

# Dizajn i tehnologija lutke za autorski lutkarski film "Kutije naše svagdašnje"

---

**Perić, Ana**

**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://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:251:061848>

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

*Download date / Datum preuzimanja:* **2024-12-22**



*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

Ana Perić

**Dizajn i tehnologija lutke za autorski lutkarski film**

***„Kutije naše svagdašnje”***

ZAVRŠNI RAD

Mentor: doc. art. Leo Vukelić

Sumentorica: Lorna Kalazić Jelić, asistentica

Osijek, 2024.

SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA U OSIJEKU

AKADEMIJA ZA UMJETNOST I KULTURU U OSIJEKU

### **IZJAVA O AKADEMSKOJ ČESTITOSTI**

kojom ja Ana Perić potvrđujem da je moj završni rad pod naslovom Dizajn i tehnologija lutke za autorski lutkarski film „Kutije naše svagdašnje“ te mentorstvom doc.art.Lea Vukelića rezultat isključivo mojega vlastitog rada, da se temelji na mojim istraživanjima i oslanja na objavljenu literaturu kao što to pokazuju korištene bilješke i bibliografija. Izjavljujem da 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 ustanove.

U Osijeku, 25.09.2024.

Potpis  \_\_\_\_\_

**Sveučilište Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku**  
**Akademija za umjetnost i kulturu u Osijeku**  
**Knjižnica**

Poštovani studenti,  
sukladno Zakonu o visokom obrazovanju i znanstvenoj djelatnosti (NN 119/2022) sveučilišta i visokoškolske institucije imaju obvezu trajno objaviti ocjenske (završne i diplomske) radove studija u javnoj internetskoj bazi sveučilišne knjižnice u sastavu sveučilišta te kopirati u javnu internetsku bazu završnih radova Nacionalne i sveučilišne knjižnice. Knjižnica Akademije za umjetnost i kulturu u Osijeku stoga prikuplja i objavljuje završne i diplomske radove nastale na Akademiji te vas molimo da popunite izjavu.

**IZJAVA O POHRANI ZAVRŠNOGA RADA U REPOZITORIJ  
AKADEMIJE ZA UMJETNOST I KULTURU U OSIJEKU**

Ime i prezime autora/ice rada:

Ana Perić

OIB autora/ice: 13286668329

E-mail za kontakt: ana4peric7@gmail.com

Naslov završnog rada: Dizajn i tehnologija lutke za autorski  
lutkarski film „Kutije naše svagdašnjice“

Mentor/ica završnog rada:

Leo Vukelić

Sumentor/ica završnog rada:


Lorna Kalazić

Odsjek: Kreativne tehnologije

Smjer: Dizajn za kazalište, film i televiziju

Ovom izjavom dajem odobrenje za objavljivanje moga završnog rada u potpunom otvorenom pristupu u repozitoriju Akademije za umjetnost i kulturu u Osijeku, repozitoriju Sveučilišta J.J. Strossmayera u Osijeku i u Nacionalnom repozitoriju završnih i diplomskih radova.

Datum: 25. 9. 2024.

Potpis: 

## SAŽETAK

Ovaj završni rad istražuje kreativne i tehničke procese uključene u stvaranje lutkarskog filma s fokusom na jedinstveni pripovjedački potencijal lutke ispred kamere. Kombiniranjem ručno izrađenih lutaka s animacijom istih, dobivamo poseban način prenošenja emocija i ideja. Velik dio ovog projekta uključivao je pažljivo dizajniranje lutke, scenografije, rekvizita i drugih vizualnih elemenata koji podržavaju estetiku i narativ filma. Sama priča prenosi vrijednu poruku, kritizirajući društvene norme i probleme. Ispitujući umjetničke i tehničke aspekte izrade lutkarskih filmova, dolazim do zaključka kako se ovaj medij može koristiti za pričanje zanimljivih priča, postizanje pozornosti gledatelja i pružanje snažnih društvenih komentara. Osim dokumentiranja kreativnog procesa, ovo umjetničko istraživanje bavi se izazovima te kreativnim odlukama koje su oblikovale konačni proizvod.

**Ključne riječi:** animacija, lutka, lutkarski film, scenografija, snimanje

## **ABSTRACT**

This final thesis explores the creative and technical processes involved in the creation of a puppet film with a focus on the unique narrative potential of the puppet in front of the camera. By combining hand-made puppets along with their animation, we get a special way of conveying emotions and ideas. A large part of this project involved carefully designing the puppet, set, props and other visual elements that support the aesthetics and narrative of the film. The story itself conveys a valuable message, criticizing social norms and problems. Examining the artistic and technical aspects of puppet film making, I come to the conclusion that this medium can be used to tell interesting stories, hold the viewer's attention and provide powerful social commentary. In addition to documenting the creative process, this research deals with the challenges and creative decisions that shaped the final product.

**Keywords:** animation, puppet, puppet film, set design, filming

# Sadržaj

## 1. UVOD

## 2. KAKO JE NASTALA IDEJA

## 3. „KUTIJE NAŠE SVAGDAŠNJE”: UVOD U PRIČU

## 4. DIZAJN I IDEJNE SKICE

### 4.1. Likovi

4.1.1. Prvi kutijaš - radnik u restoranu brze hrane

4.1.2. Drugi kutijaš - čistač u restoranu brze hrane

4.1.3. Imućni kutijaš

4.1.4. Ostali likovi

### 4.2. Dizajn scenografije

4.2.1. Restoran brze hrane

4.2.2. Skladište

4.2.3. Kutija radnika restorana

4.2.4. Park

4.2.5. Rub grada

4.2.6. Kutija imućnog kutijaša

4.2.7. Tvornica

## 5. TEHNOLOGIJA I IZRADA

### 5.1. Izrada lutke kutijaša

5.1.1. Izrada glave kutijaša

### 5.2. Izrada scenografije

5.2.2. Skladište

5.2.3. Kutija radnika restorana

5.2.4. Park i rub grada

5.2.5. Kutija imućnog kutijaša

5.2.6. Tvornica

### 5.3. Izrada rekvizite

### 5.4. Izrada kostima

## 6. PROCES SNIMANJA

## 7. POSTPRODUKCIJA

7.1. Montaža videozapisa

7.2. Montaža zvuka

7.3. Master

## 8. ZAKLJUČAK

## 9. LITERATURA

## 10. PRILOG: „KUTIJE NAŠE SVAGDAŠNJE“: SCENARIJ

## 11. PRILOG: *STORYBOARD*

# 1. UVOD

Lutka-film<sup>1</sup> je vrsta animiranog filma koji koristi tehnološki proces u kojem se fizičke lutke ili objekti ručno pomiču i snimaju sličicu po sličicu. Svaka promjena u položaju lutke snima se kamerom, a kada se niz ovih fotografija prikaže u brzom slijedu, stvara se iluzija kontinuiranog pokreta. Ovaj proces je izuzetno precizan i vremenski zahtjevan, budući da se za samo nekoliko sekundi animacije može snimiti stotine pojedinačnih fotografija. Međutim, taj napor rezultira vizualnim stilom koji je specifičan za *stop-motion* – pokreti su često karakteristično „trzavi“ i stilizirani, što može dati filmu jedinstvenu estetsku dimenziju. U stop-motion animaciji redatelj ima potpunu kontrolu nad svakim aspektom pokreta lutaka i scene, što omogućuje detaljan rad s minimalnim improvizacijama tijekom snimanja.

S druge strane, lutkarski film s uživo animiranim lutkama uključuje lutke koje se animiraju u stvarnom vremenu pred kamerom, često uz pomoć lutkara koji rukama ili mehaničkim sredstvima pokreću lutku. Ova tehnika omogućava mnogo fluidniji i prirodniји pokret lutaka, budući da se akcija odvija u stvarnom vremenu, slično izvedbi kazališnih lutaka. Lutkari mogu reagirati na neposredne promjene i interakciju s okolinom, dajući likovima osjećaj spontanosti i živosti. Često se koristi kombinacija bliskih planova i širokih kadrova kako bi se postigla iluzija punog pokreta, a ponekad su lutkari skriveni ili uklonjeni u postprodukciji. Ova tehnika može omogućiti bržu produkciju u usporedbi sa *stop-motionom*, ali zahtijeva visok stupanj vještine od lutkara kako bi se postigli prirodni i uvjerljivi pokreti.

Obje tehnike imaju svoje prednosti i izazove. *Stop-motion* lutka-film omogućuje potpunu kreativnu kontrolu i često stvara jedinstveni vizualni stil, dok lutkarski film s uživo animiranim lutkama pruža dinamičniji i fluidniji izraz likova, nalik kazališnoj izvedbi. Izbor između ovih tehnika ovisi o estetskim ciljevima filma, vremenskim i produkcijskim ograničenjima te vrsti priče koju redatelj želi ispričati.

---

<sup>1</sup> LUTKARSKI FILM. *Filmska enciklopedija (1986-90), mrežno izdanje*. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2024. Pristupljeno 20. 9. 2024. <<https://filmska.lzmk.hr/clanak/lutkarski-film>>



Lutkarski film nudi jedinstvenu mješavinu umjetnosti i tehničkih vještina, kombinirajući ručno izrađene lutke s njihovom animacijom kako bi se stvorio poseban oblik vizualnog pripovijedanja. Posljednjih godina, medij lutkarstva u filmu ponovno je stekao interes zbog svoje sposobnosti prenošenja emocija, ideja i sadržaja na načine na koje tradicionalna animacija ili živi glumci ne mogu. Ovaj završni rad fokusira se na kreativne i tehničke procese koji stoje iza produkcije lutkarskog filma, posebice na potencijal lutaka u ulozi moćnog alata ispred kamere.

Značajan dio projekta bio je posvećen preciznom dizajnu i izradi lutaka, scene, rekvizita i ostalih vizualnih elemenata koji uspostavljaju estetiku filma. Svaki detalj - od teksture lutke do rasporeda scene - osmišljen je kako bi vizualno pomogao ispričati željenu priču. Sam narativ nije samo sredstvo vizualnog izražavanja već služi i za kritiku društvenih normi te rješavanje relevantnih društvenih pitanja.

Istražujući umjetničke i tehničke procese izrade lutkarskih filmova, ovom radu je cilj pokazati kako ovaj medij može zadržati pozornost gledatelja, prenijeti duboke poruke i pružiti platformu za kreativne društvene komentare. Dok zabilježavam različite faze produkcije, također pišem o kreativnim izazovima i odlukama koje su oblikovale konačan film. I završno, ovo djelo naglašava potencijal lutkarstva kao umjetničkog i društveno angažiranog oblika pripovijedanja.

## 2. KAKO JE NASTALA IDEJA

Ideju za film „Kutije naše svagdašnje” zapravo sam osmislila kao nastavni zadatak za zajedničku produkciju lutka-filma grupe studenata za kolegij *Video snimanje i produkcija* na trećoj godini prijediplomskog studija. Ideja se na kraju nije realizirala, ali je meni ostala potencijalno iskoristiva te sam ju odlučila razviti dalje kao samostalan završni rad. Kada mi se ukazala prilika da zajedno s kolegama s godine snimimo kratki lutka-film odmah sam počela razmišljati koju poruku bih željela prenijeti. Iako sam ljubitelj fantastike i komedije, ovaj put sam željela usmjeriti svoj rad u malo ozbiljniju temu. Potaknuta lošim radnim uvjetima, nepovoljnim opcijama stanovanja i velikom rastu cijena namirnica te svojim iskustvima kao i iskustvima svojih bližnjih, odlučila sam *život kutijaša*, ljudi iz izmišljenog svijeta, poistovjetiti s našim životima.

Inspiraciju za estetiku filma dobila sam promišljajući o materijalima, tematici priče te koncepta za film koji su me inspirirali i usmjerili na karton kao bazni materijal. Ručnom izradom se bavim od malih nogu, što je dovelo do poprilične zalihe upotrijebljenih materijala. Od svakog projekta bih sačuvala ostatke materijala, kao i one usputno kupljene, od kojih bi se još nešto moglo napraviti.

Meni sve treba. Svaki zanimljiv komad jednokratne plastike, ostatak drvenih letvica i slični predmeti idu u kutiju koja se zove „*Nekad će zatrebati*”.

Ne volim se razbacivati resursima. Ne volim kad ono što napravim ostane neiskorišteno. Stoga sam odlučila za ovaj rad zadati sebi nekoliko pravila. Smijem koristiti samo one materijale koje već imam ili iskoristiti nešto što bi u suprotnom slučaju završilo u reciklažnoj kanti.

Također nisam željela izrađivati posebnu lutku za svakog lika koji se pojavljuje u filmu. Izradila sam jednu lutku, a sve ostale nedostatke nadoknadit ću svojim montažerskim sposobnostima i vizualnim *hand made* znanjem.



Slika 1. Moodboard za scenografiju



Slika 2. Otpadni materijal korišten za izradu scenografije

### 3. „KUTIJE NAŠE SVAGDAŠNJE”: UVOD U PRIČU

U današnje vrijeme sve se vrti oko ciklusa proizvodnje, kupnje i potrošnje. Često se zaboravimo pitati kako je ljudima koji teret ovakvog sustava nose na svojim umornim leđima, ne zato što to žele nego zato što to moraju kako bi preživjeli. Pri tome ne mislim na bogate vlasnike raznih kompanija već na radnike tvornica, zaposlenike u maloprodaji, dostavljače i ostale radnike koji često rade nehumane smjene za mizerne plaće nakon čega dolaze svojim domovima mrtvi umorni, s bolovima u tijelu i mozgom prezasićenim stresnim podražajima uvjeta u kojima rade. Pa zašto bi jedan takav radnik uopće išao kući? Dok dođe do svog doma, odmori mozak, odspava i pobrine se za sve ostale važne životne funkcije ili ne daj Bože provede vrijeme s obitelji, već je vrijeme za sljedeću smjenu. Neisplativo. Bilo bi najbolje da svi živimo u svojoj prijenosnoj kutiji koju možemo držati negdje u skladištu na našem poslu. Ah, kakva divota! Nakon svoje radne smjene, samo se zatvoriš u svoju kutiju na nekoliko sati da odspavaš i pojedješ nešto, tek toliko da ne umreš, i ajmo na noge lagane! Ma, najbolje da sve kutije složimo jednu na drugu na policu kako bi stalo što više radnika!

Naravno, postoji i ona druga skupina ljudi. Potrošači koji uživaju u svim pogodnostima konzumerizma te svoje kutije često mijenjaju za najnoviji model s još boljom zvučnom izolacijom!

Ali to nije sve! Kutije naše svagdašnje nude još toga! Ne da ti se čekati u redu za brzu hranu? Samo se zatvori u svoju kutiju. Neugodno ti je gledati u prosjaka čija se kutija gotovo posve raspala? Nema veze, tvoja kutija je tu za tebe. Ne želiš pričati ni sa kime pod velikim odmorom, a mobitel ti je prazan? *Guess what...*

## 4. DIZAJN I IDEJNE SKICE

U procesu osmišljavanja lutaka i scene, detalji igraju ključnu ulogu u oživljavanju svijeta filma. Kao što se ističe, "detalji na lutkama često iznenade publiku, a to je opet kvaliteta koju trebamo cijiniti."<sup>2</sup> Odluka o malim, ali važnim detaljima lutaka i njihovih okruženja ne samo da pridonosi vizualnoj privlačnosti, već pomaže i u pričanju priče. Svaki pažljivo osmišljen detalj pruža gledatelju dodatne informacije o karakteru lutaka, njihovoj povijesti, te im daje osobnost. Kroz takve detalje, publika dobiva jasniji osjećaj prostora i odnosa likova u svijetu lutkarskog filma.

### 4.1. Likovi

„Kutijaš” je naziv za ljude iz svijeta gdje svi žive u kutijama. Ne govore već mumljaju. Svi kutijaši izgledaju isto. Imaju bijelo tijelo mekanog izgleda. Nemaju ženska ili muška obilježja. Odjeću ne nose iz potrebe za pokrivanjem, već radi poslovne funkcije ili želje za izražavanjem svog društvenog statusa. Svaki kutijaš čiji ćemo isječak života pogledati nosi prepoznatljiv kostim koji odgovara njegovom zanimanju ili financijskom statusu. S obzirom da sam odlučila izraditi samo jednu lutku koja će se koristiti za sve likove, baznu lutku napravila sam neutralnu kako bih pomoću kostima mogla prikazati nekoliko različitih likova.

Svaki kutijaš mora imati svoju kutiju u kojoj živi. Ta kutija može biti kvalitetna i u dobrom stanju izvana te dobro opremljena za život iznutra. Većina kutijaša ima nešto skromnije kutije koje su opremljene samo osnovnim stvarima. Nažalost, postoje i kutijaši čije su kutije u iznimno lošem stanju. Kutijaši imaju dvije opcije za odlaganje svojih kutija. Većina kutijaša svoje kutije odlaže u skladište na svoje radno mjesto. Oni nešto boljeg financijskog statusa mogu si priuštiti da svoju kutiju smjeste izvan svojih poslovnih prostora, na dopuštenim mjestima za parkiranje kutija. Nezaposleni kutijaši koji si ne mogu priuštiti mjesto za odlaganje kutije, prisiljeni su to učiniti na ilegalnim mjestima, riskirajući oduzimanje kutije od strane službenih djelatnika redarstva.

---

<sup>2</sup> Barry Purves, *Stop-motion Animation: Frame by Frame Film-making with Puppets and Models* (London: Bloomsbury, 2014.), str. 27., prevela Ana Perić

Od glavnih likova upoznajemo kutijaša radnika u restoranu brze hrane, čistača i jednog imućnog kutijaša. U filmu vidimo i nekoliko sporednih likova kao što su reporter, radnik u tvornici, policajac, beskućnik i dva bogatija kutijaša iz parka.



Slika 3. *Skica lutke*

#### **4.1.1. Prvi kutijaš - radnik u restoranu brze hrane**

Prvi lik kojeg upoznajemo u filmu je kutijaš radnik u restoranu brze hrane. Njegova postura nam daje do znanja da je umoran i bezvoljan. Na sebi nosi radnu uniformu koja se sastoji od pregače i kapice.

Po držanju i usporenosti na početku filma vidimo kako je iscrpljen, umoran i slabe životne energije. Bez obzira na to, kada mu dođe nova mušterija uspije skupiti snage odraditi posao. Radnju ponavlja sve dok se ne oglasi zvono za kraj radnog vremena. Nakon što se pospremi u svoju kutiju bezvoljno odlazi na spavanje.

Spavanje ovdje ne predstavlja samo prijeko potreban odmor za tijelo već i jedinu opciju ovog kutijaša za bijeg od stvarnosti. On živi skromno te ne posjeduje nikakve stvari za zabavu i opuštanje. Kada se ponovno oglasi alarm za početak nove radne smjene, kutijaš se nevoljko

okreće na drugu stranu s namjerom da produlji spavanje i još malo izbjegne stvarnost, no pred očima mu stoje prospekti za nove moderne kutije. Pogled mu odluta do kuta kutije koji je oštećen, a zatim do njegove uštedevine koja je poprilično mala. Ipak se odluči ustati i vratiti na posao.

#### **4.1.2. Drugi kutijaš - čistač u restoranu brze hrane**

Ovaj kutijaš nosi uniformu čistača koja se sastoji od pregače i marama, a uz to ima i metlu. On također radi nisko plaćeni posao te svoju kutiju odlaže u skladište na poslu, no njemu to ne smeta.

Ovaj kutijaš je vrlo društvena osoba te nakon svog radnog vremena ne sprema se u kutiju, već izlazi van u potrazi za društvom. No na njegovu žalost ne pronalazi nikoga za druženje. Svaki kutijaš na kojeg naiđe zaokupljen je svojim mobitelom te se brzo pospremi kako bi izbjegao komunikaciju s kutijašem čistačem. Je li to radi različitosti društvenog statusa ili radi opće otuđenosti kutijaša, ni sam ne zna.

Odlazi do klupice i utjehu pronalazi u kartonskoj instalaciji koja nalikuje kutijašu. Ovo je također simbol...

#### **4.1.3. Imućni kutijaš**

Posljedni kutijaš kojeg upoznajemo je imućni kutijaš. Njega najprije vidimo u parku kako stoji pored svoje moderne kutije s mobitelom u ruci. Po odjeći vidimo da ne nosi nikakvu uniformu, već je lijepo odjeven.

Kad ga kasnije vidimo u njegovoj kutiji, uočavamo da je poprilično dobro opremljena. Ima nekoliko izvora zabave, beskorisne predmete kojima je jedina svrha da budu ukras i najbitnije od svega vidimo njegovu obilnu uštedevinu.

Ovaj kutijaš se ne čini kao da je u lošem psihičkom, fizičkom ili financijskom stanju. Zavaljen je

u svoju fotelju i opušteno gleda televiziju. Lista programe i zabavlja se.

Kad na televiziji vidi kako će se jednog dana i njegov život okončati, hvata ga napad ljutnje. Shvaća kako je potratio život radeći, pokušavajući si omogućiti dobar život i raskoš samo da bi se to sve jednog dana spalilo skupa s njim.

#### **4.1.4. Ostali likovi**

U filmu vidimo i još neke sporedne likove čija je svrha bolje dočarati svijet kutijaša i dinamku njihovog svakodnevnog života.

Dvojica od njih su policajac i beskućnik čiju kratku interakciju promatramo kroz oči kutijaša čistača. Policajac nosi plavu uniformu s remenom i pripadajućom kapicom, dok beskućnik na sebi ima komad poderane tkanine. Njihova interakcija nam daje informaciju o okrutnoj okolini u kojoj kutijaši žive. Policajac oduzima raspadnutu kutiju siromaha koji u tom trenutku postaje beskućnik samo zato što ju je odložio na mjesto na kojem su kutije zabranjene.

Zatim imamo reportera koji se javlja iz tvornice. Ovaj kutijaš nosi nešto ljepšu odjeću, što nam daje do znanja da je na visokom društvenom položaju. U ruci drži mikrofon dok nam „prepričava” što se događa u tvornici. Tada vidimo i radnika u tvornici koji nosi fluorescentni prsluk i zaštitnu kacigu. On je zadužen za nadziranje pokretne trake na kojoj prolaze kutije s crvenom oznakom „R.I.P” te upadaju u metalnu kantu gdje gore u vatri.

Zadnja dva sporedna lika vidimo u sceni u parku. Oba kutijaša su lijepo obučena s lijepim kutijama pored sebe. Također oba kutijaša vrijeme provode na svojim mobitelima te se brzo pospremaju kako bi izbjegli druženje s kutijašem čistačem.

## **4.2. Dizajn scenografije**

Radnja filma odvija se na sedam različitih lokacija. S obzirom na to da mi je bilo važno dobro



dočarati život kutijaša i koncept stanovanja u kutijama, uložila sam vrijeme i resurse za promišljanje i izradu svih potrebnih scena.

Važno mi je bilo i držati se zadane estetike koju sam si zadala te koristiti materijale isključivo koje sam već imala. Trudila sam se postići istu likovnost u svakoj od sedam scena kako ni jedna od njih ne bi vizualom odskakala od drugih te kako bi imali dojam da je cijeli film uistinu jedna cjelina koju ne povezuje samo priča i likovi već i estetika svijeta u kojem žive. Nakon što sam neko vrijeme provela razvijajući ideju u glavi, bilo je vrijeme za skiciranje scenografije. Nisam ulazila u precizno skiciranje i bojanje skica jer sam željela da materijal bude taj koji će me voditi kroz izradu, a ne savršeno osmišljena skica razrađena i do najmanjeg detalja. Na skicama sam odredila koje elemente scenografije želim imati i u kojem položaju.

**4.2.1. Restoran brze hrane** - dinamičan crveni mrežasti pod i plavo bijele prugice restoranskih elemenata daju nam tipičnu atmosferu restorana brze hrane. „Metalni” pult i oprema daju dozu čistoće prostora u kojem se radi s hranom. Kartonski zidovi, papirnate vrećice i plastične sitnice zaokružuju priču korištenja recikliranih materijala. Neonsko svjetlo.

**4.2.2. Skladište** - nastavak restorana, kartonski zidovi i pod, „metalna” polica s raznim kutijama. Jednostavno, nužno. Nešto tamnije neonsko svjetlo.

**4.2.3. Kutija radnika restorana** - svi zidovi i pod su kartonski, nesavršeni. Jedan kut je oštećen i zakrpan flasterima. Skromno uređenje. Pomalo jadan madrac na podu s jednim jastukom i jednom dekom. Običan stol na kojem su ostaci brze hrane i staklenkom s nešto malo ušteđenog novca. Na jednom zidu su zalijepljeni prospekti s novim kutijama. Lagano tamnije neutralno svjetlo.

**4.2.4. Park** - kartonski pod, „kameni” zid, drvena klupica. Ovo je prikaz urbanog parka bez zelenila. Neutralno svjetlo, dan.

**4.2.5. Rub grada** - završetak kamenog zida daje nam do znanja da smo došli do ruba grada gdje se nalazi razni otpad i improvizirani ukrasi. Znak „zabranjeno ostavljanje kutija” daje nam do

znanja da se nalazimo u zoni ilegalnog ostavljanja kutija. Neutralno svjetlo, dan.

**4.2.6. Kutija imućnog kutijaša** - od prvog pogleda na dom ovog kutijaša možemo zaključiti njegov financijski status. Udobna retro fotelja, boho stolić, skandinavska polica, antikni ćupić i Ikea polica s drangulijama savršeno opisuju osobu koja si može priuštiti sve što poželi. Tu je naravno topao tepih i veliki televizor, a na stoliću se nalazi prijenosno računalo odmah do ambalaže brze hrane. Bitno je napomenuti da se na polici nalazi staklenka s obilnom uštedevinom. Tamno toplo svjetlo, odsjaj od televizora.

**4.2.7. Tvornica** - pokretna traka s metalnom posudom na kraju. Na zidu se nalaze cijevi i tube. Značajna je prugasta crno žuta traka kao simbol za oprez. Neonsko svjetlo.

## 5. TEHNOLOGIJA I IZRADA

### 5.1. Izrada tijela lutke kutijaša

Lutku sam odlučila izraditi po principu izrade *stop motion* lutaka jer su mi trebale slične funkcije lutke kao što su pomicanje svih dijelova tijela. Opcija samostalnog stajanja, sjedenja i bivanja u raznim pozama.

Također mi je bilo važno da lutka može „držati” predmete, stoga sam odlučila da joj unutar dlanova stavim male magnete. Kako bi lutka lakše stajala i imala opciju stabilnog stajanja na metalnoj podlozi, magnete sam stavila i u njezina stopala.

Proces izrade započeo je pripremanjem žice. Savitljivu aluminijsku žicu omotala sam jednu oko druge kako bih ju podebljala i učinila čvršćom. Jednu takvu dvostruku žicu presavinula sam u slovo „U”, a koja će biti u ulozi kostura nogu i kukova. Zatim sam dvije kraće žice omotavanjem pričvrstila na svaki kuk, presavinula ih u tupi kut i zatim spojila na sredini. Ovim sam postigla pravokutni kostur trupa, ramena i vrat. Nakon toga dodala sam dva para omotanih žica za ruke. Svaku ruku sam pričvrstila iznad ramena i oko vrata, a za dlan sam formirala slovo „O” na kraju žice. Ukupna visina kostura lutke bila je 23 cm.



Slika 4. *Žičani kostur lutke*



Slika 5. *Dodani magneti*

Kad je armatura lutke bila gotova, bilo je potrebno dodatno učvrstiti neke spojeve i osigurati da se žica pri animaciji savija na željenim mjestima. Koristeći komadiće EVA spužve i usku izolir traku, podebljala sam listove lutke te joj dodala okruglasta stopala unutar kojih udobno i sigurno sjedi magnet. Za pričvršćivanje EVA<sup>3</sup> spužve, magneti i armature koristila sam kontaktno ljepilo<sup>4</sup>.

Duguljastim komadom EVA spužve i izolir trakom učvrstila sam prostor između kukova kako ne bi dolazilo do slučajnog približavanja žice koja čini okvir trupa.

Magnet<sup>5</sup> sam uglavila u okrugli dio žice na području dlanova te učvrstila izolir trakom.

---

<sup>3</sup> EVA pjena (etilen vinil acetat) često se koriste i nazivi EVA spužva i EVA guma. Radi se o pjenastom materijalu koji se isporučuje u pločama i blokovima

<sup>4</sup> Iznimno snažno univerzalno kontaktno ljepilo na bazi neoprenske gume

<sup>5</sup> Magnet permanentni 8x3 mm



Slika 6. *Kostur obložen spužvom*



Slika 7. *Gotova lutka*

Zatim je bilo vrijeme lutki dodati volumen. Za to sam koristila običnu spužvu<sup>6</sup> debljine 1 cm i kontaktno ljepilo. Sve udove sam pažljivo obložila spužvom. Spužvu oko ruke sam lijepila usko uz žicu, a trup presvukla s dva sloja većeg komada spužve kreirajući šuplji prostor unutar njega. „Jastučić” trupa sam napunila vatelinom<sup>7</sup>. Noge sam također pažljivo obložila spužvom koju sam prethodno izrezala točno po kroju kako bih dobila željeni oblik stošca.

Nakon što je cijela lutka bila obložena spužvom, bilo je vrijeme da ju presvučem tkaninom. Odlučila sam se za rastezljivu pamučnu tkaninu<sup>8</sup> bijele boje. Rastezljiva tkanina omogućila mi je savršeno prijanjanje i podešavanje po volumenu lutke bez nabora. Bijela boja i mekoća pamuka pružile su lutki dobroćudan i plah izgled. Šivala sam dvostruki sloj tkanine s presavijenim porubom na unutra, a šivanjem izvana dobila sam simpatičan rub koji nadopunjava karakter

---

<sup>6</sup> Spužva za tapaciranje, debljina 1 cm

<sup>7</sup> Vatelin za punjenje prekrivača, jastučnica, raznih *patchwork* radova, 100% poliesterska vlakna

<sup>8</sup> Vrsta tekstila koja je dizajnirana da bude rastezljivija od tradicionalne pamučne tkanine

lutke.

### **5.1.1. Izrada glave kutijaša**

Za bazu glave lutke odabrala sam drvenu kuglicu na kojoj sam izbušila rupu za vrat. Kuglicu sam također obložila običnom spužvom, a zatim bijelom tkaninom. Ukupna visina lutke s glavom bila je 25 cm. Flomasterom sam označila mjesta za oči radi lakšeg *trackinga* u postprodukciji, budući da sam željela lutki dodavati izraze lica digitalno. Kasnije sam kroz proces snimanja i montaže odlučila ostaviti točke kao oči s obzirom da se uklapalo u cijeli vizualni identitet. Prazan i beživotan pogled još je bolje dočarao duševno stanje svih kutijaša.

## **5.2. IZRADA SCENOGRAFIJE**

Velika kartonska kutija na koju sam nanijela Metalik sprej<sup>9</sup> poslužila je kao pozadina za sve scene i ukrasni papir, a koji su u kontrastu s kartonskom kutijom za pozadinu dali zadovoljavajući omjer sirovog i obrađenog materijala. Pri izradi sam najviše koristila vruće ljepilo<sup>10</sup>, dvostranu ljepljivu traku<sup>11</sup> i izolir traku.

### **5.2.1. Restoran**

Za izradu ove scenografije iskoristila sam razne ambalaže. Radne podloge su zapravo kutije od kapsula za pranje rublja. Nožice za kraći dio kutije napravila sam pomoću rola od vrećica za pse. Unutarnji dio pakiranja suhe hrane za pse poslužio je za metalni izgled ravnih površina. Pakiranje tvrdih bombona i žvakaćih guma dobili su ulogu spremnika gotove hrane. Čepovi od starih tuba boje sada su postali dio kuhinjske opreme. Blagajna je nastala od kutije šibica i komadića pjenaste ploče.

---

<sup>9</sup> Dupli-color Lak u spreju, metalik efekt, akrilna nitrokombinirana odnosno alkidna smola

<sup>10</sup> PATTEX HOTMELT Pištolj za vruće lijepljenje - prozirno univerzalno ljepilo za vruće lijepljenje i silikonske patrone za ljepilo

<sup>11</sup> Dvostrana ljepljiva traka – tesafix® 4934



Slika 8. *Restoran brze hrane*



Slika 9. *Skladište*

### **5.2.2. Skladište**

U skladištu mi je bio potreban samo jedan komad namještaja. Polica za kutije. Napravila sam ju spajanjem daščica za potpalu s malim drvenim štapićima koristeći vruće ljepilo. Za metalni izgled police iskoristila sam metalik sprej srebrne boje.

### **5.2.3. Kutija radnika restorana**

Ova je scena jedina koja nije imala veliku kutiju za pozadinu. Scenu sam smjestila u manju kartonsku kutiju radi osjećaja skučenosti i nedostatka prostora. Krevet se sastoji od komada spužve debljine 1 cm koju sam radi sigurnosti zalijepila za korice stare bilježnice. Jastuk je

također napravljen od spužve koju sam presvukla u bijelu čarapu. Pokrivač je komad vunene tkanine napravljen od ostataka. Stalاک stol napravljen je od skraćene deblje role papirnatih ručnika, a ploča stola od dva podmetača za piće. U ulozi stolice je komad plastike na kojem je nekada bila namotana ukrasna vrpca. Bilo je potrebno da jedan kut kutije izgleda na neki način oštećeno. To sam postigla tako da sam papirnati ručnik namočila biljnim uljem te ga utrljala na karton. Dva flastera tu su u ulozi lošeg pokušaja da kutijaš poboljša svoj trenutni dom. Reklamni poster na suprotnom zidu su crteži na papiru.



Slika 10. *Kutija radnika restorana brze hrane*



Slika 11. *Park*

#### 5.2.4. Park i rub grada

Za prikaz parka i dojam eksterijera za pozadinu iskoristila sam tapetu s uzorkom kamenog zida koji se proteže do scene ruba grada gdje vidimo kako završava. Klupicu u parku napravila sam od daščica za potpalu i drvenih štapića, a zatim prebojala smeđom bojom. Rub grada prikazala sam instalacijom od konzervi, starom daskom te raznim materijalom za punjenje paketa.



Slika 12. *Rub grada*

#### **5.2.5. Kutija imućnog kutijaša**

Za ovu scenu iskoristila sam fotelju koju sam napravila od drveta i spužve, a zatim ju presvukla s traperom. Stolić modernog izgleda napravljen je od metalnog poklopca kojeg sam našla u kutiji s raznim predmetima koje čuvam baš za ovakve potrebe. Tepih je dio otirača, nekorištenog naravno. Televizor je napravljen od pjenaste ploče, obojan u crno akrilnom bojom. Televizor stoji na drvenoj kutiji. Razne police, figurice i ostali predmeti iskorišteni su iz moje kolekcije raznih minijaturnih dodataka.

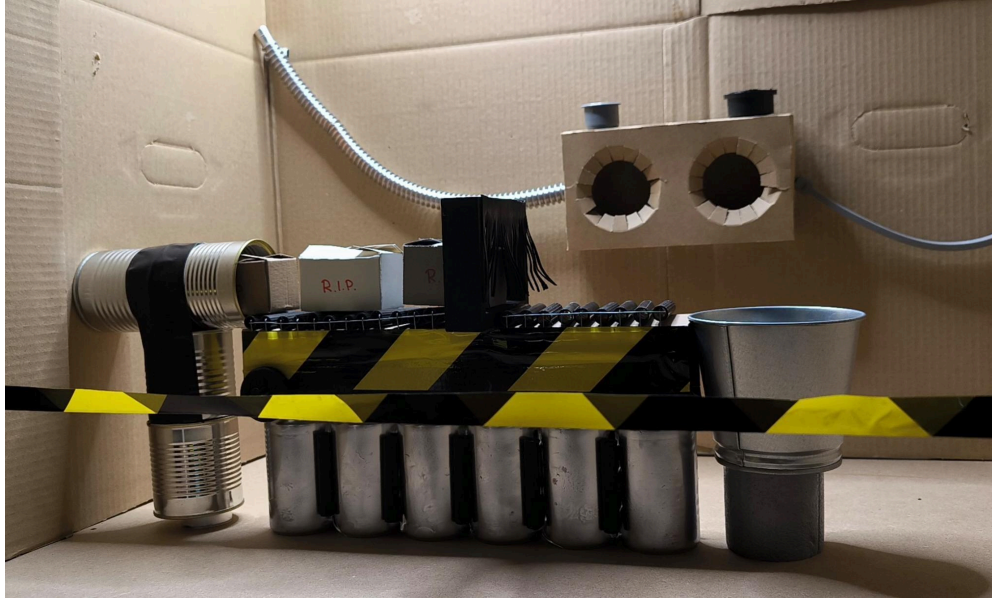




Slika 13. *Kutija imućnog kutijaša*

### 5.2.6. Tvornica

Najzanimljiviji predmet scenografije svakako je pokretna traka. Male limenke spojene u niz čine bazu trake. Zatim imamo šuplji kartonski kvadar na čijim bočnim stranicama je pričvršćena žičana mreža koja služi kao osovina za plastične role od plastičnih vrećica za pse. Prolaz s trakicama je zapravo dio stalka za sapun obojan u crno na kojem je zalijepljen komad crne kože narezan na trakice. Ostali elementi tvornice sastoje se od konzervi, kalenice za cvijeće, kartonskog držača za čaše i tube na razvlačenje. Crno-žuta traka za označavanje upotpunila je atmosferu.



Slika 14. *Tvornica*

### 5.3. IZRADA REKVIZITE

Za potpuniju atmosferu i estetiku ovog filma bilo je potrebno izraditi i rekvizite. Najbitniji dio rekvizite bile su male kartonske kutije kojih sam trebala imati deset komada od raznih vrsta kartona. Napravila sam tehnički crtež plašta, a zatim i mreže kutije koju sam zatim prenosila na željeni materijal, izrezala i potom spojila. Na sličan način pripremala sam i uzorak za izradu papirnatih vrećica. Kod izrade vrećica uzorak sam prenosila na papir koji je bio dva puta presavijen po svojoj polovici tako da sam prilikom vađenja kroja rezala četiri sloja papira. „Zapakirana hrana” sastojala se od dva dugmeta omotana u aluminijsku foliju. Po potrebi sam u kutije, vrećice i zamotanu hranu umetnula magnet kako bi ih lutka mogla samostalno držati. Od rekvizite sam još morala napraviti novac od zelenog papira i mikrofon od starih slušalica.

#### 5.4. IZRADA KOSTIMA

Izradi kostima odlučila sam pristupiti na kreativan način. Nisam željela da previše odstupaju od estetike scenografije tako da sam se više poslužila tehnikama vezanja i lijepljenja, a manje šivanja. Od materijala sam koristila razne komadiće ostataka tkanina, zanimljive gumice za kosu, gurtne, filc i vezice. Obzirom da sam koristila jednu lutku, pri izradi kostima bilo mi je važno da se svi kostimi mogu skinuti i obući više puta bez da se pri tom ošteti lutka ili kostim.



Slika 15. *Kostimi*



Slika 16. *Kostimi*

## 6. PROCES SNIMANJA

Pri snimanju lutka-filma, pripreme igraju ključnu ulogu. Kako se naglašava tijekom predprodukcije, "imate obilje nečega što nećete imati kada počnete snimati: vremena... Sav trud koji sada uložite u pripreme isplatit će se tijekom produkcije."<sup>12</sup> Upravo ovo vrijeme za promišljanje i detaljnu pripremu omogućava lakši i učinkovitiji proces snimanja, što je od izuzetne važnosti u kompleksnim projektima poput lutka-filma. Kroz temeljitu preprodukciju, svaki detalj se precizno planira, čime se smanjuju potencijalni problemi tijekom snimanja.

Najprije sam smjestila veliku mdf ploču na čvrsti visoki stol. Ova ploča poslužila je kao ravna, stabilna podloga za sve scene. Zatim sam veliku otvorenu kutiju ljepljivom trakom pričvrstila za ploču. Onda sam pripremila rasvjetna tijela: jedan *ring light* na stativu<sup>13</sup> i jednu LED stolnu lampu<sup>14</sup>. Ovisno o sceni, koristila sam jedan ili oba rasvjetna tijela koje sam za svaku scenu posebno namještala za željenu atmosferu, pazeći pritom na položaj kamere i animatora kako ne bi došlo do neželjenih sjena na snimljenim materijalu.

Za snimanje sam koristila kameru na mobilnom telefonu Xiaomi 13T, 50 MP, snimano u mp4 formatu, full HD rezolucije (1920 × 1080). Mobitel je stajao na manjem stolnom stativu<sup>15</sup>. Pri odabiru opreme za snimanje odlučila sam koristiti Xiaomi 13T umjesto Canon 1200D fotoaparata iz nekoliko razloga. Iako Canon 1200D može biti solidan alat za fotografiju, zbog starije tehnologije njegova kvaliteta videozapisa nije u skladu sa suvremenim standardima. S druge strane, Xiaomi 13T je nov uređaj s vrlo naprednom kamerom koja nudi visoku rezoluciju, bolje performanse u slabom osvjetljenju i bogatije boje.

Također, budući da sam radila s manjom lutkom na scenografiju ograničene veličine, fleksibilnost mobitela se pokazala neprocjenjivom. Kompaktne dimenzije i praktičnost snimanja mobitelom omogućile su mi jednostavan pristup scenama iz različitih kutova, što je bilo ključno

---

<sup>12</sup> Peter W. Rea, David K. Irving, *Producing and Directing the Short Film and Video* (Burlington: Focal Press, 2015), str. 33., prevela Ana Perić

<sup>13</sup> Ring light HAVIT LiveStream HV-ST7026, LED 10", do 2.1m, tripod

<sup>14</sup> LIVARNO home LED stolna lampa

<sup>15</sup> Univerzalni Selfie tronožac za mobitel i fotoaparat - Mini Flexible, 17 cm

za dinamičnost kadrova i precizno praćenje pokreta lutaka. Ova prilagodljivost omogućila mi je da zadržim fluidnost u produkciji bez kompromisa u kvaliteti snimke.

Nedostatke i probleme snimanja mobitelom odlučila sam prihvatiti kao potencijalnu opciju. Pri snimanju trudila sam se paziti na fokus, nestabilnost kamere i svjetlost pri čemu sam imala manju kontrolu nego što bih to imala pri korištenju svog fotoaparata. Pripremila sam se na vrlo vjerojatnu mogućnost da ću slučajne pogreške ispravljati u postprodukciji pri montaži videozapisa.

Snimala sam sve kadrove na istoj scenografiji bez obzira kojim redoslijedom će biti stavljene u završni video kako bih bila sigurna da posložene stvari ostanu na istim mjestima. Pridržavajući se *storyboard*-a snimala sam kadrove koje sam unaprijed zamislila, kao i one koji su mi se činili zanimljivi i korisni u tom trenutku. Smatram da je kombinacija praćenja plana snimanja i umjetničke slobode ono što nam u konačnici donese zadovoljavajuće rezultate.

U procesu izrade lutkarskog filma, *storyboard* igra ključnu ulogu jer omogućuje vizualizaciju priče na način kojim riječi ne mogu prenijeti. Kao što se kaže, "storyboard nije samo prijevod scenarija u niz vizualnih slika. To je više poput novog prepisivanja priče koristeći fluidnost slika kako bi se prikazalo vizualno, umjesto riječi kojima bi se ispričalo."<sup>16</sup> Ovaj pristup omogućuje mi da kroz slike unaprijed preciziram tok radnje, dinamiku scena i emocionalne naglaske, što je ključno u vizualno orijentiranim projektima poput lutka-filma.

Lutku sam animirala na razne načine, a ovdje mi je najviše poslužilo igranje kadrovima kako bih mogla određeni dio lutke držati i pomicati. Kada mi je bilo potrebno da lutka određeni predmet ostavi iz ruke, te sam kadrove sam snimala na obrnuti način. S obzirom da lutka ima magnete u dlanovima te da su magneti bili ugrađeni u predmete, bilo je jednostavnije da lutka te predmete uzme, a da se ti kadrovi zatim u montaži slože unazad tako da izgleda kao da je lutka ostavila taj predmet. Ova taktika pokazala se vrlo učinkovitom.

S obzirom da je lutka imala magnete u nogama, njezino postavljanje na metalni poklopac za lakše pomicanje i stajanje u pozama također je bilo praktično. Kako sam planirala na neke od

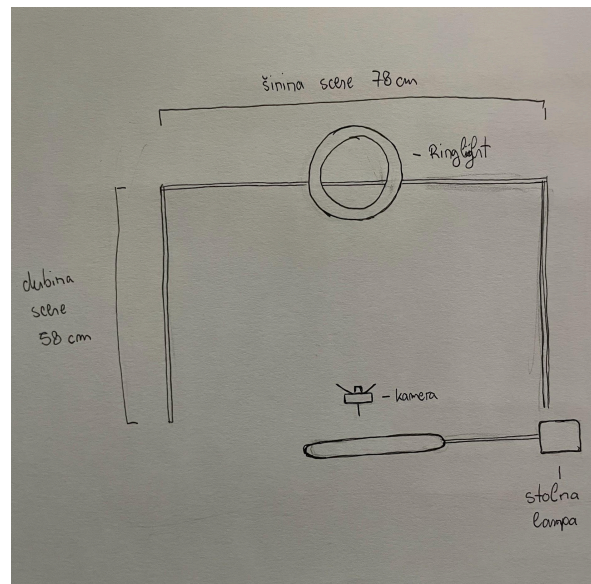
---

<sup>16</sup> Tsai-Yun Mou<sup>1</sup>, Tay-Sheng Jeng<sup>2</sup> i Chien-Hsu Chen, *From storyboard to story: Animation content development* (Tajvan: Educational Research and Reviews, 2013.), str. 1036., prevela Ana Perić

kadrova u montaži dodavati druge snimljene kadrove (kao što su na primjer kadrovi s televizorom), potrudila sam se proces montaže olakšati pazeći da mi ništa od scenografije i lutke ne smeta.



Slika 17. Set



Slika 18. Skica seta

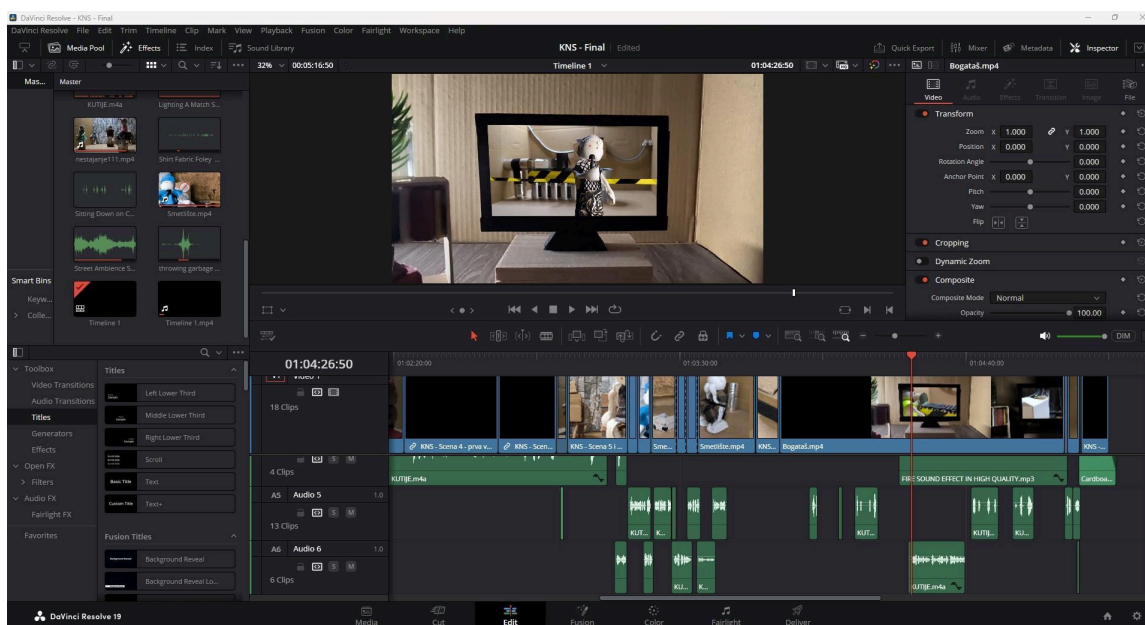
## 7. POSTPRODUKCIJA

### 7.1. Montaža videozapisa

Nakon što sam završila cijeli proces snimanja, na računalu sam pripremila posebnu mapu za svaku scenu. Snimljeni materijal pohranila sam u odgovarajuće mape. Ovaj jednostavan postupak uvelike olakšava daljnji postupak montaže i snalaženja, što mi je bilo od velike koristi jer sam imala 132 snimljena videozapisa, zbirnog trajanja jednog sata i trideset tri minute kroz koje je trebalo proći i pritom izdvojiti upotrebljive.

Za montažu i uređivanje videozapisa koristila sam računalo<sup>17</sup> i program DaVinci Resolve 19. Obrađivala sam scenu po sceni. Za svaku scenu bih započela novi projekt unutar programa kako bih imala bolju preglednost te kako bih se, u slučaju potrebe, kasnije mogla vratiti i lakše popraviti svaku od scena.

Svaki snimljeni videozapis najprije sam pogledala, a zatim odlučila hoće li baš taj kadar ući u montažu te potom izrezala potreban dio i otprilike ih slagala redosljedom. Nakon toga sam probrane snimke kadrova preciznije rezala i slagala, gdje je trebalo radila sam korekcije stabilizacije, boje i poravnanja. Proces montaže može biti u početku pomalo dosadan i naporan, ali je onaj u kojem uživam. Kada sam imala sve scene izvedene kao cjeline, stvorila sam novi finalni projekt u koji sam uvezla sve gotove scene kako bih mogla spojiti ih u cijeli film, malo dodatno urediti te uskladiti prijelaze između scena.



Slika 19. Proces montaže videozapisa

<sup>17</sup> Specifikacije računala: Processor AMD Ryzen 5 5600 6-Core 3.50 GHz, Installed RAM 16.0 GB, System type 64-bit operating system, x64-based processor, Baseboard B550 AORUS ELITE V2, Windows 11 Home



## **7.2. Montaža zvuka**

Kako bi film bio potpun i jasan bilo mi je važno dodati zvučne efekte, atmosfersku pozadinu i mumljanje kutijaša. Neke zvukove sam preuzimala s internetskih stranica koje imaju kolekciju raznih zvučnih efekata za slobodnu uporabu. Ostale zvučne efekte i mumljanje kutijaša snimala sam preko diktafona na mobilnom uređaju. Sve zvukove sam također obrađivala u programu DaVinci Resolve, unutar svakog zasebnog projekta svake scene.

## **7.3. Master**

Kada je montaža filma bila u potpunosti gotova, izvela sam film u gotov proizvod formata mp4, full hd rezolucije (1920 × 1080), kodek h.264. Ukupno trajanje filma je šest minuta i deset sekundi. Nakon srednje kompresije, veličina završenog filma bila je 500 MB.

## **8. ZAKLJUČAK**

Zaključno, ovaj rad nudi detaljan uvid u kreativne i tehničke procese stvaranja lutkarskog filma te istražuje jedinstveni potencijal lutkarstva kao filmskog medija. Film „Kutije naše svagdašnje” nastoji kroz simboliku kutija potaknuti gledatelje na razmišljanje o uvjetima rada, potrošačkog društva i nejednakosti. U tom smislu, ovaj film ne samo da zabavlja gledatelje već ih poziva na dublje promišljanje o društvenim normama i nevidljivim strukturama koje oblikuju naš svakodnevni život.

Jedan od najvažnijih aspekata ovog projekta bio je i ekološki pristup izradi scenografije i rekvizita. U skladu s temom filma, držala sam se odluke da koristim isključivo materijale koji su već bili dostupni, materijale koje sam već imala i one koji bi inače završili u smeću ili reciklaži. Ovaj princip održivosti nije samo bio praktičan, već je dodatno naglasio poruku filma o potrošačkom društvu i prekomjernom trošenju resursa te je ujedno filmu dao posebnu estetiku.

Iako se rad fokusira na tehničke i kreativne aspekte produkcije, on se također bavi širim temama društvene kritike. Film „Kutije naše svagdašnje“ koristi jednostavnu, ali snažnu simboliku kutija

kako bi prikazao otuđenje i nejednakost u društvu. Kutije, koje simboliziraju domove kutijaša, služe kao metafora za ograničenost i izolaciju koju osjećaju radnici u modernom društvu. Ovaj pristup omogućava gledatelju da se identificira s likovima, ali i da prepozna kako njihov svijet nije toliko različit od stvarnosti u kojoj živimo.

proces stvaranja filma ne treba promatrati kao potragu za savršenstvom, već kao kontinuirani razvoj kroz koji učimo i napredujemo. Kao što Tom Gašek kaže, "nema savršenog rješenja za nijedan film te da nesavršenost daje svakom djelu njegov jedinstveni karakter, no mi, kao umjetnici, imamo tendenciju da stalno dorađujemo svoj umjetnički izraz sve dok ne ostanemo bez vremena".<sup>18</sup> Ova spoznaja nas podsjeća na važnost prihvaćanja nesavršenosti kao dijela kreativnog procesa. Umjesto da težimo idealu, trebamo biti otvoreni za eksperimentiranje, rast i učenje kroz svaki projekt. Na taj način svaki film, koliko god nesavršen bio, postaje korak naprijed u našoj umjetničkoj evoluciji.

Na kraju, može se zaključiti da lutkarski film nudi nevjerojatan potencijal kao medij za prenošenje snažnih poruka i društvenih komentara. Kroz simbolički bogatu priču i pažljivo izrađene vizualne elemente, film „Kutije naše svagdašnje“ uspijeva zadržati gledateljevu pozornost i pružiti mu materijal za razmišljanje o konzumerizmu, radu i otuđenju u suvremenom društvu.

---

<sup>18</sup> Tom Gasek, *Frame-by-Frame Stop Motion* (Oxford: Elsevier, 2012), str. 143., Prevela Ana Perić

## 9. LITERATURA

1. Gasek, Tom. *Frame-by-Frame Stop Motion*. Oxford: Focal Press, 2015.
2. Rea, Peter W., i David K. Irving. *Producing and Directing the Short Film and Video*. Burlington: Focal Press, 2015.
3. Purves, Barry. *Stop-motion Animation: Frame by Frame Film-making with Puppets and Models*. London: Bloomsbury, 2014.
4. Mou, Tsai-Yun, Tay-Sheng Jeng, i Chien-Hsu Chen. "From Storyboard to Story: Animation Content Development." *Educational Research and Reviews* (Tajvan), 2013, str. 1036.
5. *Filmska enciklopedija*. Mrežno izdanje. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2024. <https://filmska.lzmk.hr/clanak/lutkarski-film>.

## **10. PRILOG: „KUTIJE NAŠE SVAGDAŠNJE“: SCENARIJ**

**„Kutije naše svagdašnje“**

Blagajna u restoranu brze hrane. Vidimo kutijaša blagajnika kako predaje spakiranu vrećicu brze hrane i uzima novac od kupaca (koji se ne vide, samo čujemo žamor i tipičnu buku takvog restorana). Ima umoran izraz lica. Radnju ponavlja sve dok ne zazvoni sat. Naš kutijaš kojeg pratimo odlazi u stražnje prostorije objekta brze hrane u kojem radi. Iz police izvlači običnu kartonsku kutiju, stavi ju na pod te se pospremi u nju, a kutija ostaje zatvorena na podu. *Zoom in* na tu kutiju. Naš prvi kutijaš sada sjedi snuždeno u svojoj kutiji koja je ujedno i njegov dom. Kutiju osvjetljava jedna žaruljica, a u nju dopire isti onaj žamor iz restorana. Uređena je skromno, u jednom kutu su dekica i jastuk, a na zidu reklamni plakat za moderne kutije. U drugom kutu imamo jednostavan stol i stolicu. Na stolu ima papira, ostaci hrane i letak s modernim kutijama. Treći kut je vidljivo zahvaćen vlagom. Kutijaš je taj problem pokušao riješiti flasterima koji stoje nekako nespretno zalijepljeni na oronuli zid kutije. Kutijaš skida kapu s glave te se preko poda dovuče do mjesta za spavanje, umota se u deku i zaspi. Vrijeme spavanja brzo proleti i opet se čuje sat. Kutijaš se ne želi probuditi, okreće se na drugu stranu i pokušava još spavati, ali plakat pred očima mu ne da spavati. Sjeda u pogrbljeni položaj, vraća kapu na glavu, a na lice mu se vraća isti onaj umoran izraz lica. *Fade out*.

Ponovno scena skladišta u koju sada ulazi kutijaš čistač koji posprema kutiju s poda na policu te nastavlja mesti dok ne zazvoni sat koji označava kraj njegovog radnog vremena. U tom trenutku čistač posegne za svojom kutijom, ali se predomisli. Ovaj kutijaš također živi u skromnoj kutiji, ali njemu to ni najmanje ne smeta. Njegova najveća želja je steći prijatelja. U sljedećoj sceni ga vidimo kako veselo izlazi iz restorana na ulicu gdje se nalazi nekoliko kutijaša koji stoje pored svojih kutija. Kutijaš čistač im svima počne mahati i veselo pozdravljati. Na njegovu žalost svi kutijaši su zgroženi i nimalo u raspoloženju za druženje. Svi od reda se pospremaju u svoje kutije. Tužan čistač sjeda na klupicu na kojoj se nalazi instalacija od kutija s markerom nacrtanim očima i osmijehom nalik na kutijaša, vjerojatno nešto s čim su se djeca igrala. Čistač ga pogleda sa smiješkom.

U tom trenutku čujemo vrisak i deranje. Malo dalje od klupice, u slijepoj ulici gdje se nalazi znak „zabranjeno ostavljanje kutija”, vidimo kutiju u iznimno lošem stanju i jednog kutijaša koji plače na koljenima. Pored njega stoji policajac kutijaš koji ravnodušno staru kutiju utovara u otvoreni kamion. Kutijaš beskućnik vuče policajca za uniformu i tužno nešto mrmlja. Na to mu policajac pokaže znak na kojem je na tom mjestu zabranjeno ostavljati svoje kutije. Policajac uzima kutiju i baca ju u smeće.

Vraćamo se na scenu gdje su se kutijaši na ulici pospremili u svoje kutije. Jedna od tih kutija bila je drugačija od ostalih te je pripadala kutijašu koji je sebi mogao priuštiti luksuznu kutiju, baš onu o kakvoj je kutijaš blagajnik maštao. *Zoom in* na tu kutiju. Unutrašnjost ove kutije lijepo je uređena te u njoj nalazimo udoban krevet, stol s pakiranjima brze hrane (vrećice i pakiranja koje

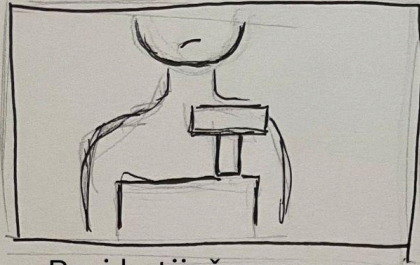
vidimo u prvoj sceni u restoranu), policu s nekoliko staklenki punih novaca i nekom fotografijom te starog kutijaša koji opušteno sjedi na kauču ispred televizora. Na televizoru vidimo kutijaša reportera koji nam nešto mumlja i rukom pokazuje na nešto što se događa oko njega.

U sljedećoj sceni vidimo kutijaša reportera koji se nalazi u tvornici. Na prvoj traci prolaze stare i oštećene kutije koje prolaze kroz prešu i na drugu stranu izlaze spljoštene u ravne kartone, nakon čega odlaze u tunel iz kojeg izlaze nove kutije. Reporter nas sada vodi na drugu stranu tvornice gdje na drugoj traci prolaze kutije s oznakom R.I.P. One su na putu u vatrenu peć. Jedna po jedna upadaju u vatru.

Tu istu vatru sada vidimo u očima starog kutijaša. Sada više ne sjedi tako opušteno. Lice mu sada ima zabrinuti pogled jer je upravo shvatio da se i njemu uskoro bliži dan kada će i sam završiti u vatrenoj peći te da sav ovaj luksuz koji ima zapravo ništa i ne vrijedi. Stari kutijaš pogleda prema fotografiji na polici. To je stari kutijaš u svojim mladim danima, ponosno nosi uniformu svog radnog mjesta. Stari kutijaš odluči uzeti staklenku s novcem te ju nasilno baca na pod. Staklenka se razbija i papirnati novac se raširi po podu. Stari kutijaš uzima jednu novčanicu, pali ju šibicama te baca na hrpu s ostalima. Sjeda na pod. Vatra se ubrzo proširila i na kartonski pod njegove moderne kutije. Film završava s kutijašem čistačem koji na klupici sjedi sa svojim kartonskim prijateljem dok kutija bogatog kutijaša gori pred njima.

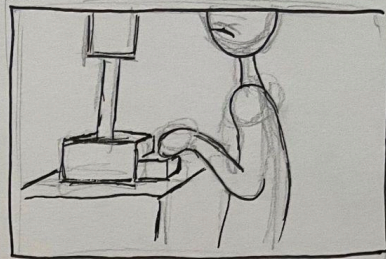
## **11. PRILOG: *STORYBOARD***

1. 1.



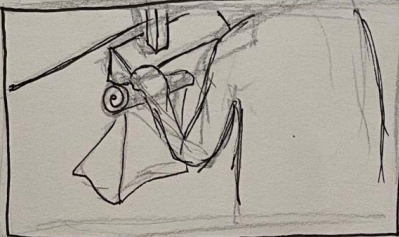
Prvi kutijaš na svom radnom mjestu

2.



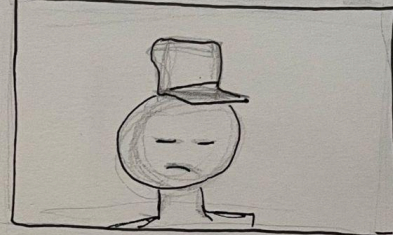
Po držanju vidimo da je umoran

3.



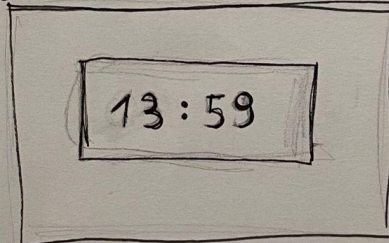
Ponavlja jednu te istu radnju

4.



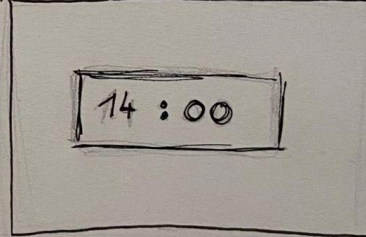
Ima nesretan izraz lica

5.



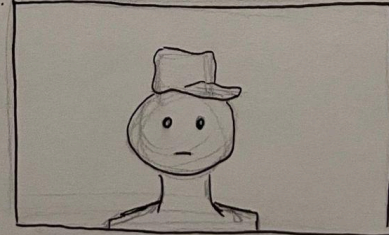
Sat pokazuje kraj njegovog radnog vremena

6.



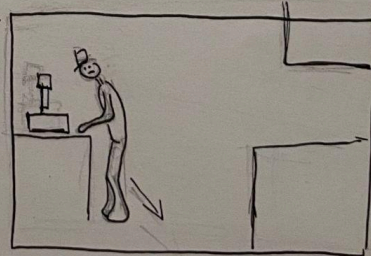
Čujemo zvuk alarma

7.



Prvi kutijaš malo živne nakon što čuje zvuk alarma

8.

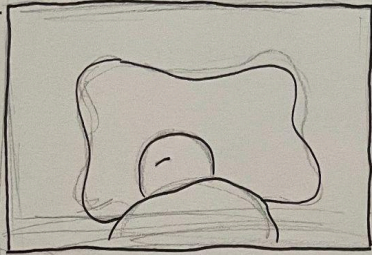


Kutijaš napušta svoje radno mjesto



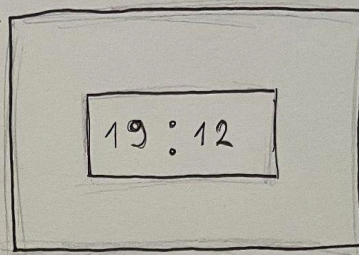
3.

17.



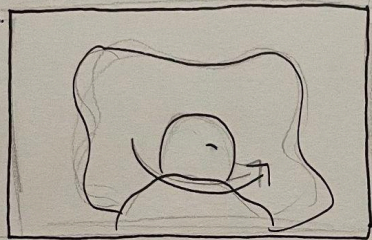
Prvi kutijaš spava. Fade out

18.



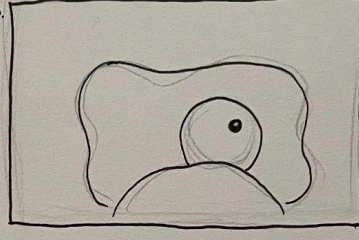
Ponovno se čuje alarm

19.



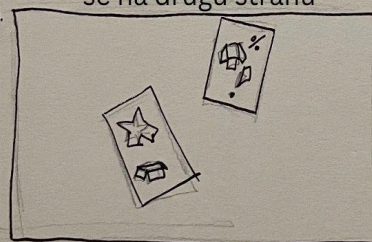
Kutijaš ga ignorira i okreće se na drugu stranu

20.



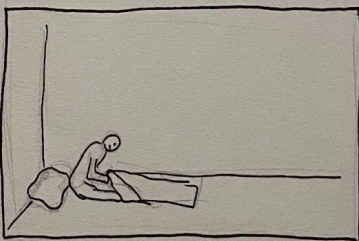
Ipak odluči otvoriti oči

21.



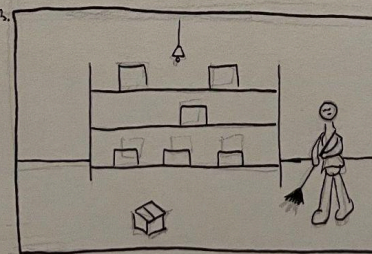
Pred očima vidi plakate s novim i modernim kutijama

22.



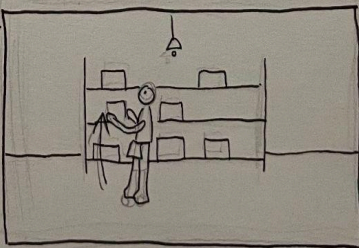
Ipak se odluči ustati

23.



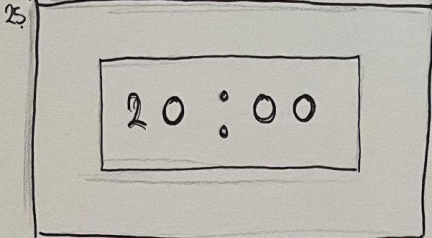
Sada vidimo drugog kutijaša koji veselo mete skladište

24.



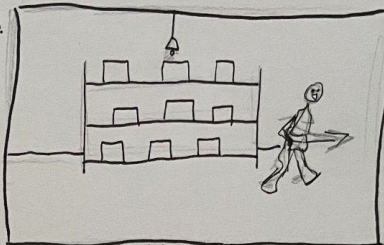
Kutiju od prvog kutijaša posprema nazad na policu

4



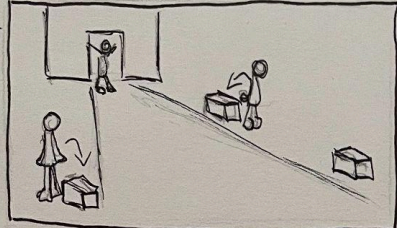
Ponovno čujemo alarm koji označava kraj radnog vremena

25



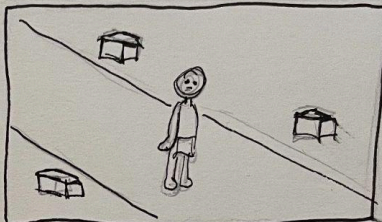
Drugi kutijaš veselo napušta skladište

26



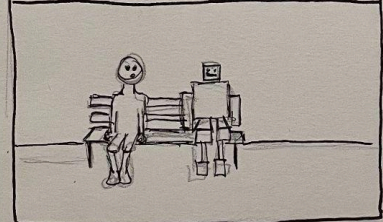
Izlazi na ulicu u nadi da će pronaći društvo

27



Svi su se brzo pospremili u svoje kutije

28



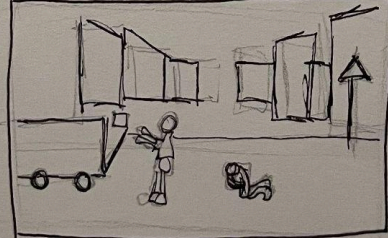
Utjehu pronalazi u kartonskom čovječuljku

29



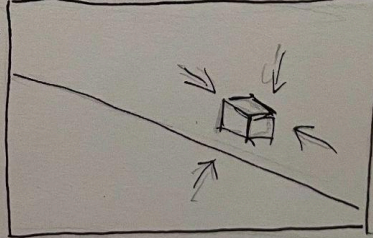
Zatim čujemo raspravu dva kutijaša

30



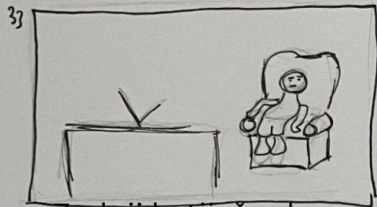
Policajac kutijaš baca kutiju u kamion radi odlaganja kutije na zabranjenom mjestu

31

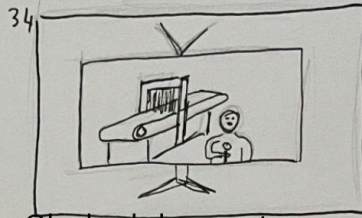


Sada se vraćamo na jednu od lijepih kutija s ulice

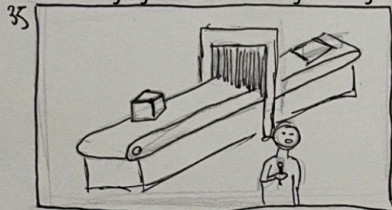
5.



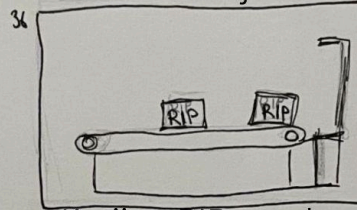
Zadnji kutijaš odmara u svojoj modernoj kutijit



Gleda dokumentarac na televiziji



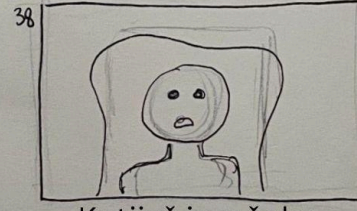
Vidimo proizvodnju kutija



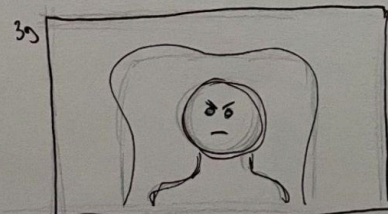
Kutije s RIP oznakom



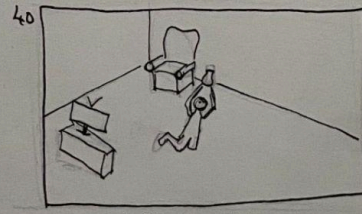
Ulaze u vatru



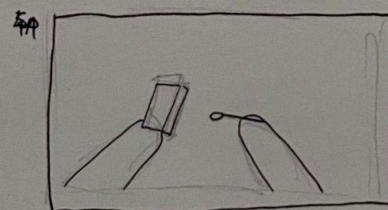
Kutijaš je u šoku



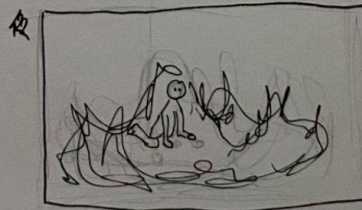
Obuzima ga ljutnja



Razbija staklenku sa svojom ušteđevinom



Pali šibicu



Sjedi u vatru koja se širi njegovom kutijom