

SVEUČILIŠTE U ZAGREBU

UČITELJSKI FAKULTET

Laura Pavlić

Izrada lutka filma u tehnici stop animacije „Lija i roda“

Zagreb, 2022.

Ovaj rad izrađen je pri Učiteljskom fakultetu pod vodstvom doc. dr. sc. Marijane Županić Benić i predan je na natječaj za dodjelu Rektorove nagrade u akademskoj godini 2021./2022.

Sadržaj rada

1. Uvod	1
2. Opći i specifični ciljevi rada	6
3. Metode i materijali.....	7
4. Rezultati rada – scene stop animacije „Lija i roda“	19
5. Popis (vizualnih) priloga.....	24
6. Popis literature	25
7. Sažetak	27
8. Summary	28
9. Kratka biografija.....	29

1. Uvod

OSNOVNE INFORMACIJE

Lutka film „Lija i roda“ kreiran u tehnici stop animacije

Ilustracije (likove i scenografiju) izradila: Laura Pavlič

Kamera, video obrada i montaža: Laura Pavlič

Tekst: prema Ezopovoj basni „Lisica i roda“

Glasove posudili: Laura Pavlič i Matija Mihalj

KRATKI OPIS PROJEKTA

Stop animacija „Lija i roda“ izrađena je u okviru ispitnog zadatka iz izbornog kolegija „Vizualno oblikovanje lutkarske predstave“.

„Stop animacija je tehnika izrade animiranog filma u kojoj, kako bi se izradio fotografski film, objekt radnje se pomiče pred kamerom i fotografira više puta., (Lisjak, 2019, str. 12)

Singh (2018) napominje kako se animacija najčešće koristi u crtićima ali i u simulacijama (kao što su video igre, virtualno okruženje, računalne simulacije za obuku profesionalaca...), te u znanstvenoj vizualizaciji kako bi si predočili nešto dvodimenzionalni ili trodimenzionalno (Podaci su predstavljeni u više slika (okvirova) koje se međusobno malo razlikuju, a prikazuju se jedna za drugom kako bi se stvorila iluzija kretanja. Ovo dodaje četvrtu dimenziju i povećava informacije koje osoba može dobiti.) (str. 1028)

Gasek (2012) ističe kako je stop animaciju moguće izraditi od različitih vrsta materijala. Ovisno o materijalu koji je korišten za izradu postoje razne pod vrste stop animacije, a to su: glinena, izrezana, lutkarska, objektna i piksilacija. (str. 2) U ovom radu korištena je izrezana stop animacija, tj. papirnata stop animacija, likovi su plošni i izrezani iz papira.

Kuzmić (2012) navodi kako se ovaj tip animacije sastoji od izrezanih crteža u različitim komadima koji su raspoređeni po ravnoj površini, ručno se premještaju i

ponovno postavljaju kako bi stvorili animaciju. Izrađuje se od izrezanih materijala od papira, kao najpopularniji materijal za ovu tehniku, tkanine, obojenog papira, crteža na bijelom papiru, izrezane fotografije ljudi i životinja koje se pomiču što izgleda kao da se kreću ili razgovaraju. Takvi objekti ne mogu biti animirani poput lutaka ili objekata napravljenih od gline. (str. 10-11)

Glavna tendencija izrade lutka filma stop animacijom bila je vizualno približiti djetetu Ezopovu basnu „Lisica i roda“ te njenu pouku da od drugoga ne treba očekivati velikodušnost, ako smo mi prema njemu bili sebični i škrti. Odnosno što se događa ako se ružno ponašamo prema drugima. Poznato je da djeca najlakše uče u najranijoj dobi ako sadržaje koje im nudimo mogu doživjeti sa svim osjetilima. Danas su djeca mogli bismo reći „ovisna“ o medijima i tehnologiji jer trenutno zaokupljaju njihovu pažnju, stimuliraju osjetila. U video sadržajima koje djeca gledaju prizori se konstantno mijenjaju, scene brzo izmjenjuju, koriste se žarke, kontrastne boje kako bi djeci zaokupile pažnju, a radnja je koncipirana tako da održava pažnju i zanimljiva je. Nažalost, većina animiranih filmova nema poučnu i odgojnu vrijednost. Upravo je ta svojevrsna očaranost djece animiranim filmovima bila poticaj za stvaranje ovog lutka filma tehnikom stop animacije međutim s namjerom da se djeci ponudi video sadržaj koji je istovremeno edukativan i poučan jednako kao što je i zabavan.

U ovom videu se koristi jasan hrvatski jezik koji je razumljiv i prilagođen djetetu kako bi dijete samo iz priče moglo izvući pouku.

Ideju za izradu ispitnog zadatka u tehnici stop animacije dobila sam kada je profesorica Županić Benić u opisu zadatka rekla kako se možemo služiti svom dostupnom tehnologijom, računalom, snimanjem kamerom te sam odlučila pokazati svoje znanje, u izradi stop animacije, koje sam stekla kroz srednjoškolsko obrazovanje u Školi za grafiku, dizajn i medijsku produkciju. Pa je tako zadatak izvedbe lutkarske predstave malih formi tzv. papirnog kazališta u ovoj mojoj verziji postao lutka film snimljen u tehnici stop animacije. Takav posao nije uopće jednostavan i zahtjeva poznavanje različitih vještina: od kreiranja likova i scenografije, određivanja prizora i spajanja prizora u cjelovitu priču, dramatizaciju, animaciju, ali i temeljitu pripremu u izradi finalnog produkta koji se oslanja na baratanje s tehnologijom, od snimanja do montaže.

Kod lutkarske predstave, ali i lutka filma snimljenog stop animacijom bitnu ulogu igra vizualno oblikovanje kako likova tako i pozadine, odnosno scenografije. Naveden tehnike mogu se usporediti sa slikovnicama i ilustracijama gdje je također jako važan likovni-vizualni aspekt.

U 19.st kada su nastajale „ilustracije prvih slikovnica zapravo su bile relativno grube, ...“ (Miljan, 2013, str. 8)

„Kad su u pitanju ilustracije za djecu predškolske i rane školske dobi, preporučljivo je da one budu inspirativne, da obogate doživljaj priče i potaknu imaginaciju i stvaralaštvo, te da u djetetu razvijaju osjećaj za likovno lijepo.“ (Balić Šimrak, Narančić Kovač, 2011, str. 11).

„Ilustracija u slikovnici treba nositi vrijednost autentičnog umjetničkog djela. Ona će svojom duhovnom nadgradnjom angažirati svijest djeteta te vizualne emotivne ekspresije likovnog i literarnog umjetničkog doživljavanja pretvarati u nove emotivne vrijednosti.“ (Gliha Selan, 1972, str. 18)

Upravo zato prije ilustriranja likova i pozadine treba dobro razmisliti i odabirati što bi se djeci moglo svidjeti, kako bi im sadržaj privuklo pažnju i pobudilo njihov interes i znatiželju. Osim toga, potrebno je poznavati razvojne karakteristike i posebnosti djece rane i predškolske dobi te njihove interese, želje i zanimacije.

Tehnološkim razvojem dolazi do promjena u klasičnim tiskanim slikovnicama, budući da se sve više razvija slikovnice u digitalnom formatu, odnosno multimedijске slikovnice.

Yokota i Teale (2014) navode kako se digitalne slikovnice mogu razviti na 4 načina:

- 1) skeniranje u cijelosti tiskanje slikovnica,
- 2) preobražavanje slikovnice u filmske kreacije,
- 3) transformiranje slikovnica sa značajkama jedinstvenim za digitalni svijet, i
- 4) dodavanje interaktivnih značajki, uključujući igre koje sežu dalje od priče.

(str. 2)

Štefančić (2000) opisuje korištenje multimedijske slikovnice pod nazivom „učenje kroz igru“ s fokusom na istraživanje dječjih svjetova i tehnologija, odnosno međudjelovanja ili interakcija među njima. Ističe kako je za izradu kvalitetne multimedijske slikovnice potreban velik broj profesionalnih timova, počevši od autora teksta i ilustratora pa sve do animatora i programera. Multimedijske slikovnice možemo razlikovati prema sadržaju, cilju ali i ujedno prema izvedbi. „Živa“ multimedijalna slikovnica, eng. Interactive Storybook i Electronic Book, kroz tekst i ilustracije direktno možemo povezati sa klasičnom tiskanom slikovnicom. Ovakva slikovnica uz pripovijest i ilustracije posjeduje animacije i zvukove iz priče. Također autor navodi kako interaktivnost zapravo omogućuje djetetu da bude aktivan i samostalan sudionik, da nije samo slušač, tj. promatrač nego ga se često pomoću same interaktivnosti vraća u korištenje i aktivnost. Osim toga, hipertekst mu omogućuje da proširi svoje pojmove i znanje.

Kako bi se obogatila i nadopunila ova basna, za potrebe snimanja filma korištene su ilustracije.

Hlevnjak (2000) navodi kako je „Bitna okolnost u kojoj nastaje ilustracija, bez obzira na to crta li umjetnik, slika, fotografira, kolažira ili radi na neki drugi način, namjenjuje li rad djeci ili odraslima, jest činjenica da ga na slikanje potiče priča, stih, ugođaj, raspoloženje ili slika koja navire iz umjetnosti riječi. Ilustrator je kreator – interpretator: Slušajući prozu ili poeziju prije ostalih, on je posvjetljuje i tumači na svoj način.“ (str. 7)

Ilustracija nije doslovno ilustracija teksta, nego ima zadaću da dotjera i razvije tekst.

Animirani film nastaje nizanjem slika koje se međusobno neznatno razlikuju. Priebe (2011) navodi kako je u pravilu da se u jednoj sekundi izmjenjuju 24 kadra, a svaki od tih kadrova sadrži fazu kretanja koja je unaprijed pomno isplanirana i u konačnici daje cjelovitu sliku kretanja. (str. 228) Što bi značilo da se u lutkarskom animiranom filmu koriste lutke čiji se pokreti bilježe pokret po pokret, kadar po kadar, a crteži se snimaju kao u crtiću, samo što se mijenjaju položaji lutke i njezinih dijelova.

Lutkarski animirani film je vrsta animiranog filma u kojem se razni trodimenzionalni objekti, makete, modeli i lutke i animiraju snimanjem filma po kadar,

tj. sličicu po sličicu. Ovaj tip animiranog filma na granici je između filma i lutkarskog kazališta.

Peterlić (2000) opisuje kako cjelovito djelo, kao animirani film, nije samo sastavljen od sličica u pokretu. Tijekom gledanja filma lako se mogu uočiti različiti elementi iz umjetnosti poput likovne umjetnosti, književnosti ili glazbe, mogu se pojaviti i elementi stripa.

Marušić i sur. (2004) navodi kako pojam animacija znači davanje svojstava živog nečemu neživom, a sam lutkar je taj koji daje svojstva živog svojim lutkama. Zato lutkara samog po sebi možemo smatrati animatorom.

Sličnosti između lutkarstva i animiranog filma su to što se neživo oživljava kroz svojstva živog, ali na sasvim drugačiji način, što u ovom filmu možemo vidjeti kroz hodanje, govor, pokrete tijela, jelo i ponašanje lutke.

2. Opći i specifični ciljevi rada

„Animirani film je zajednički naziv za brojne vrste filmova koji nastaju uzastopnim snimanjem pojedinačnih sličica (tehnika snimanja “sličica po sličicu“), a koje kasnije bivaju oživljene tehnikom filmske projekcije. Tada se stvara iluzija pokreta, nastaje život iz neživoga.“ (Mikić, 2001, str.111).

Kao glavni cilj izrade ovog zadatka bio je vizualno oblikovati i predstaviti basnu Lija i roda te prenijeti pouku da ne trebamo od drugih očekivati velikodušnost ako smo i sami prema njima bili sebični i škrti. Kroz povijest basne su služile u odgoju kako bi se djeci na lakši način pokušao dočarati društveni odnos i ponašanje.

Lagumdžija (2000) u svome radu navodi određene razloge zašto bi baš basna mogla poslužiti kao odgojno sredstvo u radu s djecom.

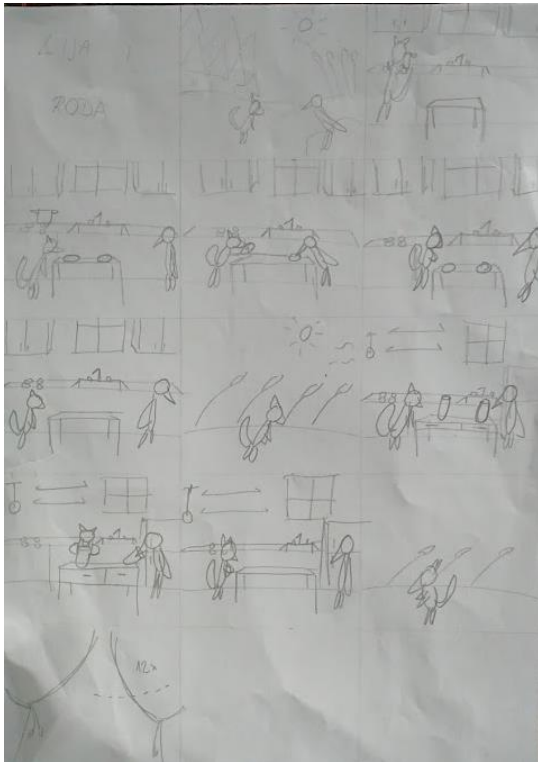
- Prvi razlog je kako bi djeca zbog svoje dobi bolje prihvatila kratka književna djela,
- zatim upotreba dječje ljubavi prema životinjama jer one pobuđuju njihov interes,
- za treći razlog ističe kako je basna sama po sebi zanimljiva i dinamična, i jezik basna je razumljiv i jednostavan,
- i četvrti razlog ističu kako svaka basna nosi poruku i u tome je njezina ključna odgojna vrijednost. (str. 26-28)

Korištenje određenih životinja u bajci predstavlja razne karakteristike za određenu životinju tako je i: Lija lukava i prepredena, vuk je zločest i krvoločan, lav snažan i nezavisan, pas vjeran prijatelj, magarac dobar i radišan...

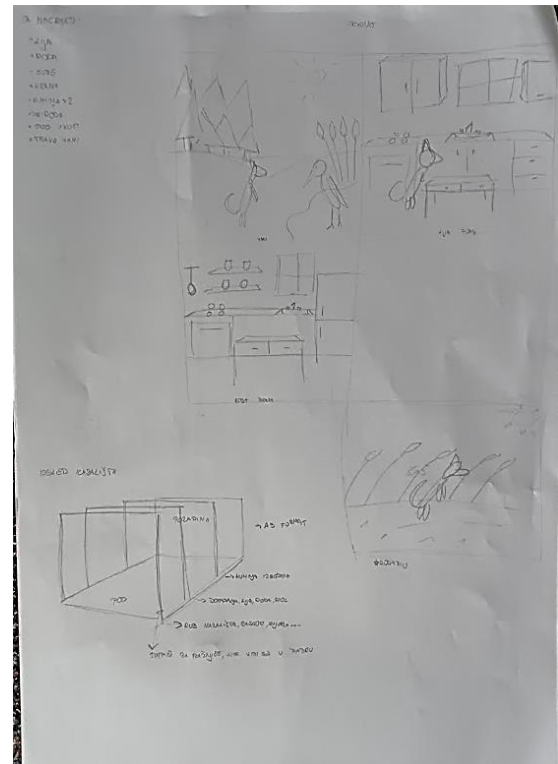
Ideja ove stop animacije je vizualno oblikovati predstavu i djeci približiti Ezopovu basnu Lija i roda koristeći stop animaciju kao alat te akril, pastel i tuš kako bi se likovno dočarali likovi i mjesta radnje. Sinkronizacijom glasova sa slikom dočarava se priča i doprinosi boljem razumijevanju filma.

Stop animacija namijenjena je djeci, ali i odraslima s namjenom da im se vizualno približi basna Lija i roda.

3. Metode i materijali



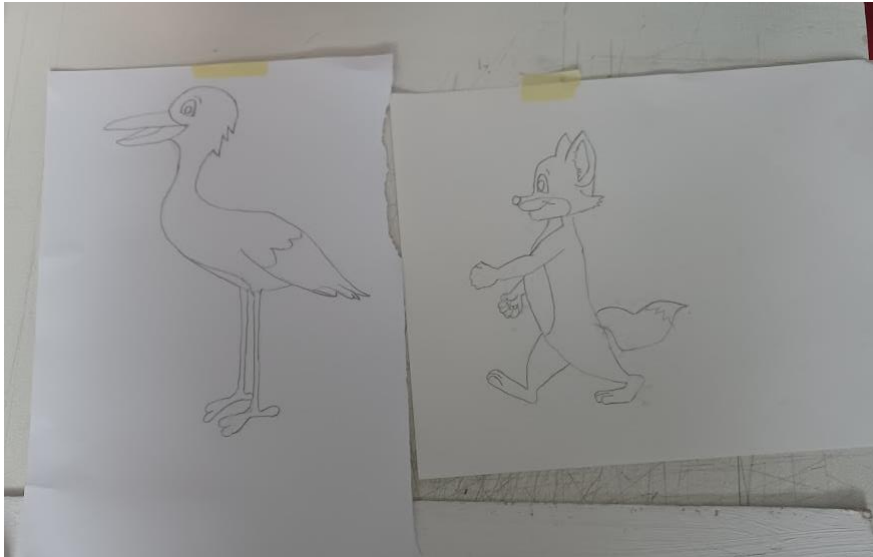
Slika 1. Skica radnje u obliku stripa



Slika 2. Plan predstave

Izrada i oblikovanje lutka filma stop animacijom započela je dobivenim zadatkom iz kolegija Oblikovanje lutkarske predstave, zatim odabirom basne prema vlastitom izboru. Nakon odabira teme napravljena je skica radnje u obliku stripa (eng. Storyboard) kako bi se lakše predočilo što je sve potrebno da bi se ovaj zadatak realizirao. Odabrane su scene koje su potrebne za razumijevanje priče. Svaki kvadratić predstavlja zasebnu scenu koja će se kasnije realizirati. Osmišljen je plan kako će predstava izgledati, koja vrsta stop animacije će se koristiti, koji će se sve materijali koristiti, koji će likovi biti (Lija i roda), određen je likovni izgled pozadina te je određeno koliko pozadina je potrebno izraditi kako bi se koristile u određenim scenama.

Likovi su skicirani na običan A4 papir.



Slika 3. Skica lije i rode



Slika 4. Finalni izgled lije



Slika 5. Finalni izgled rode

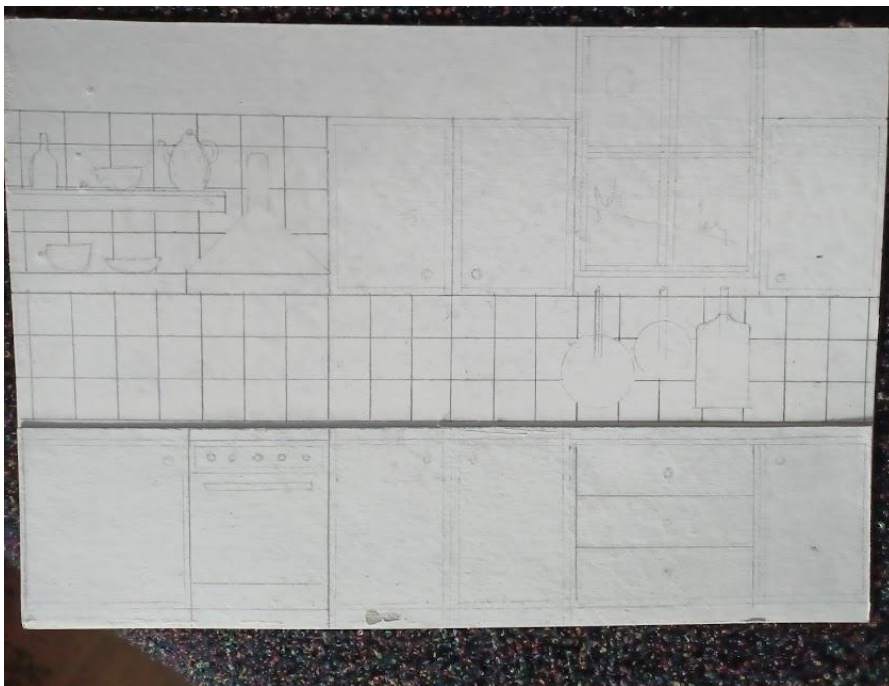
Nakon što su likovi skicirani, precrtani su na tvrdi papir te obojani kombiniranom tehnikom (akril, pastel i tuš) kako bi dobili svoj finalni izgled.

Likovi su nacrtani samo jedanput iz razloga što je predviđeno da će se skenirati te urediti u programu Photoshop u kojem je lakše dobiti više istih likova bez potrebe ponovnog crtanja istih likova.



Slika 6. Isječak iz videa Morning Call - Toy Theater Puppet Short Film korišten kao inspiracija

Inspiraciju za izgled pozadina dobivena je iz kratkog filma, Morning Call - Toy Theater Puppet Short Film, kojeg nam je profesorica na nastavi izbornog kolegija Vizualno oblikovanje lutkarke predstavila kao primjer za izrezanu stopanimaciju



Slika 7. Izrada scenografije od karton papira



Slika 8. Isprobavanje scenografije

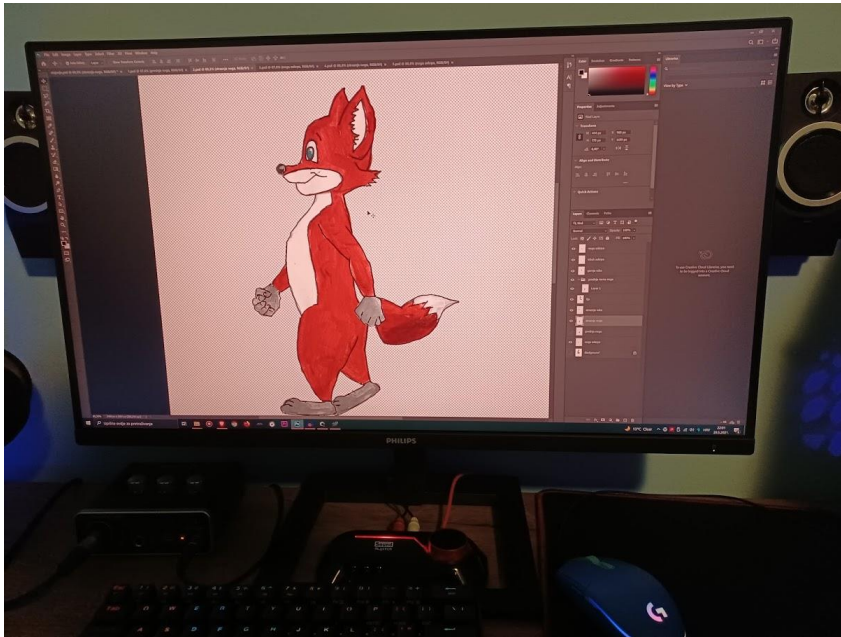
Za izradu scenografije korišten je karton papir, čvršći koji se ne presavija lagano, za oslikavanje detalja kombinirana je tehnika akril (oslikavanje elemenata i detalja), pastel (izražavanje detalja) i tuš (oslikavanje detalja i isticanje rubova). Za dobivanje dubine kuhinje korišten je deblji stiropor na kojeg su nalijepljeni donji kuhinjski elementi.



Slika 9. Zavjese

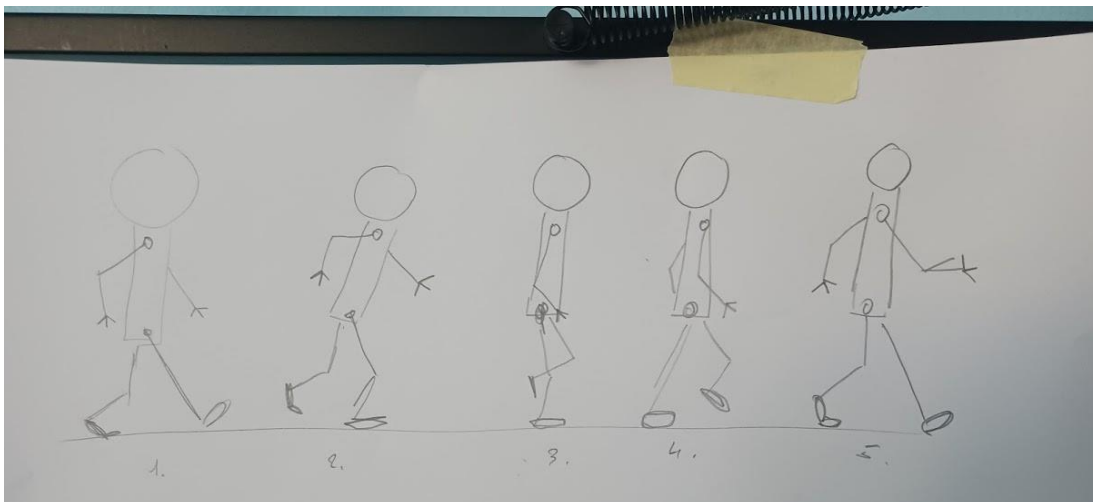
Zavjese za kulisu izrađene su od hamer papira. Napravljene su 3 verzije zavjesa (Zavjesa koja prekriva cijelu pozornicu, zavjesa koja prekriva dio pozornice i zavjesa koja je skupljena) koje su se izmjenjivale prema potrebi kako bi prikazale spuštanje

zavjesa ili podizanje zavjesa. Zavjese su učvršćene štapićima koji se mogu ubosti u stiropor kako bi stajali.



Slika 10. Obrada lije u programu Photoshop

Crteži lutaka su skenirani pomoću skenera te su prebačeni na računalo.



Slika 11. Skica tijeka pokreta

Na računalo su likovi obrađeni u programu Photoshop (pomicana je pozicija ruku i nogu, glave i trupa) te je isprintano pet različitih pokreta koji su potrebni za pokret i jedan neutralni položaj.



Slika 12. Izrezani likovi za jedan pokret

Jedan pokret lika sastoji se od 7 različitih slika:

- neutralan stav (lik koji stoji)
- pokret broj 1 (lik pruža desnu nogu naprijed a lijeva noga je lagano unazad i skvrčena, lijeva ruka je naprijed i pružena a desna ruka je malo u nazad i lagano savinuta)
- pokret broj 2 (lik je trupom nagnut unaprijed, težinu prebacuje na prednju desnu nogu, a lijevu nogu lagano savinutu diže od poda, lijeva ruka je ispružena unaprijed a desna ruka je savinuta i unazad)
- pokret broj 3 (trup je lagano nagnut unaprijed, težina je prenesena na desnu nogu a lijeva noga je savinuta ispod tijela, lijeva ruka je ispružena pored tijela a desna ruka je lagano zgrčena uz tijelo)
- pokret broj 4 (trup je lagano pognut unaprijed, desna noga se odupire od poda a lijeva noga je savinuta i prema naprijed, desna ruka je savinuta i lagano prema naprijed a lijeva ruka je savinuta i lagano unazad)
- pokret broj 5 (trup je lagano nagnut unaprijed, desna noga je savinuta i unazad a lijeva noga je pružena unaprijed i dodiruje tlo, desna ruka je savinuta i unaprijed a lijeva ruka je savinuta i unatrag)
- i ponovo neutralan lik,

isprintane slike su pažljivo izrezane.



Slika 13. Konstrukcija od drvenih štapića



Slika 14. Korištenje plastelin za stabilnost



Slika 15. Sve lutke potrebne za izradu stop animacije

Lutke su učvršćene konstrukcijom drvenih štapića na stražnjoj strani, za spoj između drvenih štapića korišteno je vruće ljepilo, konstrukcija je na papir pričvršćena selotejpom. Kako bi lutke samostalno mogle stajati korišten je plastelin.



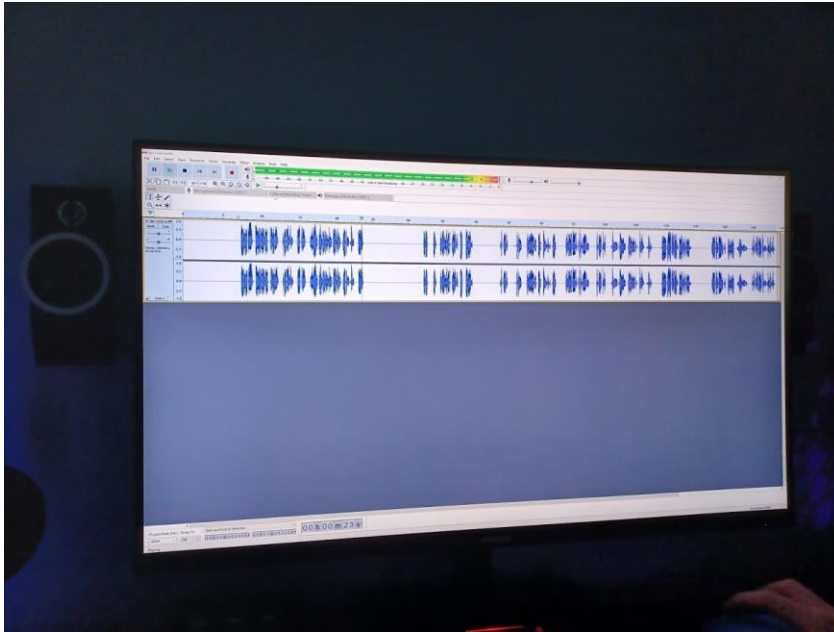
Slika 16. Rasvjeta i pozicioniranje fotoaparata

Za rasvjetu su korištene dvije žarulje, pozicionirane tako da služe kao bočno i prednje svjetlo te stojeća lampa za gornje svjetlo. Ostala rasvjeta je ugašena kako ne bi stvarale, dodatne nepotrebne sjene. Scene su snimljene pomoću fotoaparata i daljinskog upravljača za fotoaparat.



Slika 17. Lutke na određenim pozicijama

Određena lutka postavljena je na ranije predviđeno mjesto te je fotografija uslikana pomoću daljinskog upravljača, zatim je maknuta prva lutka i stavljena je slijedeća lutka na određeno mjesto i tako redom. Za izvedbu cijele predstave kombinirani su različiti pokreti lutaka (hod u lijevu stranu, hod u desnu stranu, spuštanje glave, podizanje glave, pomicanje ruku/kрила, naginjanje, uspravljanje...).



Slika 18. Snimanje glasova

Za sinkronizaciju govora likova snimljen je glas dviju osoba koje izgovaraju tekst basne koji se poklapa pokretima likova. Glas je snimljen pomoću mikrofona. Tekst basne nije izmijenjen kako bi pasao likovima nego su likovi snimljeni kako bi pasali tekstu.



Slika 19. Izrada završne verzije u programu „Premiere Pro“

Za finalnu izradu stop animacije korišten je program Premiere Pro u kojemu su uređivane slike (korekcija boje, obrezivanje slika i centriranje slika), izrađeni su pokreti likova (nizanjem slika za slikom, zadavanjem određene duljine trajanja slike), te su dodavani zvukovi (sinkronizacija pokreta i ranije snimljenog govora), izrađen je uvodni tekst i tekst na kraju videa te je dodana pozadinska glazba. Video je eksportiran u .mp4 format i objavljen na platformi Youtube. <https://youtu.be/KDA2co78RTw>

4. Rezultati rada – scene stop animacije „Lija i roda“



Slika 20. Uvodna špica

Za uvodnu špicu odabran je naslov te boje naslova koje predstavljaju rodu i liju. Za dramatičan uvod u video i ulazak u predstavu korišten je efekt „scale in“ kako bi nas uveo iz statičnog prikaza pozornice u animirani svijet.



Slika 21. Scena 1

U prvoj sceni možemo vidjeti susret rode i lije kako se dogovaraju za večeru. Naglasak na govornika istaknut je posebnim kadrom gornjeg dijela tijela lutke.



Slika 22. Scena 2

U drugoj sceni možemo vidjeti kako roda hoda do lijine kuće.



Slika 23. Scena 3

U trećoj sceni vidimo kako lija i roda večeraju. Lija je rodi pripremio juhu u plitkom tanjuru te roda nije mogla ništa pojesti. Roda naglo i ljutito odlazi od lije.



Slika 24. Scena 4

U četvrtoj sceni vidimo liju kako šeta, njegov unutarnji monolog govori nam o tome kako lija ne shvaća što je rodi učinio.



Slika 25. Scena 5

U petoj sceni vidimo ponovni sastanak rode i lije, dogovaraju se za novu večeru u rodinoj kući.



Slika 26. Scena 6

U šestoj sceni vidimo kako lija dolazi kod rode u goste, roda je pripremila vruće krumpire u duguljastoj plitkoj posudi. Lija ih nije mogao pojesti te je ostalo gladna. Lijin unutarnji monolog nam govori kako je ljut i nezadovoljan.



Slika 27. Scena 7

U sedmoj sceni vidimo liju kako nezadovoljan odlazi kući i mumlja sebi u bradu.



Slika 28. Odjavna špica

U odjavnoj špici vidimo naslov priče, te popis osoba koje su izradile stop animaciju i osobe koje su posudile glasove.

5. Popis (vizualnih) priloga

Fotografije i video filma „Lisica i roda“ <https://youtu.be/KDA2co78RTw>

6. Popis literature

- 1) Balić-Šimrak, A., & Narančić Kovač, S. (2011) Likovni aspekti ilustracije u dječjim knjigama i slikovnicama. *Dijete, vrtić, obitelj: Časopis za odgoj i naobrazbu predškolske djece namijenjen stručnjacima i roditeljima*, no. 66, str 11.
- 2) Gasek, T. (2017) *Frame-By-Frame Stop Motion: The Guide to Non-Puppet Photographic Animation Techniques*. Elsevier Str. 2,(1)
- 3) Gliha-Selan, V. (1971). Uzroci nesporazuma oko kriterija vrednovanja slikovnica za djecu. *Slikovnica prva knjiga djeteta: radovi sa simpozija održanog 6. i 7. prosinca 1971. Godine*. str. 18
- 4) Hlevnjak B. (2000). *Kakva je to knjiga slikovnica?*, U: Javor R., *Kakva je to knjiga slikovnica*. Zagreb: Knjižnice grada Zagreba. Str. 7
- 5) Kuzmić, A. (2012). *Stop-motion fotografija*. Diplomski rad. Zagreb: Sveučilište u Zagrebu. Str. 10-11
- 6) Lagumdžija, N. (2000). *Basna u osnovnoškolskoj nastavi književnosti*. Zagreb: Hena Com. Str. 26-28
- 7) Lisjak, M. (2019). *Scenografija i lutke za stop animaciju*. Diplomski rad. Koprivnica: Sveučilište Sjever. Str. 12
- 8) Marušić, J. i sur. (2004.). *Alkemija animiranog filma*. Zagreb: Školska knjiga
- 9) Mikić, Krešimir (2001). *Film u nastavi medijske kulture*. Zagreb: Educa. Str. 111
- 10) Miljan, Z. (2013). *Dječje radosti 19. stoljeća–slikovnica–edukativna dječja igračka*. *Povijest u nastavi*. Str. 8
- 11) Peterlić, A. (2000.). *Osnove teorije filma*. Zagreb: Hrvatska sveučilišna naklada
- 12) Priebe, K. A. (2011). *The Advanced Art of Stop-Motion Animation*. Course technology. Preuzeto 9.6.2022. URL:
https://theswissbay.ch/pdf/Gentoomen%20Library/Animation/The_Advanced_Art_of_Stop_Motion_Animation.pdf str. 228

- 13) Singh, H. (2018). A review study on the different types of animation. International Journal of Creative Research Thoughts. Str. 1028
- 14) Štefančić, S. (2000). Multimedijalna slikovnica. U: Javor R., Kakva je knjiga slikovnica: zbornik Zagreb: Knjižnice grada Zagreba.
- 15) Yokota, J., Teale, W. H. (2014). Picture books and the digital world: Educators making informed choices. The Reading Teacher, 67 (8) 577-585. str. 2

• **Internetski izvori:**

- 16) Alex, Olmsted, (2020). Morning Call - Toy Theater Puppet Short Film, <https://www.youtube.com/watch?v=WZwXRYI16yc&t=1s>

7. Sažetak

Stop animacija je način izrade animiranog filma u kojoj se, kako bi se izradio film, objekt radnje ispred kamere pomiče, te fotografira više puta. Moguće ju je izraditi od različitih vrsta materijala. Ovisno o materijalu koji je korišten za izradu postoje razne pod vrste stop animacije a to su: glinena, izrezana, lutkarska, objektna i piksilacija.

Metode i načini izrade lutaka i scenografije za ovaj rad prilagođeni su snimanju izrezane stop animacije. Za izradu lutaka i scenografije korištena je slikarska tehnika akril (oslikavanje pozadina, lutaka i detalja), pastel (izražavanje detalja) i tuš (oslikavanje detalja i isticanje rubova).

Ideja za ovaj film proizašla je iz ispitnog zadatka iz kolegija Vizualno oblikovanje lutkarske predstave kod profesorice Županić Benić. Za ispitni zadatak bilo je potrebno vizualno oblikovati minijaturnu lutkarsku predstavu tzv. papirno kazalište na temu svojevolumno odabrane basne.

Iz filma se može jasno vidjeti pouka Ezopove basne *Lisica i roda* kako od drugoga ne treba očekivati velikodušnost ako smo i mi sami prema njemu bili sebični i škrti.

Nakon što je određena tema, skicirani su likovi i pozadine. Likovi su oslikani i skenirani te prebačeni na računalo gdje su obrađeni u programu Photoshop. Pozadine su posebno izrađene, prilagođene i oslikane kao i potporna konstrukcija za papirne lutke. Postavljene su scena i rasvjeta. Prilikom snimanja svake scene bilo je potrebno upotrijebiti 7 različitih lutaka kako bi se dobio samo jedan pokret. Fotografije su zatim prebačene na računalo gdje su obrađene u programu Premiere Pro. Za sinkronizaciju bilo je potrebno posebno snimiti glasove. Završna verzija filma također je izrađena u programu Premiere pro gdje je bilo potrebno fotografije poredati u scene i odrediti im trajanje kako bi pokret izgledao realno. Scene su zatim sinkronizirane i dodane su im uvodna i odjavna špica. Video je eksportiran u .mp4 format i objavljen na platformi Youtube. <https://youtu.be/KDA2co78RTw>

Ključne riječi: **Stopanimacija, scene, pokreti, sinkronizacija, lutke**

8. Summary

Stop animation is a technique of making an animated film in which, in order to make a photographic film, the object of the action is moved in front of the camera and photographed several times. It can be made of different types of materials. Depending on the material used for the production, there are various sub-types of stop animation, such as: clay, cut, puppet, object and pixilation.

The ways and methods of making puppets and scenography in this paper are adapted to the recording of cut-out stop animation. Acrylic (painting backgrounds, puppets and details), pastel (expressing details) and ink (painting details and highlighting edges) painting techniques were used to make puppets and scenography.

The idea for this film came from the exam assignment from the course Vizualno oblikovanje lutkarske predstave with Professor Županić Benić. For the exam task, it was necessary to visually design a miniature puppet show on the theme of a voluntarily selected fable.

From the film one can clearly see the lesson of Aesop's fable Fox and the stork that one should not expect generosity from another if we ourselves were selfish and stingy towards him.

Once the theme is determined, the characters and backgrounds are sketched. The characters were photographed, scanned and transferred to a computer where they were processed in Photoshop. The backgrounds are specially made, customized and painted as well as the supporting construction for the paper dolls. Stages and lighting were installed. When shooting each scene it was necessary to use 7 different puppets to get only one movement. The photos were then transferred to a computer where they were processed in Premiere Pro. The synchronization required special voice recordings. The final version of the film was also made in the Premiere pro program where it was necessary to arrange the photos into scenes and determine their duration to make the movement look realistic. The scenes are then synchronized and an introductory and end credits are added to them. The video was exported in .mp4 format and posted on the Youtube platform. <https://youtu.be/KDA2co78RTw>

Keywords: Stopanimation, scenes, movement, synchronization

9. Kratka biografija

Laura Pavlić
X. Ravnice 4a
10000 Zagreb
Hrvatska
097 625 2785
Laurapavlic.dona@gmail.com

Laura Pavlić rođena je 22. lipnja 2000. godine u Zagrebu. Osnovnu školu završila je 2014. godine u Zagrebu gdje je iste godine upisala srednju školu „Školu za grafiku, dizajn i medijsku produkciju“, smjer medijski tehničar, koju završava 2019. godine. Kroz srednjoškolsko obrazovanje u Školi za grafiku, dizajn i medijsku produkciju učila je o fotografiji, montiranju, animaciji, filmovima..

Za završni rad u četvrtom razredu srednje škole snimila je film „Moje ja“. Vođena željom za rad s djecom 2019. godine upisala je preddiplomski studij Ranog i predškolskog odgoja i obrazovanja na Učiteljskom fakultetu u Zagrebu.

Aktivno se koristi engleskim jezikom, te je informatički pismena i trudi se naučiti svirati gitaru. Pohađa 2. stupanj hrvatskog znakovnog jezika kroz kolegij Hrvatski znakovni jezik 2 na fakultetu. Iznimno je kreativna, samostalno izrađuje lutke zijevalice prema kojima je razvila ljubav i sklonost na predmetu Metodika likovne kulture kod profesorice Marijane Županić Benić. Područje likovnosti kojim se bavi je heklanje igračaka s kojim se prvi puta susrela 2020.godine kroz lockdown kada je vidjela video na YouTubeu i odlučila pokušati kukičati lutkicu mišicu, koja joj je uspješno ispala. Uvijek je spremna na timski rad, komunikativna je i strpljiva. Odgovorna je i uporna te ima želju unaprjeđivati svoje stečeno znanje.

Njezine osobine su odgovornost, kreativnost, upornosti, odlučnost, strpljivost, brižljivost, teško odustaje od onoga što si zamisli te želja za učenjem novih kreativnih vještina, ali i usavršavanjem već stečenih.

S poštovanjem,
Laura Pavlić