

"Svjetla, kamera, akcija!" lutkarski animirani film

Biki, Ivana

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:251:621863>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2024-11-29**



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
PREDDIPLOMSKI SVEUČILIŠNI STUDIJ DIZAJN ZA KAZALIŠTE, FILM
I TELEVIZIJU

IVANA BIKI

*Svjetla, kamera, akcija -
Lutkarski animirani film*

ZAVRŠNI RAD

Mentorica: doc. art. Sheron Pimpi-Steiner

Sumentorica: Lorna Kalazić Jelić, ass.

SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA U OSIJEKU

AKADEMIJA ZA UMJETNOST I KULTURU U OSIJEKU

IZJAVA O AKADEMSKOJ ČESTITOSTI

Kojom ja, Ivana Biki, potvrđujem da je moj završni rad pod naslovom „Svjetla, kamera, akcija – Lutkarski animirani film“ te mentorstvom prof. doc. art. Sheron Pimpi-Steiner 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 završnog/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 ovog završnog/diplomskog rada nije iskorišten za bilo koji drugi rad pri bilo kojoj drugoj visokoškolskoj, znanstvenoj ili radnoj ustanovi.

U Osijeku, 4.5.2024.

Potpis

SAŽETAK

Likovno oblikovanje i izrada lutke i scenografije za stop-animacijski film dug je i zahtjevan proces zahvaljujući kojem, ako ga dobro izvedemo, možemo dobiti izvanredan i zanimljiv pogled na animaciju lutke koja oživljava pred kamerom. Uspjeh lutka-filma ovisi o svakoj fazi rada, no ovdje se primarno radi o oblikovanju i tehnologiji lutaka.

U teorijskom dijelu rada, osim objašnjenja iza odluke odabira tehnike stop-animacije i primjera inspirativnih stop-animacijskih projekata, nalazi se i priča o Beyoncé, svjetski poznatoj neustrašivoj pjevačici koja je inspiracija lutke ovog završnog rada. Uz to sve, opisan je cijeli proces izrade lutke, njezinog kostima i scenografije, te glazbe za film.

U praktičnom dijelu rada fokus je na lutki. Na izradi i idejnom oblikovanju karaktera lutke te scenografiji. Ideja filma je spojiti različite trenutke iz karijere pjevačice te prikazati značajne dijelove prošlosti i njihov utjecaj na njezinu sadašnjost. Iako ju cijeli svijet promatra, Beyoncé bez straha svejedno ide kroz njega, kao što bismo i mi trebali kroz život bez obzira na okolnosti u kojima smo se zatekli.

Ključne riječi: stop-animacija, lutka, Beyoncé, ambijent, snimanje.

ABSTRACT

Puppet art design and the making of said puppet and scenography for a stop-motion film is a long and demanding process with which we can, if executed well, get an extraordinary and interesting look at the animation of a puppet which comes alive in front of the camera. The success of a puppet film like this depends on every phase of the project, but here the primary focus is on the design and technology of the puppet.

In the writing part of this assignment with the explanation behind the chosen technique of stop-motion animation and the examples of inspiring stop-motion projects is also the story of Beyoncé, a world known fearless singer who is the inspiration for this final assignment. Added to all that is the whole making process of the puppet, her costume and the scenography, and music for the short film.

In the practical part of the assignment the focus is on the puppet. On the making of said puppet and the shaping of her character and scenography. The whole short film is filmed in such a way that it connects different parts of this famous singer's career into one video with the focus on parts of her past and present through ambiance. Knowing that the whole world is watching her, she still shows no fear whilst going through the said world, that's the way we should all be going through it despite the circumstances we're in.

Keywords: Stop-motion animation, puppet, Beyoncé, ambiance, filming.

Sadržaj

1. Uvod	6
2. Inspiracija	7
3. Odabir tehnike animacije	10
4. Beyoncé i njezino stvaralaštvo	12
5. Radnja koja gotovo i ne postoji.	14
6. Skice i dizajn lutke i scenografije	17
6.1. Moodboard	17
6.2. Glava lutke	17
6.3. Kostim	19
6.4. Scenografija.....	23
6.4.1.- Scena 1	23
6.4.2. Scena 2	25
7. Tehnologija lutke, izrada kostima i scenografije	28
7.1. tehnologija i kostim lutke.....	28
7.2. Izrada Scenografije.....	35
7.2.1. Scena 1	35
7.2.2. Scena 2	40
8. Proces snimanja	42
8.1. Plan snimanja	42
8.2. Snimanje.....	43
8.3. Uređivanje stop-animacijskog filma i glazba.....	44
9. Zaključak	46
10. Literatura	47

1.Uvod

Iako je u ovome završnom radu primarno pitanje oblikovanja i tehnologija lutke, odlučila sam istraživati i mnoga druga područja izvedbene i primijenjene umjetnosti, kao što su scenografija, rad s kamerom i uređivanje videa.

Oblikovanje i tehnologija lutke nikada mi nisu tako jednostavno išli kao neke druge grane umjetnosti. Baš zato odlučila sam svoj završni rad napraviti u tim područjima, kako bih napredovala, naučila se predati izazovu i savladati ga. Od svih lutkarskih tehnika i vrsta lutaka, stop-animacija oduvijek mi se činila kao umjetničko područje koje je i dalje svježije i gotovo da nema granice. Lutke su u kazalištu od davnina, a sada i filmovima daju toplinu i dušu, a nama umjetnicima izazov i naposljetku, ogromno zadovoljstvo kada vidimo završen projekt nakon dugog vremena mukotrpne izrade i učenja animacije.

„Postojanje lutke je magično: život njezin je magičan, a sve je drugo – vještina, umijeće koje tu magiju odijeva raznolikom garderobom nazivlja.“¹

Film, kamera i montaža također su mi polja interesa. Cilj mi je kroz ovaj proces bio nakon oblikovanja lutke naučiti o radu iza kamere i ostalim izazovima koji dolaze uz to.

S tim izazovima odlučila sam spojiti umjetničko polje koje najbolje povezuje ljude i jača naše emocije, a to je glazba. Kao glavnog junaka priče, izabrala sam Beyoncé. Ona je jedna od najpoznatijih i najcjenjenijih američkih pjevačica. U svojoj pjesmi „Love Drought“ govori o moći glazbe i emocija koje ona nosi:

„Ti i ja mogli bismo pomaknuti planine

Ti i ja mogli bismo zaustaviti rat“²

Stoga, kroz ovaj rad, inspirirana njezinim stvaralaštvom i opusom rada, nastojim prenijeti ženstvenost, snagu i ljepotu žena u glazbenoj industriji.

Dvije scene koje sam odlučila prikazati zahtijevaju precizno napravljenu lutku, čvrstu, ali u potpunosti fleksibilnu, sa ženstvenim tijelom čiji je mehanizam u potpunosti skriven od oka gledatelja. Duh Beyoncé i vatrenost njezine glazbe preneseni su na svakoga tko gleda ovaj stop-animacijski film.

¹ Paljetak, Luko. *Lutke za kazalište i dušu*. Zagreb: Međunarodni centar za usluge u kulturi, 2007, stranica 14.

² Gonzales, Erica. Beyoncé's "Love Drought" Isn't About Jay-Z., *HarpersBazaar*. 16.6.2016. Prevela Ivana Biki

2. Inspiracija

Gradeći umjetnički projekt, bilo da je riječ o kazalištu ili filmu, okosnica projekta najčešće je upravo glavni lik i ideja koju projekt nosi. No, neminovno u tu priču ugrađujemo i određene autorske i autobiografske elemente. Odmalena sam bila inspirirana pjevačima i njihovim sposobnostima te uzbuđljivim životom zvijezda jer i sama imam razvijen senzibilitet prema glazbi. Opčinjava me način na koji glazba dotiče ljude i na koji nas sve zajedno povezuje i utječe na naše emocije. Kombiniranjem više umjetnosti u jednom projektu spajamo i ljude koji uživaju u tim umjetnostima. Povezujemo razne kulture, uzraste i mišljenja i slikamo im novu sliku.

„Što je to umjetnost? To je veliko pitanje, sva glazba, pisanje, slikanje, filmska drama, ples, opera i nadalje funkcioniraju i nastaju spajanjem određenih konstrukata – uživanjem u raznim umjetnostima – animacija je natopljena tim umjetnostima.“³

Premda publika vidi i osjeti samo završen film ili videospot od nekoliko minuta, iza tih nekoliko minuta stoje bezbrojni sati pripreme, snimanja i postprodukcije s puno uspona i padova. Većina ljudi nije svjesna da je čak i u najmanji dio scenografije njihove najdraže pjesme proizašao iz mjeseci ili čak godina priprema. Kako bih se približila samom procesu stvaranja, odlučila sam u sklopu svog završnog rada osmisliti koncept koji će rezultirati snimanjem stop-animacijskog lutka filma, inspiriranim upravo glazbenim videima za odabrane pjesme. Kako bi ta glazba oživjela na pravi način i kako bi u potpunosti dočarala karakter autorice Beyonce, lutka je najvažniji segment mog rada.

Još u počecima ljudske civilizacije, a kasnije i u antičkim vremenima gotovo po cijelome svijetu, u Amerikama, Grčkoj, Aziji i Africi ono što mi danas nazivamo lutkama ljudi su pravili i koristili prvo u ritualne svrhe, a kasnije i u svrhe čiste zabave.

„Povjesničari tvrde, a za svoje tvrdnje nalaze i dokaze, da je lutkarstvo staro koliko i civilizacija. Jedna od triju najstarijih civilizacija cvala je uz obale rijeke Inda između 2700. i 1750. pr. Kr. Među arheološkim nalazima te civilizacije pronađene su i figurice od terakote: bik kojemu glava nije bila pričvršćena za tijelo, nego je se pomiče koncem i majmun koji klizi gore-dolje po vertikalnoj motki.“⁴

³ Purves, Barry. *Stop-motion Animation: Frame by Frame Film-making with Puppets and Models*. London: Bloomsbury, 2014., stranica 50., prevela Ivana Biki

⁴ Kroflin, Livija. *Lutkarska Čuda Svijeta*. Osijek, ars academica 2023., stranica 32.

Pokušavali su, baš kroz lutkarsku umjetnost, prikazati razne životinje s kojima su se susretali, božanstva u koja su vjerovali ili bitne ljude iz svojih zajednica. S vremenom ljudi su, u bijegu od realnosti ili zbog same dosade, počeli praviti lutke za zabavu te su počeli za njih osmišljavati predstave. Ponekad su to bile potpuno izmišljene duhovite ili bajkovite situacije, a ponekad su bile ozbiljne i poučne.

Lutkarstvo i lutke počeli su se razvijati u puno različitih smjerova kako je vrijeme prolazilo. S dolaskom filma, lutke su došle pred kameru i pokazale kako su pred kamerom isto toliko moćne koliko i na pozornici. Jedan od prvih animatora koji se okušao u stop-animaciji bio je ruski animator Vladislav Starevič koji je kao lutke koristio preparirane insekte s konstrukcijom od žice, zbog čega je mogao manipulirati njihovim tijelima pred kamerom. Razvijanjem kamere, filma i CGI-ja lutke napokon postaju bitan dio filmske scene, i umjetnici sa svojim lutkama čine korak k novom mediju.

Odluka mi je bila spojiti više novijih medija i nije mi dugo trebalo da bih shvatila da je Beyoncé izvrstan lik za ovakav projekt. Moj interes prema glazbi i glazbenoj industriji pružio mi je priliku spojiti stop-animacijski film s glasom ove vješte pjevačice i potaknuti ljude na povezivanje s osjećajima kroz njezinu glazbu. Također, kroz ovaj proces imala sam priliku naučiti kako miješati pjesme, kako odvajati instrumente i vokale, jedne od drugih i kako brzina otkucaja u minuti utječe na spajanje pjesama.

Žene u glazbenoj industriji moraju mijenjati svoj stil i imidž svakih nekoliko godina kako bi ostale relevantne, moraju se neprekidno boriti za svoje mjesto jer je medijima lako uništiti im reputaciju i zamijeniti ih. Samim time što za ovaj rad biram neku od ženskih pjevačica koja se bori za prava žena svaki dan, isto kako se izborila za svoja, dajem im svoju potporu.

„Glazbena industrija je i dalje puna seksizma. U njoj i dalje dominiraju muškarci i kao mlada žena nisam vidjela dovoljno ženskih uzora, kada mi se ukazala prilika znala sam što moram napraviti. Voditi vlastitu izdavačku kuću i menađersku kompaniju, režirati moje filmove i producirati moje turneje. To je značilo da moram sve to ja posjedovati. Moram posjedovati moje pjesme, moju umjetnost, moju budućnost i pisati moju vlastitu priču. Crnkinje nisu imale dovoljno mjesta za takozvanim stolom, pa sam ja morala sama posjeći drvo i napraviti moj vlastit stol. Onda sam pozvala najbolje ljude da dođu sjesti za njega.“⁵

⁵ Knowles, Beyoncé. *Beyoncé Commencement Speech | Dear Class Of 2020.*, Youtube, prevela Ivana Biki

No, ona mi nije bila jedina inspiracija za ovaj završni rad. U prvoj sceni filma vidimo mnoge stvari iz njezine prošlosti. Neki su od tih detalja lako prepoznatljivi, a neki poznati samo ljudima koji prate pjevačicu. Prelazak kamere preko tih detalja uz glazbu i osvjetljenje vraća nas nazad u vrijeme i na kratke sekunde podsjeća na prijašnji život pjevačice i na njezine dosadašnje uspjehe. Takvu ideju pričanja priče i snimanja dobila sam kroz slušanje i gledanje karijere Taylor Swift koja često u svojim videima ostavlja tragove prošlosti ili nekakve sitne prikaze što bi moglo doći u budućnosti. Nažalost, nisam mogla prikazati dijelove budućih projekata Beyoncé jer nemam načina kako saznati što ona sprema u budućnosti, zato sam se usredotočila na njezinu prošlost i na stvari koje ju ispunjavaju kao osobu i koje su oblikovale njezin sadašnji vatreni karakter i put u karijeri.

Inspiracija za drugu scenu bio mi je njezin trenutni album i turneja „Renaissance“ koji ju prikazuju kao neustrašivu ženu koja ne planira stati s osvajanjem svijeta. Takav je stav vrijedan divljenja u svijetu koji gazi žene i tjera ih da misle da su manje vrijedne.

Proces spajanja oblikovanja i tehnologije lutke s filmom i glazbom nije lak proces, ali uz dobro planiranje, pomno istraživanje i mirnu ruku punu ljubavi ovaj stop-animacijski film snimljen je do kraja bez velikih problema i prepreka.

3. Odabir tehnike animacije

Kroz prijašnje godine ovog studija imala sam priliku sudjelovati u projektima koji su uključivali edukacije iz područja stop-animacije, što je dovelo do razvijanja raznih ideja. Upravo te ideje dovele su me do ideja za ovaj završni rad. Ti su projekti upoznali studente novom vrstom lutkarske animacije i drukčijim načinom izrade lutaka, uz to su im približili i potpuno, do tada, nepoznate stvari, kao što su rad s kamerom i iza nje.

Tehnika stop-animacije zahtijeva vrlo detaljno i precizno izrađenu lutku, čiji vrlo često, ali ne uvijek sakriveni mehanizam, daje lutki mogućnost savršenog ljudskog pokreta. Animator svaki dio lutke manipulira na način na koji on želi, kada god on želi, uz pomoć čvrste žičane konstrukcije. U filmu se baziramo na detaljima, koji osim što su zanimljivi ljudskom oku, također su neophodni kako bismo prenijeli poruku filma. Kroz njih prenosimo prikrivene emocije junaka u ovom slučaju stop-animacijskog lutka filma. U ovom filmu na početku vidimo bliske kadrove osobnih stvari iz života pjevačice vezane uz njezinu karijeru i djecu popraćene mekšim vokalima.

Iako animator stalno pomiče lutku, gledatelji toga nisu svjesni jer on to radi između klikova kamere i niti u jednom trenutku ga ne vidimo u finaliziranom filmu. Kada se spoje stotine ili čak tisuće sličica koje je uslikala kamera, lutka izgleda kao da je oživjela sama i kao da je bez ičije pomoći savladala svaku prepreku na koju je naišla. To je najčarobniji dio ovakvog projekta. Najidealnija brzina sličica koja daje glatki i prirodan pokret lutke je 12 sličica u sekundi. Ta brzina može varirati po potrebi scene i kadra, ne mora biti ista kroz cijeli film.

Proces snimanja stop-animacijskog filma, iako je spor, daje očekivane rezultate. Osim lutaka za stop animaciju možemo iskoristiti bilo koji predmet koji pomoću sličica oživljavamo. Od čepova za boce i glinamola⁶ do lutaka sa zahtjevnom žičanom konstrukcijom, čija izrada i navikavanje na animaciju traje mjesecima, bilo što može oživjeti uz stop-animaciju i malo mašte.

Zanimljivost stop-animacijskog filma i njegovog procesa možemo vidjeti i u radu češkog umjetnika Jana Švankmayera i u njegovim filmovima. Sebe je pronašao u spajanju nadrealizma s lutkama kroz stop-animaciju. Godine 1983. napisao je i režirao kratki animirani film „Dimenzije dijaloga“ koji se sastojao od tri dijela. Najzanimljiviji od ta tri dijela je zadnji pod imenom „Factual Conversation“. U njemu vidimo nastajanje dviju glava

⁶ Glinamol – mekana masa od gline, vode i drugih sastojaka koja se suši brže od gline.

od gline na stoliću okrenute jedna prema drugoj kojima iz usta izlaze razni predmeti pomoći kojih pomažu, a kasnije i odmažu jedna drugoj i rade kaos. Te su dvije glave u potpunosti oživjele pomoću stop animacije. Zahvaljujući vještim kadrovima, čak i stavljanje paste na četkicu za zube djeluje prirodno. Njegovi stop-animacijski filmovi kao ovaj, filmovi „Darkness, Light, Darkness“, „Food“ i mnogi drugi pokazali su da ljudskim idejama nema prepreka.

„Za puno velikih imena kao što su Tim Burton, Terry Gilliam i Braća Quay, Jan Švankmajer bio je otac animiranog filma.“ Rekao je Jaap Guldemon, voditelj izložbi u Eye film muzeju.⁷

Ovdje spomenuta imena neka su od najpoznatijih imena u svijetu stop-animacije. Tim Burton svojim filmom „Noćna mora prije Božića“ koji je izašao 1993. godine uspio je stop-animaciju približiti mlađoj publici diljem svijeta i time je postala komercijalnija. Vidjevši da se publika oduševila ovakvim filmom u horor žanru, sve više redatelja kreću u sličnom smjeru i tako nastaju stop-animacijski hitovi kao što su „Koraline“, „Ludi Bog“, „Otok Pasa“, „Moj život kao Zucchini“ i mnogi drugi.

⁷ Siegal, Nina. The ‘Godfather of Animated Cinema’ Makes More Than Just Movies. The New York Times. 20.12.2018.

4. Beyoncé i njezino stvaralaštvo

Beyoncé Knowles definitivno je jedna od najcejenjenijih i najtalentiranijih pjevačica ovoga stoljeća čiji su život i stvaralaštvo ispunjeni inspirirajućim slikama, stoga sam upravo njih željela oživjeti i odati pjevačici počast na ovaj način.

Američka pjevačica Beyoncé Giselle Knowles-Carter rođena je u Houstonu u Texasu 4. rujna 1981. godine i od svoje devete godine borila se za svoje mjesto na glazbenoj sceni. S prijateljicama se prijavila na talent show „Star Search“ 1992. godine i iako su bile smatrane odličnom grupom nisu osvojile show, no zato su kasnije došle do svjetske slave i zajedno izdale 3 albuma. Unatoč uspjehu grupa se raspala 2003. godine, Beyoncé je tada krenula u solo karijeru. Osvojila je rekordna 32 grammyja i srca cijelog svijeta i ne planira stati sa svojom karijerom. Od njezinih početaka u grupi Destiny's child pa sve do njezine današnje solo slave, ona se smatra ženom koju nitko ne može nadmašiti. Kada uzmemo u obzir njezinih sedam vlastitih studio albuma (Dangerously In Love, B'Day, I Am...Sasha Fierce, 4, Beyoncé, Lemonade, i Renaissance), pet live albuma, tri kompilacijska albuma, 5 EP-jeva, dva karaoke albuma i jedan soundtrack album, imala sam jako puno izbora za glazbu i inspiraciju, te su tako za prvu scenu filma odabrane pjesme iz cijele njezine diskografije osim sa zadnjeg albuma „Renaissance“ koji sam iskoristila za drugu scenu kao prikaz njezinog trenutnog umjetničkog stajališta. Svoje izvore za ovu kratku biografiju pronašla sam na <https://www.britannica.com/biography/Beyonce>.

Osim što je poznata kao pjevačica, Beyoncé je također i glumica, glasovna glumica, spisateljica pjesama, filantrop i majka troje predivne djece za koje kaže da su joj najveći uspjeh u životu. Osim toga, bori se za jednakost rasa i spolova u cijelome svijetu, za prava djece i nemoćnih korištenjem svojih platformi i svoje slave. Neustrašivom energijom koju donosi na pozornicu pokazuje malim djevojčicama da možemo i trebamo biti glasne i ponosne što smo žene, da nas ne treba biti strah zauzimati prostor i boriti se za svoje mjesto u svijetu. Jedan od njezinih nastupa koji najbolje pokazuje tu vatrenost je njezin nastup na VMA nagradama 2014. godine gdje se iza nje i njezinih plesačica u jednom dijelu nastupa pojavljuje tekst koji govori:

„Učimo djevojčice da ne mogu biti seksualna bića na način na koji to mogu biti dječaci, učimo djevojčice da smanjuju sebe. Kažemo im, možeš imati ambicije, ali ne previše. Možeš

ciljati za uspjehom, ali ne smiješ biti preuspješna jer ćeš tada predstavljati prijetnju muškarcu.“⁸

Iako je to jako mali dio njezinog nastupa, na mene je od 2014, godine ostavio dojam. Tada nije kao danas bilo popularno zvati se feministicom, no baš taj naziv stajao je iza Beyonce prije nego što je nastavila s nastupom.



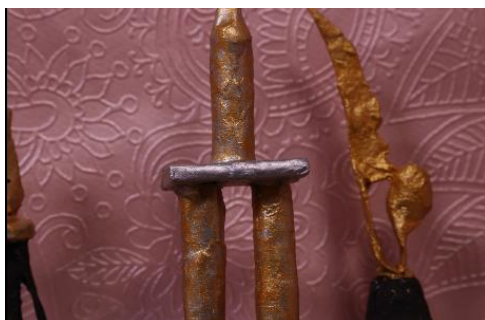
Slika 1. Pjevačica Beyoncé

⁸ Knowles, Beyoncé, VMA Vanguard nastup, 2014., Youtube

5. Radnja koja gotovo i ne postoji.

Ovaj lutka-film razlikuje se od većine lutka-filmova zbog toga što filmom ne upravlja radnja. Premda postoje dvije osnovne radnje, gledatelj ima priliku osjećati što glavni lik osjeća i nosi kroz ambijent, osvjetljenje i najviše glazbu.

Prva scena započinje bliskim kadrovima scenografskih elemenata i rekvizita koji su bitni u životu pjevačice, a popraćeni su glazbom i osvjetljenjem koje se izmjenjuje ovisno o raspoloženju i atmosferi. Iako po glazbi možemo prepoznati o kome je riječ, i dalje ne vidimo Beyoncé.



Slika 2. Screenshot iz filma



Slika 3. Screenshot iz filma

Najprije vidimo njezine noge kako sjedi na stolici, kadar se pomiče prema gore i otkriva njezin veliki krzneni kaput. Taj kadar staje na visini njezinih usana i prikazana je scena u kojoj stavlja parfem.



Slika 4. Screenshot iz filma

Slika 5. Screenshot iz filma

Beyoncé je alergična na neke od kemikalija u standardnim parfemima pa je zato parfem u ovome kadru njezin vlastiti novi parfem zvan „De Noir“. Bilo mi je bitno vjerodostojno prikazati detalje njezinog života. Promjenom kadra fokus se izoštrava na njezinom licu u ogledalu i zatim na glavu stavlja srebrni kaubojski šešir.



Slika 6. Screenshot iz filma

Slika 7. Screenshot iz filma

Pratimo ju kako izlazi iz prostorije kada je glazba najjača. Čim zatvori vrata, glazba staje, čujemo samo vodu koja ispod vrata počinje ulaziti u prostoriju. Vrata kroz koja ona izade, inspirirana su vratima kroz koja izade u svojoj pjesmi „Hold Up“. U videu voda i izlazak kroz vrata predstavljaju njezin bijeg iz okova prošlosti, nesigurnosti i neznanja. U „Svjetla, kamera, akcija – lutkarskom animiranom filmu“ pak predstavljaju rođenje nove ere zvane „Renaissance“.



Slika 8. Screenshot iz filma

Ta sam dva koncepta spojila jer u obje situacije ona ostavlja dio sebe iza sebe, svoje neuspjehe, strahove i prostor koji smatra sigurnim koji ju zapravo sputava u daljnjem rastu nje same kao osobe. Mi se svi, isto kao i ona, ponekad borimo s odvajanjem od prošlosti, iako to odvajanje ne mora značiti potpuno uništenje osobe koja smo prije bili. U idućoj sceni zatim nastaje potpuni mrak i ostavljeni smo samo sa zvukovima vode. Polako se oni smanjuju i čujemo glazbu nove ere. U bliskom kadru vidimo kako Beyoncé mokr kaput, stila koji je dio njezine prošlosti, ostavlja na vješalici i iako nam ona nije više u kadru, čujemo njezine korake koji nekamo idu. Napokon nam je u kadru cijela scena, u potpunosti inspirirana novom erom.



Slika 9. Screenshot iz filma

Slika 10. Screenshot iz filma

Dva srebrna konja krasi scenu i između njih nalazi se tron na kojemu sjedi Beyoncé. Uz crvenu pozadinu sve još više dolazi do izražaja zbog kontrasta hladne srebrne i tamne crvene i kroz igru kadrovima, pozama lutke, svjetlom i naravno glazbom, dočaravamo njezinu novu, dinamičnu i neustrašivu eru.

U ovoj sceni zainteresiranima nas drže pokreti lutke, mijenjanje svjetla i glazba, isti princip koji ljude drži zainteresiranima kada gledaju spotove pjesama.

„Publiku možete zainteresirati ne samo kroz inventivne narativne tehnike (kao što su brzina priče, otkrića, suspenzija, scene iz prošlosti, indicije i nadalje), nego i korištenjem osjetilnih elemenata kroz proces pravljenja filma -kao što su dizajn, zvuk, pokret, osvjetljenje, kostim, kamera i montaža.“⁹

⁹ Purves, Barry. Stop-motion Animation: Frame by Frame Film-making with Puppets and Models. London: Bloomsbury, 2014., stranica 62., prevela Ivana Biki

6. Skice i dizajn lutke i scenografije

6.1. Moodboard

Odlučila sam prije početka dizajniranja lika napraviti jedan moodboard kako bih stvorila uporište za daljnji rad. Kao najveću inspiraciju koristila sam Beyoncéinu novu turneju „Renaissance“. Pravljenje moodboarda umjetnicima je najčešće jedan od prvih koraka u projektu, pomaže pri vizualizaciji i spajanju raspršenih ideja u jednu. Vrlo je važno bilo sve boje koje sam imala na umu staviti u scene također staviti jedne uz drugu kako bih vidjela slažu li se jedne s drugima. Također htjela sam u sebi stvoriti osjećaje koje je Beyoncé osjetila kroz svoje stvaralaštvo uz pomoć moodboarda.



Slika 11. Moodboard

6.2. Glava lutke

U razradi skica glave lutke od velike mi je važnosti bilo izraditi lutku koja nije identična pravoj pjevačici, ali ima neke od njezinih prepoznatljivih karakteristika, jer u ovom završnom radu nisam pravila potpuno nov lik, već postojeću osobu koju je samo trebalo prilagoditi svijetu lutke.

„Promatrajući figuru koja predstavlja oblik živog bića (bilo čovjeka ili životinje) glava je u prvom planu jer njome komuniciramo s okolinom i obrnuto. Tako i prilikom kreiranja lutke uvijek naglašavamo ono što je najizraženije.“¹⁰

¹⁰ Županić Benić, Marijana. O lutkama i lutkarstvu. Zagreb, Leykam international, 2009., stranica 126.

Finalna se lutka dosta razlikuje od prvih skica jer sam više razmišljala o proporcijama, kosi i pokretima kose, šminki iz nove ere i onome što mislim da je bitno naglasiti. Slika 12. samo je početak dizajna.



Slika 12. Skica lica

Kroz proces izrade odlučeno je da će lutka imati pletenice sa žicom kako bi se pri animaciji i kosa lutke mogla animirati. Šminka je minimalna kako bi bila usklađena s novom erom pjevačice. Jednostavnost izgleda lica lutke i njezine šminke, osim velikih trepavica, u trendu je s načinom šminkanja u posljednje 2 godine. Dok prve skice izgledaju oštro i samim time daju osjećaj ljutnje i jakog karaktera, finalna verzija lutke ima puno mekše lice i realističnije proporcije. Bez obzira na ove promjene lutka ne gubi karakter pjevačice, što je vidljivo u filmu.



Slika 13. Završena glava lutke



Slika 14. Završena glava lutke iz profila

6.3. Kostim

Kostim je, što se tiče izgleda same lutke, jedna od stvari u kojoj sam imala gotovo potpunu slobodu i nakon istraživanja njezine nove turneje i svih 148 odjevnih kombinacija, odlučila sam da ću se držati glavne boje u paleti turneje i lutki napraviti srebrni kostim. Na turneji srebrna boja uz svjetla i rekvizite daje osjećaj kao da se nalazite u futurističkom prostoru, u nekoj drugoj galaksiji, opčinjeni svjetlima koja plešu po srebru na kostimima.



Slike 15. Dizajn: Courreges



Slika 16. Dizajn Valentino



Slika 17. Dizajn Zigman



Slika 18. Dizajn Mugler



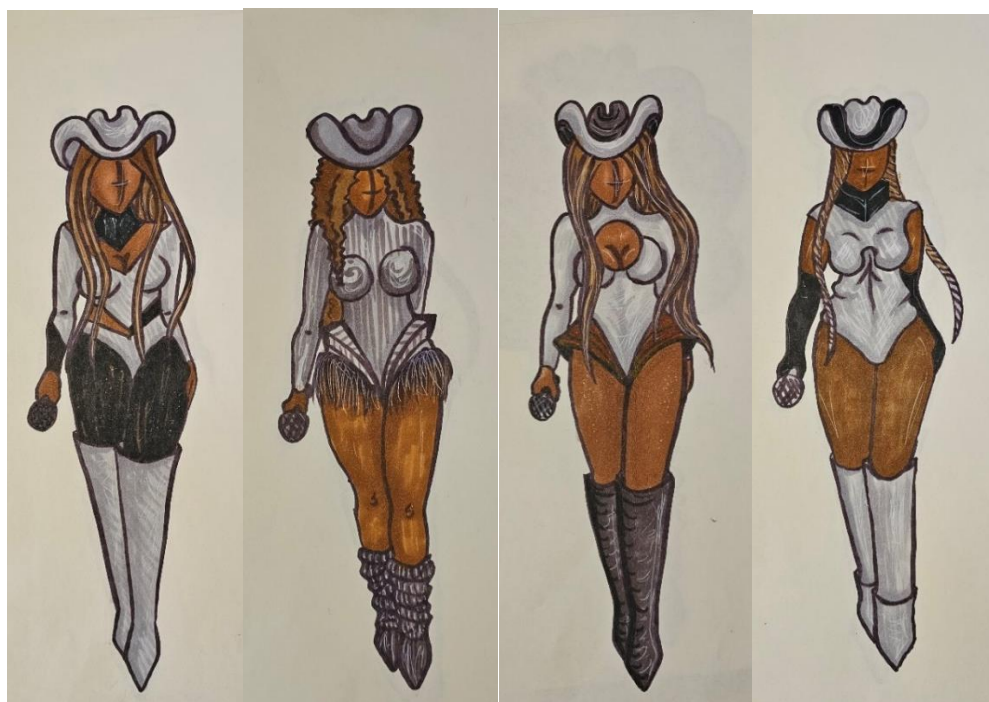
Slika 19. Dizajn Philosophy di Lorenzo Serafini

Odjevne kombinacije na slikama 15., 16., 17., 18., i 19. bile su mi najveća inspiracija. Kada pomislimo na svemir, vrlo često nam padne na pamet srebrna boja. Vežemo ju iz nešto izvanzemaljsko i vrlo često nedostižno, uz ženstvenu uz plemenitost i moć.

„ – povežujemo ju s nijansama mjeseca, koji odaje ekskluzivno ženstvenu energiju, neraskidivo povezanu sa emocijama i nagonima koji se unutar nas pokreću na najdubljoj razini.“¹¹

Srebrna savršeno opisuje „Renaissance“ eru i njezin mističan i izvanvanzemaljski osjećaj. S obzirom da uz gotovo svaki srebrni kostim Beyoncé nosi visoke čizme i ja sam odlučila da će dio mog kostima biti neka varijacija takvih čizama. U raznim varijacijama gornjeg dijela srebrnih kostima Beyonce često koristi bodi, stoga sam odlučila da će i kostim moje lutke sadržavati bodi. Razradom skica sam pokušavala doći do finalne verzije kostima, miješajući razne nijanse srebrne boje i razne dodatke poput rukavica, rukava i šešira.

Važan dio karaktera lutke je i njezina kosa koja može, osim toga što bi mogla vizualno biti zanimljiva, također imati i animacijska svojstva. Ideja o korištenju žice kao pomoći pri animaciji vrlo se brzo razvila i tijekom izrade skica sam razmišljala na koje bih načine mogla oživjeti kosu lutke pomoću žice.



Slika 20. Skica kostima Slika 21. Skica kostima Slika 22. Skica kostima Slika 23. Skica kostima

¹¹ Martinelli, Olimpia Gaia. THE COLOR SILVER IN ART: FROM VERROCCHIO TO JEFF KOONS. Artmajeur magazine. 9.11.2022.



Slika 24. Skica kostima

Slika broj 24 inspirirana je Zigmanovim kostimom za Beyoncé, ali nije imala puno smisla zbog svega što moja lutka treba moći izvesti pred kamerom. Konstrukcija sličnog kostima Zigmanovim ne bi bila podobna za lutku jer bi ograničila mogućnost njezine animacije.

Na slici broj 25 kaput je glavni dio skice jer sam odlučila da će Beyoncé u ovom lutka-filmu u prvoj sceni cijelo vrijeme nositi kaput koji je zapravo dio njezinih prošlih era. Kaput je inspiriran kaputima koje nosi na naslovnici albuma „Lemonade“ i u videospotu za pjesmu „Formation“ s navedenog albuma. Na početku druge scene skida ga i tako još jedan dio prošlosti ostavlja iza sebe dok ide u novi dio svog života.



Slika 25. Skica kostima

Slika 26. Inspiracija

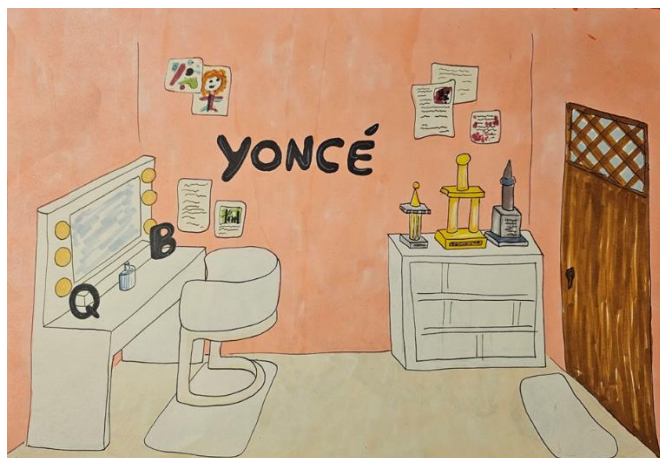
Skice lutkina tijela u kostimu napravljene su imajući na umu proporcije tijela pjevačice, tako je i sama lutka izrađivana je prateći njezine proporcije. Kroz osmišljanje skica lutke imala sam na umu njezinu potrebnu veličinu, između 25 i 45 centimetara. Lutka te veličine idealna je za animaciju jer nije toliko mala da ju ne možemo pomaknuti bez prevelikog napora i rizika grešaka, a nije niti toliko velika da nam otežava i poskupljuje izradu scenografije i same lutke.

6.4. Scenografija

6.4.1.- Scena 1

Ideje za prvu scenu dobila sam istražujući život pjevačice i njezinu prijašnju glazbu. Prvo sam odlučila napraviti ružičaste zidove jer je jedna od Beyoncéinih najdražih boja ružičasta, a to je ujedno i moja omiljena boja pa mi ju je bilo zanimljivo iskoristiti kao primarni scenografski element. Ta je boja uvijek prikazana kao spoj čistoće i strasti, a čini ju spoj bijele i crvene boje. Zatim sam počela istraživati kakav bih namještaj mogla staviti u prvu scenu koja treba izgledati kao prostorija za šminkanje. Istražujući, naišla sam na članke o njezinim zahtjevima za takvom prostorijom dok je na turneji. Odlučila sam se za bijeli namještaj jer je to ono što ona zahtijeva, a kasnije kada sam počela praviti scenografiju, odlučila sam ga oblikovati mramornim detaljima kako bih dala toj prostoriji još malo luksuza.

Stolicu i manju komodu na kraju sam također napravila naizgled mramornima kako bih ih uklopila u scenu.



Slika 27. Skica prve scene

Sitnije detalje scene izvukla sam iz njezinih pjesama i bitnih trenutaka u životu koji su ju izgradili u osobu koja je sada. Na zid sam odlučila staviti crteže inspirirane crtežima njezine djece koje je pokazala u videu „Sandcastles“.



Slika 28. Screenshot iz "Sandcastles" videa na Youtube-u

Pored toga, jedan je od njezinih nadimaka po kojemu ju svi znaju - „YONCE“. Na komodi koja je na tom zidu, svaki detalj ima bitno značenje. Većina trofeja inspirirana je trofejima iz videa „Pretty Hurts“, a neki su inspirirani pravim nagradama koje je pjevačica osvojila, kao što su BET Awards Humanitarna nagrada, Billboard nagrade i Grammy nagrade.

Pri izradi skica i bojenju istih imala sam na umu boje kostima i tona kože lutke, kako bi svi elementi na sceni i lutka svojim bojama izgledali idealno jedni uz druge.



Slika 29. Screenshot iz "Pretty Hurts" videa na Youtube-u

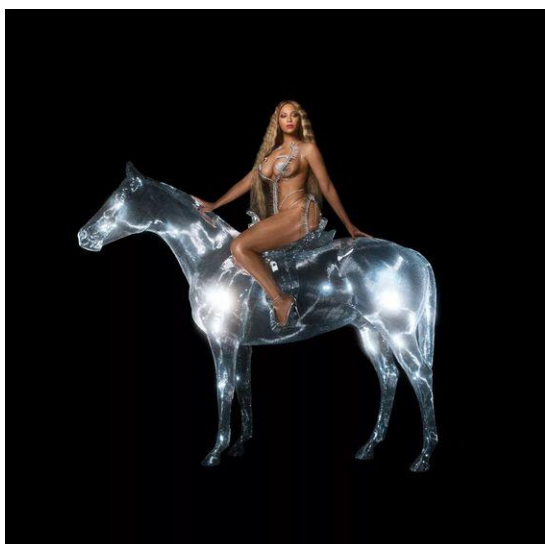
Nisam bila sigurna što će sve završiti na policama dok sam bila u procesu skica jer sam se igrala s više ideja. Zнала sam da je potrebno dodati nešto inspirirano njezinim albumima i rekvizite iz nekih videa. Na stolu za šminkanje nalaze se još dva slova Q i B koji su skraćenice njezinog najpoznatijeg nadimka „Queen Bee ili Bey“. Taj nadimak naziva ju kraljicom. Također odlučila sam na taj stol staviti parfem koji je kasnije njezin rekvizit u sceni. Vrata su jedan od najbitnijih dijelova scenografije. Odudaraju od ostatka prostorije jer su ona ta koja ju zovu i na kraju odvođe u novu eru.



Slika 30. Screenshot iz "Hold Up" videa na Youtube-u Slika 31. Screenshot iz "Hold Up" videa na Youtube-u

6.4.2. Scena 2

Ono to sam smatrala bitnim pri izgradnji druge scene bili su srebrni konji zato što je srebrni konj glavni scenografski element na „Renaissance“ turneji, a i sam cover art albuma na sebi ima prikazanu Beyoncé na konju. Konji su oduvijek prikazivali moć, eleganciju i nešto vrijedno divljenja, a prikazujući sebe na konju, ona ukazuje na to da je također vrijedna divljenja.



Slika 32. Slika albuma

Zbog nadimka „Queen Bey“ sam odlučila staviti srebrno prijestolje u središte scene, kao još jedan simbol njezinog statusa i nedostižnosti. S njegove lijeve i desne strane po jednu statuu srebrnog konja. Srebrni tron izgleda vrlo odbojno i hladno na prvu, no glazba je ta koja stvara kontrast i daje mu živost. Prvotna je ideja bila cijelu scenu, uključujući i pozadinu, napraviti srebrnima, no razradom skica ispostavilo se da bi se korištenjem toliko srebrne boje stopili svi scenski elementi i sama lutka s njima. Razmišljala sam o bojama kostima i scenografije kroz turneju. Crna bi boja dala osjećaj tame, a žuta bi dominirala na sceni i oduzela od sadašnje pjevačičine poruke. Scena bi izgledala zaigrano i nezrelo, umjesto da prikaže ozbiljnost i moć pjevačice koju ona sada osjeća. Crvena boja, uz to što je kroz cijelu njezinu karijeru dio njezinog imidža, također ostavlja dojam zrelosti i vatrenosti i ne oduzima od moći srebrne boje. Te su dvije boje kompatibilne i zajedno na sceni ističu jedna drugu.

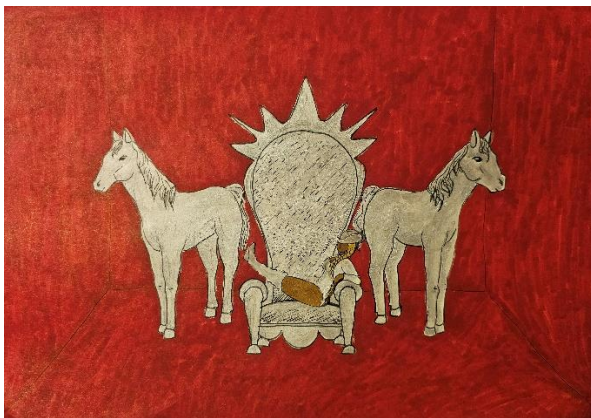


Slika 33. Skica druge scene

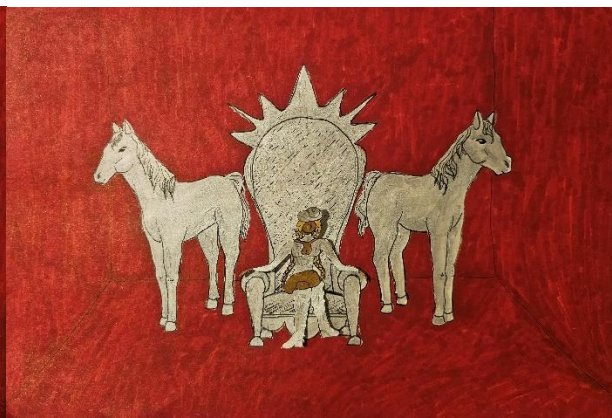
Zatim sam napravila male pozirane likove Beyoncé od papira i stavljala ih po sceni da vidim koji bi kadrovi izgledali najbolje u filmu.



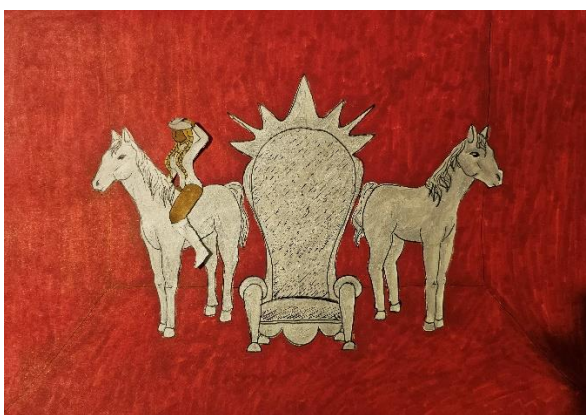
Slika 34. Proces izrade skica



Slika 35. Skica druge scene



Slika 36. skica druge scene



Slika 37. Skica druge scene



Slika 38. Skica druge scene

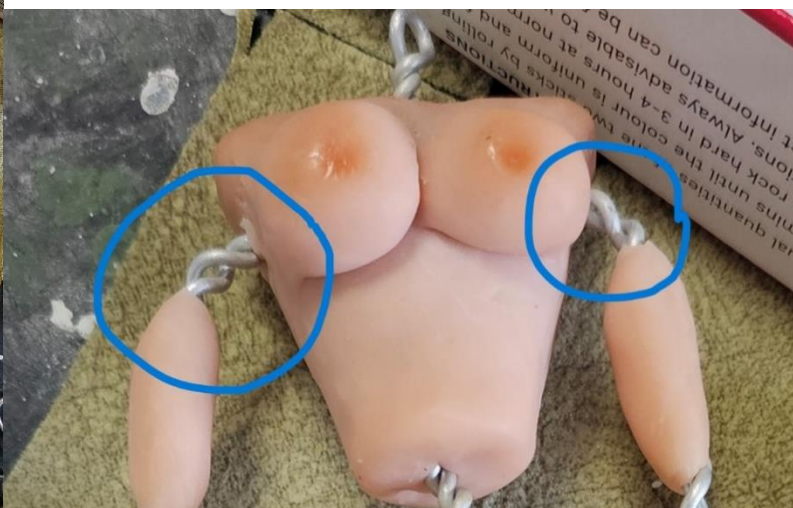
7. Tehnologija lutke, izrada kostima i scenografije

7.1. tehnologija i kostim lutke

Lutku sam odlučila izraditi po principu koji sam naučila na projektnoj nastavi, tako da napravim kostur lutke od uvijene žice, i zatim dodajem spužvu i ljepljivu traku gdje je potreban volumen. Kada sam zadovoljna s izgledom, to sve ide u smjesu lateksa i boje. Nakon toga, dodajem detalje koje smatram bitnima. Za izradu lutke za ovaj lutka-film neke sitnice sam izmijenila, no neophodni dijelovi izrade ostali su isti. Za početak bilo je potrebno napraviti kostur lutke koji sam pravila od aluminijske žice debljine 2 milimetra. Takva je žica čvrsta, ali savitljiva i kada se presavije i zavije, dobijemo dijelove armature koje možemo manipulirati na način koji je potreban u stop animaciji. Kada se ti dijelovi armature spoje, dobijemo kostur lutke i idući korak je dodati masu na mjesta koja želimo učvrstiti toliko da ih ne možemo presavinuti, kao što su podlaktica i nadlaktica. Prvi pokušaj stavljanja mase na ta područja nije se pokazao ispravnim. Prva greška koja se dogodila bila je što žicu nisam dovoljno jako uvrnula na nekim mjestima pa je postojala mogućnost pucanja, a kada sam na to stavila super sculpey¹² masu, ta je čvrsta masa još više kritična mjesta stavila u rizik.



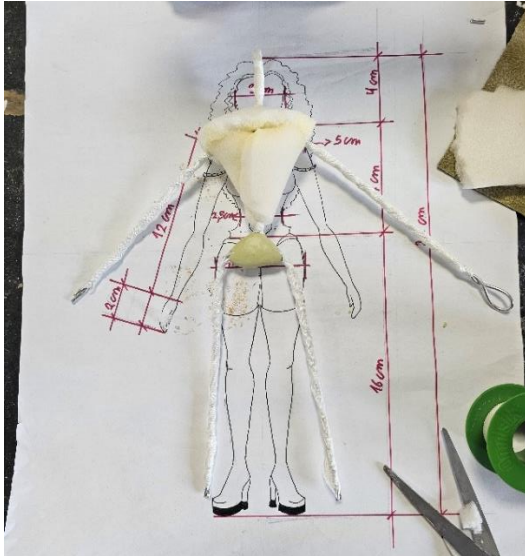
Slika 39. Neuspješan pokušaj izrade lutke



Slika 40. Neuspješan pokušaj izrade lutke

¹² Super sculpey - Super Sculpey je spoj za oblikovanje nalik keramici koji je jednostavan za rad i moguće ga je ispeći u pećnici.

Nakon prvog neuspjelog pokušaja odlučila sam proces ponoviti s miliputom¹³ i staviti ga samo na najbitnije spojeve lutke ondje gdje sam povezala žicu ruku i trupa i na mjestima gdje sam povezala žicu trupa i nogu. Ostale sam dijelove žice koje sam htjela učvrstiti toliko da se ne mogu savinuti kako bih dobila realan pokret ljudske ruke, omotala s puno medicinske male trake, a one dijelove koji su predstavljali zglobove samo sam lagano omotala medicinskom trakom da bi zadržali svoju fleksibilnost i svejedno bili zaštićeni od ljepila koje sam kasnije koristila.



Slika 41. Kostur lutke

Zatim sam obline lutke napravila tako da sam dodavala spužvu na kostur i oblikovala ju. Cijelo tijelo lutke zatim sam prekrila s medicinskom trakom.

¹³ Miliput – Epoxy masa koja dolazi u dva dijela, ta dva dijela se miješanjem pretvaraju u mekanu masu koja se sama stvrdne u periodu do 12 sati.



Slika 42. Kostur lutke sa spužvom od naprijed Slika 43. Kostur lutke sa spužvom od iza

Dlanove lutke napravila sam naknadno i dodala ih kosturu lutke kada sam dodavala traku. Od aluminijske žice debljine 0.5 milimetara napravila sam kostur dlana i zatim ga obložila medicinskom trakom. Nakon toga sam krajeve prstiju malo zagrijala upaljačem kako bi se zalijepili i preko izmodeliranih dlanova stavila lateks koji sam kasnije prebojila uljanim bojama u boju kože Beyoncé. Odlučila sam se da lutka ima 4 prsta jer tada dlan ne izgleda preveliko, a lutka bez obzira na to ima mobilnost ljudskog dlana.



Slika 44. Ruka lutke

Idući je korak bio lutki napraviti stopala/čizme. U ovom sam dijelu procesa odlučila umjesto vijaka u stopalu mojoj lutki staviti magnete koji će pomoći pri animaciji tako što će lutku držati uspravno na magnetnoj podlozi. Od miliputa uz pomoć epoxy ljepila stopala sam zalijepila za noge lutke i u pete lutke stavila male magnete učvršćene također sa epoxy ljepilom.



Slika 45. Proces izrade stopala

Slika 46. Magnet u stopalu

Sljedeći dio procesa bio je napraviti kostim. Prvo sam napravila crne najlonke i zatim krenula u proces pravljenja bodija. Srebrnu sam tkaninu mjerila i rezala prema proporcijama lutke i izgledu koji želim postići. Bodi u sebi ima aluminijsku žicu ispod grudi koja drži tkaninu na mjestu, a takva se žica nalazi i u preponama bodija kako bi mu održala oblik. Neke sam dijelove bodija šivala, a neke lijepila.



Slika 47. Proces izrade bodija

Slika 48. Završen bodi

Idući su korak bile čizme. Na kraju sam se odlučila za čizme koje izgledaju izvanzemaljski, glomazno i robotski. Dizajn koji ide uz cijelu „Renaissance“ eru i ambijent koncerta. Njih sam napravila tako što sam hamer papir oblikovala u ovalan oblik i na njega nalijepila istu srebrnu tkaninu koju sam koristila i za bodi. Zatim sam dodala još jedan komad papira kako bih napravila prednji dio robotske čizme i isto tako nalijepila tkaninu.



Slika 49. Čizme

Glavu sam napravila od Super sculpy mase na koju sam zatim miliputom dodavala detalje, kao što su duplje za oči, nos i usne pošto je miliput čvršći i sam se suši, a super sculpy se mora ispeći. Glavu sam zatim obojila u istu boju kao i dlanove i izbušila na njoj rupe za oči.



Slika 50. Proces izrade glave lutke

Idući je korak bio napraviti joj kosu. Za taj dio lutke koristila sam pravu kosu od prijateljice koja ju je prije nekoliko godina odrezala i dala meni baš za ovakav projekt. Na dio gumene rukavice koji sam zalijepila kako bih dobila oblik glave počela sam lijepiti kosu dok nisam dobila potreban oblik i volumen. Zatim sam uzela aluminijsku žicu i na nju nalijepila kosu sve dok kosa žicu nije prekrila.



Slika 51. Proces izrade kose



Slika 52. Proces izrade kose

Za takav način izrade odlučila sam se jer je finalna ideja bila lutki napraviti pletenice kakve nosi u prošlim erama. Kada sam ispreplela tu žicu kroz pletenice dobila sam kosu koju mogu animirati kako je potrebno, idealnu za scene gdje hoda ili sjedi naopačke na tronu i dodala sam malo srebrne boje na vrhove pletenica. Kada sam završila s izradom kose, zalijepila sam ju na glavu lutke. U glavu sam prije toga dodala perlice za oči. Cijelo sam lice zatim obojila i kao zadnji detalj dodala trepavice.

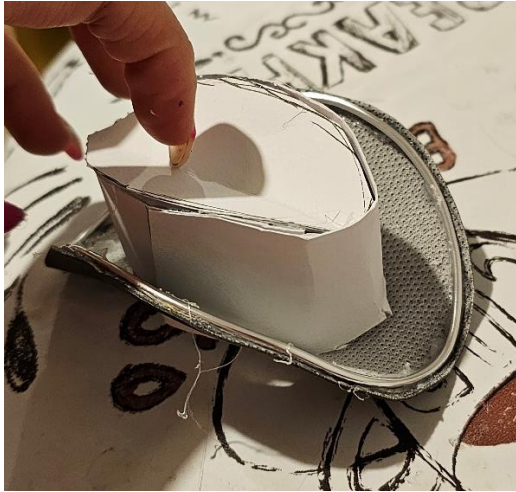


Slika 53. Završena kosa i glava lutke

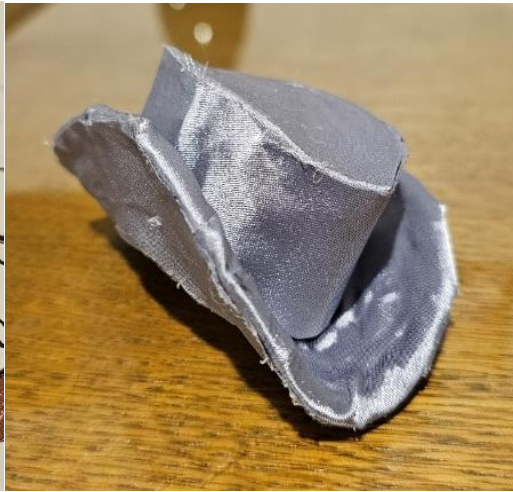


Slika 54. Prikaz mogućnosti animacije kose lutke

No, uz to sve na glavi joj je nedostajao simbol Teksasa, kaubojski šešir. Isti kakav nosi i na cover art-u albuma. Taj šešir povezuje njezinu novu eru s njezinim teksaškim korijenima. Njega sam napravila od hamer papira, aluminijske žice i iste srebrne tkanine koju sam do sada koristila, nakon što sam lutki izmjerila glavu kako bih se pobrinula da joj idealno pristaje.



Slika 55. Proces izrade šešira



Slika 56. Završen šešir

Zadnji dio kostima bio je njezin kaput za izradu kojeg sam kupila mali tepih. Dio tepiha sam izrezala i pospajala kako bih dobila Beyoncé-in poznati krzneni „oversized“¹⁴ kaput.



Slika 57. Kaput lutke

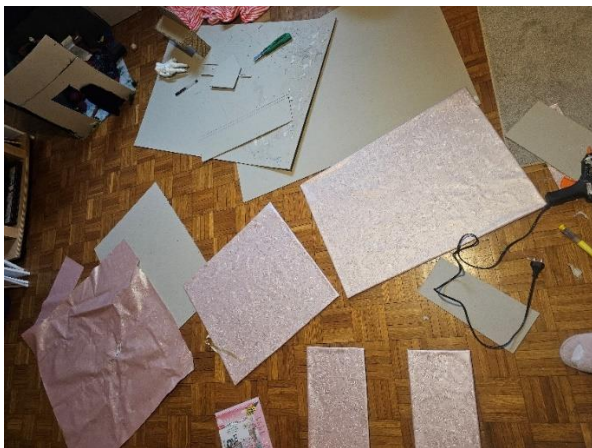
¹⁴ „oversized“ – odjeća koja je vidno prevelika, smatra se trendom.

7.2. Izrada Scenografije

7.2.1. Scena 1

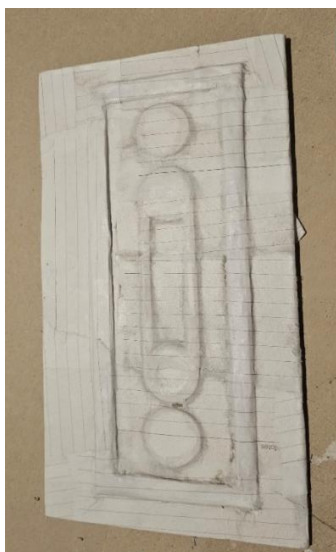
Ovaj proces započet je nakon potpunog završetka izrade lutke, kako bi se scenografski elementi mogli praviti po mjerama lutke. Kao primjer možemo uzeti vrata koja su napravljena nakon mjerenja širine i visine lutke u kaputu i sa šeširom.

Izradu scenografije započela sam pravljenjem prve scene filma. Veliku ljepenku od 5 milimetara izrezala sam na komade dimenzija potrebnih zidova. Zatim sam uzela stari ružičasti stolnjak, izrezala ga i zalijepila za te komade ljepenke. Tako su nastali zidovi prve scene. Te zidove sam zatim spojila uz pomoć vrućeg ljepila i tkanine. Vrata scene napravila sam od još jednog komada ljepenke na koji sam iskaširala¹⁵ izbočine. Obojila sam ih i dodala kvaku, te ih pomoću tkanine i vrućeg ljepila zalijepila na zid scene gdje sam izrezala rupu za njih.



Slika 58. Proces izrade zidova

¹⁵ Kaširanje – Miješanjem drvofixa (ljepila za drvo), ljepila za tapete i vode dobijemo masu pogodnu za lijepljenje, učvršćivanje i izrađivanje raznih elemenata od papira. Taj proces izrade zove se kaširanje.



Slika 59. Proces izrade vrata



Slika 60. Proces izrade vrata



Slika 61. Završena vrata

Nakon toga krenula sam u izradu stola za šminkanje. Komade ljepenke od 5 milimetara izrezala sam i zalijepila u oblik koji želim. Bilo mi je bitno moći vidjeti lice lutke u ogledalu stolića zato sam zatim ogledalce od palete sjenila odrezala i zalijepila na dio stola gdje je izmjereno predviđeno mjesto za to. Idući je korak bio dodavanje oblika procesom kaširanja. Odlučila sam stolu dodati izbočine inspirirane vizualima ekrana pozornice na novoj turneji. Tako sam mali dio nove ere stavila i u stari život Beyoncé jer je i ta nova era ipak dio nje, samo nije do sada imala priliku zasjati.



Slika 62. Proces izrade stola i detalja stola

Zatim sam krenula u idući dio izrade scenografije koji je bio stavljanje lampica na stol za šminkanje. Prvo sam dodala tanki karton na krajeve ogledalca koji su bili izbočeni od

ostatka stolića i zatim u tom kartonu izrezala prolaz za žice na mjestima gdje sam odlučila staviti lampice. Lampice koje sam koristila izgledom podsjećaju na prave žarulje. Spojene su jedna za drugu žicom i svijetle uz pomoć baterija, što je prijeko potrebno za snimanje jer bi dodatni kablovi smetali pri snimanju. Emitiraju malo slabiju svjetlost zato što mi nije bila namjera da njihova svjetlost prevladava na sceni.



Slika 63. Proces provlačenja osvjetljenja stola Slika 64. Proces provlačenja osvjetljenja stola

Kada sam ih sve postavila u ogledalo i zalijepila na pozicije, dodala sam komade ljepenke na mjesta gdje su ostale rupe i krenula sve to kaširati i bojati. Prvo sam cijeli stol obojila u bijelo, i zatim sivom bojom dodala linije koje liče crtama mramora. Ideja mi je bila dati stolu i ostalim scenografskim elementima izgled luksuza i također dodati sitne naznake nove ere u obliku malih dodataka sive boje.



Slika 65. Završen stol

Završena stolica na kojoj Beyoncé sjedi pred ogledalom u potpunosti se razlikuje od prve ideje na skicama jer sam odlučila dodati joj više luksuza i napraviti ju stabilnijom kako se scenografski elementi ne bi pomaknuli tijekom snimanja, jer bih u tom slučaju scenu morala ponovno snimati. Tijekom procesa izrade došla sam do većine ideja o izgledu stolice. Prvo sam izrezala polukružni oblik sjedala stolice i na njega nalijepila zaslon hamer papira. Na to sam zatim zalijepila žicu u polukružnom obliku, oblijepila ju aluminijskom folijom i iskaširala ju. Time sam dobila izgled debelog naslona. Naslon sam zatim obojila i dodala mu jastuk za sjedenje napravljen od komada kuhinjske spužve prekrivene tkaninom.



Slika 66. Proces izrade stolice



Slika 67. Proces izrade stolice



Slika 68. Postolje stolice

Nakon toga, dodala sam postolje napravljeno od ljepenke koju sam iskaširala i obojila tako da se uklapa s ostatkom namještaja.

Za manju komodu uzela sam komodu za barbike i obojila ju kako bi se uklopila s ostatkom namještaja.



Slika 69. Završena komoda

Sitne elemente scenografije kao što su trofeji, nagrade i parfem napravila sam od miliputa, glinamola, spužve i ljepenke, pospajala ih vrućim ljepilom i obojila lakom. Crteže na zidu napravila sam tako što sam male komadiće papira obojila tako da nalikuju na crteže njezine djece i zalijepila ih na zid.



Slika 70. Proces izrade sitnih scenografskih elemenata

7.2.2. Scena 2

Scenu broj dva također sam započela izradom zidova koji su dvostruko veći od zidova prve scene, napravljeni su također od ljepenke debljine 5 milimetara, obojeni u tamno crvenu boju i pospajani tkaninom i vrućim ljepilom.

Za konje iz ove scene uzela sam dvije vlastite igračke iz djetinjstva, plastične konje za barbike i obojila ih u srebrnu boju. Grivu koju su imali odrezala sam i napravila im novu od vrućeg ljepila. Repove sam također odrezala i procesom kaširanja im napravila nove.



Slika 71. Srebrni konj

Zadnji dio scenografije koji je trebalo napraviti bio je tron na kojemu Beyoncé sjedi. Kao inspiraciju za taj tron uzela sam tronove iz nekih fantastičnih i futurističkih svjetova. Napravila sam ga od ljepenke pospajane vrućim ljepilom. Sitne izbočine na scenografiji

dodala sam kaširanjem i vrućim ljepilom. To sam sve zatim presprejala srebrnim lakom i dodala sjedalicu od kuhinjske spužve presvučenu u srebrnu tkaninu.



Slika 72. Tron

Pod u obje scene bio je tapeta sivog laminata koji se savršeno uklopio zbog svog neutralnog i prepoznatljivog izgleda. On je nalijepljen na magnetnu ploču kako bi lutka mogla pomoću magneta u stopalima stajati uspravno na sceni.



Slika 73. Pod

8. Proces snimanja

8.1. Plan snimanja

Prije samog početka snimanja bilo je potrebno odabrati lokaciju snimanja i nakon pomnog razmišljanja, odlučeno je da će se stop-animacijski film snimati u audio vizualnom laboratoriju akademije u Tvrđi. Zatim je dogovoren prijevoz svih scenografskih elemenata i opreme za snimanje do te lokacije.

Oprema koja je korištena za snimanje bila su dva velika led panelna svjetla s vlastitim stativima i fotoaparat. Uz to, još sam koristila i program zvan Dragonframe koji povezan s laptopom pomaže pri fotografiranju i pregledu kadrova. S njim dolazi i njegov kontroler uz pomoću kojega možemo fotografirati i listati kadrove pri čemu ne moramo biti pored laptopa, što omogućuje manje hodanje oko opreme i manje rizika manjim da ćemo opremu slučajno srušiti ili pomaknuti.

Već prije izrađen storyboard ili plan snimanja¹⁶ pomogao je pri odabiru pozicije svjetla i kamere. Na planu snimanja svi mogući kadrovi nacrtani su kako bi se u procesu snimanja što manje vremena moralo trošiti na biranje kadrova i poza lutke i kako bi glavni fokus bio na samom snimanju, u ovom slučaju slikanju.

Plan snimanja kroz cijeli proces pomalo se mijenjao. Neke stvari nisu bile realistične pa su u potpunosti izbačene i nacrtan je novi plan snimanja. Neke su ideje tijekom izrade osvanule i dodane su u procesu snimanja. Plan snimanja korišten je kao glavna vodilja u procesu izrade scenografije i lutke, u procesu snimanja i animiranja i u procesu kasnijeg uređivanja filma.

Zidove scene koje sam napravila sklopljivima i pomičnima, kako bih olakšala proces snimanja, učvrstila sam sa patafixom kao i sve scenografske elemente koji su se nalazili na podu. Popravila sam nekoliko detalja u kosi i kostimu lutke da bi što više ličila finalnim idejama i pobrinula se da sve na kameri izgleda kako bi trebalo.

Bilo je potrebno pregledati još jednom svu opremu, baterije sve opreme, pobrinuti se da su učvršćeni svi stativi i započeti proces snimanja.

¹⁶ Storyboard ili plan snimanja – prikaz slika ili crteža koji prikazuju redosljed snimanja kadrova i scena.



Slika 74. Postavljena scena 1

8.2. Snimanje

Nakon postavljanja svih elemenata odlučeno je da će se scene i kadrovi snimati po redu. Nema potrebe za nasumičnim snimanjem, a i ovakav proces snimanja olakšava kasnije uređivanje videa. Kroz cijeli proces imala sam potrebu svaku sliku dobro analizirati na laptopu kako bih dobila idealan pokret i kako bih se uvjerila da je svaka slika u fokusu.

Nakon kratkog navikavanja na program i dinamiku snimanja, sve je išlo po planu, čak i brže nego što je bilo predviđeno.



Slika 75. Proces snimanja

Iako je ideja bila da se svjetlost kroz film mijenja, nažalost nisam bila u mogućnosti koristiti svjetla koja izmjenjuju boje, zato je igra s kadrovima i pozama lutke bila jako bitna.

Igrala sam se i s teksturama na kameri. Rasvjeta je obasjala zidove tako da im je dala dodatni sjaj i tekstura stolnjaka od kojeg su napravljeni još više izrazila. Dodatnu čar animaciji dodao je i kaput pjevačice koji sam stalno pomalo animirala i dala još veću živost lutki i samoj sceni time.

„Ključan je upravo dodir s materijalom. Dodirivanjem i pomicanjem modela pred kamerom animator ostavlja tragove svog života na njima tako da vlastite osjećaje i duhovno stanje naprosto utiskuje u filmsku lutku i tako postiže njezinu plastičnost i prostornost.“¹⁷



Slika 76. Proces snimanja

Jedan zanimljiv trik koji sam odlučila koristiti bio je trik s vodom koja ulazi od ispod vrata u prostoriju. To sam snimila tako što sam prvo prskala male količine vode kistom na scenu, a kasnije sam vodu prolijevala po sceni kako bih dobila privid da ta voda brzo curi prema drugom kraju prostorije. Na drugoj sceni nije bilo promjene kadrova, već je promjena poza lutke nosila radnju, uz glazbu.

8.3. Uređivanje stop-animacijskog filma i glazba

Snimanje je bilo završeno u tri dana, na kraju zadnjeg dana obrisala sam sve nepotrebne fotografije i izvezla ih u obliku videozapisa. Taj isti videozapis zatim sam kod kuće stavila u Davinci Resolve¹⁸ i rezala sličice onako kako mi se činilo prikladnim.

¹⁷ Ajanović, Midhat. Filmska lutka – estetika, žanrovske konvencije i hibridiziranje u modelskoj animaciji. Zagreb, Hrvatski filmski savez, stranica 79.

¹⁸ Davinci Resolve – program za uređivanje videozapisa.

Kroz cijelo snimanje na umu sam imala glazbu koju sam odabrala za film. Razdvojila sam vokale i instrumente iz odabranih Beyoncéinih pjesama i u Davinci Resolveu ih poredala po svojoj viziji. To sam napravila prije nego što sam krenula u proces snimanja kako bih imala ideju o potrebnoj dužini kadrova i brzini sličica. U cijelom filmu koristila sam metodu 12 sličica u sekundi, a gdje je bilo potrebno ubrzala sam ih ili usporila. Sve je ovisilo o brzini i dinamici glazbe. U prvoj sceni filma koristila sam njezine vokale iz pjesama nastalih prije „Renaissance“ albuma, uz pozadinski zvuk duboke vode i izlivanja vode na kraju scene. Igrala sam se s njezinim vokalima kako bih im dala osjećaj nostalgije i dalekih emocija. Gdje je bilo potrebno, dodala sam i neke zvukove kao što su špricanje parfema, koraci i zatvaranje vrata. U drugoj sceni iskorištena je samo glazba iz „Renaissance“ ere. Za razliku od prve scene, u drugoj nema nikakvih zvukova, osim njezinih vokala i instrumentala. Svu glazbu sam ja sama izrezivala, ubrzavala i usporavala i spajala.

Kada sam bila zadovoljna sa finalnom verzijom ovog stop-animacijskog lutka filma iz Davinci Resolve programa izvezla sam potpuno završeni film.



Slika 77. Kadar iz filma



Slika 78. Kadar iz filma



Slika 79. Kadar iz filma



Slika 80. Kadar iz filma

9. Zaključak

U svijetu lutkarstva stop-animacija i lutke koje su potrebne za takvu animaciju jedan su od najzahtjevnijih izazova koji od umjetnika traži potpunu predanost savršenstvu, obraćanje pažnje na delikatne detalje i puno strpljenja. Blizina publike detaljima i mogućnost bezbrojnog ponovnog gledanja filma zahtijevaju da finalna verzija bude što idealnija vizijama ljudi koji rade na projektu.

Početne faze istraživanja, smišljanja, pisanja i crtanja skica trenutci su kada je osoba najopuštenija i kada prelazimo razne granice naše kreativnosti. Sve pogreške u ovim fazama samo nam pomažu bolje razumjeti što želimo i kako ono što želimo realizirati uz ograničene resurse.

U izradi lutaka i scenografije cijelo vrijeme na umu moramo imati kameru i kako će sve izgledati ispred nje. Ponekad pokreti lutaka moraju biti milimetarski, ali svejedno na kraju izgledati realistično i kontinuirano. U kadar moramo uklopiti sve što želimo reći u tome trenutku, bilo pomoću lutke, scenografije, osvjetljenja ili glazbe. Taj proces može biti vrlo zahtjevan, ali je produkt cjelokupan.

Kroz cijeli proces spajanja raznih umjetničkih grana, primarno oblikovanja lutke, animacije iste pred kamerom, izrade scenografije, snimanje i uređivanje filma i njegove glazbe stekla sam razne nove vještine koje planiram koristiti u daljnjem razvijanju sebe kao umjetnika.

10. Literatura

Knjige:

1. Ajanović, Midhat. *Filmska lutka – estetika, žanrovske konvencije i hibridiziranje u modelskoj animaciji*. Zagreb, Hrvatski filmski savez, 2019.
2. Županić Benić, Marijana. *O lutkama i lutkarstvu*. Zagreb, Leykam international, 2009
3. Paljetak, Luko. *Lutke za kazalište i dušu*. Zagreb, Međunarodni centar za usluge u kulturi, 2007
4. Kroflin, Livija. *Lutkarska Čuda Svijeta*. Osijek, ars academica 2023.
5. Purves, Barry. *Stop-motion Animation: Frame by Frame Film-making with Puppets and Models*. London: Bloomsbury, 2014.
6. Hrnjkaš, Elizabeta. *Stop-motion animacija*, završni rad. Osijek: Sveučilište Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku, Akademija za umjetnost i kulturu u Osijeku, 2020.

Internetski izvori:

1. Gonzales, Erica. 2016. *Beyoncé's "Love Drought" Isn't About Jay-Z.*, HarpersBazaar. (pristupljeno 18.2.2024.)
<https://www.harpersbazaar.com/culture/art-books-music/news/a16167/beyonce-lemonade-love-drought-meaning/>
2. Carter, Lisa. 2020. *What Is Beyoncé's Favorite Color?*. CelebAnswers. (pristupljeno 18.2.2024.)
<https://celebanswers.com/what-is-beyonces-favorite-color/>
3. The Editors of Encyclopaedia Britannica. 2024. *Beyoncé*. Britannica. Zadnji put uređeno, (pristupljeno 18.2.2024.)
<https://www.britannica.com/biography/Beyonce>
4. *Beyoncé albums discography* Wikipedia. (pristupljeno 21.2.2024.)
https://en.wikipedia.org/wiki/Beyonc%C3%A9_albums_discography
5. Knowles, Beyoncé. 2020. *Beyoncé Commencement Speech | Dear Class Of 2020.*, Youtube. 9 min, (pristupljeno 21.2.2024.)
<https://youtu.be/vLo5XMjIJD8?si=9EwSt9XlWRf600Md>
6. Palmer, Tamara. 2024. *How Many GRAMMYS Has Beyoncé Won? 10 Questions About The 'Renaissance' Singer Answered*. Grammy Awards. (pristupljeno 22.2.2024.)
<https://www.grammy.com/news/beyonce-grammys-facts-renaissance-songs-albums-jay-z-kids-blue-ivy-destinys-child-collaborators-halo-queen-bey>

7. Williams, Bree. 2020. *Beyoncé's Dressing Room Demands Reportedly Include All-White Furniture, Grapefruit Candles, and Much More*. CheatSheet. (pristupljeno 28.2.2024.)
<https://www.cheatsheet.com/entertainment/beyonces-dressing-room-demands-reportedly-include-all-white-furniture-grapefruit-candles-and-much-more.html/>
8. Knowles, Beyoncé. 2014. *VMA Vanguard performance*, Youtube. 2 min, (pristupljeno 28.2.2024.)
<https://youtu.be/eqM7fOu3hgY?si=O06c4eRNaIQYLNkh>
9. Martinelli, Olimpia Gaia. 2022. *THE COLOR SILVER IN ART: FROM VERROCCHIO TO JEFF KOONS*. Artmajeur magazine. (pristupljeno 28.2.2024.)
<https://www.artmajeur.com/en/magazine/5-art-history/the-color-silver-in-art-from-verrocchio-to-jeff-koons/332434>
10. Siegal, Nina. 2018. *The 'Godfather of Animated Cinema' Makes More Than Just Movies*. The New York Times. (pristupljeno 3.3.2024.)
<https://www.nytimes.com/2018/12/20/movies/jan-svankmajer-amsterdam-eye-filmmuseum.html>
11. Švankmajer, Jan. 2020. *Factual conversation (dimensions of dialogue)*. Jan Švankmajer., Youtube. 3 min (pristupljeno 3.3.2024.)
https://youtu.be/u8y_UNelcXo?si=-tPPblGNIJSVuoWW