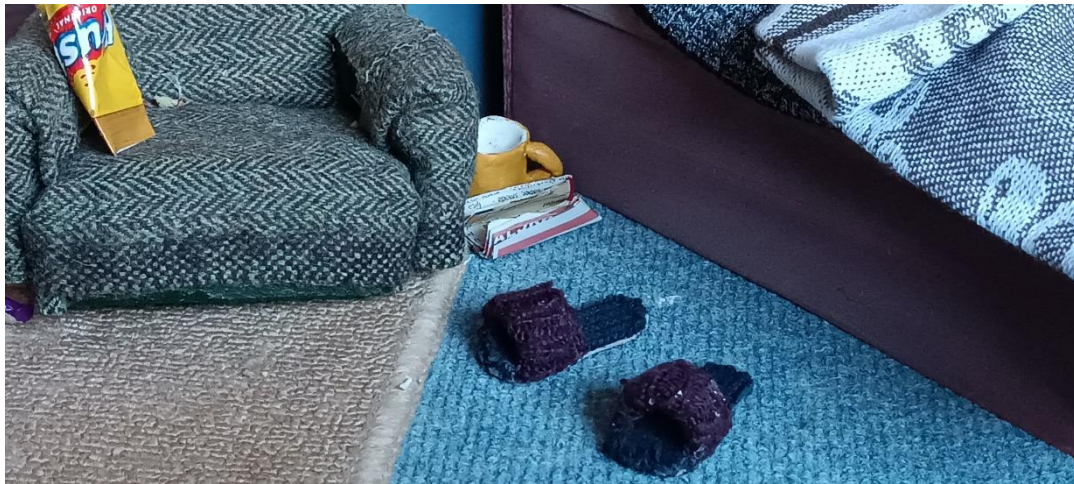
Prilog 1. Sat, otkucavanje ponoći



Prilog 2. Perilica rublja



Prilog 3. Perilica rublja sa svjetlosnim efektima



Prilog 4. Jutro



Prilog 5. Jutro, pripremanje košare za rublje



Prilog 6. Jutro, vješanje rublja



Prilog 7. Hodnik u Magovoj kući, Potjeh i Čarapa



Prilog 8. Hodnik u Magovoj kući



Prilog 9. Kod Maga



Prilog 10. *Unutrašnji svijet perilice rublja*, kod biljke mesožderke



Prilog 11. *Unutrašnji svijet perilice rublja*, iza brda



Prilog 12. *Unutrašnji svijet perilice rublja, iza grane*



Prilog 13. *Unutrašnji svijet perilice rublja, na livadi*

13. LITERATURA

Knjige:

1. Babac, Marko (1997) *Leksikon filmskih i televizijskih pojmova 2*. Beograd: Univerzitet Umjetnosti fakultet dramskih umjetnosti
2. Sadoul, Georges (1962) *Povijest filmske umjetnosti*. Zagreb: Naprijed

Časopis:

1. Ball, R. (2008) Oldest Animation Discovered In Iran. *Animation Magazine*.
URL: <https://www.animationmagazine.net/features/oldest-animation-discovered-in-iran/> [pristup: 18.04.2023.]

Online izvori:

1. Azéma, M. i Rivère, F. (2012) Animation in Palaeolithic art: a pre-echo of cinema, str. 316-324. URL:
<http://lisahistory.net/hist106/pw/articles/AnimationinPalaeolithicArt.pdf> [pristup: 18.04.2023.]
2. Britannica, Georges-Melies (n.d.) URL:
<https://www.britanica.com/biography//Georges-Melies> [pristup: 18.04.2023.]
3. Filmski.net, Puppet master priča o stop- animaciji (2004) URL:
<http://www.filmski.net/vijesti/animirani-film/931> [pristup: 18.04.2023.]
4. Mubi, Beautiful, interesting, incredible cinema (n.d.)
<https://mubi.com/en/hr/films/the-execution-of-mary-queen-of-scots> [pristup: 18.04.2023.]
5. Nässi, A. K. (2014) The Production Process of the Stop Motion:, Animation: Dear Bear. Tampere University of Applied Sciences. URL:
<https://core.ac.uk/download/pdf/38105967.pdf> [pristup: 18.04.2023.]
6. Stop motion heroj, Što je piksalizacija u stop motionu? (2012)
URL:<https://stopmotionhero.com/hr/what-is-pixilation-in-stop-motion/> [pristup: 18.04.2023.]
7. SYFY there is truly no better time to watch "Mad monster party" the Rudolph of Halloween (2022.) URL: <https://www.syfy.com/syfy-wire/there-is-truly-no-better-time-to-watch-mad-monster-party> [pristup: 18.04.2023.]