

"Sunce je ponovo izašlo" stop-motion lutka-film

Čačulović, Ivona

Undergraduate thesis / Završni rad

2024

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:251:243458>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2024-11-23**



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
PRIJEDIPLOMSKI SVEUČILIŠNI STUDIJ DIZAJN ZA KAZALIŠTE, FILM I
TELEVIZIJU

Ivona Čačulović

“Sunce je ponovno izašlo”
stop-motion lutka-film

ZAVRŠNI RAD

Mentorica: prof. art. dr. sc. Saša Došen

Sumentorica: Lorna Kalazić Jelić, ass.

Osijek, 2023.

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

IZJAVA O AKADEMSKOJ ČESTITOSTI

kojom ja, Ivona Čačulović, potvrđujem da je moj završni rad pod naslovom „*Sunce je ponovno izašlo, stop-motion* lutka film“ te mentorstvom prof. art. dr. sc. Saše Došen rezultat isključivo mogega vlastitog rada, da se temelji na mojim istraživanjima i oslanja na objavljenu literaturu kao što to pokazuju korištene bilješke i bibliografija. Izjavljujem da niti jedan 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 završnog/diplomskog rada nije iskorišten za bilo koji drugi rad pri bilo kojoj drugoj visokoškolskoj, znanstvenoj ili radnoj ustanovi.

U Osijeku, 11. 9. 2023.

Potpis

SAŽETAK

Ovaj završni rad istražuje prekrasno carstvo stop motion animacije i lutka-filma. Rad ima za cilj ilustrirati izradu stop motion lutaka i istaknuti njihov značajan doprinos umjetnosti animiranog filma.

Zadrijet ću u različite aspekte izrade stop motion animiranog lutkarskog filma, od početnog koncepta i dizajna likova do tehničkih zamršenosti animiranja i montiranja videa. Istraživati ću kreativni proces i tehnike korištene da oživim likove i priču.

Rad također nastoji unaprijediti razumijevanje i uvažavanje ove umjetničke forme zaranjajući u tehničke složenosti i kreativne procese lutka-filma. Temeljito istraživanje otkriva da stop motion lutke nisu samo neživi objekti, već su najprije nosioci animatorove kreativnosti i izražavanja, dajući svojim pričama život i osvajajući gledatelje svojim posebnim šarmom.

Ključne riječi: lutka-film, lutka, lutka za stop-motion animaciju, scenografija, rekviziti

ABSTRACT

This final thesis explores the wonderful realm of stop motion puppetry and film. The paper aims to illustrate the making of stop motion puppets and highlight their significant contribution to the art of animated films.

I will delve into the various aspects of making a stop motion animated puppet film, from the initial concept and character design to the technical intricacies of animating and editing footage. I will explore the creative process and techniques used to bring the characters and story to life.

This paper also seeks to advance the understanding and appreciation of this art form by delving into the technical complexity and creative processes of stop motion puppetry. A thorough examination reveals that stop motion puppets are not just inanimate objects, but are the greatest carriers of the animator's creativity and expression, giving life to their stories and captivating viewers with their special charm.

Keywords: puppet-film, puppet, puppet for stop-motion animation, scenography, props

SADRŽAJ

1. UVOD	1
2. PUT DO OSMIŠLJAVANJA FILMA	2
3. SUNCE JE PONOVRNO IZAŠLO: KRATAK SADRŽAJ	4
4. DIZAJN I IDEJNE SKICE	5
4.1. Likovi	5
4.1.1. Pako.....	5
4.1.2. Finn	6
4.1.3. Finnova bivša djevojka	7
4.1.4. Vlasnica i njezin pas u parku	8
4.2. Dizajn scenografije	8
5. TEHNOLOGIJA I IZRADA	11
5.1. Lutke	11
5.1.1. Izrada tijela lutaka ljudi.....	11
5.1.2. Izrada glava lutaka ljudi	14
5.1.3 Izrada kostima	17
5.1.4. Izrada tijela lutaka pasa.....	19
5.1.5. Izrada glava lutaka pasa	20
5.2. Scenografija	21
6. SNIMANJE FILMA	25
6.1. Plan snimanja	25
6.2. Proces snimanja i animacije	26
6.2.1. Postavljanje opreme i scena	26
6.2.2. Snimanje i animacija	27
6.3. Zvuk i glazba	28
6.3.1. Zvučni efekti	28
6.3.2. Glazba	29
7. POGREŠKE, PROBLEMI, POUKE I RJEŠENJA	30
8. ZAKLJUČAK	33
9. PRILOG: SUNCE JE PONOVRNO IZAŠLO: SCENARIJ	34
10. PRILOG: KONAČNI PLAN SNIMANJA/<i>STORYBOARD</i>	36
11. LITERATURA	39

1. UVOD

Lutka-film je ocharavajuća i cijenjena umjetnička forma. Preciznom manipulacijom fizičkih lutaka, pomnim dizajnom scenografije i animacijom sličica po sličica, ovaj jedinstveni medij omogućuje filmašima stvaranje zadivljujućih priča.

Svijet *stop-motion* animacije je područje mašte i inovacije u kojem se neživi objekti oživljavaju kroz čaroliju pokreta. Svaka lutka mora biti izrađena s pažnjom, svaki *set* pomno dizajniran i svaki kadar pažljivo snimljen. To je rad pun ljubavi koji zahtijeva predanost, obraćanje pozornosti na detalje, koncentraciju i dobro razumijevanje filmskog pripovijedanja, pokreta i filma.

Uložila sam svoje srce u stvaranje ovog filma koji će, nadam se, izazvati emocije i donijeti osjećaj nade onima koji ga pogledaju. Nadam se da će Pako i Finn dotaknuti srca i duše gledatelja diljem svijeta.

2. PUT DO OSMIŠLJAVANJA FILMA

Jednog snježnog zimskog dana, kad sam bila tek sedmogodišnja djevojčica, moja obitelj i ja krenuli smo na već dobro poznato putovanje, od bakine kuće svojoj kući. Baka je živjela u blizini naše kuće, stoga bi često prošetali do njezinog doma. Nisam ni slutila da će mi ova obična šetnja zauvijek promijeniti život.

U povratku kući, pažnju nam je privuklo malo štene pekinezera, prljavo i raščupano, koje je skakutalo prema nama mašući repom. Psić nas je pratio cijelim putem kući, a mi smo to shvatili kao znak da je ovom malom stvorenju suđeno da bude dio naše obitelji. Saznali smo da je ženka te smo joj odlučili dati ime. Ime Luna se činilo prikladnim jer nas je njen nježan i blistav duh podsjetio na blagi sjaj mjeseca u zimskoj noći.

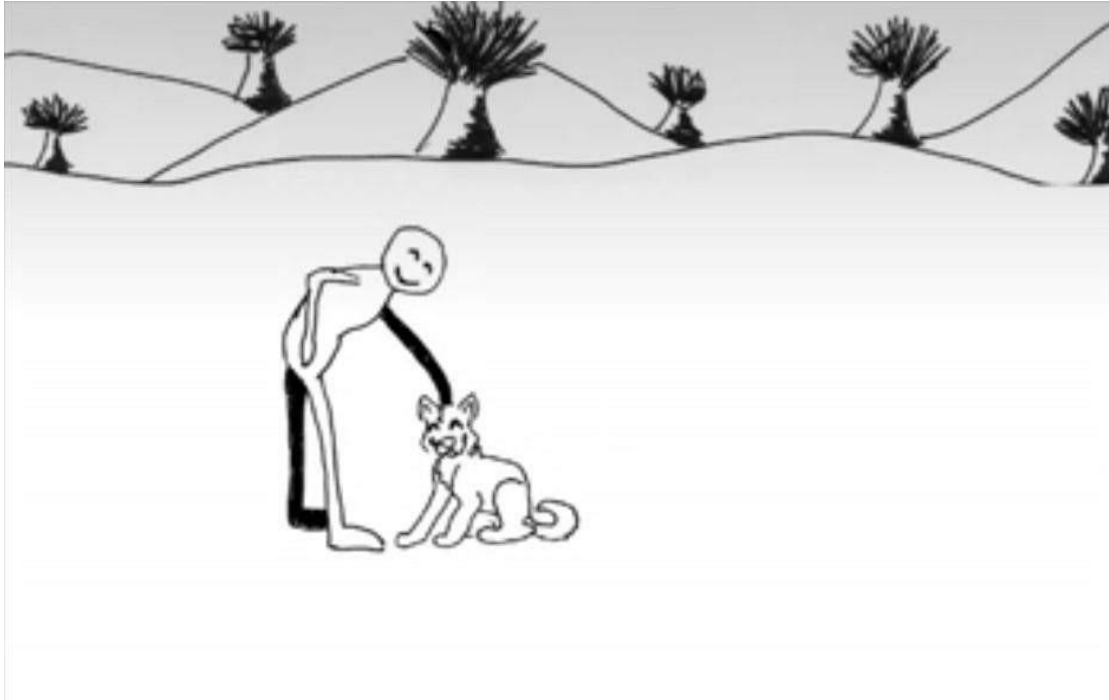
Luna je postala sastavni dio naših života, ispunjavajući naš dom bezgraničnom energijom, srećom i ljubavlju. Unatoč svom teškom početku života, bila je živahna, sretna i iznimno odana, a njezine razigrane ludorije izazvale bi beskrajn smijeh.

Ubrzo sam otkrila Lunine strahove. Imala je averziju prema vodi, mrzila je biti mokra i kupati se. Osim vode, šahtove je redovito izbjegavala, zaobilazila i preskakivala, kao da je progone nekakva loša sjećanja iz prošlosti. To me je natjeralo da se zapitam o poteškoćama s kojima se morala suočiti prije nego što je pronašla put do nas.

Kako sam odrastala, Lunina prisutnost me je veselila i ohrabivala kroz tinejdžerske godine te me je nastavila inspirirati. U sedmom razredu osnovne škole (2014. godine), prije gotovo deset godina, odlučila sam usmjeriti svoju ljubav prema njoj u kreativan odušak. Osmislila sam priču u školi, zasat likovne umjetnosti, i snimila dvodimenzionalni, tradicionalni crtani animirani film o psu lutalici, koji pronalazi utjehu i prijateljstvo s usamljenim čovjekom. Kroz godine, sanjala sam o tome da obnovim taj film te ga oživim u novom i boljem ruhu. Upravo to je moja inspiracija za ovaj rad.

Ovaj projekt postao je rad iz ljubavi, potičući moju strast za pripovijedanjem i njegujući moju maštu. Luna, svojom jedinstvenom osobnošću i ljubavlju kojom nas je obasipala, nadahnula me je da oživim priču o nadi, prijateljstvu i iscjeljivanju.

Neopisivo mi je drago što se ovaj film napokon materijalizirao jer su lekcije koje sam naučila i radost koju je Luna unijela u moj život bile nemjerljive. Luna, moja vjerna prijateljica, naučila me snazi upornosti, ljepoti pronalaženja svjetla u najmračnijim trenucima i dubokom utjecaju koji ljubav i prijateljstvo mogu imati na naše živote.



Slika 1. Kadar iz originalnog dvodimenzionalnog animiranog filma „Prijatelj“

3. SUNCE JE PONOVRNO IZAŠLO: KRATAK SADRŽAJ

Sunce je ponovno izašlo dirljiv je film koji prati putovanje Finna, čovjeka koji se bori da prevlada slomljeno srce, i Paka, živahnog psa lualice s bolnom prošlošću. Zajedno otkrivaju iscjeliteljsku moć prijateljstva, ljubavi i neočekivanih veza koje mogu izliječiti slomljena srca.

Finn, empatičan čovjek, nađe se na samom dnu kad ga njegova djevojka izbaci iz zajedničkog doma. Slomljen i usamljen, traži utjehu u obližnjem parku, nadajući se da će pronaći privid mira usred kaosa.

U isto vrijeme, Pako, ljupki pas lualica, luta ulicama u potrazi za toplinom i društvom. Unatoč poteškoćama s kojima se suočava, Pako je zadržao svoju nježnu prirodu i tračak nade u očima.

Sudbina spoji Finna i Paka u parku, gdje im se putevi križaju u neočekivanom susretu. U trenutku očaja, Finn zgužva dragocjenu fotografiju, koja simbolizira razbijene fragmente njegove veze, i baci je. Na njegovo iznenađenje, Pako dohvati fotografiju i vrati mu je, kao da razumije dubinu Finnove boli.

Ovaj mali čin dobrote potiče vezu između Finna i Paka te neizgovoreno razumijevanje da je obojici potreban prijatelj.

Sunce je ponovno izašlo je priča o otpornosti i nevjerojatnim vezama koje se mogu stvoriti usred očaja. Kroz dubok odnos između Finna i Paka, film istražuje dubok utjecaj suosjećanja, opraštanja i nepopustljive odanosti naših četveronožnih prijatelja.

4. DIZAJN I IDEJNE SKICE

4.1. Likovi

4.1.1. Pako

Prvi lik koji sam krenula dizajnirati i stvarati bio je Pako, pas čiji fizički izgled odražava bit mješanca Border Colliea. S tijelom srednje veličine, njegova dlaka crne je i bijele boje. Odabir bijele i crne boje njegove dlake inspiriran je *Yin-Yangom*.¹ Bijela strana prezentira dobro, dok crna strana prezentira zlo. Pako je doživio zlo zbog kojeg je na kraju priče pronašao dobro.

Pakovu osobnost karakterizira njegova sposobnost za ljubav, unatoč njegovoj prošlosti koja para srca. Posjeduje urođenu nježnost i odanost, donoseći utjehu i društvo onima oko sebe. Njegovo podizanje i spuštanje ušiju te mahanje repom odaju njegovu prijateljsku i pristupačnu prirodu. Izgled mu zrači ranjivošću, ali i otpornošću.



Slika 2. Moodboard i kostur Paka

¹ Yin-Yang je taoistički simbol koji označava ravnotežu i utjelovljenje dobra i zla.



Slika 3. Prve skice Paka



Slika 4. Konačne skice Paka

4.1.2. Finn

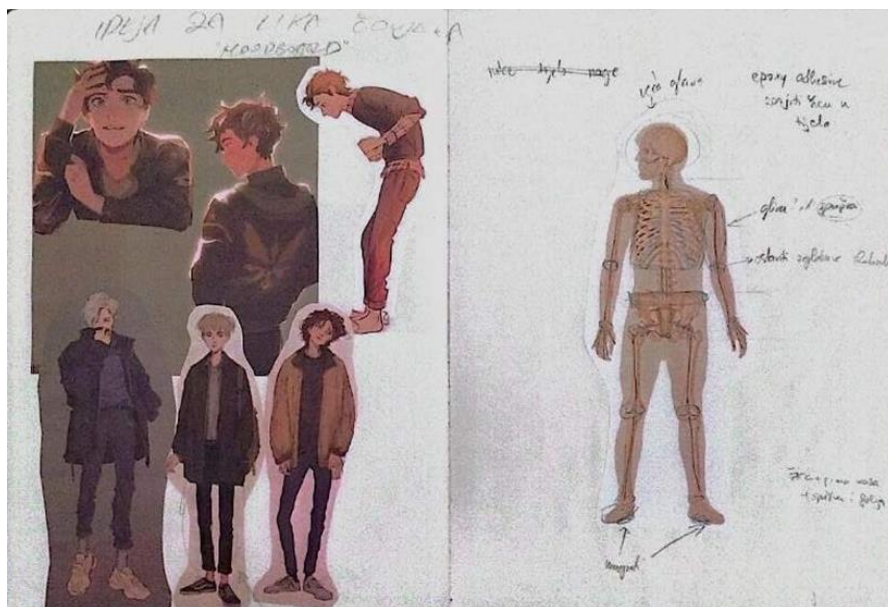
Nakon Paka, krenula sam u dizajniranje drugog glavnog lika, Finna - žalosnog muškarca kojeg je ostavila te iz doma izbacila njegova bivša djevojka.

Vitke je građe, nježnih linija i izražajnih očiju koje otkrivaju njegovu dubinu emocija. Njegova najistaknutija značajka je živahna riđa kosa koja se vijori na vjetru.

Finn je odjeven u zemljane tonove. Nosi kaput u kombinaciji s majicom dugih rukava i tamnim hlačama. Jednostavnost njegove odjeće odaje njegovu prizemljenost, dok blago razbarušen izgled nagovještava nered u njegovom srcu.

Kroz zamršen dizajn i dirljivo pripovijedanje, Finn se pojavljuje kao zadivljujući lik koji osvaja srca gledatelja. Njegova srceparajuća pozadinska priča stvara empatiju kod svih koji su se uhvatili u koštac s težinom izgubljene ljubavi.

Dok se Finnova priča odvija, on služi kao podsjetnik da čak i oni slomljena srca posjeduju moć uzdizanja drugih kroz djela suosjećanja te da dobrota može prevladati i potaknuti iscjeljenje.



Slika 5. Moodboard i kostur Finna



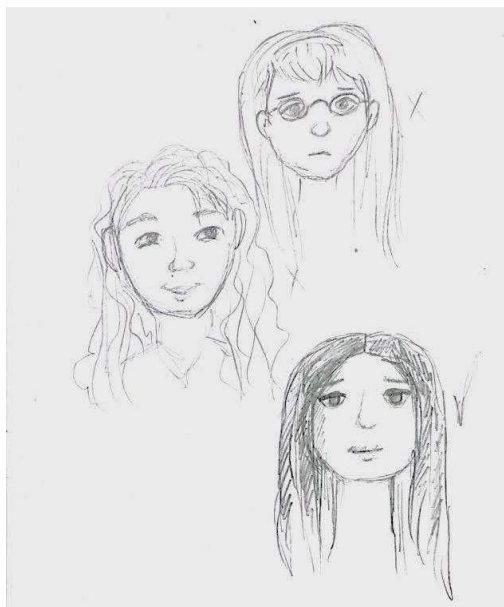
Slika 6. Idejne skice Finna

4.1.3. Finnova bivša djevojka

Ansambel likova proširuje se i na lutku Finnove bivše djevojke, tajanstvenu figuru čija prisutnost dodaje dubinu i intrigu priči. Ova lutka utjelovljuje odjeke prošle veze.

Lutka Finnove bivše djevojke ima dugu, raspuštenu crnu kosu. Nosi ljubičastu košulju koja naglašava njezinu zagonetnu auru, aludirajući na živahnu osobnost koja je nekoć osvojila Finnovo srce.

Kako se priča odvija, lutka Finnove bivše djevojke predstavlja poglavlje u Finnovom životu, ostavljajući neizbrisiv trag na njegovom putu samootkrivanja.



Slika 7. Idejne skice Finnove bivše djevojke

4.1.4. Vlasnica i njezin pas u parku

Za psa i vlasnicu najbitnije je bilo da odišu srećom i upotpunjenošću u međusobnom prisustvu.

Vlasnica je prikazana u odjeći koja odražava ležeran stil za boravak na otvorenom. Nosi šarenu ljubičastu tuniku, udobne hlače i tenisice.

Fizički dizajn psa odražava njegovu razigranu i veselu prirodu. Ima smeđu dlaku, a njegov rep, kojim neprestano maše, izražava njegov entuzijizam. Lutka sretnog smeđeg psa stvara svijet ispunjen radošću i druženjem. Odnos između njega i vlasnika poziva gledatelje da prigrle jednostavne užitke koji se nalaze u vezi između kućnog ljubimca i njihovog vlasnika.

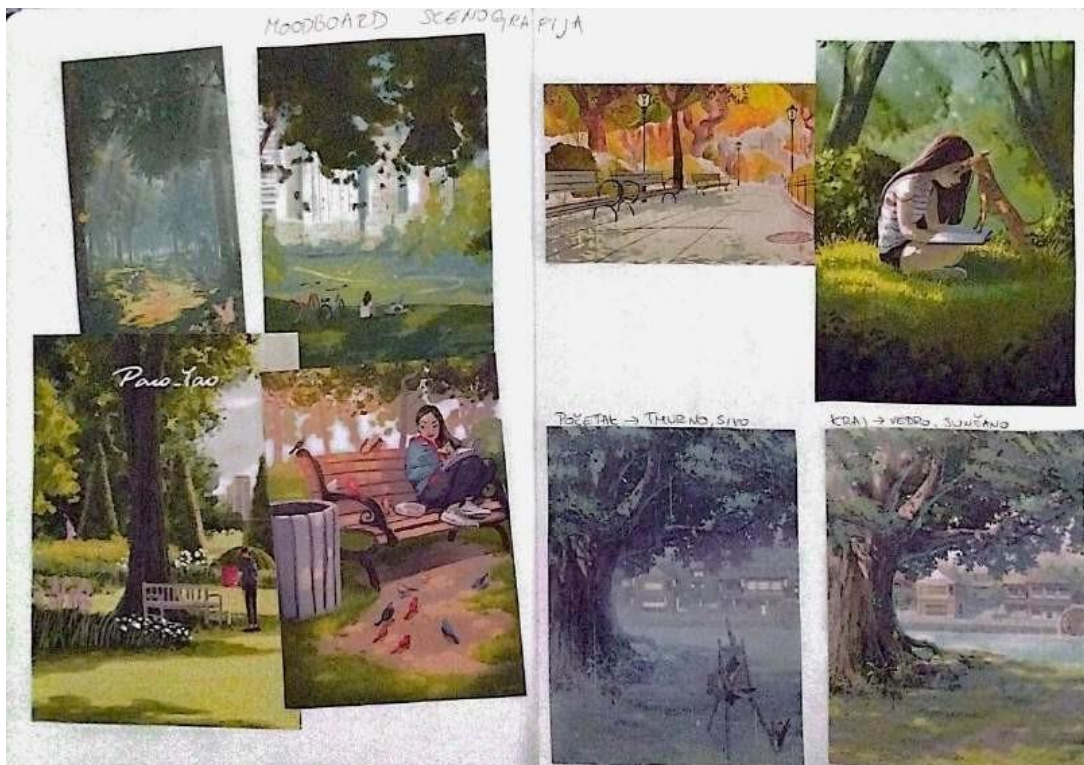
4.2. Dizajn scenografije

Za lokaciju priče ovog *stop-motion* animiranog lutkarskog filma odabrala sam park. Slijedi nekoliko razloga zašto smatram da je takav odabir scenografije u ovome scenariju učinkovit:

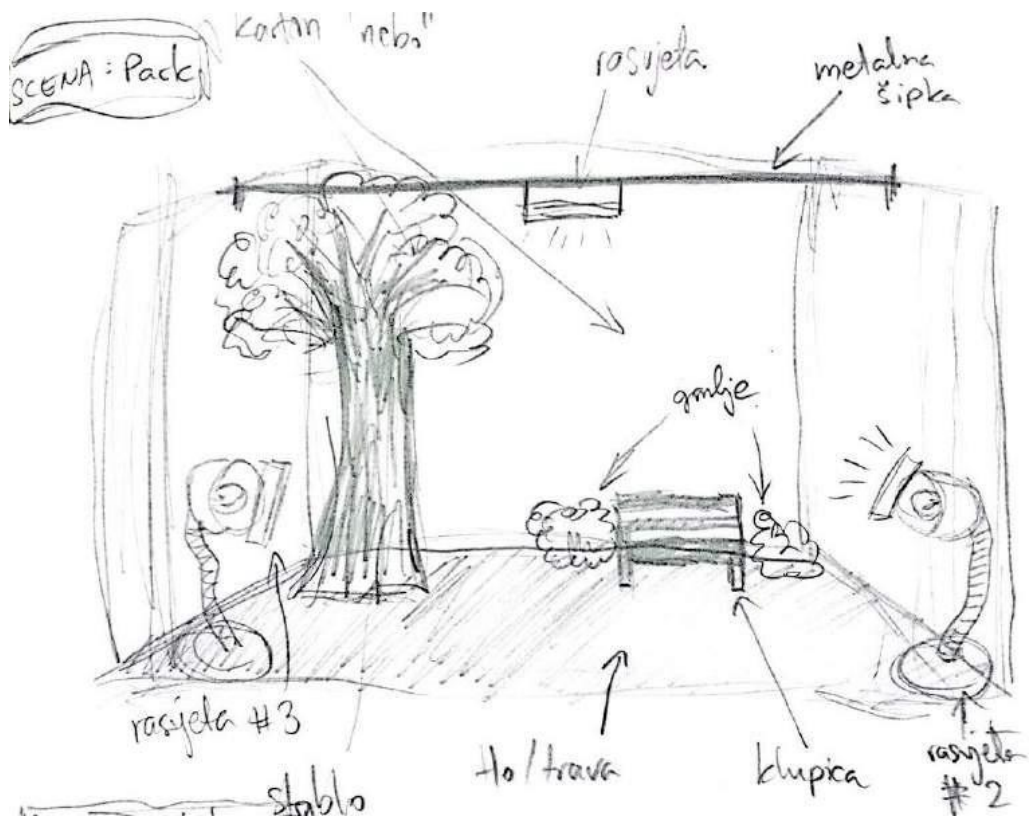
- 1) **Simbolika prirode:** Bujno zelenilo, spokojni krajolici i jarke boje stvaraju vizualni kontrast tužnoj pozadini, nudeći osjećaj nade i optimizma.

- 2) **Kontrast i emocionalna rezonanca:** Kontrast između melankolične prošlosti i radosne sadašnjosti u okruženju parka stvara snažan emocionalni odjek. Sučeljavanje tuge s pozadinom veselog ambijenta parka pojačava dojam sretnog završetka.
- 3) **Otpornost u prirodi:** Parkovi pokazuju otpornost prirode koja se mijenja kroz godišnja doba, predstavljajući cikličku prirodu samog života. Ova otpornost može odražavati putovanja likova, podsjećajući publiku na to da likovi mogu pronaći sreću i rješenje nakon svojih borbi.
- 4) **Poznato okruženje:** Mnogi ljudi imaju osobna iskustva provođenja vremena u parkovima, što može stvoriti osjećaj nostalgije ili zajedničke emocionalne povezanosti..

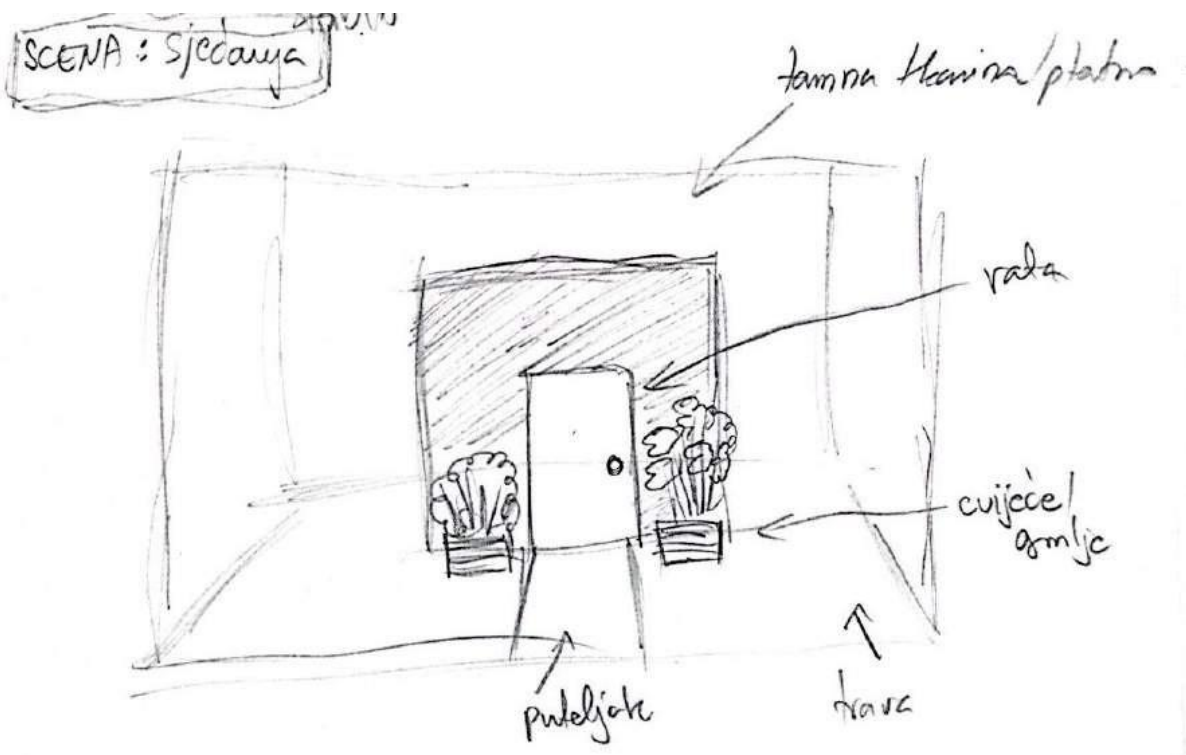
Ukratko, odabir parka kao scenografije za ovaj film dodaje slojeve simbolike, kontrasta i emocionalne rezonancije. Prirodna ljepota parka može poboljšati povezanost publike s likovima i njihovim putovanjem, u konačnici pojačavajući utjecaj sretnog završetka.



Slika 8. Moodboard scenografije



Slika 9. Skica scenografije parka



Slika 10. Skica scenografije uspomena/sjećanja

5. TEHNOLOGIJA I IZRADA

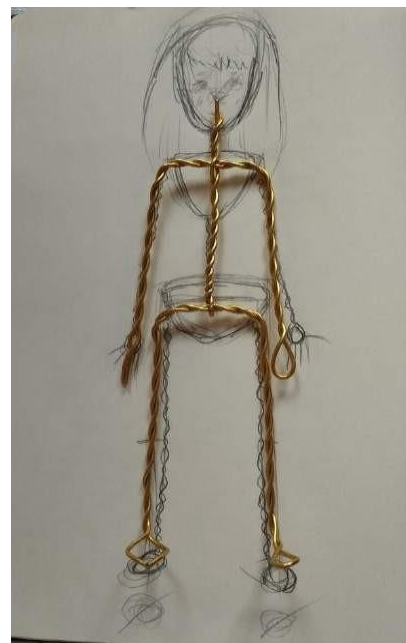
5.1. Lutke

5.1.1. Izrada tijela lutaka ljudi

Proces izrade lutaka za *stop-motion* animaciju započela sam izradom tijela. Tijelo sam napravila od savitljive aluminijske žice debljine 2 mm koju sam uvrnula kako bih ju učinila izdržljivijom i čvršćom. Od triju komada te žice napravila sam kostur - noge, kralježnicu (trup) i ruke. Krajeve žice na nogama i rukama oblikovala sam u ovalne oblike.



Slika 11. Skica kostura lutke Finna i armatura od žice



Slika 12. Skica kostura Finnove bivše djevojke i armatura od žice

Na žicu, u području gdje se spajaju noge i trup te ruke i trup, dodala sam dvokomponentnu epoksidnu smjesu (smolu). Učinila sam to zato da kostur u tim područjima bude nepomičan i čvrst. Smola u tim dijelovima tijela stvara zdjelicu, prsni koš i ramena čovjeka. Također sam dodala smolu na stopala, lagano je utiskujući. U smolu na stopalima utisnula sam metalnu maticu. Ona će mi biti potrebna kasnije za animiranje jer se pomoću matica i vijaka učvršćuju lutke o podlogu. Smolu sam, također, dodala na podlaktice, nadlaktice, listove i bedra, ostavljajući razmak između (u području zglobova) kako bi se tijekom animacije lutka mogla lako kretati.



Slika 13. Armatura tijela lutaka ljudi sa smolom



Slika 14. Matice u stopalima lutaka

Nakon što se smola osušila, počela sam raditi šake. Od žice debljine 0,5 mm napravila sam dvije male šake. Spojila sam ih na ruke omatajući žicu oko podlaktice i na prste stavila termo bužir² koji sam, zatim, zagrijala upaljačem da se skupi i priljubi uz žicu. Razlog dodavanja termo bužira je da zaštiti žicu tijekom animacije, s obzirom na to da je žica prstiju vrlo tanka, a bit će potrebno često je savijati. Dlanove sam učvrstila smolom i ostavila da se osuši.



Slika 15. Termo bužir na žicama za prste

² Termo bužir je proizvod namijenjen za profesionalno izoliranje električnih žica, kablova, oštećenih žica i prekinutih spojeva. Prilikom zagrijavanja se skuplja u omjeru 1:3 te prilagođava svakom predmetu i ojača sami spoj.

Nakon što se sva smola osušila, sintetskim ljepilom sam zalijepila debeli sloj spužve na tijelo, isključujući šake. Spužvu sam, zatim, oblikovala škarama.



Slika 16. Tijelo žene obloženo spužvom



Slika 17. Tijelo žene obloženo spužvom, bočno



Slika 18. Finnovo tijelo obloženo spužvom



Slika 19. Finnovo tijelo obloženo spužvom, bočno

Za pokrivanje šaka upotrijebila sam plastelin u boji kože koji se ne suši. Zatim sam ih premazala lateks mlijekom koji sam obojala akrilnim bojama kako bi bio što sličniji boji kože.



Slika 20. Šaka lutke nakon nanošenja lateksa i gustina

Sljedeća su bila stopala - trebala sam napraviti cipele. Za izradu cipela koristila sam umjetnu kožu u crnoj i ljubičastoj boji. Napravila sam jednostavan kroj, izrezala dijelove i zalijepila ih sintetskim ljepilom na stopala.



Slika 21. Finnove cipele



Slika 22. Cipele Finnove bivše djevojke

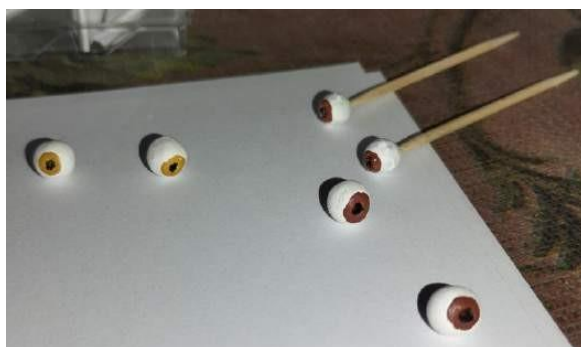
5.1.2. Izrada glava lutaka ljudi

Što se tiče glava, počela sam s izradom drvene baze nalik lubanji. To je dalo čvrst temelj za strukturu glave lutke. Izbušila sam rupe za oči i rupu za vrat istog promjera ($d=4$ mm) kao uvijena žica koju sam koristila za izradu kralježnice tijela.



Slika 23. Drvene glave lutaka

Od glinamola³ sam oblikovala male kuglice za oči. Čačkalicom sam probušila rupu u sredini svake kuglice. Rupa u sredini zjenica potrebna je kako bih kasnije mogla animirati oči. Obojala sam glinene kuglice u bijelo i ostavila ih da se osuše. Koristeći štapić za uši umočen u akrilnu boju, napravila sam šarenicu svakog oka. Zatim sam dodala crnu zjenicu, osiguravajući da šarenica i zjenica imaju prethodno izbušene rupe u svojim središtima. Kako bih zaštitila boju i dala sjaj očima, nanijela sam dva sloja prozirnog laka za nokte na oči. Ideju za korištenje glinamola za izradu očiju te način bojanja očiju dobila sam nakon što sam pogledala video izrade lutke za stop animaciju na internetu.⁴



Slika 24. Oči lutaka

Prekrila sam cijelo lice, osim očiju, plastelinom u boji kože koji se ne suši. Pažljivo sam oblikovala uši i nos od plastelina i prikladno ih smjestila na lice.

Kako bih stvorila kosu, prekrila sam glavu filcem, u skladu s bojom vune koju sam planirala koristiti za kosu.

³ Glinamol je mekani materijal koji se sastoji od gline, vode i drugih sastojaka.

⁴ Lili Design, 2022. *How to make a puppet for stop motion animation, complete tutorial*, YouTube. 28 min., <https://www.youtube.com/watch?v=YNqvqlRBOo&list=PL0GuMMjuMI7nA4M84f6YsfjQEDWRNbqra&index=8&t=16s> (pristupljeno 5.4.2023.)

Odrezala sam sedam komada aluminijske žice od 0,5 mm nešto dužih od željene duljine kose. Vrućim ljepilom pričvrstila sam žice na filc, postavljajući ih tako da oblikuju frizuru koju sam zamislila. Žice su služile za lakšu animaciju kose, pružajući podršku za pokrete, poput puhanja vjetra.

Odvojila sam manje komade vune za filcanje u željenoj boji kose. Zatim sam žice premazala sintetskim ljepilom i omotala vunu oko njih. Dodatno, zalijepila sam veće komade vune direktno na glavu, oponašajući korijen kose za prirodniji izgled. Za izradu pokretljive kose inspirirao me je Barry Purves:

„Moj prvi test bio je s lutkom po imenu Grandma Bricks. Bila je pristojne veličine, s relativno kratkom suknjom kako bih joj mogao lako dohvatiti noge. Imala je neudobnu žičanu kosu i nije se raspadala.“⁵

Način izrade kose pronašla sam na internetu.⁶



Slika 25. Proces izrade kose



Slika 26. Proces izrade kose 2

⁵ Purves, Barry. *Stop motion : passion, process and performance*. Oxford: Elsevier, 2008., str. 78, prevela Ivona Čačulović

⁶ Adeena Grubb, 2022. *Easy Animatable Stop Motion Puppet Hair*, YouTube. 4 min., <https://www.youtube.com/watch?v=tAWT2WY1Nuk&t=57s> (pristupljeno 18.3.2023.)

Nakon oblikovanja crta lica, plastelin sam premazala slojem lateks mlijeka. Ovaj je korak pomogao da plastelin ostane na mjestu s obzirom da uši, nos i lice lika ne trebaju biti pomični. Nakon što se lateks osušio, kako bih smanjila sjaj lateksa i stvorila realističniju teksturu kože, lagano sam kistom nanijela gustin na površinu. Plastelinom drugačije nijanse boje kože, oblikovala sam usta i obrve, dodajući dodatne detalje licu lutke.

Ljepljivim jastučićima sam pričvrstila glavu na vrat.



Slika 27. Tijelo Finna sa svim dijelovima



Slika 28. Tijelo Finnove bivše djevojke sa svim dijelovima

5.1.3 Izrada kostima

Izrada kostima za lutke namijenjene za *stop-motion* animaciju zahtijeva oko za detalje i preciznost jer se radi o vrlo sitnoj odjeći.

Počela sam s dizajnom kostima za svoje likove razmišljajući o njihovim osobnostima, ulogama i o cjelokupnoj estetici koju sam željela postići.

„Znak moći, vlasti ili čak i suprotstavljanja, odjeća je također element razlikovanja između klasa, zanimanja, naroda i, osobito u našem vremenu, pojedinaca.“⁷

Odabrala sam odgovarajuće materijale za kostime na temelju dizajna i željenog efekta. Tkanine poput pamuka, svile ili drugih laganih materijala dobro funkcioniraju. Rastezljive tkanine pojednostavljaju animaciju.

Uzela sam mjere lutaka koje sam tada prenijela na odabranu tkaninu i izrezala dijelove. Koristeći šivaću mašinu i tehnike ručnog šivanja, spojila sam komade tkanine. Za lakše odijevanje, zarezala sam liniju u tkanini na stražnjoj strani majica i hlača pa zalijepila, a potom ušila čičak s objiju strana zarezane tkanine. Odjeća je time sličila odjeći koja se proizvodi i prodaje za lutku *Barbie*, što je ujedno i bila moja inspiracija za korištenje čička.

Nakon što su kostimi bili sašiveni, testirala sam kostime na lutkama i uvjerala se da omogućuju glatko kretanje.



Slika 29. Finnov kostim



Slika 30. Kostim Finnove bivše djevojke

⁷ Grau, François-Marie. *Povijest odijevanja*. Zagreb: Kulturno informativni centar i Naklada Jesenski i Turk, 2013., str. 8.

5.1.4. Izrada tijela lutaka pasa

Postupak izrade lutaka pasa vrlo je sličan izradi lutaka ljudi. Kostur sam izradila jednakom tehnikom kao i kosture ljudi, ali sam na lutke pasa, naravno, dodala rep.



Slika 31. Kostur lutke psa



Slika 32. Lutka psa prekrivena spužvom

Ono što je drugačije u procesu izrade lutaka pasa je to da psi imaju tijelo prekriveno dlakom. Za lutku Paka to sam učinila tako da sam iglom za filcanje utaknula vunu crne i bijele boje na njegovo tijelo. Proces filcanja vune je dugotrajan proces koji zahtijeva strpljenje kako bi rad naposljetku izgledao uredno. Ideja za korištenje tehnike filcanja vune na lutku proizašla je nakon gledanja filma *Isle of dogs* te videa procesa njihove izrade lutaka pasa za film.⁸



Slika 33. Lutka Paka tijekom procesa filcanja



Slika 34. Lutka psa iz parka u procesu izrade

⁸ SearchlightPictures, 2018. *ISLE OF DOGS / Making of: Puppets / FOX Searchlight*, YouTube. 4 min., <https://www.youtube.com/watch?v=OrBvVOoQXCA> (pristupljeno 20.4.2022.)

Za lutku psa s vlasnikom nisam koristila tehniku filcanja, već sam na spužvu sintetskim ljepilom zalijepila sloj filca. Razlog tome je što sam htjela da ima kratku dlaku i da djeluje uredno i njegovano.

5.1.5. Izrada glava lutaka pasa

Osim tijela, proces izrade glava također je sličan onome koji se provodio za izradu glava lutaka ljudi. Od drveta sam izrezbarila željeni oblik glave, izostavljajući njušku i uši. Njih sam izradila od žice jer sam htjela da ti dijelovi budu pokretljivi za animiranje. Također, željela sam da lutka Paka ima pomičan jezik pa sam ga izradila od žice. Na glavi sam označila i potom izbušila rupe za žice za uši, njušku i jezik i dvokomponentnim ljepilom za metal zalijepila žice u rupe.

Jezik psa sam oblijepila slojem ružičastog filca. Dodatno sam pričvrstila mali komad umjetne kože na područje njuške, stvarajući realističan nos za svoju lutku. Nakon izrade glava i tijela, spojila sam glave za tijelo istim postupkom kao i na lutkama ljudi.



Slika 35. Drvena glava lutke psa



Slika 36. Drvena glava lutke psa, bočno



Slika 37. Pako



Slika 38. Pas iz parka

5.2. Scenografija

Izrada scenografije za *stop-motion* animirani lutkarski film uključuje osmišljavanje i konstruiranje scenografija koje poboljšavaju pripovijedanje. Počela sam raditi scenografiju planirajući različite scene potrebne za moj film, uzimajući u obzir priču, lokacije i cjelokupno raspoloženje koje sam željela prenijeti.

Počela sam s konstrukcijom baze za svaki *set*. Za sve scene koristila sam čvrstu podlogu od šperploče. Povrh šperploče postavila sam željene podove (travnjak ili linoleum). Za scene u kojima se radnja odvijala u parku, zalijepila sam umjetnu travu na komade ljepenke. Za pod u scenama prisjećanja, napravila sam istu stvar za prednji trijem. Za pod s unutarnje strane kuće upotijebila sam linoleum.

Za zidove sam koristila velike komade čvrstog kartona koje sam obojila u plavo. Oni su predstavljali nebo. Za prizore sjećanja prekrila sam karton crnom tkaninom, tako da izgleda kao noć. Dodatno, za scene sjećanja morala sam napraviti pročelje kuće koje sam izradila od kartona i malog drvenog kuhinjskog pladnja koji sam rastavila.

Bilo je potrebno dizajnirati i konstruirati detalje koji dodaju realizam scenografiji. To uključuje drvenu klupu u parku, drveće, grmlje ili bilo koje druge predmete koji su sastavni dio priče. Grmlje, lišće i grane napravljeni su od komada umjetnih biljaka. Veliko drvo izrađeno je od stiropora koji sam skalpelom oblikovala u deblo. Premazujući čačkalice i štapiće za ražnjiće ljepilom za drvo, a zatim zabijajući ih u manje komade stiropora, dodala sam grane drvetu. Zatim sam drvo prekaširala i obojala u smeđu boju. Poslije sam u te grane utaknula komadiće umjetnih biljaka, čime je stablo dobilo krošnju.

Klupu u parku napravila sam od štapića za sladoled. Nogice klupe napravljene su od grane smokve koju sam prepilila po mjeri. Budući da su štapići bili žarkih i šarenih boja, cijelu sam klupu premazala smeđom bojom kako bi djelovala prirodnije.



Slika 39. Kaširano drvo



Slika 40. Završeno drvo



Slika 41. Klupa prije bojanja



Slika 42. Klupa nakon bojanja



Slika 43. Scenografija sjećanja/uspomene



Slika 44. Scenografija parka

Osim scenografije, tu je i rekvizita koje nije bilo mnogo jer je za potrebe ovoga filma bilo potrebno izraditi samo dvije stvari, uramljenu fotografiju i kuglicu papira. Okvir fotografije izradila sam od ljepenke, a staklo od komadića prozirne plastične kutijice. Fotografiju sam ispisala nakon što sam fotografirala likove u željenoj pozi.



Slika 45. Rekvizita - uokvirena fotografija s polomljenim staklom

6. SNIMANJE FILMA

6.1. Plan snimanja

Stvaranje scenarija za *stop-motion* animirani lutkarski film uključuje vizualno mapiranje ključnih scena, kadrova i radnji priče. Upravo zato, za izradu filma bio mi je potreban *storyboard*, odnosno plan snimanja.⁹

Zapisala sam glavne točke zapleta, razvoja likova i priče. Odredila sam ključne trenutke, emocije i teme koje sam željela prenijeti kroz animaciju te redosljed kojim će se scene pojaviti u konačnom filmu.

Za svaku scenu morala sam razmotriti najučinkovitije kutove kamere, planove snimanja i kompozicije kako bih prikazala željeno raspoloženje i istaknula radnje. U ovom dijelu, bilo je potrebno odrediti želim li krupne, široke ili srednje planove i razmisliti o pokretima kamere, poput pomicanja ili praćenja.

Skicirala sam grube skice za svaki kadar ili ključni trenutak u sceni. Ove skice služile su kao vizualni prikaz radnji, poza i položaja likova i objekata. Dodala sam bilješke i opise za svaki kadar ili sličicu kako bih pružila dodatne informacije. Uključila sam bilješke ili znakove o pokretima likova, zvučnim efektima i svim drugim bitnim elementima koji pridonose pripovijedanju.

Tijekom procesa izrade lutaka i scenografije, promijenila sam i doradila svoj plan snimanja i napravila sve potrebne izmjene ili prilagodbe kako bih poboljšala jasnoću, protok i pripovijedanje. Do konačnog i odabranog plana snimanja naposljetku su bile potrebne tri verzije.

„Dohvatiti se kamere, jednostavnog softvera za snimanje, i spontano snimiti scene može biti svježije i uzbudljivo, sve dok ne naiđete na svoj prvi izazov ili problem. To posebno vrijedi kada se snima sličica po sličica ljudskih subjekata... Ova faza planiranja, poznata kao pretprodukcija, je vaša mapa puta ili temeljna ideja koja vam daje smjer. Također se mijenja, i to nije loše.“¹⁰

⁹ Plan snimanja je grafički organizator koji se sastoji od ilustracija ili slika prikazanih u nizu u svrhu prethodne vizualizacije filmske slike, animacije ili pokretne grafike.

¹⁰ Gasek, Tom. *Frame by Frame: The Guide to Non-Traditional Animation Techniques*. Oxford: Elsevier, 2012., str 18., prev. Ivona Čačulović

Kada sam bila zadovoljna planom snimanja, izradila sam konačnu verziju s čistim i čitljivim skicama, komentarima i opisima snimaka.

Dovršen plan snimanja služi kao vizualni nacrt za *stop-motion* animirani lutkarski film. Vodi proces izrade, pomažući pri planiranju potrebnih *setova*, rekvizita i likova potrebnih za svaku scenu te služi kao referenca za animatore.

6.2. Proces snimanja i animacije

6.2.1. Postavljanje opreme i scena

Kako bih snimila i izradila *stop-motion* animirani lutkarski film potreban mi je bio fotoapararat, stativ, mala podesiva svjetla te, naravno, program za snimanje. Program za snimanje koji sam koristila naziva se *Dragonframe*.¹¹

Prvo sam trebala pronaći prikladno mjesto gdje bih mogla nesmetano raditi. Nakon što sam pronašla takvo mjesto, postavila sam čvrstu podlogu od šperploče na stol. Zatim sam pripremila svoje lutke i *set*. Lutke sam pričvrstila u šperploču pomoću vijaka i matica koje su se nalazile na dnu stopala lutki. U šperploču, bušilicom sam probušila rupe na mjesta gdje sam htjela postaviti lutke te u te rupe progurala metalne vijke. Vijke sam pričvrstila za matice te su tako lutke stajale stabilno i u mjestu. Provjerila sam je li sve stabilno i sigurno postavljeno kako ne bi remetilo dosljednost između sličica.



Slika 46. Matice i vijci za učvršćivanje lutke

Postavila sam tronožac i kameru i provjerila je li tronožac stabilan i da ga se neće lako pomjeriti tijekom procesa animacije.

¹¹ Dragonframe je softver za stop-motion animaciju.

Nakon toga, postavila sam mala podesiva svjetla oko *seta* kako bih stvorila željeni svjetlosni učinak. Eksperimentirala sam s različitim kutovima i udaljenostima kako bih postigla željeno raspoloženje i atmosferu za svaku scenu. Koristila sam magnetna svjetla koja sam pričvrstila za deblju žicu, provučenu kroz karton koji je predstavljao nebo scene. Kao dodatan stativ za rasvjetu, koristila sam dvije metalne svjetiljke koje su mogle podešavati visinu.



Slika 47. Scena parka postavljena za snimanje

Kada je sve na sceni bilo spremno, priključila sam fotoaparat u prijenosno računalo na kojem se nalazio program za snimanje. Pokrenula sam *Dragonframe* te započela snimati.

6.2.2. Snimanje i animacija

Postavila sam prvi kadar podešavanjem položaja i *zoom* fotoaparata. Razmotrila sam pravilo trećine¹² i druga načela kompozicije kako bih stvorila vizualno privlačne snimke.

Prije nego što sam snimila fotografiju, morala sam pripaziti da slika bude izoštrana. Koristeći daljinski upravljač programa za snimanje, snimila sam prvu fotografiju. Tada sam krenula u animaciju lutaka. Pomicala sam lutke kako bih stvorila željeno kretanje ili radnju za sljedeću sličicu. Bitno je raditi male, postupne pokrete kako bi se postigla glatka animacija. Potrebno je paziti da ne ometamo i ne pomičemo kameru ili postavke osvjetljenja.

„Većina *stop-motion* animatora i publike uživaju u njegovoj neobičnosti, njegovoj fizikalnosti i malim nesavršenostima. Slično tome, većina animatora uživa u činjenici da

¹² Pravilo trećine je jedna od kompozicijskih tehnika u fotografiji i ostalim vizualnim umjetnostima.

općenito nemate priliku za usavršavanje, pogotovo ne kada snimate film. Nakon što promijenite položaj lika, odmah ste izgubili prethodni kadar. Možda je snimljeno u programu za reprodukciju, ali pravi pokret je nestao. Ovo je i veliki pritisak i također dio uzbuđenja. Možete imati isplaniranu izvedbu u mislima, ali ja vam jamčim da će lutka učiniti nešto drugo ili ćete vi tempirati kretanje drugačije, a bez šanse da počnete iznova, jednostavno morate raditi sa snimkom.“¹³

Općenito se preporučuje snimanje 12-24 sličica u sekundi (*fps*)¹⁴ za glatku animaciju. Za izradu ovoga filma, koristila sam 12 sličica u sekundi. Povremeno sam pregledala snimljene sličice i kadrove na računalu. Nakon što je sve bilo snimljeno, rasporedila sam sličice i kadrove u nizu i izvezla gotovu animaciju kao videodatoteku u željenom formatu i razlučivosti.



Slika 48. Proces snimanja

6.3. Zvuk i glazba

6.3.1. Zvučni efekti

Zvučni efekti, kada su sinkronizirani s vizualnim elementima, stvaraju višeosjetilno iskustvo. Zvučne efekte za *stop-motion* animirani lutkarski film napravila sam pomoću aplikacije za snimanje zvuka na mobilnom telefonu i računalnog programa za uređivanje.

Pregledala sam snimku svojeg filma i identificirala trenutke kojima bi zvučni efekti bili od koristi. Razmotrila sam radnje, pokrete, interakcije, ambijent, atmosferu i sve druge elemente koji su se mogli poboljšati zvukom.

Na internetu sam pronašla i ostale potrebne pozadinske zvukove poput cvrkuta ptica ili šuštanja vjetra.

¹³ Purves, Barry. *Stop-motion Animation: Frame by Frame Film-making with Puppets and Models*. London: Bloomsbury, 2014., str 34., prev. Ivona Čačulović

¹⁴ Fps - frames per second

Unijela sam svoj film u Adobe Premiere Pro¹⁵, zajedno sa zvučnim efektima koje sam snimila te uskladila zvučne efekte s odgovarajućim radnjama i pokretima u animaciji. Podesila sam vrijeme i trajanje zvučnih efekata prema potrebi. Podesila sam razine glasnoće svakog zvučnog efekta kako bih osigurala uravnotežen zvuk.

6.3.2. Glazba

U svoj film uključila sam i glazbu. Glazba je vrlo vrijedan element u filmu, pogotovo u filmu bez dijaloga jer izaziva emocije gledateljima.

Razmotrila sam ton i emociju koju želim prenijeti u svom filmu. Započela sam traženjem "glazbe bez autorskih prava" na *YouTubeu*. Također, koristila sam internetsku stranicu koja pruža zvučne zapise bez kršenja autorskih prava gdje sam pronašla širok raspon glazbenih opcija. Odvojila sam vrijeme za slušanje više glazbenih zapisa kako bih utvrdila koji su u skladu s raspoloženjem i atmosferom koju sam zamislila za svoj film.

Kada sam bila zadovoljna, izvezla sam konačnu verziju svog *stop-motion* animiranog lutkarskog filma, kombinirajući vizualne i audio datoteke u objedinjenu datoteku.



Slika 49. Kadar iz konačnog filma



Slika 50. Kadar iz konačnog filma 2



Slika 51. Kadar iz konačnog filma 3



Slika 52. Kadar iz konačnog filma 4

¹⁵ Adobe Premiere Pro je program za rad na video isječcima, njihovom uređivanju i uljepšavanju.

7. POGREŠKE, PROBLEMI, POUKE I RJEŠENJA

Tijekom procesa izrade lutki, scenografije, kostima te samog filma, suočila sam se s nekoliko poteškoća koje su me naučile važnim poukama. Nadam se da će navođenje tih poteškoća i pogrešaka pomoći nekoj drugoj osobi.

Poteškoća/pogreška	Rješenje/pouka
<p>Korištenje smole ili gline/glinamola na određenim dijelovima lutaka prouzročilo je pucanje žice. U jednom trenutku tijekom animacije, Finnu je u ramenu pukla žica te je njegova desna ruka tada postala neiskoristiva za preciznu animaciju. Bilo je potrebno napraviti novo tijelo lutke. Shvatila sam da se problem nalazio u tome što je smola, nakon što se stvrdnula, postala gruba te je tijekom animiranja oštećivala, a naposljetku i polomila žicu u tijelu.</p>	<p>Moje rješenje bilo je u korištenju samoljepljivog elastičnog zavoja. Umjesto smole, koristila sam elastični zavoj koji sam kupila u ljekarni. Omotala sam zavoj oko žice nekoliko puta, a on je stvorio mišiće lutki, a ujedno i držao žicu na mjestu.</p>
<p>Premazivanje plastelina koji se ne suši lateks mlijekom naposljetku se pokazalo lošom idejom. Kemijski sastav plastelina reagirao je s kemijskim sastavom lateks mlijeka te se plastelin stvrdnuo i pucao. Tako su lica i šake lutaka, ispod sloja lateksa, imale pukotine, što nije bilo estetski zadovoljavajuće.</p>	<p>Rješenje je bilo skinuti sloj lateksa s lica i ostaviti samo plastelin, a za šake koristiti ljepljive jastučice umjesto plastelina i premazati obojanim lateks mlijekom. Zbog ljepljivih jastučica prsti lutaka bili su savitljivi, a ljepljivi jastučici se, u reakciji s lateks mlijekom, nisu sušili i pucali.</p>

<p>Lateks mlijeko u kombinaciji s određenim akrilnim bojama, kada se osuši, oksidira u drugu nijansu boje. Lateks mlijeko suši se bezbojno, a kako bih stvorila sloj boje kože, morala sam obojati lateks. To sam učinila akrilnim bojama, no primijetila sam da neke marke akrilnih boja reagiraju s lateks mlijekom te se boja, kada se osuši, znatno promijeni. Tako sam, umjesto svijetle boje kože, na kraju dobila narančastu.</p>	<p>Preporučam testiranje obojanog lateksa na komadiću žice i ljepljivih jastučića i ostaviti da se osuši barem 12 sati kako biste znali koju nijansu boje ćete naposljetku imati prije nego što nanesete obojani lateks na lutku.</p>
<p>Pogrešne proporcije tijela u izradi lutaka mogu stvarati problem pri animaciji. Na lutki Paka nenamjerno sam napravila stražnje noge kraće od prednjih, što se kasnije pokazalo kao poteškoća pri animiranju hodanja.</p>	<p>Preporučam, prije izrade tijela lutki, dobro proučiti anatomiju stvorenja kojeg planirate izraditi te razmisliti o tome što taj lik treba činiti pri animaciji.</p>
<p>Previše materijala na području zglobova i vrata može stvoriti problem pri animaciji. Pako na sebi ima podeblji sloj dlake (vune) u području vrata, što je uvelike sprječavalo pomicanje vrata. Također, Finn je na zapešću imao deblji sloj ljepljivih jastučića i lateks mlijeka, što je sprječavalo laku pokretljivost šake u zapešću.</p>	<p>Savjetujem na područjima zglobova i vrata uvijek ostaviti mjesta i ne stavljati debele slojeve materijala.</p>

Bez obzira na navedene greške i probleme, čar *stop-motion* animacije je upravo u procesu izrade i snimanja. Izrađujući ove lutke ni iz čega, a potom i udišući u njih pokret, ono je što svijet *stop-motion* lutka filma čini posebnim. „Čak štoviše, neke pogreške možda uopće nisu pogreške, već znak da je to pravi ručni rad i zanat.“¹⁶



Slika 53. Popucala ruka Finna nakon miješanja plastelina s lateks mlijekom



Slika 54. Popucala ruka Finnove djevojke nakon miješanja plastelina s lateks mlijekom



Slika 55. Ruka nakon premazivanja obojanim lateks mlijekom – prije sušenja



Slika 56. Ruka nakon premazivanja obojanim lateks mlijekom - osušena i promijenjene boje

¹⁶ Selick, Henry, u: Mama's Geeky, 2022. *Director Henry Selick Talks Stop Motion Animation Evolution / Wendell & Wild Interview*, YouTube. 5 min., https://www.youtube.com/watch?v=s5_vvXkREL4&t=191s (pristupljeno 28.7.2023.)

8. ZAKLJUČAK

Svijet *stop-motion* animiranih lutaka je zadivljujući umjetnički pothvat. Proces izrade jedinstvenih likova, dizajniranja zamršenih scenografija i preciznog bilježenja pokreta sličicu po sličicu posao je ljubavi koji zahtijeva strpljenje, kreativnost i obraćanje pažnje na detalje.

Istražujući *stop-motion* animirane lutke, ulazimo u umjetnost vizualnog pripovijedanja. Svaka odluka, od dizajna likova do konstrukcije scenografije, pridonosi pripovijedanju i pojačava vezu publike s pričom koja se priča. Zamršenost izraza lutaka, pomna pažnja posvećena detaljima u njihovim kostimima i rekvizitima te pažljiva kompozicija svakog kadra doprinose ukupnom dojmu animacije. Proces izrade lutaka namijenjenih za *stop-motion* animirani film također otvara vrata kreativnosti i inovacijama. Od eksperimentiranja s različitim materijalima i tehnikama do pomicanja granica onoga što se može postići s ograničenim resursima. Nadalje, to je medij koji kombinira različite discipline, uključujući kiparstvo, kinematografiju, pripovijedanje i dizajn zvuka, kako bi stvorio harmonično i impresivno iskustvo.

U konačnici, *stop-motion* animirane lutke nude jedinstven i zadivljujući oblik pripovijedanja. Predanost i strast uloženi u njihovo stvaranje, u kombinaciji s mukotrpnim procesom animacije, rezultiraju filmovima koji izazivaju čuđenje, nostalgiju i osjećaj djetinje očaranosti. To je oblik umjetnosti koji nastavlja osvajati publiku svih uzrasta, podsjećajući nas na snagu mašte i neograničene mogućnosti oživljavanja naših ideja, sličicu po sličicu.

Proučavajući proces i tehnike izrade *stop-motion* animiranog lutkarskog filma, stekla sam bolje razumijevanje ove umjetnosti. Sada cijenim zamršenost izrade, pedantnost, predanost i domišljatost koje su potrebne za stvaranje ovih očaravajućih filmova.

9. PRILOG: SUNCE JE PONOVRNO IZAŠLO: SCENARIJ

Sunce je ponovno izašlo

U mirnom parku, pas Pako besciljno je lutao. Dok je šetao parkom, pogled mu je pao na dirljiv prizor - osobu sa svojim odanim prijateljem koji dijele nježan trenutak u parku. Paka je to podsjetilo na bolni dan kada ga je vlastita obitelj odbacila, ostavljajući ga da se sam brine za sebe. Osjetivši kako ga preplavljuje val tuge, Pako je legao na tlo, obješenog repa.

S druge strane parka, Finn, čovjek opterećen vlastitim nevoljama, sjedio je na klupi tražeći utjehu. Posegnuo je u džep jakne i izvadio fotografiju sebe i svoje djevojke. Gledajući sliku, srce mu je postalo teško od sjećanja na to kako ga je bešćutno izbacila iz njihova zajedničkog doma, razbivši pritom uokvirenu fotografiju. Suze su tekle niz Finnovo lice, dok se njegova tuga pretvarala u ljutnju. U naletu emocija zgužvao je fotografiju u loptu i ljutito je odbacio.

Pogužvani papir pao je točno ispred Paka. Potaknut znatiželjom, Pakov je rep mahao od uzbuđenja dok je brzo uzeo intrigantni predmet i pojurio natrag do Finna, nudeći ga na dar. Finn je, frustriran i shrvan, šutnuo papirnatu lopticu. Ali Pako, kojeg ovaj čin nije pokolebao, doskočio je za njim i zaigrano ga vratio Finnu, očiju prepunih nade i radosti. Tračak zabave probio se kroz Finnovo lice, te mu se na licu tada pojavio mali osmijeh kada je sunce izašlo iza oblaka, bacajući topli sjaj na njegove obraze.

Pako je skočio na Finna i srušio ga na tlo. Smijeh je izvirao iz dubine Finnove duše, a on nije mogao, a da ne uzvрати Paku zagrljaj. U tom trenutku, između dviju ranjenih duša, procvjetalo je prekrasno prijateljstvo, pronalazeći utjehu u međusobnoj prisutnosti.

Njihovo prijateljstvo poslužilo je kao podsjetnik da čak i u najmračnijim vremenima, neočekivani susreti i djela dobrote mogu zapaliti iskrnu nade i iskovati neraskidive veze.

10. PRILOG: KONAČNI PLAN SNIMANJA/STORYBOARD

Title: SUNCE JE PONOVO IZAŠLO

Page: 1. Ver: 3.

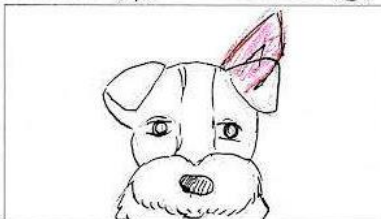
Scene No: 01. Shot No: 01.



Pako ulazi u kadar.

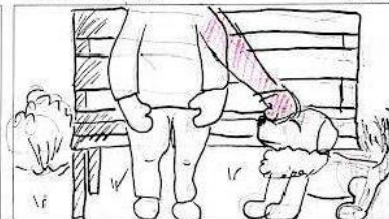
Oblačno je i sivo.

Scene No: 01. Shot No: 02.



Pako nešto opaža i patiže uho iz znatiželje

Scene No: 02. Shot No: 01.



Na klupi sjedi vlasnica, a pored nje je njezin pas. Maluje ga. Pas maše repom.

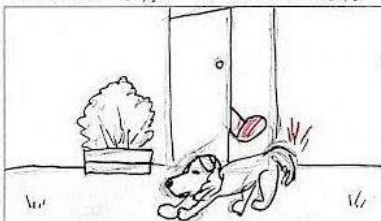
Scene No: 03. Shot No: 01.



Pako se počinje prisjećati.

Igranje fokusom kamere (out-focus)

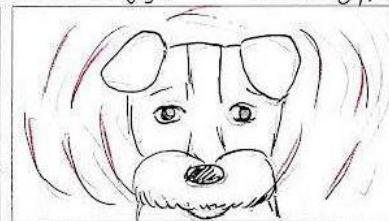
Scene No: 04. Shot No: 01.



Osoba izbacuje Pakoa iz kuće

Čuje se vikanje i cikaž psa.

Scene No: 05. Shot No: 01.

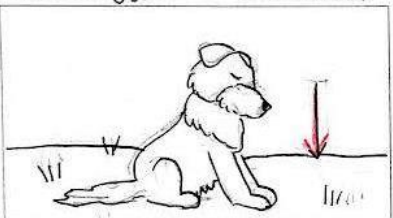


Pako je tužan.

Title: SUNCE JE PONOVO IZAŠLO

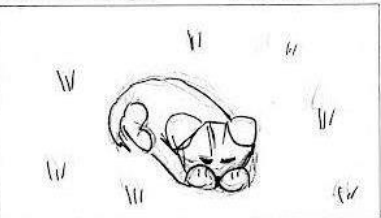
Page: 2. Ver: 3.

Scene No: 05. Shot No: 02.



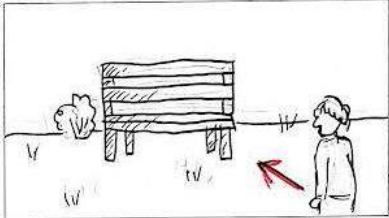
Spušta glavu i kreće kći na tlo.

Scene No: 05. Shot No: 03.



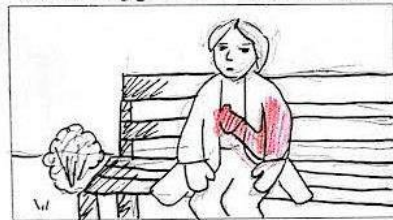
Legne na tlo i šapama pokriva njušku.

Scene No: 06. Shot No: 01.



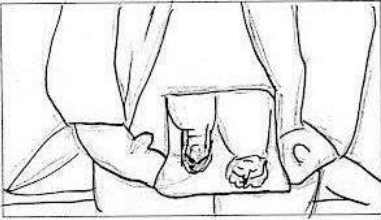
Finn ulazi u kadar i sjeda na klupu.

Scene No: 06. Shot No: 02.



Promatra oko sebe. Tužan je. Vadi fotografiju iz džepa i odmotava je.

Scene No: 06. Shot No: 03.



U rukama drži fotografiju njega i njegove bivše djevojke. Sretni su.

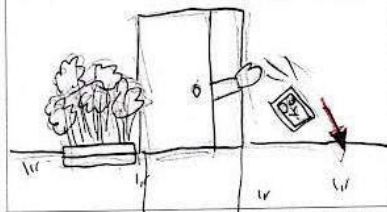
Scene No: 06. Shot No: 04.



Finn se počinje prisjećati. Pomiče mu se kosa (ujetar) out-focus

Scene No: 07.

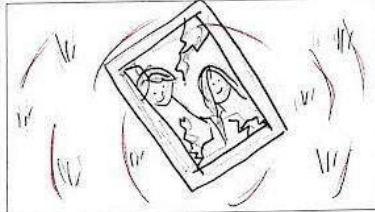
Shot No: 01.



Finnaova bivaša djevojka baca uje uramljenu fotografiju Finna i nje.

Scene No: 07.

Shot No: 02.



Na tlu je palo uramljeno staklo uramljene fotografije.

cut-focus

Scene No: 08.

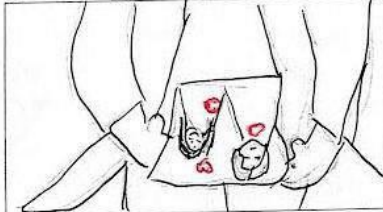
Shot No: 01.



Finna u očima počinju navirati suze.

Scene No: 08.

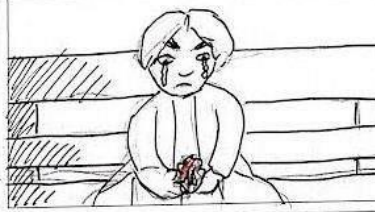
Shot No: 02.



Na fotografiji počinju padati suze.

Scene No: 08.

Shot No: 03.



Finna grize papir.

Scene No: 08.

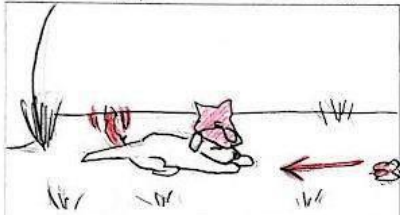
Shot No: 04.



Baca papirnatu kuglicu.

Scene No: 09.

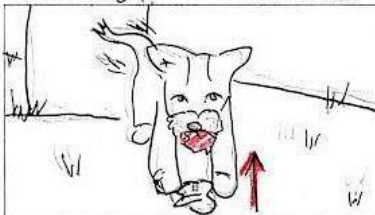
Shot No: 01.



Kuglica pada pred Fanka. Uzbuden je i diže glavu.

Scene No: 09.

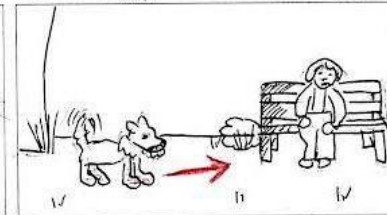
Shot No: 02.



Podiže kuglicu sa poda. Maše repom.

Scene No: 09.

Shot No: 03.



Donesi kuglicu do Finna.

Scene No: 09.

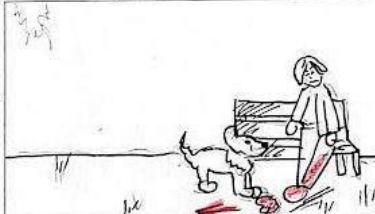
Shot No: 04.



Ispusta kuglicu na tlo. Spušta rep. Trzan je. Sapom gura Finna.

Scene No: 09.

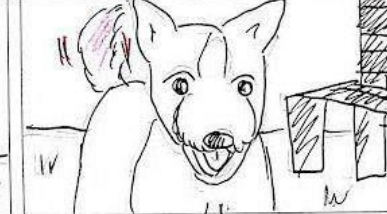
Shot No: 05.



Finna se ustaje i sisa kuglicu. Nanerviran je.

Scene No: 09.

Shot No: 06.



Fanka je razigran i veselo. Maše repom i plazi jezik.

Scene No: 09.

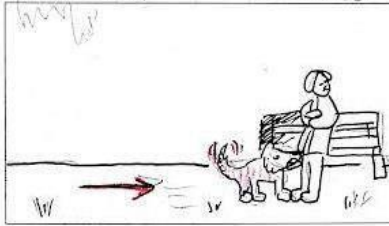
Shot No: 07.



Finn okreće očima i križa ruke.

Scene No: 09.

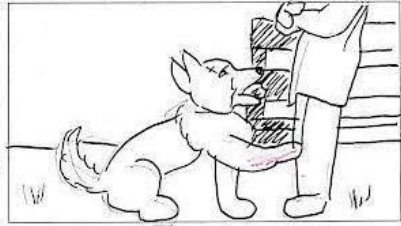
Shot No: 08.



Pako ponovno donosi kuglicu.

Scene No: 09.

Shot No: 09.



Gura šapom Finna.

Scene No: 09.

Shot No: 10.



Finn se osmijehne i spušta ruke.

Scene No: 09.

Shot No: 11.



Finn miluje Pakoa
Pako ispusta kuglicu.

Scene No: 09.

Shot No: 12.

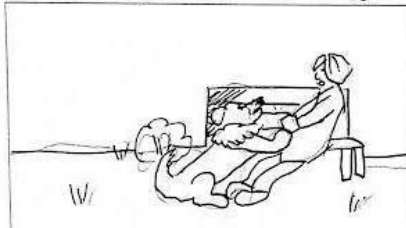


Finn se smije.

Sunce izlazi (sujetlo)

Scene No: 09.

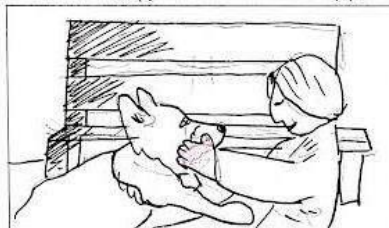
Shot No: 13.



Pako skače na Finna i ruši ga na pod.

Scene No: 09.

Shot No: 14.



Finn miluje Pakoa.

Scene No: 09.

Shot No: 15.



Naslanjaju glave i uživaju.

out-focus (Blur)

11. LITERATURA

Knjige:

1. Grau, François-Marie. *Povijest odijevanja*. Zagreb: Kulturno informativni centar i Naklada Jesenski i Turk, 2013.
2. Purves, Barry. *Stop motion: passion, process and performance*. Oxford: Elsevier, 2008.
3. Purves, Barry. *Stop-motion Animation: Frame by Frame Film-making with Puppets and Models*. London: Bloomsbury, 2014.
4. Gasek, Tom. *Frame by Frame: The Guide to Non-Traditional Animation Techniques*. Oxford: Elsevier, 2012.

Internetski video izvori:

1. SearchlightPictures, 2018. *ISLE OF DOGS | Making of: Puppets | FOX Searchlight*, YouTube. 4 min., <https://www.youtube.com/watch?v=QrBvVOoQXCA> (pristupljeno 20.4.2022.)
2. Adeena Grubb, 2022. *Easy Animatable Stop Motion Puppet Hair*, YouTube. 4 min., <https://www.youtube.com/watch?v=tAWT2WY1Nuk&t=57s> (pristupljeno 18.3.2023.)
3. Lili Design, 2022. *How to make a puppet for stop motion animation, complete tutorial*, YouTube. 28 min., <https://www.youtube.com/watch?v=YNqvqlIRBOo&list=PL0GuMMjuMI7nA4M84f6YsfjQEDWRNbqra&index=8&t=16s> (pristupljeno 5.4.2023.)
4. Mama's Geeky, 2022. *Director Henry Selick Talks Stop Motion Animation Evolution | Wendell & Wild Interview*, YouTube. 5 min., https://www.youtube.com/watch?v=s5_vvXkREL4&t=191s (pristupljeno 28.7.2023.)