

SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA U
OSIJEKU
DOKTORSKA ŠKOLA

Doktorski interdisciplinarni studij
Kultura i umjetnost

Lorna Kalazić Jelić

**Komparativna analiza estetike lutkarskog
kazališta i lutka-filma te realizacija autorskog
lutka-filma *Svjetla su upaljena, ali bake nema
doma***

Doktorski rad

Osijek, 2026.

SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA U
OSIJEKU
DOKTORSKA ŠKOLA

Doktorski interdisciplinarni studij
Kultura i umjetnost

Lorna Kalazić Jelić

**Komparativna analiza estetike lutkarskog
kazališta i lutka-filma te realizacija autorskog
lutka-filma *Svjetla su upaljena, ali bake nema
doma***

Doktorski rad

Mentorica: doc. dr. sc. Lea Vidaković

Osijek, 2026.

JOSIP JURAJ STROSSMAYER UNIVERSITY
OF OSIJEK
POSTGRADUATE UNIVERSITY DOCTORAL SCHOOL

Postgraduate University Study Programme
Culture and Art

Lorna Kalazić Jelić

**A Comparative Analysis of the Aesthetics of
Puppet Theatre and Puppet Animation Film
and the Creation of the Authorial Puppet
Animation Film *The Lights Are On, but
Grandma Isn't Home***

Doctoral thesis

Supervisor: Assistant Professor Lea Vidaković, PhD

Osijek, 2026.

Mentorica: **doc. dr. sc. Lea Vidaković**, docentica (Assistant Professor), Universidade Lusófona, Lisboa, Portugal

ZAHVALE

Svojoj mentorici, doc. dr. sc. Lei Vidaković, dugujem više nego što stane u nekoliko rečenica. Zahvaljujem na vodstvu, povjerenju i strpljenju tijekom nastanka ovoga rada. Velika je čast kada umjetnica čiji rad predstavlja jedno od najvažnijih uporišta u vlastitom razumijevanju lutka-filma ujedno bude i mentorica rada koji iz tog područja nastaje.

Zahvaljujem svom akademskom mentoru, prof. art. Davoru Šariću, na podršci u svakom koraku i na vratima koja mi je otvorio u svijet u koji sama ne bih zakoračila.

Zahvaljujem dekanici Akademije za umjetnost i kulturu u Osijeku i voditeljici studija, akademkinji Heleni Sablić Tomić, na podršci, razumijevanju i otvorenosti prema svakoj ideji koja je tražila prostor, vrijeme i povjerenje da se razvije.

Zahvaljujem Božidaru Trkulji na nesebičnom dijeljenju iskustva i praktičnog znanja o procesu nastanka lutka-filma.

Zahvaljujem svojim Ivama — bez njih preprodukcija i produkcija filma ne bi bile moguće. U projekt su ušle bez zadržke i nosile ga sa mnom.

Zahvaljujem svojoj sestri i roditeljima, koji su bili uz mene u svakom smislu te riječi i priskočili kad god je trebalo.

Na kraju, zahvaljujem svom suprugu na strpljenju, razumijevanju i svakodnevnoj podršci tijekom razdoblja u kojem je ovo umjetničko istraživanje bio dio našeg zajedničkog života.

SAŽETAK

Doktorski rad istražuje medijsku specifičnost lutka-filma u odnosu na lutkarsko kazalište, s naglaskom na način na koji filmski jezik oblikuje karakter i recepciju lutke, percepciju prostora te izražajne mogućnosti animacije. Cilj je uspostaviti komparativni analitički okvir za usporedbu kazališne i filmske lutke te operacionalizirati pojam medijske specifičnosti lutka-filma.

Istraživanje se provodi metodom umjetničke prakse kao istraživanja (*practice-as-research*), pri čemu je realizacija autorskoga lutka-filma *Svjetla su upaljena, ali bake nema doma* temeljni istraživački postupak i umjetnički artefakt. Spoznaje se uspostavljaju križnim čitanjem triju razina: teorijskih postavki o lutki, animiranom objektu i filmskom jeziku, komparativne analize filma *Mémorable* i predstave *Nezaboravak*, koji tematiziraju demenciju u različitim medijskim uvjetima te refleksivne analize vlastitoga umjetničkog procesa.

Rezultati pokazuju da dizajn i tehnologija tijela lutke uvjetuju njezinu izražajnost te da filmski jezik, odnosno kadar, fokus, organizacija vremena i prostora, svjetlo, zvuk i montaža, čini sustav koji proizvodi značenje i preuzima funkciju koju kazalište često ostvaruje tekстом. Lutka-film artikulira unutarnja stanja pretežito vizualnim sredstvima, a najvrjednije spoznaje nastaju u samome procesu produkcije.

Rad zaključuje da se medijska specifičnost lutka-filma uspostavlja na razini filmske organizacije značenja kao sustav odnosa materijala, konstrukcije, pokreta, predmeta, prostora, kamere, svjetla, zvuka, montaže i trajanja. Doprinos se ostvaruje na trima razinama; teorijskoj - gdje se lutka-film pozicionira kao filmsko-lutkarski sustav, analitičkoj - kroz komparativni okvir kazališne i filmske lutke i umjetničko-istraživačkoj - kroz autorski film.

Ključne riječi: lutka-film; lutkarsko kazalište; lutka; stop-animacija; filmska lutka; medijska specifičnost; vizualna naracija

ABSTRACT

This doctoral thesis investigates the medium specificity of puppet animation film in relation to puppet theatre, focusing on the way film language shapes the character and reception of the puppet, the perception of space, and the expressive possibilities of animation. The aim is to establish a comparative analytical framework for comparing the theatrical and the filmic puppet and to operationalize the concept of the medium specificity of puppet animation film.

The research is conducted through the method of *practice-as-research*, in which the creation of the authorial puppet animation film *The Lights Are On, but Grandma Isn't Home* serves as the primary research procedure and artistic artefact. Findings are established through a cross-reading of three levels: theoretical premises about the puppet, the animated object, and film language; a comparative analysis of the film *Mémorable* and the performance *Nezaboravak*, which address dementia under different medium conditions; and a reflexive analysis of the author's own artistic process.

The results show that the puppet's technology and design condition its expressivity, and that film language — that is, shot, focus, the organization of time and space, light, sound, and editing — forms a system that produces meaning and assumes the function that theatre often resolves through text. Puppet animation film articulates inner states primarily through visual means, and the most valuable insights emerge within the production process itself.

The thesis concludes that the medium specificity of puppet animation film is established at the level of the filmic organization of meaning, as a system of relations among material, construction, movement, objects, space, the camera, light, sound, editing, and duration. The contribution is realized on three levels: the theoretical, where puppet animation film is positioned as a film-puppetry system; the analytical, through a comparative framework of the theatrical and filmic puppet; and the artistic-research level, through the authorial film.

Keywords: puppet animation film; puppet theatre; puppet; stop-motion animation; filmic puppet; medium specificity; visual storytelling

SADRŽAJ

1. UVOD	1
1.1. Kontekst i relevantnost teme	1
1.2. Predmet istraživanja	2
1.3. Istraživačka pitanja.....	3
1.4. Ciljevi rada	3
1.5. Metodološki okvir	3
2. LUTKA KAO ANIMIRANI OBJEKT U KAZALIŠTU I LUTKA-FILMU.....	6
2.1. Lutka: definicija, antropomorfizam i svojstvo nositelja lika.....	6
2.2. Lutka u lutkarskom kazalištu: izvedbeni znak i izvedbena situacija.....	8
2.3. Lutka u lutka-filmu: animirani lik i uvjeti animacije	9
2.4. Tehnologija tijela: materijalnost, konstrukcija i kvaliteta pokreta	11
2.4.1. Tehnologija lutke u lutkarskom kazalištu	11
2.4.2. Tehnologija lutke u lutka-filmu.....	13
2.4.3. Komparativni zaključak	17
2.5. Dizajn i karakter: oblikovanje lika kroz vizualno-tehnološku konstrukciju lutke	18
2.5.1. Dizajn lika u lutkarskom kazalištu	18
2.5.2. Dizajn lika u lutka-filmu	20
2.5.3. Komparativna analiza: dizajn kao medijski kompromis	22
2.6. Od oblikovanog tijela do animirane prisutnosti	23
2.7. Pokret kao izražajno sredstvo: izvedba i fazna konstrukcija.....	24
2.7.1. Animacija u lutkarskom kazalištu	24
2.7.2. Animacija u lutka-filmu	25
2.7.3. Komparativni zaključak	28
2.8. Tjelesna izražajnost lutke: pogled, držanje, gesta i tjelesna kompozicija.....	29
2.8.1. Tjelesna izražajnost lutke u lutkarskom kazalištu.....	30
2.8.2. Tjelesna izražajnost lutke u lutka-filmu	31
2.8.3. Komparativni zaključak	32
3. LUTKA-FILM UNUTAR ANIMACIJE.....	34

3.1. Klasifikacije animacije i status lutka-filma.....	34
3.2. Terminološko razgraničenje: lutka-film i igrani lutkarski film.....	35
3.3. Povijesno-estetske poveznice s lutkarskim kazalištem (u funkciji istraživačkog fokusa)	36
3.4. Ključni autori i razvojne linije (selektivno kao kontekst: Trnka, Švankmajer, braća Quay, Purves).....	36
3.4.1. Jiří Trnka	37
3.4.2. Jan Švankmajer	37
3.4.3. Braća Quay	38
3.4.4. Barry Purves	38
3.4.5. Sintetski zaključak: autori kao analitički orijentiri.....	39
4. FILMSKI JEZIK KAO MEDIJSKA RAZDJELNICA LUTKA-FILMA.....	41
4.1. Kadar i konstrukcija pogleda.....	42
4.2. Organizacija vremena.....	43
4.3. Prostor i perspektiva (filmski prostor kao konstruirana selekcija).....	45
4.4. Svjetlo, tekstura i materijalnost	46
4.5. Montaža i kontrola percepcije	50
4.6. Vizualni jezik i neverbalna naracija: lutka-film kao medij unutarnjeg doživljaja lika	52
4.7. Zaključak poglavlja	57
5. ANALITIČKI KORPUS: KOMPARATIVNA STUDIJA LUTKA-FILMA MEMORABLE I LUTKARSKE PREDSTAVE NEZABORAVAK	58
5.1. Kriteriji odabira: unutarnja stanja, demencija i vizualno/izvedbeno pripovijedanje	58
5.2. Analitička matrica: lutka, pokret, prostor, pogled, svjetlo, materijalnost i trajanje	58
5.3. Studija slučaja I: Mémorable Bruna Colleta	59
5.3.1. Razlog odabira filma i odnos prema temi demencije.....	59
5.3.2. Subjektivizirana slikarska percepcija: prostor, predmeti i lica od realizma prema apstrakciji	59
5.3.3. Lutka, lice i pogled.....	62
5.3.4. Odnos verbalne i vizualne naracije	64
5.3.5. Zaključak: što Mémorable donosi autorskom lutka-filmu	65
5.4. Studija slučaja II: lutkarska predstava Nezaboravak.....	66
5.4.1. Razlog odabira predstave i odnos prema temi demencije	66
5.4.2. Subjektivizacija pamćenja: prostor, predmeti i fragmentacija iskustva.....	66

5.4.3. Lutka, predmet i tijelo izvođača kao nositelji unutarnjeg stanja.....	68
5.4.4. Odnos verbalne, zvukovne i vizualno-scenske naracije.....	69
5.4.5. Zaključak: što <i>Nezaboravak</i> donosi autorskom lutka-filmu	71
5.5. Komparativna sinteza: filmski i scenski režim prikaza demencije	71
6. UMJETNIČKI DIO: AUTORSKI LUTKA-FILM U OKVIRU UMJETNIČKE PRAKSE KAO ISTRAŽIVANJA.....	74
6.1. Koncept i istraživačko polazište projekta.....	74
6.2. Dizajn likova, tehnologija i materijalnost lutaka u vizualnoj dramaturgiji.....	76
6.3. Scenografija: odnos lutke i prostora.....	82
6.4. Kamera kao medijski instrument: organizacija pogleda, udaljenosti i detalja.....	87
6.5. Svjetlo, tekstura i taktilnost materijala.....	93
6.6. Animacija lutaka i prostora	98
6.7. Montaža slike i zvuka.....	105
6.8. Refleksivna analiza procesa: problemi, promjene i spoznaje.....	109
7. REFLEKSIVNA SINTEZA I DOPRINOS.....	114
7.1. Kako je praksa potvrdila, korigirala ili precizirala teorijske postavke.....	114
7.2. Preciziranje medijske specifičnosti lutka-filma u odnosu na lutkarsko kazalište	116
7.3. Granice i uvjeti djelovanja lutka-filma.....	118
7.4. Doprinos rada	119
8. ZAKLJUČAK.....	121
9. LITERATURA	125
10. FILMOGRAFIJA.....	128
11. POPIS LUTKARSKIH PREDSTAVA.....	129
12. POPIS SLIKA.....	130
13. ŽIVOTOPIS AUTORICE	134

1.Uvod

1.1.Kontekst i relevantnost teme

Lutka-film kao podvrsta stop-animacije zauzima specifično mjesto unutar područja animiranog filma. U tehničko-materijalnim klasifikacijama može se odrediti kao oblik animacije predmeta, odnosno kao vrsta stop-animacijskog postupka u kojem se stvarni trodimenzionalni objekt animira u fizičkom prostoru pred kamerom. Ajanović (2019, str. 16–17) pritom razlikuje animiranu sliku i animirani predmet, a lutka-film smješta u područje animiranog predmeta i modelne animacije. Takvo određenje važno je kao polazište, ali za ovaj rad ono otvara dodatno pitanje: kako filmski medij preuzima i preoblikuje estetske, izvedbene i materijalne potencijale lutke iz lutkarskog kazališta na čiju se povijest oslanja?

Ajanović (2019, str. 27) naglašava da se predmet može nazvati scenskom lutkom kada se u njemu prepoznaje čovjek, životinja ili živo biće, dok animirani predmet može postati lik artificijelnim pokretom i predstavljачkim kontekstom. Ta je razlika važna jer pokazuje da se „život” lutke ne ostvaruje jednako u kazalištu i u filmu. U kazalištu se lutka uspostavlja u kontinuitetu izvedbenog čina, u zajedničkom prostoru glumca-lutkara i publike. U lutka-filmu njezina se prisutnost oblikuje faznim pomicanjem, snimanjem pojedinačnih položaja, kadrom, montažom i organizacijom filmskog vremena. Također, za razumijevanje lutke kao filmskog lika potrebno je uzeti u obzir njezinu vlastitu logiku i poetiku. Usporedba s likovima iz drugih oblika animiranog filma, primjerice 2D animacije, korisna je samo djelomično jer ne objašnjava temeljnu posebnost lutka-filma: materijalnu prisutnost oblikovanog tijela pred kamerom.

Upravo iz toga proizlazi najvažnija specifičnost lutka-filma: animirani lik nastaje iz prethodno izrađenog materijalnog tijela. Purves (2010, str. 80–81) ističe da lutke imaju vjerodostojnost, opipljivu prisutnost i fizičku posebnost jer postoje u stvarnom prostoru te reagiraju na svjetlo, fokus, gravitaciju i međusobne odnose. Zbog te materijalne prisutnosti pokret lutke u lutka-filmu ima dvostruk status: polazi od stvarnog tijela snimljenog u fizičkom prostoru, ali se dojam njegove živosti uspostavlja tek faznom animacijom, kadrom i organizacijom filmske slike.

Medijska pozicija lutka-filma pritom ostaje filmska. Turković (2008, str. 1) naglašava da je animacija operativno i institucijski uključena u kinematografiju, a animirani film određuje kao poseban filmski rod, različit od živog filma po artefaktualnosti animacijskog predloška (Turković, 2008, str. 16). U okviru ovoga rada to znači da se lutka-film promatra kao dodirno

područje lutkarske i filmske logike: lutka zadržava materijalnu i izvedbenu povezanost s kazalištem lutaka, a filmski medij određuje njezinu vidljivost, ritam, trajanje, prostor i način proizvodnje značenja.

Istraživački problem proizlazi upravo iz tog dodira. Filmske klasifikacije omogućuju tehničko i rodovsko smještanje lutka-filma, a lutkarske studije razvijaju pojam scenske lutke i njezine izvedbene prisutnosti. Za potpuno razumijevanje lutka-filma potrebno je povezati ta dva okvira i analizirati kako se kazališni, materijalni i izvedbeni potencijal lutke preoblikuje u filmskom mediju. Ovaj rad stoga uspostavlja komparativni okvir između kazališne i filmske lutke, s naglaskom na promjene u oblikovanju pokreta, prostora, vremena, pogleda i percepcije animiranog lika.

1.2. Predmet istraživanja

Predmet istraživanja jest medijska specifičnost lutka-filma u odnosu na lutkarsko kazalište, s posebnim naglaskom na način na koji filmski jezik oblikuje karakter i recepciju lutke, percepciju prostora i izražajne mogućnosti animacije.

U središtu rada nalazi se lutka kao zajednički izvedbeni element dvaju umjetničkih sustava, ali i razlika u njezinu funkcioniranju unutar kazališnog i filmskog medija. Posebna se pozornost posvećuje ulozi vizualnog jezika u lutka-filmu, odnosno načinu na koji kadar, kompozicija, svjetlo, ritam i materijalnost preuzimaju pripovjednu funkciju, omogućujući artikulaciju značenja i unutarnjih stanja bez oslanjanja na verbalnu naraciju, što je u kazalištu lutaka često neizbježno.

Refleksivna analiza procesa i rezultata precizira razumijevanje medijskih mogućnosti lutke u filmu. Umjetnički proces promatra se kao istraživački okvir u kojem se ispituje kako dizajn i tehnologija lutke, način animacije te odnos kamere, kadra, svjetla i prostora utječu na doživljaj lika te na oblikovanje unutarnjeg stanja u filmu bez oslanjanja na verbalnu naraciju.

1.3. Istraživačka pitanja

Rad polazi od sljedećih istraživačkih pitanja:

1. Koje su ključne razlike u načinu na koji lutka funkcionira kao nositelj karaktera i izražajnosti u lutkarskom kazalištu i u lutka-filmu, osobito u odnosu na dizajn i tehnologiju tijela, animaciju i pokret?
2. Na koji način filmski jezik lutka-filma (kadar, organizacija vremena i prostora, svjetlo i montaža) oblikuje percepciju lutke i prostora te proizvodi specifičan gledateljski doživljaj?
3. Koje specifične izražajne mogućnosti lutka-film razvija u artikulaciji unutarnjih stanja i subjektivne percepcije kroz pretežito vizualna sredstva u odnosu na lutkarsko kazalište?
4. Kako proces realizacije autorskog lutka-filma, shvaćen kao praksa kao umjetničko istraživanje (*practice-as-research*), može generirati spoznaje o medijskoj specifičnosti lutka-filma?

1.4 Ciljevi rada

- Uspostaviti komparativni analitički okvir za usporedbu lutke u lutkarskom kazalištu i lutke u lutka-filmu.
- Analizirati funkciju lutke kao izvedbenog i reprezentacijskog nositelja značenja u oba medija, s posebnim naglaskom na izražajna sredstva (pogled, držanje, gesta, tjelesna kompozicija).
- Ispitati ulogu filmskog jezika (kadar, montaža, organizacija vremena i prostora, ritam) u konstituiranju percepcije lutke, prostora i pripovjedne strukture u lutka-filmu.
- Ispitati izražajne mogućnosti lutka-filma za artikulaciju subjektivne percepcije i unutarnjih stanja primarno vizualnim sredstvima (bez oslanjanja na verbalnu naraciju).
- Formulirati teorijski doprinos rada operacionalizacijom pojma medijske specifičnosti lutka-filma i njegovim pozicioniranjem u suvremenim klasifikacijama animacije (u odnosu na 2D i digitalne forme).

1.5. Metodološki okvir

Rad se provodi metodom umjetničke prakse kao istraživanja (*practice-as-research*), pri čemu je proces realizacije autorskog lutka-filma, od početne koncepcije do postprodukcije, primarni istraživački postupak. Film se pritom razumijeva kao istraživački ishod, odnosno umjetnički

artefakt, a refleksivna analiza procesa i rezultata služi artikulaciji spoznaja o medijskoj specifičnosti lutke u filmu u odnosu na onu u kazalištu lutaka.

U takvom metodološkom okviru istraživački dokaz temelji se na dokumentiranoj refleksivnoj analizi umjetničkog procesa, donesenih odluka i njihovih posljedica u samome filmskom rezultatu. Spoznaje rada oblikuju se analitičkim praćenjem odnosa između istraživačkog pitanja, teorijskog okvira, autorskih odluka, materijalnih ograničenja i konačne filmske artikulacije. Dokazni materijal rada čine umjetnički artefakt, dokumentirani proces njegove izrade, refleksivna analiza ključnih odluka te komparativno čitanje odabranih primjera iz lutka-filma i lutkarskog kazališta.

Istraživanje uključuje tri međusobno povezana postupka i alate: teorijsku analizu relevantne literature iz područja animacije, lutkarstva, filmske teorije i umjetničkog istraživanja; umjetničku praksu, odnosno realizaciju autorskog lutka-filma, uz refleksivnu analizu odluka donesenih tijekom oblikovanja likova, izrade lutaka, animacije, scenografije, rada kamere, rasvjete, zvuka i montaže; te kvalitativnu interpretativnu komparativnu analizu dvaju tematski povezanih primjera: lutka-filma *Mémorable* i lutkarske predstave *Nezaboravak*.

Korpus je oblikovan kao fokusirana studija slučaja s ciljem dubinske analize dvaju medijski različitih primjera povezanih istim tematskim polazištem. Primjeri su odabrani zbog neposredne povezanosti s istraživačkim problemom rada: oba tematiziraju demenciju i promijenjenu percepciju stvarnosti, ali to čine u različitim medijskim uvjetima. Analiza se usmjerava na oblikovanje lutke i lika, način animacije, odnosno izvedbene animacije, organizaciju prostora i vremena te odnos svjetla, materijala, predmeta i pokreta. Cilj analize jest precizirati kako se unutarnje stanje oblikuje u filmskom, a kako u kazališnom lutkarskom kontekstu.

Kazališni kontekst u radu funkcionira kao referentni izvedbeni sustav i analitički okvir. Usporedba se pritom usmjerava na medijske specifičnosti kazališta i filma kroz teoriju, analizu odabranih primjera i spoznaje proizašle iz filmske prakse, umjesto na paralelno vrednovanje autorske predstave i autorskog filma.

Valjanost spoznaja u radu uspostavlja se križnim čitanjem triju razina: teorijskih tvrdnji o lutki, animiranom objektu i filmskom jeziku; analize odabranih primjera; te refleksivne analize vlastitoga umjetničkog procesa. Kada se ista istraživačka pitanja pojave na tim trima razinama

- u teoriji, u komparativnoj analizi i u autorskoj praksi - rad može precizirati koje su značajke lutka-filma medijski specifične, a koje proizlaze iz šire lutkarske ili animacijske logike.

Također, kazališni kontekst u radu funkcionira kao referentni izvedbeni sustav i analitički okvir, a ne kao paralelni autorski proces. Dakle ne uspoređuju se „autorska predstava” i „autorski film”, nego se medijske specifičnosti kazališta i filma razmatraju kroz teoriju, analizu odabranih primjera i kroz spoznaje proizašle iz filmske prakse.

Svako istraživačko pitanje obrađuje se u posebnom dijelu rada. Na prvo pitanje, o razlikama u funkcioniranju lutke kao nositelja karaktera u kazalištu i lutka-filmu, odgovaraju poglavlja 2 i 3, koja analiziraju tehnologiju tijela, animaciju, pokret i povijesno-estetski kontekst lutka-filma. Na drugo pitanje, o ulozi filmskog jezika u oblikovanju percepcije lutke i prostora, odgovara poglavlje 4, koje analizira kadar, organizaciju vremena i prostora, svjetlo i montažu. Na treće pitanje, o izražajnim mogućnostima lutka-filma u artikulaciji unutarnjih stanja, odgovaraju poglavlje 5 kroz komparativnu analizu odabranih primjera te poglavlje 6 kroz reflektivnu analizu autorskog filma. Na četvrto pitanje, o tome kako umjetnička praksa kao istraživački proces može generirati spoznaje o medijskoj specifičnosti lutka-filma, odgovara poglavlje 6 u cjelini, a sinteza spoznaja donosi se u poglavlju 7. Svi prijevodi citata iz literature na engleskom jeziku prijevodi su autorice, osim ako nije drukčije naznačeno.

2. LUTKA KAO ANIMIRANI OBJEKT U KAZALIŠTU I LUTKA-FILMU

Ovo poglavlje uspostavlja teorijski okvir za razumijevanje lutke kao animiranog objekta koji može postati nositelj lika, radnje i stanja. Polazi se od lutke u kazališnom kontekstu, gdje se njezin život oblikuje kroz animaciju, odnos s animatorom, izvedbeni prostor i gledateljevu imaginaciju. Zatim se razmatra kako se lutka mijenja ulaskom u filmski medij, gdje se njezina prisutnost oblikuje i kroz kadar, montažu, fokus, svjetlo i ritam animiranog pokreta. Povijesne reference u ovom poglavlju imaju selektivnu funkciju: služe razjašnjavanju ključnih pojmova i medijskih razlika, a ne iscrpnom povijesnom pregledu lutkarstva. Cilj poglavlja jest precizirati pojmove potrebne za analizu lutka-filma kao medija koji dijeli određena polazišta s lutkarskim kazalištem, a oblikuje ih kroz drukčije uvjete slike, vremena i gledateljske percepcije.

Budući da lutka djeluje kao materijalno, izvedbeno i značenjsko tijelo, pojedini se pojmovi u ovom poglavlju razmatraju na više analitičkih razina. Tehnologija, dizajn, animacija i tjelesna izražajnost razmatraju se zasebno radi analitičke jasnoće, premda u izvedbi i filmu djeluju istodobno i međusobno su povezani. Tehnologija određuje raspon izvedivih mogućnosti, dizajn usmjerava početno čitanje lika, animacija aktivira tijelo u vremenu, a tjelesna izražajnost pokazuje kako gledatelj iz položaja, geste, pogleda i držanja prepoznaje namjeru, odnos ili unutarnje stanje.

2.1. Lutka: definicija, antropomorfizam i svojstvo nositelja lika

Lutka se u ovome radu promatra kao umjetnički i izvedbeni objekt oblikovan za animaciju, odnosno kao objekt koji u izvedbenom kontekstu može proizvesti učinak života. Njezina se definicija može opisati kroz njezinu materijalnost i konstrukciju, no ponajprije se odnosi na njezinu izvedbenu funkciju, odnosno na način na koji se pojavljuje u izvedbi i kako je percipira gledatelj. U razmatranju pojma lutke Ajanović (2019, str. 21) navodi Kroflinino određenje lutke kao „materijalnog sredstva izražavanja“ te pojam semiotičke opalizacije (Kroflin, prema Ajanović, 2019, str. 21). U istom kontekstu prenosi i Jurkowskijevo određenje lutke kao trodimenzionalne figure izrađene od različitih materijala, koja se ljudskim djelovanjem premješta iz nepokretnog stanja u kategoriju živih bića (Jurkowski, prema Ajanović, 2019, str. 21).

Jedno od temeljnih teorijskih polazišta za razumijevanje lutke jest pojam dvostruke percepcije. Tillis (1992, str. 64) pojam double-vision, koji se u ovome radu prevodi kao dvostruki vid, određuje kao gledateljevu istodobnu percepciju lutke kao opaženoga predmeta i kao

zamišljenoga života. Lutka se pritom pojavljuje istodobno kao stvar i kao lik, kao artefakt i kao prividno živo biće. Upravo ta napetost između materijalne prisutnosti i imaginativno proizvedene životnosti razlikuje lutku od običnog predmeta i čini je specifičnim izvedbenim fenomenom. U srodnom, ali znakovno širem okviru, pojam semiotičke opalizacije upućuje na lutku kao istodobno materijalni predmet i znak, pri čemu se lutkarski subjekt raspodjeljuje između lutke i lutkara (Kroflin, prema Ajanović, 2019, str. 21). Dok Tillisov dvostruki vid naglašava gledateljevu percepciju lutke kao predmeta i prividno živoga bića, pojam semiotičke opalizacije precizira njezinu znakovnu dvoznačnost i stalno prelaženje između predmetne, izvedbene i fikcionalne razine.

Piris (2014, str. 38–40) dodatno razrađuje tu dvoznačnost kroz odnos objekta i subjekta. Lutka ne prestaje biti objekt kada u izvedbi počne djelovati kao subjekt; njezina izvedbena snaga proizlazi upravo iz istodobne prisutnosti tih dvaju modusa. Percepcija potvrđuje lutku kao stvarni objekt, dok imaginacija uspostavlja njezinu prividnu subjektivnost. Zbog toga se lutka može razumjeti kao ontološki dvoznačan izvedbeni fenomen: njezina objektivnost ostaje materijalno prisutna, dok njezina subjektivnost nastaje u susretu animacije, izvedbenog konteksta i gledateljeve imaginacije.

Nakon takvog teorijskog određenja lutke kao dvoznačnog fenomena, potrebno je precizirati po čemu se scenska lutka razlikuje od šire kategorije animiranog predmeta. Ajanović (2019, str. 27) pritom razlikuje dva kriterija: predmet se može nazvati scenskom lutkom kada se u njemu, bez obzira na stupanj stilizacije ili materijal izrade, prepoznaje čovjek, životinja ili drugo živo biće, dok animirani predmet ne mora biti ikonički sličan čovjeku ili životinji jer se lik može uspostaviti artificijelnim pokretom i predstavljачkim kontekstom. Time se scenska lutka određuje kao antropomorfno ili zoomorfno organiziran znak koji u izvedbi može preuzeti funkciju lika, dok se animirani predmet razumije u širem smislu: njegov status lika proizlazi ne samo iz estetike, nego i iz ukupnog konteksta predstavljanja.

Animacija se u tom okviru može razumjeti kao temeljni uvjet izvedbene aktivacije lutke. Lutka ne postaje izvedbeno relevantna samom činjenicom da je izrađena ili prisutna na sceni; njezin se status uspostavlja kroz pokret, odnos s animatorom, prostor, svjetlo, zvuk i komunikaciju s gledateljem. Kroflin (2025, str. 17) izražajna sredstva kazališta lutaka razmatra kroz materijal, veličinu, proporcije, estetiku, vrstu lutke, zvuk, svjetlo te vještinu lutkarskog tehnologa i animatora, čime potvrđuje da lutka djeluje unutar složenog izvedbenog sustava. Njezina

“živost” nije svojstvo materijala samoga po sebi, nego učinak animacije, predstavljačkog konteksta i gledateljske recepcije.

Nakon što je lutka određena kao dvoznačan izvedbeni fenomen, sljedeće pitanje ovoga poglavlja jest kako se taj fenomen ostvaruje u kazališnom i filmskom mediju. Upravo zato lutka čini središnju poveznicu između lutkarskog kazališta i lutka-filma. U oba medija ona može biti nositelj identiteta lika, emocionalnog učinka i radnje, dok se način proizvodnje i percepcije toga učinka mijenja ovisno o medijskom kontekstu. Ta će se razlika u sljedećim potpoglavljima precizirati analizom izvedbenih, tehnoloških i estetskih uvjeta kazališne i filmske lutke.

2.2. Lutka u lutkarskom kazalištu: izvedbeni znak i izvedbena situacija

U lutkarskom kazalištu lutka se ne može razumjeti izvan izvedbene situacije u kojoj se pojavljuje. Za ovaj je rad stoga važan Tretinjakov pojam pomaka fokusa igre: u analizi suvremenoga hrvatskog lutkarstva taj pojam označava premještanje izvedbene pažnje s teksta i radnje prema lutki, animaciji, animatoru, predmetu, materijalu i odnosima među scenskim elementima (Tretinjak, 2022, str. 28–29). Takvo polazište omogućuje da se kazališna lutka promatra kao izvedbeni znak čije značenje ne nastaje samostalno, nego kroz odnose koje uspostavlja s drugim elementima predstave.

Druga važna razina odnosi se na pitanje u kojoj je mjeri sam čin animacije izložen gledateljevu pogledu. Tretinjak (2024, str. 14–15) razliku između dječje i odrasle recepcije povezuje s različitim odnosom prema scenskoj iluziji i vidljivosti animatora. Za ovaj je rad pritom ključno da način prikazivanja animacijskog čina¹ mijenja status lutke u gledateljskoj percepciji: kada je animator skriven, lutka se lakše percipira kao zaokružen fikcionalni lik; kada je animator vidljiv, značenje nastaje i iz odnosa između lutke, ljudskog tijela i samog postupka animacije.

Posner (2014a, str. 225), oslanjajući se na Statesov pojam *binocular vision*, koji se u ovom radu prevodi kao binokularno gledanje, lutkarsku izvedbu promatra kao oblik gledanja u kojem se istodobno opažaju materijalna scenska prisutnost i fikcionalni učinak. U kazalištu lutaka ta je dvostrukost posebno izražena kada su lutka i lutkar zajedno izloženi gledateljevu pogledu: lutka

¹ Pojam *animacije* u ovom se radu koristi u dva srodna, ali medijski različita značenja. U lutkarskome kazalištu animacija označuje oživljavanje lutke pokretom i glasom u zajedničkom prostoru izvođača i gledatelja (Kroflin, 2025, str. 119–120), dok u lutka-filmu označuje fazno pomicanje i snimanje lutke sličicu po sličicu, čime se iluzija pokreta gradi u gledateljevoj percepciji (Pikkov, 2010, str. 21–22). Razlike između tih dvaju režima animacije posebno se razrađuju u poglavlju 2.7.

se može pratiti kao lik, dok je istodobno vidljivo tijelo koje sudjeluje u proizvodnji njezine scenske živosti. Za ovaj je rad ta tvrdnja važna jer kazališnu lutku ne određuje kao samostalan artefakt, već kao pojavu koja se ostvaruje u odnosu između objekta, animacijskog čina i gledateljske pažnje.

U suvremenom lutkarstvu taj se relacijski status dodatno proširuje pomicanjem izvedbenog fokusa. Tretinjak (2022, str. 28–29) u hrvatskom kontekstu razlikuje tradicionalni fokus na tekstu i lutki od suvremenijeg usmjerenja prema istraživanju lutkarskog medija i njegovih izvedbenih mogućnosti. U daljnjoj razradi pokazuje da se fokus izvedbe može širiti prema odnosima među scenskim elementima, pri čemu scenografija, svjetlo, zvuk, materijal i medijski postupci mogu preuzeti aktivnu ulogu u oblikovanju igre i njezina značenja (Tretinjak, 2022, str. 31–32). Za ovaj je rad takvo određenje važno jer kazališnu lutku smješta u promjenjivu mrežu scenskih odnosa, što u nastavku omogućuje preciznije razlikovanje njezina kazališnog i filmskog statusa.

Na razini pokreta ta se izvedbena uvjetovanost očituje u načinu na koji se gesta oblikuje za konkretan prostor gledanja. Kazališna lutka djeluje pred publikom koja dijeli vrijeme izvedbe, ali je često promatra s različitih udaljenosti; stoga čitljivost pokreta ovisi o tipu lutke, tehnici vođenja, mjerilu, ritmu i odnosu prema animatorovu tijelu. Pokret se pritom ne iscrpljuje u tehničkoj izvedbi animacije: nego usmjerava gledateljsku pažnju, oblikuje karakter lika i uspostavlja značenje unutar izvedbene situacije

2.3. Lutka u lutka-filmu: animirani lik i uvjeti animacije

Iako lutka-film polazi od lutkarske logike animiranog objekta, filmski medij organizira njezinu percepciju, pokret i izražajnost kroz drukčije uvjete od kazališnih. Izražajnost lutke proizlazi iz animacije materijalnog tijela i iz filmske organizacije slike: kadra, montaže, rakursa, svjetla, fokusa i ritma. Taj fazno konstruirani pokret, dobiven iz niza pojedinačno snimljenih položaja koji proizvode iluziju kretanja (Pikkov, 2010, str. 21), temeljni je produkcijski uvjet lutka-filma. Budući da se jedna sekunda filma sastoji od dvadeset četiri sličice pri filmskoj projekciji (odnosno dvadeset pet pri europskome PAL² videostandardu), animator za svaku sekundu pokreta mora lutku ručno namjestiti i snimiti dvadeset četiri puta ako se svaki položaj snima na

² PAL (engl. *Phase Alternating Line*) europski je televizijski i video standard razvijen 1960-ih, koji predviđa reprodukciju pri 25 sličica u sekundi. Koristi se u Hrvatskoj i većini europskih zemalja, za razliku od američkog NTSC sustava (30 sličica u sekundi) i filmskoga kinoprojekcijskog standarda od 24 sličice u sekundi.

jednu sličicu, odnosno dvanaest puta ako se snima na dvije sličice, pri čemu se isti položaj bilježi dvaput uzastopno (Gasek, 2012, str. 40). Snimanje na dvije sličice čest je produkcijski postupak upravo zato što se na taj način prepolovljuje broj potrebnih pomaka, a zadržava dojam tečnoga kretanja. Upravo taj odnos između broja ručnih intervencija i jedne sekunde gotova filma čini lutka-film izrazito radno i vremenski zahtjevnim medijem. Filmska prisutnost lutke oblikuje se u spoju materijalnog objekta, fazno konstruiranog pokreta i organizirane filmske slike.

Takav postupak preoblikuje odnos između lutke, animatora i gledatelja. U lutkarskom kazalištu animacijski čin pripada samom događaju izvedbe: može biti skriven, djelomično naznačen ili potpuno izložen, ali se lutkino kretanje odvija u zajedničkom vremenu izvođača i publike. U lutka-filmu animatorovo tijelo izostaje iz konačne slike, dok se njegov rad prepoznaje posredno, u ritmu pomaka, preciznosti geste i kontinuitetu lutkina kretanja. Purves (2010, str. 18–19) stop-animaciju razlikuje od živih oblika lutkarstva upravo po tome što se izvedbeni učinak lutke ne ostvaruje pred publikom u realnom vremenu, već nastaje kroz rad između pojedinačnih snimljenih faza. Odnos animatora i lutke time se premješta iz vidljive izvedbene relacije u filmski proces proizvodnje pokreta.

Pikkovljevo tumačenje animiranog lika kroz pojam maske dodatno pomaže objasniti taj pomak. Pikkov (2010, str. 147–148) ekran i animirani lik promatra kroz funkciju zaklanjanja i posredovanja: animirani lik može preuzeti ulogu maske kroz koju autor oblikuje izvedbu i prenosi poruku, dok se njegova neposredna prisutnost povlači iz gledateljeva vidnog polja. U kontekstu lutka-filma to znači da se lutka pojavljuje kao filmski lik čija se prividna subjektivnost oblikuje kroz konstrukciju pokreta, ritma, kadra i karakterizacije.

Pritom materijalna dimenzija lutke ostaje ključna. Wells (2014, str. 1–2) objekte i materijale u animiranom filmu razmatra kao nositelje značenja, afekta i vizualne dramaturgije, a u daljnjoj razradi pokazuje da animirani objekt može preuzeti eksplicitnu dramaturšku funkciju (Wells, 2014, str. 13–14). Lutka u lutka-filmu stoga djeluje istodobno kao filmski lik i kao materijalno tijelo: njezin volumen, površina, tekstura, težina i konstrukcijska ograničenja sudjeluju u oblikovanju značenja. Filmski kadar tu materijalnost organizira izborom udaljenosti, fokusa, detalja, svjetla i trajanja, čime materijalna prisutnost lutke ulazi u filmsku sliku kao značenjski element.

Izražajnost lutke u lutka-filmu gradi se kroz spoj materijalnog tijela i filmske organizacije. Kadar može izolirati detalj, rakurs promijeniti odnos moći ili ranjivosti, montaža preoblikovati trajanje, a ritam animacije usmjeriti gledateljevo čitanje geste. Lutka u lutka-filmu time ne proizvodi nužno veću realističnost od one u lutkarskom kazalištu; ona uspostavlja drukčiji režim živosti. Gledatelj filmsku lutku doživljava kao lik kroz animacijski oblikovan slijed etapa, kroz kadar i kroz ritam filmskog vremena. U tome se nalazi jedna od temeljnih medijskih specifičnosti lutka-filma: lutka zadržava status materijalnog animiranog objekta, a istodobno poprima status filmskog lika čija se prisutnost oblikuje zakonitostima animacije i filmskog jezika.

2.4. Tehnologija tijela: materijalnost, konstrukcija i kvaliteta pokreta

Za razumijevanje izvedbenih mogućnosti lutke potrebno je najprije razmotriti tehničke uvjete njezina tijela. Konstrukcija, materijal, stabilnost, zglobovi i mehanizmi učvršćivanja određuju raspon radnji koje lutka može izvesti, kvalitetu geste koju može zadržati i vrstu pokreta koju može podnijeti. U tom se smislu tehnologija lutke u ovom poglavlju promatra kao temeljni uvjet njezine izvedbene i filmske funkcionalnosti.

Lutka je namijenjena izvođenju i kao takva pripada području primijenjene umjetnosti te je istodobno i tehnički sustav i materijalno tijelo. Stoga je u analizi potrebno jasno razlikovati konstrukcijsku tehnologiju lutke, koja obuhvaća kostur, zglobove, spojeve, mehanizme stabilizacije i druge unutarnje elemente koji omogućuju manipulaciju, od njezine materijalnosti, odnosno njezina volumena, težine, teksture, površine i taktilnih svojstava. Konstrukcijska tehnologija određuje što lutka može izvesti, dok materijalnost oblikuje način na koji se taj pokret percipira, kakav afektivni i estetski učinak proizvodi te kako lutka stječe uvjerljivost.

Unutarnji kostur, vrsta i raspored zglobova, način spajanja elemenata te mehanizmi stabilizacije određuju može li lutka podnijeti određenu vrstu geste, zadržati pozu, ponoviti pomak i izdržati neprestanu manipulaciju tijekom izvedbe ili snimanja. Sljedeća potpoglavljja stoga najprije razmatraju tehnološke zahtjeve lutke u lutkarskom kazalištu, a zatim specifične zahtjeve lutke u lutka-filmu, kako bi se na kraju poglavljja moglo precizno pokazati gdje se njihove tehnološke logike dodiruju, a gdje se razdvajaju.

2.4.1. Tehnologija lutke u lutkarskom kazalištu

U lutkarskom kazalištu konstrukcijska tehnologija lutke oblikuje se prema logici vođenja u realnom vremenu. Kazališna lutka mora omogućiti kontinuiran prijenos animatorova impulsa u gestu, ritam i scensku prisutnost pa se njezina funkcionalnost mjeri stabilnošću tijela, ali jednako tako i sposobnošću da u izvedbi reagira na animatorovu ruku, glas, tijelo, prostor i tempo predstave.

U tom je smislu tehnologija kazališne lutke sastavni dio njezine izražajnosti. U prethodnom je potpoglavlju, već navedeno da Kroflin (2025, str. 17) među izražajna sredstva lutkarske predstave ubraja, među ostalim, materijal, tehniku, odnosno vrstu lutke, suodnos lutke i čovjeka te vještinu lutkarskog tehnologa i animatora. Za ovaj je rad ta tvrdnja važna jer pokazuje da konstrukcija lutke nije odvojena od njezina scenskog djelovanja. Način na koji je lutka izrađena određuje kako se može voditi, kakvu gestu može proizvesti, kakvu vrstu odnosa uspostavlja s animatorom i kako se njezino tijelo percipira u izvedbenom prostoru.

Vrsta lutke pritom uspostavlja osnovni režim pokreta. Kroflin (2025, str. 23–26) pokazuje da različite lutkarske tehnike imaju različite poetike i izražajne mogućnosti. Ručna lutka ginjol najčešće se povezuje s brzinom, akcijom i snažnom fizičkom energijom; marioneta uvodi posredniji prijenos pokreta, često povezan s liričnijom ili udaljenijom scenskom kvalitetom; štapne lutke omogućuju drukčiji stupanj kontrole i usmjeravanja tijela u prostoru; stolne lutke otvaraju osobito širok raspon odnosa između lutke, animatora i scenske podloge te su vrlo često izbor u suvremenoj lutkarskoj praksi. Te razlike ne treba razumjeti kao zatvorena pravila, već kao skup izvedbenih mogućnosti koje svaka konstrukcija čini dostupnijima ili zahtjevnijima.

Stoga odabir lutkarske tehnike ima važnu dramaturšku vrijednost. Tempo, trajanje geste, mogućnost naglog prekida, kontinuitet pokreta i stupanj stilizacije proizlaze iz odnosa između konstrukcije lutke i načina njezina vođenja. Ručna lutka može podržati brzu izmjenu akcije i izravnu kinetičku energiju; marioneta može naglasiti ovisnost tijela o sustavu konaca i križa, dok stolna lutka može omogućiti suptilniji rad s težinom, osloncem i odnosom prema animatoru. U tom smislu vrsta lutke predstavlja temeljnu odluku u oblikovanju predstave i polazišnu organizacija scenskog ponašanja lika.

Takvo razumijevanje izvedbenog raspona može se povezati s Paljetkovim shvaćanjem lutke kao specifičnog scenskog bića. Vigato (2024, str. 510), pozivajući se na Paljetka (2007, str. 49), navodi da lutka „ne može, i ne želi, i ne treba, izvesti sve ono što može čovjek u sličnoj situaciji“. Za ovaj je rad ta tvrdnja važna jer izvedbenu vrijednost lutke smješta u izbor gesta

koje njezino tijelo može uvjerljivo nositi kao vlastiti oblik scenskog izraza. Lutka ne mora dosegnuti ljudsku pokretljivost da bi bila izvedbeno učinkovita; njezina se scenska uvjerljivost oblikuje kroz precizan odabir onoga što njezina konstrukcija može jasno, točno i značenjski opravdano nositi.

Materijal dodatno određuje izvedbenu kvalitetu kazališne lutke. Kroflin (2025, str. 20–21) naglašava da odabir materijala nije neutralan, jer materijal nosi fizička, zvučna i asocijativna svojstva. Težina, tvrdoća, podatnost, krhkost, površina, zvuk i podrijetlo materijala sudjeluju u tome kako gledatelj doživljava lutkino tijelo. Materijal stoga ne djeluje samo kao sredstvo izrade, već kao dio scenske informacije: može sugerirati krhkost, težinu, grubost, mekoću, otpor, toplinu, hladnoću ili artifičijelnost lika.

Na razini izvedbene funkcionalnosti, materijal i konstrukcija moraju biti usklađeni s radnjom koju lutka treba ostvariti. Kroflin (2025, str. 28) upozorava da lutka mora biti izrađena u skladu sa zahtjevima predstave: ako lik treba biti brz, spretan ili sposoban za preobrazbu, njegova konstrukcija i animacijska tehnika moraju mu to omogućiti. U suprotnom nastaje dramaturški nesporazum: gledatelj prima informaciju koja nije u skladu s karakterom lika ili situacijom. Tehnologija lutke tako izravno sudjeluje u karakterizaciji, jer način kretanja potvrđuje ili narušava ono što predstava želi uspostaviti.

Istodobno, ograničenje lutke, ukoliko je ista dobro promišljena i dramaturški iskorištena, može postati dio scenskog značenja. Kroflin (2025, str. 76) navodi primjer etide s marionetom prosjakom koja ne može sama podići novčić, pa radnju dovršava animator. Tehnička nemogućnost marionete u tom se slučaju ne prikriva; ona postaje osnova scenskog odnosa između lutke, animatora i publike. Ograničenje konstrukcije tako se može pretvoriti u dramaturški postupak: ono otkriva ovisnost lutke o animatoru, ali i omogućuje dodatni sloj značenja koji ne bi postojao u izvedbi samog živoga glumca.

Može se zaključiti da tehnologija kazališne lutke obuhvaća konstrukciju, materijal, vrstu lutke, način vođenja i vještinu animatora. Ona određuje raspon mogućih pokreta, kvalitetu geste, trajanje radnje i vrstu scenske prisutnosti. U kazališnom kontekstu lutkino je tijelo oblikovano za izvedbeni odnos koji se ostvaruje pred gledateljem u zajedničkom vremenu izvedbe. U sljedećem će se potpoglavlju ista pitanja konstrukcije i materijalnosti razmotriti u kontekstu lutka-filma, gdje se mijenjaju uvjeti djelovanja lutkina tijela.

2.4.2. Tehnologija lutke u lutka-filmu

Wells (2014, str. 1–2) analizu animiranog objekta premješta s njegove vanjske pojavnosti na materijalne i procesne uvjete njegova djelovanja u filmu. U stop-animaciji značenje objekta oblikuju materijal, mogućnost manipulacije, odnos prema pokretu i dramaturška zadaća koju objekt preuzima u prizoru. Za lutka-film taj je uvid posebno važan, jer lutkino tijelo djeluje kao materijalno-tehnički sustav čija konstrukcija, volumen, tekstura i ograničenja izravno sudjeluju u oblikovanju filmske izražajnosti.

Wells (2014, str. 6) na primjeru studija Mackinnon & Saunders pokazuje da se oblikovanje stop-animacijske lutke ne iscrpljuje u prijenosu vizualnog dizajna lika u trodimenzionalni objekt. Konstrukcija mora istodobno riješiti zahtjeve animacije i snimanja, što podrazumijeva pokretljivost, stabilnost, trajnost dijelova, po potrebi skrivanje tehničkog mehanizma i mogućnost izvođenja radnji predviđenih filmom.

U lutka-filmu konstrukcija lutke oblikovana je za fazno pomicanje i snimanje pojedinačnih položaja. Njezino tijelo mora biti dovoljno pokretljivo da omogući izražajnu gestu, a istodobno dovoljno stabilno da tijekom snimanja zadrži svaki namješteni položaj. Središnji element takve konstrukcije jest armatura; unutarnji nosivi sustav koji određuje raspon pokretljivosti, čvrstoću tijela i preciznost animacije.

Purves (2010, str. 82–83) armaturu razmatra kao preduvjet kontrolirane animacije fizičke lutke. Stop-animacijska lutka mora nakon svakog animatorova zahvata ostati u točno određenom položaju, a konstrukcija pritom mora pomiriti dva zahtjeva: omogućiti dovoljno finih pomaka i spriječiti neželjeno klonjenje, pomicanje ili gubitak kontinuiteta između snimljenih faza.

Jednostavnije lutke često se izrađuju na aluminijskoj žičanoj armaturi. Takva konstrukcija može biti prikladna za manje lutke, kratke prizore ili produkcije ograničenih sredstava, ali njezina je slabost u zamoru materijala: ponovljeno savijanje postupno smanjuje pouzdanost aluminijske žice i može dovesti do pucanja. Priebe (2011, str. 76–77) upravo zato naglašava da se kod žičanih armatura mora unaprijed računati s mogućnošću oštećenja i s količinom animacije koju lutka treba izdržati. U tom je smislu žičana armatura ekonomično, ali rizičnije rješenje kada lik nosi velik broj prizora ili zahtijeva preciznu ponovljivost pokreta.

Jedan od načina produljenja uporabljivosti takve konstrukcije jest izrada armature s izmjenjivim dijelovima. Priebe (2011, str. 84–85) opisuje rješenja u kojima se udovi mogu izvaditi i

zamijeniti, čime se smanjuje opasnost da puknuće jednog dijela onesposobi cijelu lutku. Za lutka-film je ta mogućnost važna jer ponekad tijekom animacije može doći do puknuća žice u armaturi, što predstavlja prijetnju kontinuitetu već započetog kadra. Kada se lutka animira kroz velik broj uzastopnih pomaka, mogućnost zamjene oštećenog dijela može izravno utjecati na izvedivost snimanja.

U većim se produkcijama ista lutka često izrađuje u nekoliko istovjetnih primjeraka kako bi se animacija mogla istodobno odvijati na više setova, a kopije se katkad izrađuju i u različitim mjerama - uvećana inačica za snimke izbliza i smanjena za daleke planove. Korištenje kalupa (engl. *molds*) pritom osigurava da se izgled lika ne mijenja između replika, čime se zadržava ujednačenost karaktera kroz cijeli film (Priebe, 2007, str. 158). U suvremenim profesionalnim produkcijama, primjerice studija Laika, isti se postupak proteže i na pojedine dijelove lutke: za jednoga se lika izrađuju deseci parova ruku, zamjenskih udova i kostimnih elemenata, čime se rizik od prekida snimanja zbog oštećenja svodi na najmanju moguću mjeru.

Također, u profesionalnijim produkcijskim uvjetima često se koriste armature s kuglastim zglobovima³. Priebe (2011, str. 96–99) takve metalne armature opisuje kao najčvršći tip armature u stop-animaciji koji omogućuje visok stupanj kontrole i preciznosti. Za razliku od žičane armature, koja se zbog elastičnosti aluminija nakon namještanja neznatno vraća prema prijašnjem položaju (Priebe, 2011, str. 94), kuglasti zglob ostaje točno u onom položaju u koji ga je animator postavio.

Pritom valja imati na umu da kuglaste armature, za razliku od žičanih, ne dopuštaju savijanje na bilo kojem mjestu duž uda, odnosno pokret je vezan upravo uz broj i raspored ugrađenih zglobova. Smjer savijanja, opseg rotacije i raspored zglobova su stoga konstrukcijske odluke koje unaprijed određuju što će lutka moći izvoditi: hoće li uvjerljivo hodati, sjediti, podizati ruku, savijati trup ili izvoditi suptilne promjene držanja. Upravo zato žičana armatura, sa slobodom savijanja duž cijeloga uda, u određenim slučajevima ostaje izražajnije rješenje, osobito u stiliziranim ili kraćim prizorima u kojima preciznost zadržavanja poze nije presudna.

Purves (2010, str. 79) dodatno pomaže objasniti zašto se lutka u stop-animaciji ne treba vrednovati prema kriteriju potpune imitacije živoga tijela. Lutke ne raspolažu fluidnošću igranog filma, računalne animacije ili crteža, no posjeduju drukčiju vrstu uvjerljivosti: fizički

³ Engl. ball-and-socket armature; mehanička armatura u kojoj kuglasti zglobovi spojeni metalnim šipkama omogućuju precizno namještanje i zadržavanje poze.

postoje u prostoru, imaju materijalnu prisutnost i reagiraju na svjetlo, fokus, gravitaciju i odnose s drugim elementima seta. Za lutka-film je ta tvrdnja važna jer pokazuje da se uvjerljivost lutke ne temelji na savršenoj reprodukciji životnog pokreta, nego proizlazi iz vidljive materijalnosti tijela i iz precizno oblikovanog odnosa između pokreta, prostora i filmske slike.

Iz toga proizlazi da planiranje filma mora biti usklađeno s realnim mogućnostima lutke. Purves (2010, str. 119–121) upozorava da slikovna knjiga snimanja⁴, predvizualizacija i scenarij moraju uzeti u obzir fizička ograničenja seta i lutkine konstrukcije. U protivnom se mogu osmisliti kutovi snimanja, ekspresije ili radnje koje djeluju uvjerljivo na papiru, ali ih konkretna lutka ne može ostvariti pred kamerom. Za ovaj je rad taj uvid osobito važan jer pokazuje da je pokret lutke rezultat pregovora između autorske zamisli, tehničke konstrukcije, materijala i produkcijskih uvjeta.

Isti se problem javlja i u oblikovanju lica, govora i ekspresije. Ako lik treba govoriti, potrebno je odlučiti hoće li se ekspresija graditi pokretnim ustima, zamjenskim licima, zamjenskim glavama, pokretom očiju, gestom tijela ili kombinacijom tih postupaka. Purves (2010, str. 150–153) upozorava da sinkronizacija govora i pokreta usana usporava snimanje i povećava produkcijsku složenost, dok Priebe (2011, str. 138–142) pokazuje da zamjenska lica mogu omogućiti velik raspon izraza, ali traže preciznu pripremu, označavanje, usklađivanje i tehničku registraciju. Tehnološka odluka o licu stoga je istodobno dramaturška odluka: određuje hoće li lik komunicirati govorom, izrazom lica, pogledom, ritmom tijela ili materijalnom gestom.

Razvoj digitalnih tehnologija otvorio je dodatne mogućnosti u izradi lutaka. Priebe (2011, str. 138–141) opisuje primjenu brzog prototipiranja (engl. *rapid prototyping*), odnosno trodimenzionalnoga ispisa u suvremenoj stop-animaciji, posebice u Laikinoj produkciji filma *Coraline* (Selick, 2009), u kojoj je za animaciju lica korišteno više tisuća trodimenzionalno ispisanih zamjenskih dijelova lica. Tehnika omogućuje da se svaki kadar facijalne animacije unaprijed digitalno modelira i potom ispiše kao fizička replika, čime se postiže preciznost usporediva s računalnom animacijom, a zadržava materijalna prisutnost stop-animacijske lutke. Time se tradicionalna logika zamjenskih dijelova proširuje s ruku, udova i usta na sustave od više tisuća jedinstvenih lica za pojedini lik.

⁴U ovom radu izraz slikovna knjiga snimanja koristi se za engl. storyboard, odnosno niz crteža ili skica kojima se unaprijed planiraju kadrovi, radnja, kut snimanja i osnovna dinamika prizora.



Slika 1. *Produksijski prikaz zamjenskih izraza lica za lutku Coraline u filmu Coraline (r. Henry Selick, LAIKA, 2009), kao primjer sustava zamjenskih lica u suvremenoj stop-animaciji. Izvor: Hidden Worlds: The Films of LAIKA.*

Armatura, kao i mogućnost eventualne facijalne ekspresije u lutka-filmu ne mogu biti shvaćeni samo kao skrivena tehnička podloga jer oni određuju uvjete filmske izvedbe lutke. Svaki spoj, zglob, oslonac i stupanj otpora utječu na ritam animacije, čitljivost geste i kontinuitet karaktera. Konstrukcijski nedostatak postaje vidljiv u samoj slici: lutka ne zadržava pozu, gubi ravnotežu, ne može ponoviti mikropomak ili proizvodi pokret koji nije u skladu s dramaturgijom prizora. U tom smislu tehnička odluka iz faze izrade kasnije postaje estetska i izvedbena činjenica filma.

Može se zaključiti da tehnologija lutke u lutka-filmu obuhvaća više od samog izbora armature. Ona uključuje odnos konstrukcije, materijala, pokretljivosti, stabilnosti, oblikovanja lica, mogućnosti snimanja i predproduksijskog planiranja. Filmska lutka mora biti oblikovana kao tijelo koje može izdržati fazno pomicanje, zadržati pozu, ostvariti predviđeni raspon geste i istodobno ostati uvjerljiva u kadru. Upravo se u tom spoju tehničkih ograničenja i filmske organizacije slike oblikuje specifična izražajnost lutke u lutka-filmu.

2.4.3. Komparativni zaključak

Iako u oba medija pokret lutke ovisi o istom odnosu konstrukcije i materijalnosti, taj se odnos u kazalištu i lutka-filmu ostvaruje u različitim okolnostima, a razlika proizlazi ponajprije iz vremena u kojem pokret nastaje. U kazalištu pokret nastaje u kontinuitetu izvedbe, pa je konstrukcija podređena neposrednoj responzivnosti - sposobnosti lutke da u realnom vremenu prati impuls animatora i zadrži čitljivost geste pred publikom. U lutka-filmu pokret nastaje fazno, izvan gledateljeva pogleda, pa konstrukcija prvenstveno mora osigurati stabilnost poze i ponovljivost pomaka kroz mnoštvo zasebnih intervencija. Iz toga proizlazi, da ono što je u kazalištu prednost, a to je živa nepredvidljivost odgovora, u lutka-filmu može postati smetnja, jer svaki nekontroliran pomak narušava iluziju kontinuiteta.

Iz te razlike proizlazi i različit status materijalnosti: u kazalištu materijalnost djeluje u zajedničkom prostoru i na određenoj udaljenosti od gledatelja, dok je u filmskom kadru izložena bližem pogledu pa tekstura, površina i težina lutke izravno sudjeluju u filmskoj izražajnosti. Naposljetku, dva se medija razlikuju se i u produkcijskoj ekonomiji: kazališni se pokret ostvaruje u realnom vremenu izvedbe, dok fazna animacija za svaku sekundu pokreta zahtijeva mnoštvo pojedinačnih snimaka, zbog čega se u profesionalnoj produkciji dnevno realizira tek nekoliko sekundi gotova materijala. Upravo ta vremenska asimetrija između procesa nastanka i konačnoga rezultata jedna je od temeljnih razlika između dvaju medija te se detaljnije razmatra u poglavlju 7.2.

2.5. Dizajn i karakter: oblikovanje lika kroz vizualno-tehnološku konstrukciju lutke

Oblikovanje lika u lutkarskom kazalištu i lutka-filmu nastaje u međuodnosu narativne funkcije i vizualno-tehnološke konstrukcij, pri čemu ta konstrukcija izravno uvjetuje raspon i kvalitetu izražajnih mogućnosti lika. Karakter se najprije uspostavlja kroz dizajn karaktera lutke, prije svega u silueti, proporcijama, stupnju stilizacije, kostimu, materijalu i ukupnoj čitljivosti lika, a potom kroz radnju i pokret. Dizajn lutke je prvi i temeljni sloj njegova promišljanja i konstrukcije; on unaprijed određuje kako će lik biti percipiran, koje će osobine sugerirati svojom pojavom te kakvu će vrstu izražajnosti moći nositi i prenijeti u izvedbi.

To polazište zahtijeva razlikovanje između psihološkog pojma karaktera i njegova lutkarskog oblikovanja. U kazalištu lutaka i lutka-filmu karakter se uspostavlja kroz tijelo koje gledatelj vidi: kroz oblik, proporcije, materijalnu pojavnost i način na koji se figura nudi pogledu. Ono što bi se u dramskom tekstu ili scenariju moglo opisati kao unutarnja osobina lika, u lutkarskom se mediju mora prevesti u vidljivu i izvedivu organizaciju tijela. Lutkarski karakter stoga proizlazi iz odnosa između onoga što lik znači u narativu i onoga što njegovo tijelo može pokazati, zadržati, pokrenuti i prenijeti gledatelju.

U nastavku se ta polazišta razmatraju kroz dva medijska režima. U lutkarskom kazalištu dizajn lika promatra se kroz scensku čitljivost, stilizaciju, proporcije i odnos tijela prema izvedbenom prostoru. U lutka-filmu ista se pitanja premještaju u filmski kontekst: krupni plan, promjenu rakursa, siluetu u kadru, stop-animacijski pokret i konstrukciju tijela kao funkcionalno animacijsko tijelo.

2.5.1. Dizajn lika u lutkarskom kazalištu

U lutkarskom kazalištu dizajn lika mora prije svega osigurati scensku čitljivost. lutka se pojavljuje u zajedničkom prostoru izvođača i gledatelja, a promatra se s udaljenosti koja ne dopušta istu vrstu približavanja kakvu omogućuje filmska kamera. Zbog toga se osnovne odrednice lika moraju oblikovati jasno, pregledno i dovoljno snažno da gledatelj već pri prvom pojavljivanju može prepoznati njegovu funkciju, odnos prema drugim likovima i osnovni emocionalni ton.

Stilizacija u tom kontekstu nema funkciju pojednostavljivanja radi siromašenja izraza. Ona sažima lik u scenski čitljivu figuru. Ono što bi se u dramskom tekstu moglo razvijati opisom, dijalogom ili psihološkom motivacijom, u lutkarskom se oblikovanju najprije mora pojaviti kao vidljiva organizacija tijela. Silueta, proporcija, kostim, materijal, boja i površina djeluju zajedno kao sustav kojim se karakter uvodi u gledateljevu percepciju.

Kroflin (2025, str. 21–22) pokazuje da veličina i proporcije lutke mogu bitno promijeniti način na koji gledatelj doživljava lik. Mjerilo može sugerirati moć, prijetnju, krhkost, komičnost ili ranjivost, dok promjena proporcija može istaknuti važnost, strah, tjelesnu nemoć ili unutarnju napetost lika. Za dizajn lika to znači da svaka odluka o veličini glave, dužini udova, odnosu trupa i ekstremiteta ili ukupnoj masi figure već usmjerava način na koji će lik biti pročitano. Svaka odluka o proporcijama lutke i njezina tijela, primjerice o veličini glave, duljini udova, odnosu trupa i ekstremiteta ili ukupnoj masi figure, već usmjerava način na koji će lik biti percipiran.

Takva scenska jasnoća često uključuje naglašavanje pojedinih obilježja, ali naglašavanje ne mora nužno voditi u karikaturu. U kazališnom oblikovanju ono ima funkciju artikulacije: ono što je za lik važno mora biti dovoljno vidljivo da ga gledatelj može primiti u realnom vremenu izvedbe. Kazališna lutka mora zadržati prepoznatljivost u relativno stabilnom odnosu scene i gledališta, pa su u njezinu dizajnu opravdani jasniji omjeri, pregledna silueta, pročišćeni kostimski znakovi i vizualno sažeti znakovi lika.

Uloga svjetla dodatno pokazuje da se kazališni lik ne oblikuje samo izradom lutke, nego ukupnom scenskom organizacijom njezina tijela. Kroflin (2025, str. 27) svjetlo razmatra kao sredstvo kojim se oblikuju ugođaj, prostorno-vremenske promjene, pozornost gledatelja i emocionalna stanja. U odnosu na dizajn lika to znači da materijal, boja, površina i tekstura lutke ne djeluju u svim situacijama jednako. Pod djelovanjem svjetla pojedine se značajke lutke mogu

pojačati, prigušiti, izoštriti ili promijeniti pa dizajn kazališne lutke mora uzeti u obzir način na koji će se tijelo lika pojaviti u konkretnim scenskim uvjetima.

Dizajn lika u lutkarskom kazalištu mora uključiti i pitanje izvedbene upotrebljivosti. Iz Kroflina razmatranja odnosa izrade i animacije proizlazi da konstrukcija lutke mora odgovarati radnjama koje će lik ostvarivati u izvedbi (Kroflin, 2025, str. 28–29). To je za oblikovanje i promišljanje karaktera lika ključno: tijelo lutke ne samo da sugerira karakter, nego omogućuje i primjenjive radnje, odnose i geste koje taj karakter u izvedbi treba ostvariti. Lik koji je zamišljen kao brz, okretan ili nemiran ne može biti oblikovan tijelom koje dopušta samo krut i usporen pokret; lik koji treba djelovati tromo, staro ili umorno može upravo kroz ograničenje pokreta dobiti dodatnu izražajnu snagu.

U kazalištu dizajn lika uspostavlja početne uvjete animacije. Lutkino tijelo već prije pokreta nosi informacije o karakteru, mjerilu, odnosu prema prostoru i mogućoj kvaliteti geste. Kada se lutka pokrene, animacija se nadovezuje na figuru čiji su oblik, materijal, proporcije, kostim i konstrukcija već usmjerili gledateljevo razumijevanje lika. Dizajn pritom određuje koje će značenjske i izvedbene potencijale pokret moći naglasiti, ublažiti ili preusmjeriti te što će gledatelj iščitati iz scenske pojavnosti lutke prije nego što ona započne radnju.

2.5.2. Dizajn lika u lutka-filmu

U lutka-filmu kamera temeljno mijenja uvjete u kojima se lutka pojavljuje kao vizualni objekt. Filmski kadar usmjerava udaljenost, perspektivu, fokus i trajanje pogleda pa lutka u lutka-filmu mora biti oblikovana upravo tako da izdrži preciznost filmskog pogleda. Purves (2010, str. 26–27) posebnost stop-animacijske lutke u odnosu na druge likove iz područja animacije povezuje s njezinom fizičkom prisutnošću pred kamerom: lutka je stvarni objekt u stvarnom prostoru seta, a njezina površina, volumen, sjena i odnos prema svjetlu neposredno ulaze u filmsku sliku.

Kamera pritom otvara mogućnost koju kazališni prostor ne nudi u istoj mjeri. Detalj koji bi s udaljenosti ostao nevidljiv, primjerice mikropokret, nepravilnost površine, šav ili trag obrade, u krupnom planu može postati dio karakterizacije lika. U tom smislu i sama tekstura materijala od kojeg je lutka izrađena postaje izražajno sredstvo: način na koji svjetlo pada na površinu, kako se ona percipira, koliko djeluje meko, hrapavo, glatko ili istrošeno, izravno oblikuje način kako se lik čita pred kamerom. Purves (2010, str. 104) selektivnu reprezentaciju u stop-animaciji opisuje kao postupak kondenzacije karaktera kroz odabrana obilježja koja nose

priповјednu i izvedbenu vrijednost, a u filmskom kontekstu tim obilježjima pripada i materijalna kvaliteta same lutkine površine. Wells (2014, str. 6) na primjeru studija Mackinnon & Saunders dodaje da dizajn karaktera u stop-animaciji nikada nije autonomna estetska odluka, on podliježe procesu rješavanja problema u kojem lutka mora biti funkcionalna, snimljiva i sposobna izvesti specifične radnje koje scena zahtijeva. Izbor materijala, način njegove obrade i vidljivost njegove teksture stoga istodobno oblikuju karakter lika i sudjeluju u širem vizualnom identitetu filma.

Iz toga razumijevanja materijalnosti i percepcije proizlaze konkretni dizajnerski zahtjevi. Purves (2010, str. 89) naglašava da je u stop-animaciji korisno dizajnirati likove tako da njihove temeljne karakteristike budu brzo vidljive i čitljive jer pojava lutke može biti gledateljev prvi trag o karakteru lika. Mnogi dizajneri zato polaze od oblika i siluete: Purves primjećuje da dizajn već u tim elementima nosi karakterne implikacije - „uglastom liku teško je dati toplinu, dok zaobljenoj formi teško ide portretiranje zla" (Purves, 2010, str. 89). Za ovaj je rad važno da gledateljev prvi dojam o lutki započinje prije same radnje i pokreta: očituje se u njezinu omjeru glave i tijela, formi, naglašenim dijelovima tijela, licu, kostimu i ukupnoj silueti. Ti elementi moraju ostati prepoznatljivi bilo da se lutka okrene, približi kameri ili prođe kroz niz sitnih animacijskih pomaka. Zato dizajn lutke u lutka-filmu mora dati početnu informaciju o karakteru i istodobno izdržati uvjete filmskog gledanja: promjenu rakursa, krupni plan, pokret i montažno povezivanje kadrova.

Pikkov (2010, str. 85–86) u raspravi o lutka-filmu upozorava da čak i izrazito realistično oblikovane lutke zadržavaju određeni stupanj apstraktnosti upravo zbog same tehnike lutka-filma. Taj je uvid važan za dizajn lika u lutka-filmu jer pokazuje da filmska lutka ne mora težiti potpunoj imitaciji živog tijela. Njezina uvjerljivost može nastati iz ravnoteže između materijalne konkretnosti, stilizacije i mogućnosti animacije. Pred kamerom lutka ostaje materijalno prisutna figura, a njezin se karakter oblikuje kroz stilizaciju dovoljno preciznu da u pokretu zadrži prepoznatljivost, kontinuitet i dramaturšku funkciju.

Kroflinino razmatranje odnosa izrade i izvedbe pokazuje da konstrukcija lutke mora odgovarati radnjama koje se od nje očekuju (Kroflin, 2025, str. 28–29). Taj se uvid može primijeniti i na lutka-film kao opće izvedbeno načelo. U filmskom kontekstu oblik tijela, raspored mase, odnos glave i trupa, veličina šaka, stabilnost stopala, kostim i površina materijala moraju biti promišljeni prema načinu na koji će ih kamera izdvajati i animacija aktivirati. Dizajn lutke u lutka-filmu zato povezuje početnu informaciju o karakteru s uvjetima njegove kasnije filmske

izvedbe: ono što se oblikuje kao silueta, proporcija ili detalj mora ostati čitljivo u promjeni rakursa, krupnom planu i nizu animacijskih pomaka.

Kostim je u tom kontekstu posebno osjetljivo pitanje. Purves (2010, str. 128–130) naglašava da se odjeća stop-animacijske lutke dodiruje u svakom kadru, mora se kretati zajedno s lutkom, ne smije ograničavati zglobove i mora dopuštati pristup armaturi. Kroj, vrsta tkanine, debljina materijala, rubovi, slojevi i način pričvršćivanja izravno utječu na čitljivost lika i izvedivost animacije. Kostim karakterizira lik, a istodobno sudjeluje u tehničkoj funkcionalnosti lutke: može pomoći da se silueta pročisti, da se sakrije spoj ili armatura, kao što može i otežati animaciju ako zaklanja važne dijelove tijela ili proizvodi nepredvidive pomake između sličica. U praktičnom radu to može značiti i ugradnju dodatnih potpornih elemenata u kostim kako bi se tkanina mogla kontroliranije animirati.

Film omogućuje blizinu pogleda i precizno usmjeravanje pažnje, ali upravo zato od lutke zahtijeva jasno oblikovanu površinu, stabilnu siluetu, promišljene proporcije i konstrukciju koja može podnijeti animaciju. Karakter filmske lutke proizlazi iz odnosa materijala, proporcije, detalja, kostima i načina na koji se ti elementi pojavljuju u filmskoj slici. U lutka-filmu dizajn lika mora istodobno odgovoriti na pitanje tko je lik, kako ga kamera percipira i što njegovo tijelo može izvesti tijekom animacije.

2.5.3. Komparativna analiza: dizajn kao medijski kompromis

Usporedba dizajna lika u lutkarskom kazalištu i lutka-filmu otkriva da oba medija pred lutku postavljaju isti temeljni zahtjev: karakter mora biti čitljiv prije pokreta, vidljiv u tijelu lutke i razumljiv gledatelju. Razlika je u tome što svaki medij taj zahtjev oblikuje iz drukčijih percepcijskih uvjeta.

U kazalištu se dizajn lika usmjerava prema scenskoj čitljivosti. Udaljenost između scene i gledatelja zahtijeva da vizualni znakovi karaktera budu jasni, zgusnuti i odmah prepoznatljivi u cjelini. Detalj koji kamera može izdvojiti ovdje ima manju funkciju jer ga gledatelj s udaljenosti ne može uvijek primiti. Kazališni dizajn zato mora graditi lik kroz siluetu, omjer, kostim, boju, materijal i prostorni odnos. Suptilnost nije isključena, ali mora biti organizirana tako da ostane vidljiva u realnom vremenu izvedbe.

U lutka-filmu dizajnerski kompromis uspostavlja se drukčije. Krupni plan može otkriti površinu, teksturu i najmanju nepravilnost pa dizajn mora biti precizniji i ekonomičniji. Ono

što bi u kazalištu trebalo pojačati, u filmu može biti tiše jer kamera može izdvojiti detalj i učiniti ga značenjski važnim. Istodobno, filmska blizina postavlja vlastite zahtjeve: silueta mora ostati prepoznatljiva kroz promjene rakursa, kostim mora podnijeti dodir u svakom kadru, proporcije moraju biti usklađene s mogućnostima animacije, a konstrukcija mora omogućiti stabilnost i ponovljivost položaja.

Ono što u oba slučaja ostaje zajedničko jest selektivnost dizajna. Purves (2010, str. 104) opisuje lutkarski dizajn kroz načelo selektivne reprezentacije: lutka djeluje tako što naglašava obilježja važna za karakter i uklanja ona koja nemaju pripovjednu vrijednost. U kazalištu ta selekcija slijedi logiku prostorne čitljivosti i gledanja iz daljine. U lutka-filmu slijedi logiku kamere, kadra, detalja i stop-animacijskog postupka. Isti oblikovni princip zato ne daje iste rezultate u oba medija: ono što je u kazalištu nužno radi vidljivosti, u filmu može postati pretjerano, a ono što je u kazalištu nečitljivo, u filmu može postati ključan znak karaktera.

Dizajn lutke uvelike nadilazi pitanje likovnog oblikovanja jer predstavlja temeljni način na koji se karakter prilagođava mediju u kojem će biti prikazan. U toj se prilagodbi cilj ne mijenja, ali se mijenja uvjet: kazalište traži čitljivost iz daljine, film čitljivost iz blizine, a lutka mora odgovoriti na oba zahtjeva drukčijim tijelom.

2.6. Od oblikovanog tijela do animirane prisutnosti

Nakon razmatranja tehnologije i dizajna lutke potrebno je povezati dvije razine njezina oživljavanja: oblikovanje tijela i njegovu aktivaciju u vremenu. Lutka već u fazi izrade nosi potencijal karaktera kroz oblik, proporciju, materijal, kostim i konstrukciju. Taj potencijal postaje izvedbeno ili filmski djelatan kada se tijelo uključi u pokret, prostor, ritam i gledateljsku percepciju.

U lutkarskom kazalištu aktivacija lutke događa se u kontinuitetu izvedbe, tj. kroz odnos animatora, lutke, prostora i publike. U lutka-filmu aktivacija se ostvaruje etapno, kroz niz pojedinačnih pomaka koji se povezuju u filmski pokret. Izrada i animacija zato čine povezane, ali analitički različite razine: izrada određuje raspon mogućeg, a animacija određuje kako se taj raspon pretvara u djelovanje, namjeru i izražajnost.

Sljedeća potpoglavlja razdvajaju pokret i tjelesnu izražajnost. Potpoglavlje 2.7 razmatra kako se pokret proizvodi u kazališnom i filmskom vremenu, dok se potpoglavlje 2.8 usmjerava na

način na koji se položaj, držanje, pogled i gesta čitaju kao znakovi namjere, odnosa i emocionalnog stanja.

2.7. Pokret kao izražajno sredstvo: izvedba i fazna konstrukcija

Pokret lutke jedno je od temeljnih izražajnih sredstava lutkarske umjetnosti: lutka postaje izvedbeno ili filmski relevantna tek kada je pokrenuta. Kroflin (2025, str. 119–120) pojam animacije u lutkarskom kontekstu veže uz oživljavanje lutke pokretom i glasom te termin *kazalište animacije* smatra preciznim upravo zato što naglašava pokret kao bitnu značajku lutkarske umjetnosti. Isto načelo oživljavanja kroz pokret stoji i u temelju lutka-filma, gdje se pak ostvaruje u drukčijem medijskom režimu. U lutkarskom kazalištu i lutka-filmu pokret ostaje središnji nositelj izražajnosti lika, ali ga svaki od dvaju medija oblikuje u vlastitim uvjetima vremena, prostora i percepcije.

U nastavku se ta polazišta razmatraju kroz dva medijska režima. U lutkarskome kazalištu pokret se promatra kao izvedbeni čin koji nastaje u realnom vremenu pred publikom, kroz neposredan ili posredovan prijenos animatorove geste na lutku. U lutka-filmu pokret se promatra kao fazno konstruiran niz pojedinačnih položaja koji se snimaju sličicu po sličicu te se kao kontinuirano kretanje pojavljuju tek u filmskoj reprodukciji. Komparativna sinteza tih dvaju režima predstavljena je u završnom potpoglavlju.

2.7.1. Animacija u lutkarskom kazalištu

U lutkarskom kazalištu animacija se ostvaruje u zajedničkom prostoru izvođača i gledatelja. Pokret lutke proizlazi iz neposrednog djelovanja animatora i razvija se pred publikom kao dio scenskog događaja. Zbog toga se kazališna lutka ne uspostavlja samo oblikom, materijalom ili konstrukcijom, nego izvedbenim činom u kojem njezino tijelo oživljava i dobiva pokret, ritam, glas, odnos i značenje.

Kazališna animacija zadržava izravnu vezu s tijelom animatora. Čak i kada je animator skriven paravanom, crnom tehnikom, svjetlom ili drugim scenskim rješenjem, lutkin pokret proizlazi iz njegova ritma, impulsa, prijenosa težine i tjelesne kontrole. Pokret lutke zato djeluje kao prijenos izvedbenog impulsa s animatorova tijela na tijelo lutke. Taj prijenos ne mora biti vidljiv kao fizička prisutnost animatora, ali je upisan u kvalitetu i karakter lutkina kretanja. Stoga je u lutkarskom kazalištu osobito važna kontinuiranost pokreta. Lutka mora održati tok radnje, zadržati jasnoću geste i osigurati čitljivost radnje u scenskoj percepciji.

Lutkarski pokret time uspostavlja i specifičan oblik izvedbene prisutnosti u kojem lutkar nije puki tehnički operater, nego glumac koji se s lutkom prožima kao s partnerom u igri. Čečuk (2009, str. 52–53) razlikuje nekoliko mogućih odnosa između glumca i lutke i odbacuje onaj najjednostavniji, u kojem se glumac prema lutki odnosi kao majstor prema instrumentu, ističući da je takav odnos „najprimitivniji” i izvedbeno nedostatan. U razvijenijem odnosu lutkar svoje glumačke sposobnosti prenosi na lutku, transponirajući svoju izvedbu u njezino tijelo, a u još razvijenijem stupnju nastaje ono što Čečuk (2009, str. 55) opisuje kao prožimanje, u kojem je lutkar „postao jedno s lutkom kao mrtvim partnerom” i istodobno odricanje od vlastite osobnosti u korist izvedbenog života lutke. Lutkarska se gluma tako uspostavlja kao ono što Čečuk naziva „alijenacijskim postupkom”: glumac napušta sebe i ulazi u tijelo lutke, a izvedbena se prisutnost lika rađa upravo iz te dvostrukosti — istodobne prisutnosti animatora i lutke kao jedinstvene izvedbene cjeline.

U suvremenom lutkarstvu animacija se pritom ne iscrpljuje u pokretanju figurativne lutke. Lutkarstvo je promatrano kao sustav promišljanja. Tretinjak (2024, str. 16–17) suvremeni lutkarski izraz opisuje kao područje koje se širi prema animaciji neživog ili nesamostalnog tijela, dijelova tijela, materijala i različitih elemenata scenske igre. Za ovaj je rad taj uvid važan jer pokazuje da lutkarstvo ne proizlazi samo iz vrste objekta koji se animira, nego i iz načina na koji se izvedbom organizira odnos između živog i neživog, animatora i animiranog elementa, pokreta i značenja.

Iz toga proizlazi da svaki pokret na pozornici nije automatski lutkarski. Pokret postaje lutkarski kada je usmjeren prema aktiviranju predmeta, materijala, tijela ili scenskog elementa kao nositelja značenja. U tom smislu animacija u lutkarskom kazalištu osim tehnike pokretanja, označuje i način organizacije scenskog života lutke. Na taj način animacija postaje dramaturgijsko sredstvo jer pokret organizira ritam, napetost i značenje scenskog događaja.

Takav način animacije izravno utječe na izražajnost pokreta. Budući da lutka u kazalištu djeluje u zajedničkom prostoru izvedbe i često na određenoj udaljenosti od gledatelja, pokret mora biti dovoljno jasan, artikuliran i ritmički precizan da bude čitljiv u scenskoj percepciji. To ne znači da mora biti grub ili prenaplašen, ukoliko to nije u svojstvu karaktera. Pokret mora jasno prenijeti namjeru, smjer i kvalitetu radnje. U kazalištu se pokret oblikuje kao dio cjeline izvedbene situacije: povezan je s prostornim odnosima, ritmom animatora, odnosom lutke i glasa, tempom scene i čitljivošću događaja u realnom vremenu.

2.7.2. Animacija u lutka-filmu

U lutka-filmu pokret se oblikuje faznim pomicanjem lutke i snimanjem svake pojedine pozicije. Pikkov (2010, str. 21–22) animaciju lutke u lutka-filmu određuje kao postupak u kojem se figure pomiču i fiksiraju u različite položaje, a njihovi se pokreti snimaju sličicu po sličicu kako bi nastala iluzija pokretnih lutaka. Time se animacija u lutka-filmu uspostavlja kao precizna organizacija pojedinačnih položaja, ritma i prostorne stabilnosti lutkina tijela.

Nastanak pokreta nije događaj koji se odvija pred gledateljem. Pikkov (2010, str. 14–15) naglašava da u animiranom filmu ne postoji početno, stvarno kretanje koje kamera samo bilježi; animacija stvara iluziju pokreta povezivanjem nepomičnih slika u gledateljevoj percepciji. Riječ je o učinku postojanosti vida, fiziološkom mehanizmu po kojem se brzo nizanje statičnih slika u oku stapa u dojam neprekidnoga kretanja. Upravo zato lutka-film ne ovisi samo o onome što je snimljeno, nego i o gledateljevoj percepciji koja pojedinačne sličice povezuje u doživljaj kretanja. U lutka-filmu to znači da gledatelj ne promatra lutku dok se stvarno pomiče, nego filmski rezultat niza zaustavljenih položaja. Pokret filmske lutke stoga nastaje između sličica, a ne pred gledateljem kao kontinuiran izvedbeni tok.

Specifičnost takvog pokreta proizlazi iz same prirode lutke. Purves (2010, str. 80–81) naglašava da lutke ne mogu precizno reproducirati kompleksno, višeslojno i slučajno kretanje živog tijela, niti trebaju težiti takvoj imitaciji. Njihova izražajnost proizlazi iz materijalne prisutnosti, fizičke opipljivosti, odnosa prema prostoru, svjetlu, fokusu, gravitaciji i drugim objektima. Pokret lutke postaje uvjerljiv kada se ne pokušava izbrisati njezina materijalna posebnost i nesavršenost, nego se iz nje oblikuje jasna gesta, ritam i tjelesna logika lika.

Na tu se razinu nadovezuje pitanje unutarnje motivacije animiranog lika. Pikkov (2010, str. 116–117) ističe da animirani lik, za razliku od živog tijela pred kamerom, nema vlastitu unutarnju motivaciju; dojam motivacije mora se proizvesti animacijom i pripovjednim postupkom. U lutka-filmu to znači da oblik tijela, lice, kostim i silueta sami po sebi još ne stvaraju cjelovit filmski karakter. Karakter nastaje kada se vizualna obilježja povežu s dosljednim obrascem ponašanja, ritmom reakcija, odnosom prema prostoru i funkcijom lika u radnji. Lutka može biti likovno jasno oblikovana, ali filmski karakter nastaje tek kada gledatelj u njezinim pokretima, zastojima, odlukama i reakcijama prepozna logiku djelovanja.

Stop-animacijski pokret pritom nije samo mehanička provedba unaprijed zamišljenog plana. Pikkov (2010, str. 117–118) pokazuje da u tradicionalnoj stop-animaciji svaki novi položaj proizlazi iz prethodnog položaja lutke te da na pokret utječu materijal, tehničke mogućnosti i animatorova intervencija. Animator često ne zna potpuno unaprijed gdje će lutka završiti, koliko će velik pokret biti, jer se pokret razvija u susretu plana, prethodne faze i fizičkog ponašanja materijala. U lutka-filmu zato postoji poseban prostor između kontrole i spontanosti: pokret je planiran, ali se istodobno oblikuje kroz otpor, težinu, savitljivost i stabilnost lutkina tijela.

U tom smislu ograničenja lutke, kao što su armatura, zglobovi, materijal, težina i stabilnost, postaju oblikovni uvjeti animacije. Animator ne pokušava i ne treba zanijekati činjenicu da je lutka predmet, nego iz njezine fizičke logike oblikuje karakterističan pokret. Svaka odluka o pomaku uključuje pitanje koliko će se tijelo pomaknuti, koliko će se etapa zadržati, kada će se gesta usporiti, prekinuti, ubrzati ili naglasiti. Upravo kroz te odluke lutka dobiva filmsku uvjerljivost.

S tom je logikom povezana i važnost dinamike animiranog pokreta. Purves (2010, str. 175) upozorava da u lutka-filmu doslovno razlaganje radnje u previše etapa može oslabiti značenje geste: suptilna radnja može postati troma ako se tehnički predugo “ispisuje” sličicu po sličicu, pa animator mora pronaći drugi način da učinak ostane čitljiv. Također, u lutka-filmu realističan način izvedbe nije uvijek najizražajniji niti najčitljiviji; pokret mora biti oblikovan prema značenju koje treba prenijeti, a ne prema doslovnoj kopiji živog tijela. Upravo u tom registru kamera omogućuje gledatelju da percipira i ono što bi u kazališnoj izvedbi ostalo izvan dosega pažnje: najtanji pomak ruke, suzdržano podizanje pogleda, jedva primjetnu promjenu položaja prsta i sl. Krupni plan i precizno usmjereni fokus pretvaraju takve mikropokrete u nosioce značenja, a animator ih može oblikovati kao zasebne dramaturške geste umjesto da ih utopi u veće pokrete tijela.

Toj se ekonomiji pokreta pridružuje i ekonomija stanke. U lutka-filmu pokret stoga treba promatrati kao ritmički organiziran odnos između trajanja, ubrzanja i zastoja, kroz koji gledatelj prepoznaje težinu, ritam i karakter lika. Pokret prenosi radnju, a istodobno oblikuje karakter i uspostavlja tjelesnu logiku filmske lutke. U animaciji je jednako važno kamo se lik kreće kao i kako se na tom putu zadržava, ubrzava ili zastaje.

Posebnu izražajnu vrijednost pritom ima trenutak u kojem se pokret naizgled prekida. Hooks (2003, str. 60) u svom udžbeniku glume za animatore izdvaja japanski pojam *ma* kojim Hayao Miyazaki opisuje prostor između dvaju pljeskova rukama - stanku, prazninu i razmak među radnjama. Hooks naglašava da *ma* za Miyazakija nije odsutnost pokreta, već vrlo prisutna kvaliteta vremena koju animator ispunjava emocijom te primjećuje pritom da su američki animatori često skloni izbjegavati *ma*, bojeći se da će gledatelj bez stalnog kretanja izgubiti zanimanje. Kao klasičan primjer *ma* u animaciji Hooks navodi trenutak u kojem Wile E. Coyote, otrčavši preko ruba litice, ostaje neko vrijeme lebdjeti u zraku prije nego što padne - pauza u kojoj gledatelj suosjeća s likom puno prije nego što išta poduzme. U animaciji *ma* nije izostanak radnje, nego njezin dramaturški komplement: lik je prisutan u kadru i kada ne čini ništa konkretno, a njegova tišina, stanke i mirovanje daju težinu pokretima koji slijede. Za stop-animacijsku lutku, čije je svako kretanje rezultat brojnih ručnih intervencija, *ma* time ima i praktičnu vrijednost: trenutak mirovanja usmjerava pažnju na ono što slijedi i pojačava značenje okolnih pokreta.

Takvo razumijevanje pokreta, stanke i geste nužno otvara pitanje animatorove uloge jer se u lutka-filmu svaki vidljivi znak unutarnjeg stanja mora proizvesti kroz niz preciznih izvedbenih odluka. Hooksovo razumijevanje glume u animaciji omogućuje da se animatorova uloga u lutka-filmu odredi kao izvedbena, a ne tek kao tehnička. Polazeći od tvrdnje da djelovanje definira karakter, Hooks naglašava da se animirani lik uspostavlja kroz ono što čini i kroz način na koji reagira u određenoj situaciji (Hooks, 2003, str. 19). U poglavlju o pokretu dodatno ističe da je animacija pokret te da govor tijela lika može prenijeti snažniju poruku od dijaloga (Hooks, 2003, str. 55). Za lutka-film je ta tvrdnja važna jer se karakter lutke dovršava načinom na koji se njezino tijelo zaustavlja, okreće, poseže, oklijeva, približava predmetu ili se od njega povlači.

Hooks pritom razlikuje animiranje forme od animiranja sile. Pozivajući se na predavanja Dona Grahama u Disneyjevu studiju, Hooks upozorava da pokret ne može proizvesti emocionalni učinak ako iza njega ne postoji sila koja proizlazi iz mišljenja i emocije lika (Hooks, 2003, str. 57–58). Time se animacija približava glumačkom procesu: pokret mora djelovati kao posljedica unutarnjeg impulsa, a ne kao neutralna promjena položaja. Hooks to dodatno razrađuje kada objašnjava da glumci uče dopustiti fizički izraz, pri čemu se unutarnji impulsi izražavaju kroz tijelo, a ponekad i kroz riječi (Hooks, 2003, str. 59–60). U lutka-filmu se taj odnos posebno izoštrava jer animator mora tehnički proizvesti svaki pomak, ali ga mora oblikovati tako da ga gledatelj pročita kao izraz lutkine namjere, osjećaja ili otpora.

Filmska animacija lutke proizvodi uvjerljivost iz diskontinuiranog niza pojedinačnih faza koje se u projekciji povezuju u smislenu cjelinu; pritom se kroz animatorove odluke o pokretu, mirovanju, ritmu i intenzitetu geste materijalno tijelo lutke uspostavlja kao filmski lik s vlastitom tjelesnom logikom.

2.7.3. Komparativni zaključak

Iako se medijski režimi kazališne i filmske animacije razlikuju u načinu nastanka pokreta i u odnosu prema gledateljevu vremenu, oba medija dijele istu temeljnu pretpostavku, a to je gledateljeva spremnost da neživo prepozna kao živo. U lutkarskome kazalištu ta iluzija nastaje izravno, u zajedničkom prostoru izvedbe, gdje gledatelj predmet kojim animator manipulira prihvaća kao tijelo s vlastitim životom, gestom i namjerom. U lutka-filmu ista iluzija dobiva dodatni sloj jer uz oživljavanje neživog uključuje i percepcijsko povezivanje zaustavljenih položaja u kontinuirani pokret. Oba se medija, dakle oslanjaju na prešutni pristanak gledatelja⁵ da prihvati ono što vidi kao kretanje i život, premda taj pristanak u kazalištu i na filmu radi na različitim razinama: u kazalištu na razini prepoznavanja namjere koja stoji iza pokreta, a na filmu i na razini konstrukcije samoga pokreta iz statičnih sličica.

Iz te se zajedničke osnove jasnije izvodi razlika u načinu na koji lutka stječe izražajnost. Kazališna lutka uspostavlja prisutnost u kontinuitetu izvedbenog događaja: gledatelj svjedoči samom nastajanju pokreta, u istom vremenu i prostoru u kojem se on odvija. Filmska lutka stječe privid života u fragmentiranom, konstruiranom vremenu animacije, a gledatelj ne vidi proces, nego njegov rezultat - niz pojedinačnih intervencija koje su filmskom reprodukcijom povezane u cjelinu. Razlika između dvaju medija time je istodobno vremenska i izvedbena: mijenja ne samo kako pokret nastaje, nego i što gledatelj zapravo prima.

Ta razlika izravno utječe i na karakter lika. U kazalištu se karakter održava kroz neprekinuti odnos animatora, lutke, prostora i publike pa gledatelj prisustvuje događaju koji se ne može ponoviti. U lutka-filmu gleda se rezultat procesa koji je završen prije nego što je projekcija počela, a karakter lika nastaje kroz animatorove odluke o pokretu, mirovanju, ritmu i intenzitetu geste. To su odluke koje gledatelj ne vidi, ali ih čita iz njihova konačnog filmskog otiska. Stoga

⁵ Formulacija „prešutni pristanak gledatelja“ u ovom radu nije korištena u strogoj smislu Coleridgeova pojma *willing suspension of disbelief*, formuliranog u *Biographii Literariji* 1817. godine, koji se odnosi na opću recepcijsku gestu prihvaćanja fikcionalnog svijeta unutar pjesničkog ili pripovjednog djela. Ovdje je riječ o užem aspektu te šire dinamike, prilagođenom lutkarskome kontekstu: pristanku da se neživi predmet doživi kao tijelo s vlastitim životom, gestom i namjerom, neovisno o tome je li riječ o izvedbi pred publikom ili o filmskoj projekciji.

se lutka-film ne može razumjeti kao jednostavan prijenos kazališne animacije u filmski medij; riječ je o drukčijem načinu proizvodnje pokreta, a time i o drukčijem načinu oblikovanja karaktera, prisutnosti i značenja.

2.8. Tjelesna izražajnost lutke: pogled, držanje, gesta i tjelesna kompozicija

Bass (2014, str. 55) bilježi distinkciju između glumca i lutke koju je formulirao Kermit Love: glumac prisutnost gradi činom, a lutka dio prisutnosti nosi već samim oblikovanim tijelom. Ta tvrdnja otvara osnovno pitanje ovoga potpoglavlja: kako čitati lutkino tijelo. U prethodnim potpoglavljima razmatrali su se tehnološki uvjeti tijela, dizajn karaktera i proizvodnju pokreta, dok je u ovom potpoglavlju naglasak na gledateljsku percepciju tijela u scenskom i filmskom kontekstu.

Tjelesna izražajnost lutke odnosi se na način na koji oblikovano i animirano tijelo usmjerava gledateljevo razumijevanje lika. Pogled, držanje, gesta, zadržaj i odnos prema prostoru mogu artikulirati namjeru, reakciju, emocionalno stanje ili promjenu odnosa prema drugom liku. Lutkino tijelo pritom djeluje kao kompozicija vidljivih odnosa: nagib glave, os trupa, raspored težine, položaj ruku, napetost tijela i trajanje geste mogu preuzeti funkciju pogleda, izraza lica ili unutarnje reakcije.

Prethodno potpoglavlje razmatralo je proizvodnju pokreta, a ovo se usmjerava na čitanje tijela kroz pogled, držanje, geste i tjelesne kompozicije. Pokret ovdje ulazi u analizu kroz svoj perceptivni učinak: kroz položaj koji prethodi gesti, ritam izvedbe, zadržavanje nakon pokreta i način na koji tijelo organizira gledateljevu pažnju. U nastavku se tjelesni izraz lutke razmatra u dvama medijskim kontekstima: u lutkarskom kazalištu i u lutka-filmu, uz završnu sintezu njihovih ključnih dodirnih točaka i razlika

2.8.1. Tjelesna izražajnost lutke u lutkarskom kazalištu

U lutkarskom kazalištu tjelesna izražajnost lutke oblikuje se u uvjetima scenske vidljivosti i zajedničkog prostora izvedbe. Pogled, namjera i emocionalno stanje uspostavljaju se kroz ono što gledatelj može jasno registrirati: kroz usmjerenje glave, os tijela, držanje, raspored težine, odnos napetosti i opuštenosti te dinamiku geste. Budući da se izvedba odvija pred publikom i često na određenoj udaljenosti, tjelesni znakovi lutke moraju imati jasan smjer, trajanje i završetak kako bi ostali čitljivi u scenskoj percepciji.

Za ovaj je rad osobito važno da se tjelesni izraz kazališne lutke oblikuje u odnosu na vrstu lutke i tehniku njezina vođenja. Ginjol, javajka, marioneta, stolna lutka i animirani predmet razvijaju različite mogućnosti pogleda, držanja, geste, ritma i odnosa prema prostoru. Kazališna lutka stoga značenje gradi kroz ono što je unutar određene izvedbene tehnologije vidljivo, izvedivo i čitljivo. Pogled se može uspostaviti smjerom glave, osi tijela i odnosom prema drugom liku, dok se emocionalni ton prenosi držanjem tijela, napetošću materijala, ritmom pokreta, zadržavanjem te promjenama položaja tijela u prostoru.

Tjelesni izraz kazališne lutke može se razumjeti i kroz pojam vizualne dramaturgije. Bass (2014, str. 54) razlikuje fizičku dramaturgiju od vizualne i ističe da prostorni odnosi između elemenata na sceni sami po sebi nose dramsku napetost i impliciraju priču. Oni mogu pokazati tko dominira slikom, što upućuje na akciju, a što na mirovanje. Za ovo je potpoglavlje taj uvid važan jer tjelesnu izražajnost lutke smješta u kompoziciju prizora. Lutkino tijelo proizvodi značenje položajem u scenskoj slici, odnosom prema drugim lutkama, animatorima i scenografiji, smjerom usmjerenosti te napetošću prostora koji se oko njega uspostavlja.

Primjer ginjolske lutke posebno jasno pokazuje da tjelesna izražajnost kazališne lutke može počivati na gesti, ritmu i promjeni razine tijela. Simonovich-Efimova (1919, prema Posner, 2014b, str. 139) opisuje ginjole kao lutke koje snažno prenose osjećaje kroz radnje kao što su ljubljenje, tuča, klanjanje, drhtanje, pljeskanje i ples. Iz toga proizlazi da naklon, trzaj, nagib, drhtanje, okret glave ili promjena razine tijela mogu djelovati kao nositelj pogleda, emocionalnog tona i reakcije. Svaka lutkarska tehnologija uspostavlja vlastiti izražajni kod: lice, ruke, tijelo, oslonac i prostorni odnos otvaraju različite mogućnosti scenskog izraza.

Tjelesna izražajnost kazališne lutke stoga počiva na ekonomiji scenski čitljivih znakova. Pogled, držanje i gesta funkcioniraju kao izvedbene odluke koje povezuju konstrukciju lutke, animatorovu vještinu i gledateljsku percepciju. Konstrukcijski raspon lutke određuje mogućnosti pokreta, a animacija taj raspon aktivira u vremenu, dok tjelesna kompozicija omogućuje da se pokret percipira kao namjera, odnos ili emocionalno stanje.

2.8.2. Tjelesna izražajnost lutke u lutka-filmu

U lutka-filmu pogled, držanje, gesta i tjelesna kompozicija ulaze u režim filmskog mjerila. Lutkino tijelo ne čita se iz stabilne udaljenosti gledališta, već kroz kadar, plan, rakurs, fokus, trajanje i montažni slijed. Stoga isti tjelesni znak može imati različitu izražajnu vrijednost i

značenje ovisno o tome pojavljuje li se u totalu, srednjem planu ili krupnom planu. Lagani nagib glave, položaj ramena ili zadržavanje ruke u širem kadru mogu djelovati gotovo neprimjetno, dok u krupnom planu isti pomak može postati ključni nositelj emocionalnog stanja.

Purves (2010, str. 84) napominje da složeno lice nije uvijek nužno za pripovijedanje te da tjelesno vođena izvedba lutke često može prenijeti više od doslovne facijalne ekspresije. Izražajnost tako može proizaći iz držanja tijela, osi glave, ritma pomaka, siluete i filmskog plana, neovisno o tome koliko je lice konstruktivno razrađeno. Raspon može ići od potpuno nepromjenjivog lica, preko minimalne ekspresije poput treptaja, do izmjenjivih dijelova lica, unutarnjih mehanizama ili sustava zamjenjivih glava, ali nijedno od tih rješenja nije samo po sebi jamstvo izražajnosti. Ona uvijek ovisi o tome kako se cjelokupno tijelo ponaša u kadru.

Čitljivost tjelesnih znakova temeljni je uvjet animirane izvedbe. Purves (2008, str. 221) naglašava da gesta mora dobiti dovoljno vremena da je gledatelj može registrirati prije prelaska tijela u sljedeću radnju. U lutka-filmu izražajnost geste proizlazi iz njezina oblika, trajanja, zadržavanja i prijelaza prema sljedećem položaju. Zadržana poza, odgođena reakcija ili usporeni prijelaz mogu nositi jednaku izražajnu težinu kao veći fizički pokret. Pogled koji traje trenutak dulje, ruka koja ostaje u zraku prije spuštanja ili tijelo zaustavljeno prije reakcije mogu postati znak oklijevanja, straha, prisjećanja ili unutarnje promjene.

Filmski plan dodatno i odlučujuće mijenja način izvedbe. Purves (2008, str. 295–296) objašnjava da postoji bitna razlika između animiranja u krupnom i u širokom planu: animator mora prilagoditi intenzitet, opseg i trajanje pokreta planu u kojemu će se tijelo gledati. U širokim kadrovima, gdje lik zauzima mali dio slike, tijelo može izvoditi šire geste jer ruka koja se miče prolazi relativno malim dijelom kadra. U krupnom planu ista gesta postaje prevelika za kadar, a udaljenost između sličica postaje ogromna u razmjeru prema kadru pa se gesta raspada i gubi smisao. S druge strane, mikropomak koji bi se u totalu izgubio može u krupnom planu postati dominantna informacija o liku. Treptaj je osobito jasan primjer takve filmsko-animacijske izražajnosti, jer njegova brzina, učestalost, odgoda ili trajanje mogu sugerirati uznemirenost, nesigurnost, zbunjenost, prisjećanje ili prekid unutarnje stabilnosti lika. U krupnom planu treptaj postaje ritmički oblikovan znak reakcije. Zato animator u lutka-filmu mora konstruirati pokret ne samo prema narativnoj namjeri nego i prema veličini okvira kadra u kojem će lutka izvoditi pokret.

2.8.3. Komparativni zaključak

Razlika između kazališne i filmske lutke u ovom se potpoglavlju ne svodi na tehničku distinkciju između dvaju medija, nego otkriva dva bitno različita režima u kojima lutkino tijelo postaje izražajno. Ta razlika ima izravne posljedice za širu tezu ovog rada.

U lutkarskom kazalištu izražajnost ovisi o onome što je vidljivo iz gledališta i čitljivo u zajedničkom, realnom vremenu izvedbe. Pogled, držanje i gesta moraju biti izvedeni u mjerilu koje dopire do publike. Svaki znak mora se probiti kroz scenski prostor i doprijeti do publike. Schumann (1991, str. 77) bilježi da lutka treba tišinu i da su njezine šutnje glasan dio njezina jezika, ali i ta tišina mora biti odigrana, vidljiva u tijelu i prostoru jer u suprotnome lutka u kazalištu jednostavno djeluje mrtvo. Izražajnost mora biti kontinuirano potvrđivana scenskim sredstvima.

U lutka-filmu situacija je strukturno drukčija. Kamera može zadržati nepomično lice, produžiti tišinu tijela, smjestiti mirovanje u krupni plan i tako organizirati ono što bi u kazalištu ostalo nevidljivo ili prazno. Lutka u lutka-filmu raspolaže i mogućnošću nepokretnosti i šutnje kao punopravnih izražajnih sredstava, a to je mogućnost koju kazalište strukturno ne može ponuditi na isti način. Iz svega iznesenoga u ovom potpoglavlju proizlazi zaključak koji će biti razrađen u četvrtom poglavlju: filmski jezik - kadar, trajanje, krupni plan, montaža - preuzima teret organizacije gledateljske pažnje koji u kazalištu nosi ponajprije tijelo uz potporu glasa. Upravo zbog toga lutka-film nije kazalište snimljeno kamerom, nego zasebni medij sa zasebnom estetikom tjelesnosti. Ta teza čini okosnicu četvrtog poglavlja, koje analizira filmski jezik kao medijsku razdjelnicu lutka-filma i lutkarskog kazališta.

3. LUTKA-FILM UNUTAR ANIMACIJE

Ovo poglavlje smješta lutka-film unutar šireg polja animacije. Polazi od klasifikacija animiranog filma koje lutka-film određuju kao oblik animacije trodimenzionalnog materijalnog objekta, a zatim razmatra granice takvog tehničkog određenja. Lutka-film se u ovom radu promatra kao dio kinematografske animacije, ali i kao forma koja dio svojih izražajnih zakonitosti razvija u dodiru s lutkarskim kazalištem, materijalnošću objekta i filmskim jezikom. Zbog toga se u poglavlju najprije razmatra njegov klasifikacijski status, a zatim terminološka, povijesno-estetska i medijska obilježja koja ga razlikuju od drugih oblika animacije.

3.1. Klasifikacije animacije i status lutka-filma

U teoriji animacije lutka-film se najčešće određuje kao oblik animacije trodimenzionalnih objekata, odnosno kao dio animacije predmeta, za razliku od animacije slike koja se temelji na crtežu, grafičkom zapisu ili drugom obliku plošne slikovne transformacije. Ajanovićev materijalističko-tehnički model klasifikacije animiranog filma polazi od tehnološko-proizvodnih kriterija i razlikuje dvije središnje kategorije filmske animacije, a to su animirana slika i animirani predmet, pri čemu svaka od njih uključuje veći broj žanrova, podžanrova i tipova (Ajanović, 2009, str. 100). U tom se okviru animacija predmeta grana u lutka-film, animaciju plastelina, animaciju objekata i animaciju gotovih predmeta (Ajanović, 2009, str. 104).⁶

Takvo određenje važno je kao polazište jer pokazuje da lutka-film pripada oblicima animacije u kojima se pokret proizvodi animiranjem trodimenzionalnog materijalnog objekta. Ajanović (2019, str. 16) također definira lutka-film kao animaciju „stvarnog trodimenzionalnog predmeta u stvarnom, trodimenzionalnom svijetu“. Time se klasifikacijsko mjesto lutka-filma povezuje s njegovim materijalnim uvjetom: lutka-film nastaje iz rada s fizičkim objektom, prostorom i pokretom koji se proizvodi pred kamerom.

Proizvodni status lutka-filma, međutim, ne objašnjava u potpunosti njegovu umjetničku složenost. Upravo se na toj razini može razumjeti Munitićeva tvrdnja da izvedba lutka-filma, premda na prvi pogled djeluje jednostavno, predstavlja jedan od najtežih zadataka

⁶ Ajanović rabi izraz „ready-made animacija“ (2009, str. 104). U ovom se radu termin prevodi kao animacija gotovih predmeta, kako bi se označila animacija prethodno izrađenih ili zatečenih objekata.

kinematografske animacije. Munitić problem postavlja kroz pitanje kakav pokret lutki primjeriti i kojim sredstvom „oživjeti“ inertno tijelo od drva, plastike, tekstila ili drugog materijala (Munitić, 2012, str. 97). Time se klasifikacijsko pitanje otvara prema estetskom i dramaturškom pitanju: lutka-film nije određen samo time da animira trodimenzionalni predmet. Presudno je kako taj predmet postaje uvjerljivo animirano tijelo.

U kontekstu ovoga rada klasifikacija lutka-filma predstavlja nužno, ali nedostatno polazište. Ona precizno određuje njegov proizvodni i morfološki status unutar područja animacije, ali ne objašnjava u potpunosti njegovu medijsku specifičnost. Tehnička klasifikacija pokazuje mjesto lutka-filma unutar animacijskog sustava; za razumijevanje njegove posebnosti potrebno je razmotriti kako oblikuje odnos prema lutki, pokretu, prostoru, materijalu i filmskom jeziku. Zbog toga lutka-film u ovom radu nije promatran samo kao jedna od animacijskih tehnika, nego kao specifična oblik animiranog filma, koji uz uporište u animaciji, dio svojih zakonitosti razvija i u dijalogu s lutkarskim kazalištem. Tu razinu problema sama klasifikacija ne može objasniti. Ona zahtijeva dodatno terminološko i povijesno-estetsko razgraničenje, što će biti predmet sljedećih potpoglavlja.

3.2. Terminološko razgraničenje: lutka-film i igrani lutkarski film

U kontekstu ovoga rada potrebno je razlikovati lutka-film od igranog lutkarskog filma, odnosno od filmski zabilježene lutkarske izvedbe. Pojmom lutka-film označava se oblik stop-animacije u kojem se lutkino kretanje proizvodi faznim pomicanjem i zasebnim snimanjem svake pojedine pozicije. Igrani lutkarski film, u ovom terminološkom okviru, odnosi se na filmski oblik u kojem kamera registrira izvedbu lutke ostvarenu u realnom vremenu pred objektivom, primjerice u kazališnoj dokumentaciji ili televizijskoj produkciji.

Pikkov (2010, str. 14–15) tu razliku precizira usporedbom kretanja marionete u lutkarskom kazalištu i animirane lutke u filmu. U prvom slučaju publika vidi stvarno kretanje lutke, dok je u animiranom filmu gledatelju prikazan niz statičnih slika koje proizvode iluziju kretanja. Snimljena lutkarska izvedba zato ponovno prikazuje prethodno izveden scenski pokret, dok se u lutka-filmu filmsko kretanje oblikuje tek organizacijom pojedinačno snimljenih etapa. Iz te razlike proizlazi terminološko razgraničenje važno za ovaj rad, a to je da se lutka-film ovdje promatra kao autonomna stop-animacijska praksa, a snimljena lutkarska izvedba kao zaseban medijski oblik.

3.3. Povijesno-estetske poveznice s lutkarskim kazalištem (u funkciji istraživačkog fokusa)

Lutka-film nije moguće iscrpno razumjeti samo kroz tehničku klasifikaciju unutar animacije. Iako se u teorijskim pregledima najčešće smješta među oblike trodimenzionalne, odnosno predmetne animacije, njegova poetika i izvedbena logika upućuju na snažnu povezanost s lutkarskim kazalištem kao jednim od važnih izvora njegova oblikovanja. Ta se povezanost očituje u materijalnosti lutke, načinu oblikovanja lika, odnosu prema pokretu te u razumijevanju animacije kao čina oživljavanja.

U tom smislu posebno je važno da pojedini ključni autori lutka-filma svjesno preuzimaju, transformiraju ili dalje razvijaju postupke bliske lutkarskoj tradiciji: naglasak na materijalnosti tijela, stilizaciji lika, gestualnosti, predmetnosti prostora i transformativnom potencijalu animiranog objekta. Lutka-film se tako uspostavlja kao medij koji filmskim sredstvima preoblikuje izvedbeno nasljeđe lutkarstva, zadržavajući lutku kao temeljnu izvedbenu i izražajnu jedinicu i istodobno je podvrgavajući zakonitostima kinematografskoga jezika.

Za potrebe ovoga rada ta je povezanost važna ponajprije zato što omogućuje preciznije razumijevanje medijske specifičnosti lutka-filma. Veza s lutkarskim kazalištem stoga se ovdje ne uvodi radi povijesnog pregleda, nego kao analitički okvir za razmatranje statusa lutke kao nositelja lika, odnosa materijalnosti i pokreta te izražajnih mogućnosti vizualnog jezika u artikulaciji subjektivne percepcije i unutarnjih stanja.

3.4. Ključni autori i razvojne linije (selektivno kao kontekst: Trnka, Švankmajer, braća Quay, Purves)

Uvođenje ključnih autora u ovome radu služi uspostavi selektivnog kontekstualnog okvira relevantnog za istraživački fokus rada. Trnka, Švankmajer, braća Quay i Purves ne razmatraju se kao dio cjelovite povijesti lutka-filma, već kao četiri analitičke linije kroz koje se mogu pratiti različiti odnosi lutke, materijala, izvedbe, prostora i filmskog jezika.

Takav izbor proizlazi iz pitanja kojima se ovaj rad bavi. Trnka omogućuje razmatranje prijelaza iz lutkarske tradicije prema filmski organiziranoj stilizaciji lutkina tijela. Švankmajer otvara prostor za promišljanje predmeta, materije, taktilnosti i transformacije. Braća Quay važna su za razumijevanje atmosfere, fragmentiranog prostora, tekture i subjektivne percepcije. Purves

pak precizira izvedbenu dimenziju lutka-filma, osobito odnos tijela, geste, ritma, čitljivosti pokreta i filmskog kadra.

Ove razvojne linije u ovom radu nemaju funkciju zatvorene tipologije. Njihova je uloga radna i analitička jer stvaraju kontekst za kasnije razmatranje medijske specifičnosti lutke u filmu, osobito u odnosu na materijalnost, konstrukciju pokreta, filmski prostor, pogled, kadar i mogućnost oblikovanja unutarnjih stanja lutkom i predmetom.

3.4.1. Jiří Trnka

Prva razvojna linija vodi od češke lutkarske tradicije prema filmski organiziranoj stilizaciji lutkina tijela. U Trnkinu slučaju ta je povezanost povijesno potvrđena: čehoslovački lutka-film razvija se iz duge tradicije kazališta lutaka, a Polt (1964, str. 32) posebno navodi da je Trnka prije rata radio s poznatim češkim lutkarom Josefom Skupom. Taj podatak u ovom radu upućuje na kulturni i izvedbeni kontekst iz kojega se Trnkino filmsko mišljenje lutke razvija.

Polt (1964, str. 33) ističe da su Trnkine lutke izrazito stilizirane te da njihovi pokreti ne pokušavaju doslovno oponašati žive ljude, nego oblikuju vlastiti lirski ritam animacije. Za ovaj rad upravo je ta razlika presudna, jer Trnkina lutka ne funkcionira kao naturalistička zamjena za glumca, već kao skulpturalno, stilizirano i ritmički organizirano filmsko tijelo. Njezina se izražajnost gradi kroz proporciju, siluetu, položaj tijela, svjetlo, kadar i ritam animacije.

Kao reprezentativan primjer može se navesti *Ruka (The Hand, 1965)*, lutka-film u kojem se lutka pojavljuje kao izrazito kontrolirano filmsko tijelo. Gesta, položaj tijela, odnos prema prostoru i susret s velikom rukom koja nad njom uspostavlja pritisak oblikuju napetost bez potrebe za psihološkom mimikom. Trnkin primjer zato pokazuje kako lutka-film preuzima materijalnu i izvedbenu osnovu lutkarske tradicije, a zatim je preoblikuje filmskim sredstvima: kadriranjem, ritmom animacije, montažom i organizacijom pogleda.

3.4.2. Jan Švankmajer

Druga razvojna linija pomiče težište s lutke kao stabilnog figurativnog lika prema predmetu, materiji i taktilnoj transformaciji. Švankmajer je za ovaj rad važan jer njegovi filmovi proširuju područje lutka-filma prema animiranoj predmetnosti, materijalnoj promjeni i nestabilnoj granici između lutke, objekta, tijela i prostora. U takvom filmskom svijetu značenje ne proizlazi

samo iz lika, već i iz fizičkih svojstava materije: tvrdoće, raspadanja, težine, otpora i promjene oblika.

Noheden (2013) Švankmajerovu poetiku razmatra kroz taktilnost i imaginaciju dodira. U njegovoj analizi Švankmajerove taktilne slike ne ostaju na razini vizualnog učinka, već aktiviraju gledateljevu osjetilnu imaginaciju i usmjeravaju pozornost prema materiji kao nositelju značenja. To je osobito važno za ovaj rad jer pokazuje da stop-animacija ne mora polaziti od lutke kao zatvorenog antropomorfno lik. Predmet, površina, tekstura ili amorfni materijal mogu preuzeti dramaturšku funkciju kada se filmski organiziraju kroz pokret, promjenu i odnos prema prostoru.

Reprezentativan primjer Švankmajerove poetike je *Alice* (Něco z Alenky, 1988). Film spaja igrani film sa stop-animacijom lutaka i predmeta tako da animacija preuzima glavnu dramaturšku funkciju te se njome gradi nadnaravni, snoviđenski sloj priče koji igrani film strukturno ne može ponijeti. Hrana, životinjske kosti, igračke i trošni predmeti postaju akteri jednako važni kao i djevojčica koja ih okružuje. Drugi primjer, *Dimensions of Dialogue* (1982), razvija tu logiku kroz stop-animacijsku transformaciju materijala i predmeta: tijela se sastavljaju, raspadaju, gutaju, preoblikuju i ponovno uspostavljaju. Švankmajer time otvara razvojnu liniju u kojoj lutka-film postaje prostor materijalne nestabilnosti i taktilnog mišljenja slike.

3.4.3. Braća Quay

Treća razvojna linija odnosi se na atmosferu, fragmentirani prostor i subjektivnu percepciju. Kod braće Quay lutka i predmet ne oslanjaju se primarno na radnju, već na gustoću vizualnog svijeta u kojem su smješteni: kroz scenografiju, svjetlo, prašinu, teksturu, sjenu, ritam i način na koji kamera približava ili skriva detalj. Za ovaj je rad polazište analize poetička srodnost s lutkarsko-scenskim mišljenjem: lutka i predmet u njihovim filmovima djeluju kao materijalna tijela unutar zatvorenog, precizno komponiranog prostora, a značenje nastaje iz odnosa animiranog objekta, scenografije, svjetla, teksture i kamere.

Buchan (1998, str. 7, 9) filmove braće Quay razmatra kroz scenografiju, predmet, makro pogled, plitku dubinsku oštrinu i dezorijentirajuću prostornu organizaciju. Takva analiza važna je za ovaj rad jer pokazuje da lutka-film može oblikovati i prenijeti značenje kroz atmosferu i percepcijsku nestabilnost, a ne samo kroz linearnu radnju. Kamera u njihovim filmovima

fragmentira prostor, izdvaja teksturu, približava sitne materijalne tragove i uspostavlja osjećaj svijeta koji se ne može pregledno obuhvatiti.

Kao reprezentativan primjer može se navesti *Street of Crocodiles* (1986): lutka-film u kojem lutke, objekti i prostor tvore gust, zatvoren i taktilno naglašen filmski svijet. Unutarnje stanje i subjektivna percepcija izraženi su kroz ritam kadrova, svjetlo, fragmentaciju prostora, pokret predmeta i teksturu materijala. Braća Quay u ovom radu predstavljaju razvojnu liniju lutka-filma u kojoj se lutkino tijelo čita kroz atmosferu, fragmentirani prostor, teksturu, svjetlo i način na koji kamera organizira osjetilni doživljaj slike.

3.4.4. Barry Purves

Četvrta razvojna linija odnosi se na lutku kao izvođačko tijelo pred kamerom. Barry Purves britanski je stop-animacijski redatelj i teoretičar koji teoriju gradi iz vlastite produkcijske prakse. Za razliku od autora koji lutku u lutka-filmu razmatraju s filmološke ili povijesne distance, Purves polazi od konkretnog iskustva animiranja pred kamerom, što njegovim zapažanjima o izvedbenoj logici lutke daje specifičnu preciznost i praktičnu utemeljenost. U svojem prijedlogu istraživanja autorica ovog rada bilježi da je Purves jedan od rijetkih autora koji se usko bave teorijom lutka-filma te da u svojoj literaturi posebno naglašava neizbježnu vezu između lutke u lutka-filmu i njezina podrijetla u lutkarskom kazalištu.

Purvesov teorijski doprinos obuhvaća tri knjige: *Stop Motion: Passion, Process and Performance* (2008), *Basics Animation 04: Stop-motion* (2010) i *Stop-motion Animation: Frame by Frame Film-making with Puppets and Models* (2014). Kroz sve tri knjige sustavno razvija tezu da su konstrukcija lutke, raspon pokreta, ritam geste i odnos prema kadru izvedbene odluke jednako relevantne kao i dramaturgija priče. Čitljivost geste, prilagodba intenziteta pokreta filmskom planu i dramska funkcija tišine nisu samo tehnička pitanja, nego pitanja izvedbene logike lutke pred objektivom i upravo po tome je Purves u ovom radu nezaobilazan sugovornik.

Tu logiku Purves ne razvija samo teorijski. *Screen Play* (1992) lutku smješta unutar strogo organiziranog kazališnog prostora unutar filmskog kadra, a radnja se u cijelosti gradi kroz gestu, pogled i scenski ritam, dakle bez dijaloga, bez naracije. *Rigoletto* (1993) lutku veže uz opernu partituru kao jedini dramaturški vodič pokreta, dok *Achilles* (1995) tjelesnu napetost i odnos između dvaju tijela u kadru pretvara u jedino pripovjedno sredstvo. U svakom od tih filmova Purves demonstrira kako lutkarska logika tijela može biti potpuno prevedena u filmski jezik, a

da pritom ne izgubi svoju specifičnu materijalnost i izvedbenu preciznost. Purvesova linija u ovom radu tako služi razumijevanju izvedbene strane lutka-filma: načina na koji se lutkarska logika tijela prevodi u fazno i filmski konstruiran pokret.

3.4.5. Sintetski zaključak: autori kao analitički orijentiri

Izdvajanje ovih autora uspostavlja kontekstualni okvir u kojem se lutka-film pokazuje kao heterogeno polje prakse. Trnka otvara pitanje stilizirane lutke, skulpturalnosti tijela i prijenosa lutkarske tradicije u filmski organiziran pokret. Švankmajer usmjerava pozornost prema predmetu, materiji, taktilnosti i transformativnom potencijalu stop-animacije. Braća Quay pokazuju kako se lutka-film može graditi kroz atmosferu, fragmentirani prostor, teksturu i subjektivnu percepciju. Purves precizira izvedbenu logiku lutke kao tijela koje pred kamerom mora izvesti čitljivu gestu, ritam i namjeru.

Te autorske linije u ovom radu nemaju funkciju zatvorene tipologije lutka-filma. One služe kao analitički orijentiri kojima se rad ponovno vraća: materijalnost lutke, konstrukcija pokreta, odnos tijela prema prostoru, filmska organizacija pogleda, čitljivost geste i mogućnost oblikovanja unutarnjih stanja bez oslanjanja na psihološki realizam. Time se poglavlje 3.4 povezuje s kasnijim analizama medijske specifičnosti lutke u filmu i s praktičnim dijelom istraživanja.

4. FILMSKI JEZIK KAO MEDIJSKA RAZDJELNICA LUTKA-FILMA

U prethodnim poglavljima uspostavljeno je da lutka-film i lutkarsko kazalište dijele lutku kao oblikovani animirani objekt, ali se razlikuju u uvjetima njezina pokretanja, vidljivosti i recepcije. Dosad je ta razlika razmatrana s aspekta lutke, konstrukcije tijela i animacije. U ovom je poglavljju naglasak na filmski jezik kao sustav koji organizira pogled, prostor i vrijeme te time mijenja uvjete u kojima se lutka vidi, percipira i razumije.

Presudna medijska razlika između lutkarskog kazališta i lutka-filma nalazi se u načinu organizacije gledateljeva pogleda. U kazalištu gledatelj promatra izvedbeni prostor iz relativno stabilne pozicije i samostalno raspoređuje pažnju unutar scenskog polja. U lutka-filmu pogled je oblikovan filmskim postupcima: kadrom, rakursom, udaljenošću, fokusom, trajanjem i montažnim slijedom. Kadar određuje što će se vidjeti, kojim redoslijedom, iz koje udaljenosti i koliko dugo će se vidjeti. Time filmski jezik izravno sudjeluje u oblikovanju dramaturgije prizora i recepcije lutkina tijela.

Pikkov (2010, str. 144–145), oslanjajući se na Bazina i Lotmana, filmski kadar razmatra kroz odnos vidljivog i izvanvidljivog prostora. Ekran funkcionira kao maska koja otkriva dio akcije, a gledatelj filmski prostor doživljava šire od onoga što je trenutačno obuhvaćeno rubom kadra. Za lutka-film ta je razlika osobito važna: lutkino tijelo u filmu ne prima se kao scenska cjelina dostupna stalnom pogledu, već kao filmski organizirana prisutnost oblikovana izrezom, mjerilom, fokusom, svjetlom i trajanjem.

Filmski zapis dodatno omogućuje ponavljanje istog slijeda slika i zvukova, dok se kazališna izvedba svaki put ostvaruje kao novi izvedbeni događaj. U stop-animacijskom postupku ta se razlika pojačava jer animator oblikuje pomake, zastoje, položaje tijela, rekvizite i odnose u prostoru prije projekcije, sličicu po sličicu. Gledatelj zatim taj niz prima kao kontinuirano filmsko trajanje. Lutka-film se zato u ovom radu promatra kao filmska artikulacija lutkarskog objekta: forma koja preuzima materijalno i izvedbeno nasljeđe lutke, a njezinu vidljivost, ritam, prostor i značenje organizira zakonitostima filmskog jezika.

U potpoglavljima koja slijede ta će se medijska razlika razraditi kroz kadar i konstrukciju pogleda, filmsko vrijeme, organizaciju prostora, svjetlo, teksturu, montažu i vizualno oblikovanje unutarnjih stanja.

4.1. Kadar i konstrukcija pogleda

Kadar je mjerna jedinica filma, a u lutka-filmu određuje način na koji se lutka pojavljuje pred gledateljem: uspostavlja udaljenost, mjerilo, izrez, fokus i trajanje njezine vidljivosti. Kadar uspostavlja odnos između lutkina tijela, prostora i gledateljeva pogleda. On određuje što ulazi u vidljivo polje, što ostaje izvan njega, koliko će tijelo lutke biti blizu kamere i koliko će se dugo zadržati u slici. Zbog toga se dramaturgija prizora u lutka-filmu ne gradi i ne veže isključivo za radnju lutke, već i načinom na koji je ta radnja uokvirena, približena, izrezana, zadržana ili povezana s drugim kadrom.

U lutkarskom kazalištu gledatelj najčešće promatra izvedbeni prostor iz relativno stabilne pozicije. Scenski prostor može usmjeravati pažnju svjetlom, rasporedom tijela, ritmom i mizanscenom, ali gledatelj zadržava mogućnost da pogledom istražuje šire izvedbeno polje. U lutka-filmu gledateljev pogled strukturira filmska slika. Kadar unaprijed određuje što će biti vidljivo, u kojem mjerilu, iz koje udaljenosti i koliko dugo. Ta razlika ima dramaturšku posljedicu: ista lutka može djelovati kao cjelovita figura, fragment tijela, tekstura, silueta ili izolirani znak emocionalnog stanja.

Jedan od ključnih mehanizama takve organizacije jest plan snimanja. Purves (2008, str. 296) upozorava da animiranje u krupnom planu traži drukčiju mjeru izvedbe od animiranja u širem planu: u krupnom planu pokret se sužava prema finijim izrazima, dok širi plan traži jasniju fizičku artikulaciju cijeloga tijela. U lutka-filmu to znači da se izražajnost lutke mora prilagoditi veličini u kadru. Nagib glave, treptaj ili minimalni pomak ruke u krupnom planu mogu nositi značenje koje bi u širem planu ostalo gotovo nevidljivo; gesta oblikovana za total u krupnom planu može postati prevelika i izgubiti preciznost.

Kadar pritom, osim kroz veličinu plana, djeluje i kroz fokus i dubinsku oštrinu. Gasek (2012, str. 68–69) objašnjava da promjena fokusa unutar kadra omogućuje premještanje gledateljeve pažnje s jednoga elementa kompozicije na drugi, a plitka dubinska oštrina izdvaja fokusirani objekt u odnosu na mekšu, neoštru okolinu. Posebno ističe da duži i makro objektivni imaju uži raspon fokusa te da uporaba dubinske oštine može pojačati kompoziciju, narativnu usmjerenost i atmosferu prizora. U lutka-filmu ta je mogućnost osobito važna jer se materijalna površina lutke, njezin pogled, ruka, rekvizit ili detalj prostora mogu izdvojiti kao nositelji značenja.

Takva uporaba fokusa može destabilizirati i prostornu sigurnost prizora. Kada je samo jedan sloj slike oštar, dok se ostali slojevi povlače u nejasnoću, gledatelj prostor više ne prima kao ravnomjerno dostupan. Pogled se vodi prema onome što film u tom trenutku izdvaja kao relevantno. U filmovima Braće Quay, primjerice, Gasek prepoznaje majstorstvo u uporabi dubinske oštine, a takav pristup pomaže razumjeti kako lutka-film može oblikovati prostor kao fragmentiran, taktilan i perceptivno nestabilan filmski okoliš.

Subjektivni kadar i montaža točke gledišta dodatno proširuju mogućnosti konstrukcije pogleda, ali taj mehanizam ovdje treba samo najaviti. Kada kadar preuzima perspektivu lika ili povezuje lutkin pogled s onime što ona navodno vidi, gledatelj se usmjerava prema unutarnjem stanju lika. Taj će se postupak detaljnije razraditi u potpoglavlju 4.6., gdje će biti moguće preciznije analizirati kako lutka bez promjenjive mimike može izraziti sjećanje, strah, dezorijentaciju ili afektivni pomak kroz organizaciju pogleda.

Wells (2006, str. 50) postavu prizora (*layout*) određuje kao tehničku razinu na kojoj se vizualna razrada kadrova prevodi u konkretne filmske odnose: kretanje kamere, vizualne učinke, oblikovne elemente, scenografski prostor, vrijeme, mjerilo, atmosferu, dinamiku radnje, svjetlo i opći oblikovni izraz. Za lutka-film to znači da je odabir kadra aktivna dramaturška odluka koja oblikuje uvjete u kojima lutka postaje vidljiva i čitljiva i na koji način.

Iz svega navedenog proizlazi da kadar u lutka-filmu oblikuje uvjete u kojima lutka može nositi dramaturgiju, emocionalni ton i unutarnje stanje. Plan snimanja, izrez, fokus, dubinska oštrina i trajanje ne služe samo prikazu lutke, već određuju prag njezine vidljivosti i način gledateljeva čitanja. U tome se nalazi jedna od ključnih medijskih razlika između lutkarskog kazališta i lutka-filma: kazališna lutka djeluje u zajedničkom izvedbenom prostoru, a filmska lutka kroz optički i montažno organiziran pogled kamere.

4.2. Organizacija vremena

Jedna od temeljnih razlika između lutkarskog kazališta i lutka-filma nalazi se u načinu organizacije vremena. U kazalištu se lutka pojavljuje u vremenu izvedbenog događaja: pokret, zastoj, reakcija i promjena ritma odvijaju se pred gledateljem, u zajedničkom trajanju izvođača i publike. Lutka-film polazi od drukčijeg vremenskog režima. Pokret lutke nastaje prije projekcije, razlaganjem radnje na pojedinačne faze, a gledatelj ga prima kao dovršen filmski slijed.

Budući da je razlika između proizvodnog i projekcijskog vremena animacije već uspostavljena u prethodnim dijelovima rada, ovdje je važno naglasiti njezin izražajni učinak. U lutka-filmu trajanje nije zadano realnim tijekom izvedbe, već se oblikuje kroz broj sličica, ritam faza, zastoje, ubrzanja i montažni slijed. Polt (1964, str. 39) konkretizira razmjere te asimetrije navodeći da 24 sličice čine jednu sekundu gotova filma te da dobar dan rada u animaciji lutaka može iznositi oko devet sekundi filma. Ono što gledatelj prima kao kratko filmsko trajanje može nastati kroz višesatni ili višednevni rad.

Pikkov (2010, str. 52–53) animirano filmsko vrijeme opisuje kao komprimirano i eliptično: događaji koji traju dugo sabijaju se u kratke filmske sekvence, a manje važni detalji izostavljaju se kako bi se dosegla bit prikazanih događaja. Pikkov posebno ističe da je vrijeme najvažniji agens animiranog filma, njegov nevidljivi protagonist te da je postizanje harmonije između unutarnjeg i vanjskog vremena mjera umjetničkog majstorstva u animaciji.⁷

Purves (2008, str. 10–11) sličnu razliku opisuje iz perspektive stop-animacijske prakse. Između dvije snimljene sličice mogu proći minute ili sati rada, popravaka i premještanja lutke, a publika te odvojene trenutke prima kao jedinstveno filmsko trajanje. Purves zato govori o najmanje dvjema vremenskim skalama koje istodobno djeluju u stop-animaciji: vremenu animatorova rada i vremenu koje gledatelj doživljava u projekciji. Upravo ta razlika omogućuje da se ritam prizora oblikuje izvan realnog trajanja izvedbe.

Organizacija vremena zato u lutka-filmu djeluje kao dramaturško sredstvo. Ritam, trajanje i pauza određuju kako će gledatelj čitati energiju prizora, tjelesno stanje lika i odnos između radnje i unutarnjeg doživljaja. U kazališnoj animaciji ritam se ostvaruje u izvedbenom tijeku pred publikom; u lutka-filmu ritam se gradi kroz unaprijed oblikovan odnos pojedinačnih faza, trajanja i montažnog slijeda. Filmsko vrijeme postaje jedan od ključnih medijskih uvjeta lutkina izraza: ono oblikuje način na koji se pokret percipira kao težina, napetost, impuls, oklijevanje ili emocionalni pomak.

U kontekstu ovoga rada ta je razlika osobito važna jer lutka-film omogućuje da se unutarnje stanje lika oblikuje vremenski. Sjećanje, zastoj, dezorijentacija ili gubitak kontinuiteta mogu se izraziti ritmom animacije, produljenim trajanjem, prekidom, ponavljanjem ili naglom

⁷ Pojam skulpturiranja vremena izvorno pripada Andreju Tarkovskom, koji ga razvija u istoimenoj knjizi (Tarkovsky, 1986) kao metaforu filmskog oblikovanja temporalnosti. Pikkovljeva analiza komprimiranog i manipuliranog vremena u animiranom filmu razvija srodnu intuiciju, ali u specifičnom kontekstu animacije kao medija.

promjenom tempa. Filmsko vrijeme time postaje dio vizualne dramaturgije lutke: organizira odnos između materijalnog tijela, animiranog pokreta i gledateljeva doživljaja unutarnjeg stanja.

4.3. Prostor i perspektiva (filmski prostor kao konstruirana selekcija)

Nakon kadra i filmskog vremena, prostor se otvara kao treća razina medijske razlike između lutkarskog kazališta i lutka-filma. U lutkarskom kazalištu prostor je dio izvedbenog sustava lutke: određuje njezino mjerilo, vidljivost, smjer kretanja, odnos prema predmetima i mogućnost scenske preobrazbe. Paljetak prostor pozornice određuje kao „najracionalniji i najsvrsishodniji organiziran prostor za tvorbu iracionalnog” te kao „metaforu u kojoj lutka živi” (Paljetak, 2007, str. 37, prema Vigato, 2024, str. 510). Takvo određenje važno je jer prostor u lutkarskom kazalištu sudjeluje u igri: mijenja se, usmjerava gledateljsku percepciju i može zadobiti animacijski status. Vigato (2024, str. 517) ističe da scenski prostor dobiva „jedan vid animacije”, postaje dinamičan i ostvaruje se kroz preobrazbe.

U lutka-filmu taj se lutkarski potencijal prostora premješta u uvjete filmske slike. Set se oblikuje prema mjerilu lutke, ali i prema predviđenom izrezu kadra, fokusu, objektivu, svjetlu i perspektivi. Filmski prostor ne mora se nužno podudarati s cjelovitim prostorom scenografije, budući da se njegova čitljivost uspostavlja kroz ono što kamera zahvati, približi, zamrači, izoštri ili izostavi. Purves (2010, str. 26–27) naglašava da je lutka u lutka-filmu stvarni objekt u stvarnom prostoru te da gledatelj njezinu prisutnost čita kroz sjenu, svjetlo, fokus, gravitaciju i odnos prema drugim objektima. Za lutka-film to znači da prostor seta funkcionira kao materijalni sustav koji sudjeluje u oblikovanju uvjerljivosti lutke i u koji ona vizualno i dramaturški pripada.

Buchanina analiza filmova braće Quay pokazuje kako prostor lutka-filma može postati aktivni nositelj značenja koji nadilazi tehničku organizaciju seta. Prema Buchan (1998, str. 7), Quayevi scenografiju postavljaju kao prostor poetske koncentracije: scenografija prima, zgušnjava i prenosi atmosferu, materijalne tragove i dramaturšku napetost filmskog svijeta. Scenografija pritom ima jednaku važnost kao lutke i nerijetko preuzima izvedbenu funkciju i sudjeluje u stvaranju afektivnog odnosa prema lutki.

Filmska organizacija toga prostora razgrađuje stabilnu prostornu orijentaciju: gledatelj ne dobiva preglednu cjelinu seta, već niz izdvojenih fragmenata, pomaka fokusa, tekstura i djelomičnih pogleda. Buchan (1998, str. 9) pokazuje da kod braće Quay odbacivanje

kontinuiranog prostora, pomicanje fokusa i uporaba makro objektivna s izrazito plitkom dubinskom oštrinom proizvode dezorijentirajući prostorni režim. Taj prostor opisuje kao „nepovezan, ali neobično koherentan” (Buchan, 1998, str. 9), oslobođen od uobičajenih fizičkih zakona stvarnosti. U lutka-filmu takav prostor proizlazi iz odnosa materijala, fokusa, objektivna, kretanja kamere i montažne organizacije.

Pikkov (2010, str. 132) animirani prostor promatra kao sastavni dio uspostave filmskog svijeta i percepcije likova. Njegov je uvid važan jer uspostavlja prostor kao važan čimbenik i svojevrsni produžetak lika: on mora oblikovati uvjete u kojima se kretanje može doživjeti kao živo, smisleno i povezano s likovima koji ga nastanjuju.

Materijalna dimenzija prostora dodatno razrađuje odnos između scenografije, rekvizita i lutke. Wells (2014, str. 2) predlaže da se objekt u animaciji razmatra kroz njegovu konstrukciju, funkciju i uporabu te naglašava važnost materijalnosti za stop-animaciju, njezine koreografije i značenja. U kasnijem dijelu članka razvija pojam animiranog artefakta kao objekta s vlastitom dramaturgijom, pri čemu animacija može aktivirati prešutno znanje, emociju i afektivni trag povezan s materijalnošću predmeta (Wells, 2014, str. 15). U lutka-filmu taj se uvid može primijeniti na scenografske i rekvizitne elemente prostora: površine, teksture, materijale, uporabne tragove, raspored predmeta i njihov odnos prema lutki. Ti elementi sudjeluju u oblikovanju filmskog prostora kao značenjskog sustava, jer određuju kako se prostor čita, kakav odnos uspostavlja prema lutki i kakvu afektivnu atmosferu proizvodi u kadru.

Prostor lutka-filma zato je dvostruko konstruiran: prema lutki i prema kameri. Prema lutki se oblikuje kroz mjerilo, materijalnost, mogućnost kretanja i odnos prema scenografskim i rekvizitnim elementima, dok se prema kameri se oblikuje kroz kadar, fokus, objektiv, svjetlo i montažu. Takav prostor gledatelj prima kao niz filmski organiziranih odabira. Kamera određuje što se vidi, duljinu trajanja pogleda, koji dio prostora ostaje izvan kadra i koji detalj preuzima značenjsku težinu. U tome se očituje jedna od ključnih medijskih razlika između lutkarskog kazališta i lutka-filma: filmski prostor lutke oblikuje se kao materijalni set pred kamerom i kao optički organiziran prostor kadra, u kojem kamera odabire vidljivo, određuje mjerilo, izoštrava ili skriva detalj te usmjerava gledateljsku pažnju.

4.4. Svjetlo, tekstura i materijalnost

U prethodnim je poglavljima materijalnost lutke već uspostavljena kao jedna od temeljnih osobitosti lutka-filma. Ovo potpoglavlje zato se usmjerava na pitanje što filmski jezik čini taj

specifičnosti lutka-filma kao podvrsti animacije. Lutka, kostim, rekvizita i scenografija nastaju od konkretnih, pomno biranih materijala, a svaki od tih materijala pred kamerom drukčije komunicira, prima svjetlo, stvara sjenu i otkriva površinske tragove. Krupni plan, fokus i rasvjeta mogu izdvojiti prašinu, pukotinu, šav, otisak prsta, sjaj oka, hrapavost zida ili istrošen rub predmeta te ih pretvoriti u nositelje vremena, dodira, uporabe i emocionalnog stanja prizora.

Purves (2010, str. 26–27) na primjeru vlastitog lutka-filma *Rigoletto* naglašava da likovi djeluju uvjerljivo zato što lutka, set, svjetlo i kamera sudjeluju u istom fizičkom prizoru. Lutka je stvarni objekt u stvarnom prostoru, a gledatelj njezinu pripadnost scenografiji čita kroz sjene, fokus, dubinu i odnos prema scenografiji. Takva fizička suprostavljenost važna je za teksturu: kamera povećava i naglašava izrađenu površinu koja prima svjetlo, stvara sjenu i nosi trag materijala.

Upravo zato detalj ima posebnu važnost. Purves (2010, str. 26–27) ističe da detalji na lutkama i njihovim pripadajućim prostorima (scenografiji), gledatelju daju dodatne informacije o mjerilu figura i setova, povijesti i osobnosti lika te svijetu u kojem se lik nalazi. U lutka-filmu detalj poput treptaja, sjaja u oku, trag prsta u glini, šav na kostimu, prašina na namještaju, pukotina u zidu ili tekstura tapeta mogu imati dramaturšku funkciju. Krupni plan te elemente može izdvojiti iz cjeline i učiniti ih nositeljima emocionalnog ili narativnog značenja.

Ovdje je jasno vidljiva razlika između scenske i filmske percepcije lutke. Kazališna scenografija i kazališna lutka također mogu biti bogate teksturom, materijalom i detaljima, ali gledatelj ih najčešće prima iz udaljenosti određene izvedbenim prostorom. Stoga je lutka u kazalištu često promatrana kao cjelokupna, bez mogućnosti zadržavanja na detaljima. Lutka-film raspolaze krupnim planom, promjenom fokusa i kontrolom svjetla pred objektivom. Zahvaljujući tome, sitni materijalni tragovi mogu postati središte gledateljske pažnje. Kamera u lutka-filmu može usmjeriti pozornost na teksturu lutke ili seta tako da detalj preuzme dramaturšku funkciju. Trag izrade, tekstura materijala, sitna nesavršenost, sjaj oka, treptaj, prašina, pukotina ili rub tkanine mogu postati vidljivi znakovi vremena, ranjivosti, pamćenja ili unutarnjeg stanja lika.

Wells (2014, str. 1–2) koristan je upravo za tu razinu argumenta jer materijale i objekte u animiranom filmu promatra kao izvore značenja, afekta i vizualne dramaturgije. U stop-animaciji objekt i materijal mogu sudjelovati u oblikovanju filmskog značenja kroz površinu, asocijaciju, način uporabe i odnos prema radnji. Wells (2014, str. 14) dodatno precizira da

objekt, kada se koristi selektivno i koncentrirano, može postati eksplicitni dramaturški alat. Za lutka-film to znači da materijal lutke, kostima, rekvizita i scenografije može nositi atmosferu, afekt i unutarnje stanje lika.

Ta je dimenzija posebno važna u odnosu prema ručnom radu i nesavršenosti. Purves (2010, str. 6–7) piše o hrapavosti, neobičnosti i emocionalnoj rezonanci stop-animacije koja proizlazi iz izravne uključenosti ljudske ruke; gledatelj može prepoznati tragove oblikovanja, otiske prstiju i teksture tkanina. U poglavlju o glini dodatno naglašava da su otisci prstiju i varijacije površinske teksture sastavni dio rada s tim materijalom te da ih treba prihvatiti i koristiti kao dio izraza (Purves, 2010, str. 108–109). Wells (2006, str. 103) istu dimenziju opisuje kao zanatsku estetiku 3D stop-animacije, u kojoj su materijalnost, teksturalnost i ručna izrada dio prepoznatljive privlačnosti medija. Lutka-film time čuva proces izrade kao vidljivi sloj slike: površina lutke, kostima, rekvizita i scenografije svjedoče o odluci, vremenu, dodiru i postupku oblikovanja.

Stop-animirani filmovi Jana Švankmajera pružaju izrazito važan primjer takve materijalne izražajnosti. U *Mogućnostima dijaloga (Dimensions of Dialogue (1982))* glina, predmeti i površine djeluju kao aktivna materija sukoba, pritiska, raspada i preobrazbe. Noheden (2013, str. 4) ističe da se u Švankmajerovu radu metoda gestualne skulpture temelji na dodiru koji ostavlja izravan otisak emocije u glini te da se isti postupak ponavlja upravo u *Mogućnostima dijaloga*. Materijal tako postaje mjesto fizičkog djelovanja: površina se stiska, deformira, rastavlja i ponovno sastavlja, a promjena oblika nosi afektivni trag dodira.

Noheden (2013, str. 4–5) dodatno naglašava Švankmajerovu sposobnost izvlačenja grube materijalnosti predmeta i stvari, osobito uporabom ekstremnih krupnih planova dijelova tijela, objekata i površina koji pojačavaju teksturu i materijalnost. Taj je primjer važan za lutka-film jer pokazuje kako krupni plan može pretvoriti teksturu u gotovo tjelesni doživljaj. Površina gline, tkanine, kože, prašine, stakla ili zida može se doživjeti taktilno, premda ostaje dostupna samo pogledu. Taj primjer pokazuje kako stop-animacija može pretvoriti materijalnu površinu u nositelja značenja, koji ima osobine i svojstva lutke, a u Švankmajerovim primjerima to su: glina, predmeti i teksture prenose sukob kroz vidljive tragove dodira, pritiska, deformacije i raspada.

U suvremenom autorskom lutka-filmu, vidljivost materijala često se svjesno ne skriva i postaje temelj vizualnog jezika. Trag ručnog rada, neskrivanje tehničkih ograničenja, površinska

nesavršenost i krhkost materijala mogu biti nositelji emocionalne i narativne funkcije. Zbog toga su za umjetnički dio ovoga rada bili važni autori i autorice koji materijal koriste kao nositelja stanja, identiteta i unutarnjeg konflikta.

Jedan je takav primjer lutka-film *Body Echo* autorice Ali Aschman. Službeni opis filma navodi da protagonistkinja u susjednoj sobi otkriva vlastito fragmentirano ja te da film izražava psihološku fragilnost i fragmentaciju identiteta. U razgovoru za *Zippy Frames* Aschman objašnjava da je projekt započeo iz želje da napravi lutkarsku animaciju od porculana te da je film bio materijalno vođen: narativ i ton razvijali su se iz kvalitete samog materijala i njegove delikatnosti, monokromnosti, tvrdoće i hladnoće.



Slika 2. Kadar iz filma *Body Echo* (Aschman, 2018). Izvor: službena mrežna stranica autorice Ali Aschman.

Ta je odluka važna jer se tema fragmentiranog identiteta u filmu gradi kroz radnju i kroz materijal lutke. Aschman navodi da su dvije figure zamišljene kao gotovo identične, uz razliku između nage i djelomično odjevene figure, a ručna izrada bez kalupa ostavila je među njima male razlike. Krhkost porculana, izloženi zglobovi, hladna površina i mogućnost dekompozicije tijela postaju vizualni ekvivalenti unutarnje podijeljenosti. U tom smislu *Body Echo* pokazuje kako lutka-film može koristiti materijal kao nositelja psihološkog stanja: identitet se gradi kroz tijelo, površinu, fragment, dodir i odnos dviju gotovo istih figura. Zanimljiva je i činjenica da je Aschman film gradila spontano, bez planiranja slikovne knjige snimanja.

Svjetlo, tekstura i materijalnost u lutka-filmu djeluju kao izražajna sredstva. Svjetlo određuje kako će se površina pojaviti, fokus izdvaja ono što postaje važno, a krupni plan može pretvoriti sitni materijalni trag u dramaturški znak. Mali pomak lutke može nositi značenje jednako snažno kao pokret cijelog tijela. Kamera oblikuje način na koji se materijal čita kao stanje, sjećanje, blizina, raspad, nježnost ili nelagoda.

4.5. Montaža i kontrola percepcije

Montaža u lutka-filmu organizira redoslijed gledanja. Ona određuje koji će se kadar pojaviti nakon kojeg, duljinu trajanja kadra, kojim će se ritmom smjenjivati i kakav će odnos uspostaviti između lutke, prostora, predmeta, zvuka i gledateljeve pažnje. Nakon kadra, vremena, prostora i materijalnosti, montaža se ovdje razmatra kao filmski postupak koji povezuje te elemente u slijed.

Turković (2008) animirani film smješta u filmski medij upravo preko repertoara filmsko-jezičnih postupaka. Na animaciju se, kako ističe, može primijeniti postojeći repertoar filmskih oblika: parametri kadra, oblici filmskog zapisa i montažni postupci. Takvi postupci omogućuju da se animirana djela medijski opišu kao filmovi, a ne samo kao likovni ili izvedbeni oblici (Turković, 2008, str. 13). Za lutka-film to znači da značenje ne proizlazi samo iz animirane lutke, već iz načina na koji se njezino tijelo raspoređuje u slijedu kadrova: iz prijelaza, ponavljanja, reza, ritma, pogleda i odnosa prema prostoru.

U stop-animaciji montaža ima i vrlo konkretnu produkcijsku težinu. Purves (2010, str. 156–157) upozorava da montažer u stop-animacijskom filmu najčešće nema obilje snimljenog materijala s kojim može naknadno slobodno raspolagati, jer se zbog dugotrajnosti postupka uglavnom snima ono što je unaprijed predviđeno kao potrebno. Zbog toga se odluke o kadrovima, prijelazima i mogućnostima montaže moraju predvidjeti već u pripremi, osobito kroz slikovnu razradu kadrova. Rez u stop-animaciji zato nije samo naknadna odluka u montaži; on se priprema u samom načinu animiranja, trajanju pokreta i organizaciji prijelaza između kadrova. Purves dodatno naglašava da animator mora dati razlog za rez. Prijelaz u krupni plan, primjerice, sugerira da se sprema nešto važno, a rez će biti uvjerljiviji ako se ta radnja već počela događati prije promjene kadra (Purves, 2010, str. 156–157). Ako pokret ne vodi prema rezu, prijelaz može djelovati mehanički ili nečitko.

Ta je veza između animacije i montaže osobito važna za kontinuitet prostora i ritma. Purves (2010, str. 157–158) ističe da rez iz šireg plana u krupni plan može dezorijentirati gledatelja ako položaj lika, smjer pogleda ili raspored tijela ne ostanu čitljivi iz kadra u kadar. U stop-motionu je taj problem pojačan jer se susjedni kadrovi mogu snimati s razmakom od nekoliko dana ili mjeseci. Montaža zato ne spaja samo slike; ona mora održati ili namjerno narušiti prostornu logiku prizora, smjer pogleda, ritam akcije i emocionalni kontinuitet lika.

Svaki rez uvodi ritmički naglasak. Purves (2010, str. 157–158) piše da svaki rez stvara trenutni „udar” u ritmu sekvence: niz brzih kadrova proizvodi ubrzan ritam, dok dugi kadrovi stvaraju sporije i zadržanije trajanje. Takva organizacija posebno je važna u lutka-filmu jer se ritam prizora ne oblikuje samo brzinom pokreta lutke, već odnosom između trajanja kadra, mjesta reza, promjene plana i montažnog slijeda. Montaža tako postaje jedan od načina oblikovanja energije prizora.

U autorskom lutka-filmu montaža se često koristi i za stvaranje dezorijentacije, fragmentacije i subjektivnog doživljaja prostora. Buchan (1998, str. 10) u analizi filmova braće Quay opisuje postupak koji oni nazivaju retroaktivnim rezanjem: umjesto da prizor najprije uspostave širokim kadrom, a zatim prijeđu na detalj, Quayevi često počinju krupnim planom koji gledatelja dezorijentira, a tek kasnije otkrivaju širi prostorni odnos. Takav postupak mijenja uobičajenu ekspozicijsku logiku kontinuitetne montaže. Gledatelj ne dobiva prostor kao preglednu cjelinu, nego ga postupno rekonstruira iz fragmenata.

Buchan (1998, str. 11) dodatno pokazuje da montaža kod braće Quay često slijedi glazbenu, a ne strogo narativnu logiku. Kombinacija konvencionalnih rezova i složenijih montažnih sekvenci podsjeća na note u partituri, dok se prostor gradi polaganim nakupljanjem slojeva koje Quayevi povezuju s pojmom „tekućeg prostora”. U takvom modelu montaža ne vodi gledatelja prema jednoznačnom objašnjenju radnje, već oblikuje atmosferu, ritam, asocijaciju i osjet materijalnog svijeta filma.

Za lutka-film je ta mogućnost osobito važna jer lutka često ne raspolaže mimikom i verbalnom ekspresijom u istoj mjeri kao živi glumac. Montaža tada može preuzeti dio izražajnog rada: može povezati pogled lutke s predmetom, zadržanu pozu s praznim prostorom, treptaj s detaljem scenografije, nagli rez s prekidom sjećanja ili ponavljanje kadra s unutarnjom opsesijom. Značenje se pritom ne nalazi samo u pojedinačnom kadru, već u odnosu koji montaža uspostavlja između kadrova.

U kazališnoj izvedbi redatelj može usmjeravati pažnju svjetlom, ritmom, mizanscenom, zvukom i kretanjem. Lutka-film raspolaže dodatnom mogućnošću fiksiranja redosljedna percepcije. Gledatelj prima točno određeni slijed kadrova, u točno određenom trajanju i ritmu. Ta je razlika ključna za medijsku specifičnost lutka-filma jer montaža omogućuje da se lutkino tijelo, prostor, predmet i detalj organiziraju kao niz percepcijskih odluka. Kroz taj niz mogu se

artikulirati unutarnja stanja, sjećanja, prekidi, dezorijentacija i subjektivni doživljaj koji bi u izvedbi realnog vremena funkcionirali drukčije.

Montaža u lutka-filmu stoga djeluje kao oblik organizacije percepcije: određuje ritam kojim gledatelj dolazi do informacije i raspoređuje njegov pogled između cjeline, fragmenta, detalja i praznine.

4.6. Vizualni jezik i neverbalna naracija: lutka-film kao medij unutarnjeg doživljaja lika

Nakon razmatranja kadra, filmskog vremena, prostora, materijalnosti, svjetla i montaže moguće je preciznije odrediti kako lutka-film oblikuje značenje kroz vizualni i materijalni sustav. Priča se u lutka-filmu može graditi kroz sliku, ritam, materijal, pokret, svjetlo, prostor, detalj, zvuk i montažni odnos. Unutarnje stanje lika može se artikulirati kroz način na koji lutka stoji, gleda, zastaje, trepće, dodiruje predmet, gubi orijentaciju u prostoru ili se pojavljuje u odnosu prema svjetlu, sjeni, teksturi i ritmu reza.

Za razumijevanje takve naracije koristan je Wellsov pojam animacijskog vokabulara. Wells (2007, str. 20–21) ističe da animacija dijeli mnoge filmske konvencije igranog filma, a istodobno raspolaže vlastitim izražajnim postupcima. Među njima navodi metamorfozu, kondenzaciju, antropomorfizaciju, fabrikaciju, penetraciju, simboličku asocijaciju i zvučnu iluziju. Za ovo je potpoglavlje osobito važna njegova tvrdnja da animacija može biti nositelj unutarnje naracije, povezane s onime što animacija omogućuje liku, objektu ili okolišu da učini.

Od Wellsovih pojmova ovdje su posebno važni kondenzacija, penetracija i simbolička asocijacija. Kondenzacija označava maksimalnu sugestiju ostvarenu minimumom slike; penetracija se odnosi na vizualizaciju psiholoških, fizičkih ili tehničkih unutrašnjosti; simbolička asocijacija povezuje apstraktni vizualni znak s njegovim značenjem (Wells, 2007, str. 20–21). U lutka-filmu se ti postupci mogu ostvariti kroz konkretne elemente: jedan predmet može sažeti složeno emocionalno stanje, prostor može vizualizirati psihičku izolaciju, a ponovljeni detalj može postati trag sjećanja, tjeskobe ili unutarnjeg prekida.

Ta je mogućnost posebno važna za lutka-film jer lutka često raspolaže ograničenom mimikom. Ograničena facijalna ekspresija može preusmjeriti značenje prema cijelom tijelu i filmskom okruženju. Pogled se može oblikovati nagibom glave, treptaj može postati znak unutarnjeg prekida, zadržana poza može nositi napetost, a krupni plan, svjetlo, ritam i montaža mogu preuzeti funkciju psihološkog izraza. Lutkino tijelo pritom zadržava materijalnu konkretnost:

svaka površina, tekstura, pukotina, šav, sjena ili usporeni pomak sudjeluju u načinu na koji se unutarnje stanje pojavljuje kao filmska slika.

U lutka-filmu se unutarnji doživljaj veže uz fizički izrađeno tijelo i predmetni svijet. Lutka je stilizirani materijalni lik čija se izražajnost gradi kroz ograničenje, fragment, površinu, pokret i odnos prema prostoru. Upravo zato lutka-film može precizno oblikovati stanja koja se teško prevode u verbalni iskaz: tjeskobu, dezorijentaciju, gubitak kontinuiteta, sjećanje, traumu, rasap identiteta ili unutarnju podijeljenost. Takva stanja često se pojavljuju kao slika, ritam, predmet, praznina, zvuk, fragment ili ponavljanje.

Primjer takve logike vidljiv je u Radasovu filmu *Psihonauti* (*Psychonauts* (2025)). Prema sinopsisu, film prikazuje mentalne poremećaje koji napuštaju ljudske domaćine, poprimaju antropomorfne oblike i traže nova utočišta (Animafest Zagreb, 2025). U intervjuu Radas objašnjava da je film nastao kroz rad s pacijentima te da su tjeskoba, depresija i psihoza oblikovane kao antropomorfne figure proizašle iz njihovih iskustava (Cartoon Contender, 2025). Za ovo je potpoglavlje važan upravo taj prijenos: psihičko stanje prelazi iz apstraktnog pojma u lutkarski oblik, prostor i putanju kretanja.

Radas u istom intervjuu povezuje kontinuirano kretanje kamere s idejom kliničkog promatranja i prolaska kroz Pharmapolis, odnosno kroz prostor uma (Cartoon Contender, 2025). Time *Psihonauti* pokazuju kako se unutarnje stanje može prevesti u vizualno-prostornu situaciju: mentalno stanje postaje lik, a unutarnji doživljaj postaje prostor kroz koji kamera prolazi. Psihičko iskustvo dobiva tijelo, ritam, smjer kretanja i odnos prema drugim likovima, čime se animacijski vokabular povezuju s materijalnim oblikovanjem unutarnjeg svijeta.



Slika 3. Kadar iz filma *Psihonauti/Psychonauts* (Radas, 2025). Izvor: kadar iz filma.

Kod Lee Vidaković naglašen je odnos animacije, prostora i fragmentirane naracije. U članku *Fragmented Narratives: Exploring Storytelling Approaches for Animation in Spatial Context* Vidaković (2021) razmatra animaciju kao filmski rod koji je moguće prikazati i graditi izvan tradicionalnih kinoprostora te istražuje načine na koje fizički prostor sudjeluje u oblikovanju naracije. Već u sažetku članka prostor je postavljen kao narativni element: kao sredstvo, alat i mjesto odvijanja animirane priče (Vidaković, 2021, str. 9). U uvodnom dijelu autorica određuje prostorno pripovijedanje kao oblik vizualnog pripovijedanja koji se razvija izvan ekrana, u fizičkom ili virtualnom prostoru, pri čemu prostorni raspored elemenata postaje sastavni dio pripovjednog postupka (Vidaković, 2021, str. 10).

Za ovo je potpoglavlje posebno važna autoričina razrada prostorne montaže i fragmentiranih narativa. Vidaković prostornu montažu povezuje s organizacijom fragmentiranih pokretnih slika i praznina između njih, pri čemu se značenje oblikuje kroz odnose projekcija, prostora i gledateljeva kretanja (Vidaković, 2021, str. 12–13). Fragmentirani narativ u njezinu se tekstu odnosi na razlomljenu strukturu u kojoj dijelovi priče ostaju raspoređeni kao segmenti šire, djelomično otvorene cjeline (Vidaković, 2021, str. 14–15).

Takvo je polazište važno za ovaj rad jer omogućuje promatranje prostora, predmeta i praznine kao aktivnih nositelja naracije. Vidaković posebno ističe da i malen broj vizualnih informacija može uspostaviti priču te da se značenje može oblikovati kroz tragove, naznake i odnose koje gledatelj povezuje tijekom gledanja (Vidaković, 2021, str. 15). U istom kontekstu navodi mogućnost empatije prema likovima koji više nisu prisutni u prostoru, kroz njihove predmete i mizanscenu (Vidaković, 2021, str. 15). Za lutka-film je ta tvrdnja osobito korisna jer potvrđuje da prostor, predmet i trag prisutnosti mogu preuzeti narativnu i emocionalnu funkciju.



Slika 4. Kadar iz filma *The Family Portrait* (*Obiteljski portret*) (Vidaković, 2023). Izvor: kadar iz filma.

The Family Portrait (Obiteljski portret) u ovom se radu uvodi kao konkretan primjer prostorne i fragmentirane animirane naracije. HAVC ga u Katalogu hrvatskih filmova navodi kao animirani, kratkometražni hrvatski film iz 2023. godine, nastao u tehnici stop-animacije, s Leom Vidaković kao redateljicom i scenaristicom (Hrvatski audiovizualni centar, 2023). Primjer je važan jer pokazuje kako se animirana priča može prostorno organizirati kroz dom, sobe, predmete, lutke, simultane situacije i gledateljevo povezivanje parcijalnih informacija.

Uz filmsku verziju, za ovo je potpoglavlje relevantan i galerijski postav rada. Prema HDLU-ovu tekstu o izložbi, *Obiteljski portret* bio je predstavljen u Galeriji Prsten 2023. godine i povezan je s doktorskim istraživanjem prostorne naracije za animirane sadržaje u galerijskim, muzejskim i drugim javnim prostorima izvan kinodvorane (Hrvatsko društvo likovnih umjetnika, 2023). Isti izvor navodi da se instalacija sastoji od sedam sinkroniziranih projekcija i prostornih instalacija sastavljenih od segmentiranih dijelova minijaturne kuće i lutaka korištenih u animaciji (Hrvatsko društvo likovnih umjetnika, 2023).



Slika 5. Izložbeni postav rada *The Family Portrait (Obiteljski portret)* (Vidaković, 2023). Izvor: službena mrežna stranica autorice Lee Vidaković.

Za ovaj doktorski rad taj je primjer važan zato što povezuje filmsku stop-animaciju s prostornim načinom pripovijedanja. U *The Family Portrait (Obiteljski portret)* scenografski prostori oblikovani su kao nositelji prisutnosti i odsutnosti: njihovi predmeti, tragovi uporabe, raspored figura i atmosfera upućuju na osobe koje u njima borave, kao i na one čija se odsutnost osjeća u prostoru. Istodobni prizori u različitim projekcijama narušavaju stabilnost jedinstvenog pogleda i uspostavljaju naraciju koja se razvija između soba, projekcija, predmeta i gledateljeva kretanja. U kontekstu 4.6 taj primjer uvodi prostorni model neverbalnog pripovijedanja u kojem

prostorije, predmeti i tragovi prisutnosti preuzimaju funkciju oblikovanja odnosa, atmosfere i psihološke napetosti.

Ali Aschman u filmu *Shadow Passage* nudi treći model koji je usmjeren na psihičko stanje oblikovano kroz prostor, mjerilo, kameru i svjetlo. Zippy Frames opisuje film kao rad usredotočen trima verzijama iste žene koje borave u susjednim sobama; svaka soba i lutka gotovo su iste, ali različite veličine, a struktura triju soba labavo se oslanja na Jungov model psihe (Zippy Frames, 2020). U intervjuu za Flatpack Festival Aschman objašnjava da je polazište filma bilo stvaranje stop-motion filma s velikim lutkama i setovima te povezivanje lutkarske animacije s 2D animacijom unutar prostora seta (Bourliaud, 2020).

U istom intervjuu Aschman navodi da je željela vizualizirati spoznaje iz vlastitog psihoterapijskog procesa te da je razvila strukturu od triju soba, pri čemu svaka soba predstavlja drukčiji aspekt psihologije iste osobe (Bourliaud, 2020). Svaka sljedeća soba smanjuje se u mjerilu, kao i lutka koja u njoj boravi. Za ovo je potpoglavlje osobito važno da se psihičko stanje u *Shadow Passage* artikulira kroz arhitekturu, prostorni odnos, mjerilo i kretanje kamere. Unutarnja podijeljenost pojavljuje se kao prostorna situacija: susjedne sobe, umnožene figure, različite veličine tijela i promjenjivi odnos prema zatvorenom prostoru.



Slika 6. Kadar iz filma *Shadow Passage* (Aschman, 2020). Izvor: službena mrežna stranica autorice Ali Aschman.

Aschmanin proces dodatno potvrđuje važnost filmskog jezika u oblikovanju takve naracije. U razgovoru za Zippy Frames autorica opisuje rad kroz kameru: prizore je oblikovala tražeći kadar, kompoziciju i svjetlo unutar izrađenog seta, raspoređujući lutke, scenografiju i rasvjetu prema onome što se pokazivalo kroz objektiv (Zippy Frames, 2020). Taj postupak pokazuje

kako se unutarnje stanje u lutka-filmu može razvijati kroz istraživanje prostora, svjetla, mjerila i kompozicije pred kamerom.

Ovi primjeri pokazuju tri različita načina oblikovanja unutarnjeg doživljaja kroz lutka-film i stop-animaciju. Kod Radasa psihičko stanje dobiva antropomorfni oblik i prostor kretanja, Vidaković značenje upisuje kroz fragmentiranu prostornu organizaciju i gledateljevo povezivanje tragova, a Aschman psihički proces prikazuje kroz prostor, promjenu mjerila i odnos s različitim verzijama sebe. U sva tri slučaja slika, prostor, lutka, materijal, ritam, svjetlo i montaža preuzimaju pripovjednu funkciju.

4.7. Zaključak poglavlja

Analiza filmskog jezika pokazuje da se medijska specifičnost lutka-filma oblikuje kroz način na koji film organizira lutku, prostor, vrijeme, materijalnost i gledateljsku percepciju. Kadar određuje mjerilo i udaljenost pogleda; filmsko vrijeme oblikuje trajanje, ritam, zastoje i ponavljanja; prostor se uspostavlja kroz odnos seta, fokusa, objektiva, svjetla i izreza; tekstura i materijalnost postaju vidljivi nositelji značenja, a montaža raspoređuje gledateljevo kretanje između cjeline, fragmenta, detalja i praznine. U takvom sustavu lutka-film razvija izražajnost koja proizlazi iz spoja materijalnog tijela lutke i filmske organizacije slike.

Time se lutka-film potvrđuje kao medij u kojem lutka zadržava svoju predmetnu, materijalnu i izvedbenu osnovu, ali njezino značenje nastaje kroz filmski oblikovan pogled. Kamera, kadar, svjetlo, fokus, trajanje i montaža određuju kako će se lutka pojaviti, koji će detalj postati važan, kojim će se ritmom odvijati radnja i kako će se prostor pretvoriti u nositelja atmosfere, sjećanja ili unutarnjeg stanja. Filmski jezik zato u lutka-filmu djeluje kao medijska razdjelnica: on preuzima lutku kao oblikovani animirani objekt i prevodi je u filmski sustav vidljivosti, ritma, prostora i značenja.

U nastavku rada navedeni će se teorijski uvidi primijeniti u refleksivnoj analizi autorskog lutka-filma. Ondje će se detaljno razmotriti kako kadar, filmsko vrijeme, prostor, svjetlo, tekstura, montaža i vizualna naracija sudjeluju u oblikovanju unutarnjeg doživljaja lika, materijalnog svijeta filma i autorske odluke da se psihičko stanje prevedu u lutkarsko-filmsku sliku.

5. ANALITIČKI KORPUS: KOMPARATIVNA STUDIJA LUTKA-FILMA *MEMORABLE* I LUTKARSKE PREDSTAVE *NEZABORAVAK*

5.1. Kriteriji odabira: unutarnja stanja, demencija i vizualno/izvedbeno pripovijedanje

Analitički korpus ovoga rada oblikovan je kao fokusirana komparativna studija dvaju primjera: jednoga lutka-filma i jedne lutkarske izvedbe. Primjeri nisu odabrani s namjerom reprezentiranja cjelokupnog područja lutka-filma i lutkarskog kazališta, već zbog njihove neposredne povezanosti s istraživačkim problemom rada: mogućnošću da lutka, prostor, pokret, materijal, svjetlo i ritam artikuliraju unutarnje stanje lika bez oslanjanja na verbalnu naraciju.

Analitički korpus oblikovan je kao fokusirana komparativna studija dvaju tematski povezanih primjera: lutkarske predstave *Nezaboravak* i stop-animiranog filma *Mémorable*. Oba rada bave se demencijom, ali se razlikuju u medijskim uvjetima prikaza: psihološki svijet osobe s demencijom oblikovan je u predstavi kroz lutke, maske, kazalište predmeta, sjene i izvedbeni prostor, dok film unutarnju percepciju Alzheimerove bolesti artikulira kroz deformaciju prostora, predmeta, tijela, slike i filmskog vremena.

Takav odabir omogućuje preciznu usporedbu dvaju medijskih režima. Lutkarska izvedba pokazuje kako se tema demencije može oblikovati u zajedničkom prostoru izvedbe, kroz prisutnost lutke, animatora, scenografije, ritma i gledatelja. Lutka-film omogućuje analizu drukčijeg sustava jer je unutarnje stanje oblikovano je kadrom, krupnim planom, montažom, filmskim vremenom, materijalnošću i kontrolom gledateljeva pogleda.

Cilj ove analize nije izvesti opću tipologiju svih lutkarskih i filmskih postupaka, već izdvojiti one postupke koji su neposredno relevantni za autorski lutka-film nastao u praktičnom dijelu doktorskog istraživanja.

5.2. Analitička matrica: lutka, pokret, prostor, pogled, svjetlo, materijalnost i trajanje

Analiza odabranih primjera provodi se kroz zajedničku analitičku matricu izvedenu iz prethodnih teorijskih poglavlja. U analizi će se pratiti kako se unutarnje stanje, osobito demencija i narušeni kontinuitet pamćenja, oblikuje kroz lutku, pokret, prostor, pogled, svjetlo, materijalnost i trajanje. Budući da rad uspoređuje lutka-film i lutkarsku izvedbu, matrica obuhvaća elemente koji su relevantni za oba medija, ali se u svakome od njih ostvaruju drukčije:

lutku ili izvedbeni objekt, pokret, prostor, gledateljsku poziciju, svjetlo, materijalnost, trajanje i odnos verbalne i vizualne naracije.

Prva kategorija odnosi se na lutku, odnosno izvedbeni objekt. Analizira se oblik tijela, materijal, stupanj stilizacije, izražajnost lica, odnos prema animatoru ili kameri te način na koji lutka biva nositelj unutarnjeg stanja. Druga kategorija je pokret. U lutka-filmu prati se fazna konstrukcija pokreta i ritam animacije, dok se u lutkarskoj izvedbi promatra kontinuitet izvedbenog pokreta pred publikom.

Scenografija se analizira kao fizički, scenski ili filmski organiziran prostor koji može nositi psihološko i memorijsko značenje. U filmu se pritom posebna pozornost posvećuje kadru, izrezu, fokusu, dubini i montažnoj organizaciji prostora, dok se u predstavi promatra scenska organizacija, prisutnost izvođača, vidljivost lutke, predmeta, maske i sjene te način na koji gledatelj raspoređuje pažnju u izvedbenom prostoru.

Svjetlo i materijalnost promatraju se kao sredstva oblikovanja atmosfere, teksture, krhkosti, starosti, zaborava i emocionalnog stanja. Trajanje i ritam analiziraju se kroz zastoj, ponavljanje, usporenje, prekid, promjenu tempa i odnos prema demenciji kao iskustvu narušenog kontinuiteta. Završna kategorija odnosi se na neverbalnu naraciju: ispituje se kako lutka, prostor, predmet, svjetlo, pokret, detalj i ritam mogu preuzeti pripovjednu funkciju u prikazu unutarnjeg stanja.

5.3. Studija slučaja I: *Mémorable* Bruna Colleta

5.3.1. Razlog odabira filma i odnos prema temi demencije

Lutka-film *Mémorable* Bruna Colleta odabran je kao filmska studija slučaja zbog izravne tematske povezanosti s Alzheimerovom bolešću i zbog izrazito vizualnog načina prikazivanja promijenjene percepcije svijeta. Službeni opis filma navodi da slikar Louis doživljava neobične događaje: svijet oko njega počinje mutirati, a namještaj, predmeti i ljudi postupno gube realizam, razgrađuju se i katkad raspadaju.

Film sadrži dijalog i glasovnu izvedbu, zbog čega ga ne treba određivati kao primjer neverbalnog lutka-filma u strogom smislu. Njegova je relevantnost za ovaj rad u tome što se iskustvo Alzheimerove bolesti ne iscrpljuje verbalnom razinom. Govor sudjeluje u

karakterizaciji odnosa Louisa i Michelle, u humoru i u prikazu svakodnevnice komunikacije, dok se promjena unutarnjeg stanja ponajprije oblikuje vizualno: kroz raspad prostora, predmeta, lica, boje, teksture i stabilnosti prepoznavanja. Skwigly pritom ističe da se riječ demencija u filmu izravno ne izgovara, ali se snažno implicira Louisovim gubitkom dodira sa stvarnošću.

Za ovaj rad iznimno je značajno da *Mémorable* ne promatra Alzheimerovu bolest isključivo izvana, iz perspektive njegovatelja ili obitelji. U pedagoškom dosjeu uz film Collet objašnjava da je želio gledatelju ponuditi drukčiju perspektivu: ući u iskustvo osobe s Alzheimerovom bolešću i otkriti njezinu viziju svijeta. Time se film približava središnjem problemu ovoga doktorskog rada: kako lutka-film može prikazati unutarnje stanje lika kroz filmski jezik, materijalnost i promjenu percepcije.

5.3.2. Subjektivizirana slikarska percepcija: prostor, predmeti i lica od realizma prema apstrakciji

Mémorable ne koristi dosljedni subjektivni kadar, ali postupno subjektivizira filmski svijet prema Louisovoj percepciji. Collet navodi da je u prvoj verziji scenarija cijela priča bila zamišljena iz jedinstvenog pogleda bolesnog umjetnika, u subjektivnoj kameri pri čemu bi se Louis pojavljivao samo u odrazima. Taj je izbor napušten kao preradikalno pa je film vraćen u klasičniju formu, ali trag te početne zamisli ostaje vidljiv u načinu organizacije prostora, predmeta i lica prema Louisovu unutarnjem doživljaju.

Ključna redateljska odluka jest oblikovati Louisa kao slikara. Njegova bolest puno je više od gubitka pamćenja. Ona je promjena cijelog vizualnog poretka svijeta. Collet kao presudan izvor navodi rad Williama Utermohlenu, slikara s Alzheimerovom bolešću, čiji autoportreti pokazuju promjenu percepcije samoga sebe. Utermohlenov stil, prema dosjeu, postupno gubi detalj, postaje apstraktniji, prelazi u sirovije plohe boje i na kraju u reducirani grafizam.

Motiv Michelleina portreta posebno jasno povezuje slikarsku percepciju i temu pamćenja. Film započinje i završava Louisovim slikanjem Michelle. Početni portret još čuva vezu s prepoznatljivim likom, ali djeluje zamućeno, nestabilno i gotovo lebdeće. U filmu se pojavljuju i ranije slike Michelle, oblikovane znatno drukčijim, stabilnijim stilom pa se kroz njih vidi razlika između nekadašnje slikarske kontrole i sadašnjeg raspada percepcije. Završni portret nastaje prstima, grubo i apstraktno; jasna forma lica nestaje, ali oči ostaju naglašene.

Taj motiv pokazuje da se Alzheimerova bolest u filmu vizualizira kroz promjenu Louisovog odnosa prema portretu: Michelleino lice postupno gubi jasnu formu, dok oči ostaju najotporniji trag prepoznavanja i emocionalne povezanosti, koje ujedno i jedine ostaju nepromijenjene na lutkama kroz cijeli film. Ono što Louis više ne može stabilno nacrtati jest lice kao cjelina, dok ono što još zadržava emocionalnu snagu jesu oči. Dossier potvrđuje da je Collet režiju temeljio na igri pogleda i da je facijalnu animaciju oblikovao tako da gledateljeva pažnja ostane usmjerena prema očima Louisa i Michelle (Festival du film d'éducation, 2019, str. 6). Zbog toga portret Michelle postaje mjesto na kojem se susreću slikarska materijalnost, ljubavni odnos i raspad percepcije.

Ta slikarska logika u *Mémorable* postaje filmski postupak. Louisova percepcija ne raspada se samo kroz radnju, ona je vidljiva kroz promjenu boje, oblika, teksture, lica, predmeta i prostorne stabilnosti. Ono što je na početku prepoznatljiv kućni prostor postupno se pretvara u nestabilan slikarski okoliš u kojem predmeti i osobe gube čvrste granice. Dossier izravno navodi da se oko Louisa predmeti i lica polako brišu, a redosljed njihova nestajanja povezan je s njegovim interesom ili ravnodušnošću prema njima. Ono što mu je manje važno, poput dalekog rođaka ili rijetko korištenog sušila za kosu, ima manju mogućnost ostati u njegovu pamćenju.

U vlastitoj analizi filma posebno je važno pratiti trenutke u kojima Louis u svakodnevnim predmetima više ne raspoznaje njihovu uporabnu funkciju. Predmeti se tada ne pojavljuju kao stabilni dijelovi kućnog prostora, već se mijenjaju slikarske mase, mrlje, kapljice ili plohe boje. Taj postupak oblikuje gubitak pamćenja kao promjenu percepcije: predmet prestaje biti prepoznatljiv uporabni objekt i postaje slikarska materija, boja, mrlja ili površina u raspadanju.



Slika 7 Kadar iz filma *Mémorable* (Collet, 2019). Izvor: kadar iz filma.

U tom je smislu važna i struktura portreta. Film započinje i završava Louisovim slikanjem motiva koji ostaje povezan s najdubljim slojem njegova pamćenja – portretu njegove supruge

Michelle. Analitički je, međutim, važna promjena između početnog i završnog slikanja: prvi portret još zadržava vezu s prepoznatljivim oblikom, dok se završni oblikuje grubo, neposredno i fragmentarno, kroz prste i površinu boje. Premda Louis postaje potpuno izgubljen, u završnoj slici još se mogu razabrati oči te one postaju ostatak prepoznavanja unutar svijeta koji je izgubio stabilne konture. Tu se filmska tema Alzheimerove bolesti najjasnije povezuje sa slikarskom materijalnošću: pamćenje ne nestaje kao apstraktna informacija, već je utkano u sam materijal i prostor; njegov identitet i pamćenje lome se kroz boju, površinu i nemogućnost oblikovanja jasne forme.



Slika 8 Kadar iz filma *Mémorable* (Collet, 2019). Izvor: kadar iz filma.

Takav postupak važan je za ovaj rad jer pokazuje kako lutka-film može prikazati demenciju kao promjenu percepcije prostora i materijala. Bolest se ne mora objašnjavati medicinskim govorom; može se vidjeti u načinu na koji poznati prostor prestaje biti pouzdan, a predmet prestaje biti čitljiv.

5.3.3. Lutka, lice i pogled

Osim transformacije prostora i predmeta, u *Mémorable* je važna i promjena vizualnog statusa samih likova, odnosno lutaka. Napretkom Louisove bolesti, mijenja se način prikazivanja okoline i ljudi oko glavnoga lika, ali i način vizualnog oblikovanja samoga Louisa. Time se Alzheimerova bolest upisuje u tijelo lutke: površina, tekstura, boja i stupanj deformacije postaju nositelji promijenjene percepcije.

U prizoru obiteljskog okupljanja, članovi obitelji koje Louis više ne prepoznaje oblikovani su deformirano, grubo i gotovo kubistički. Animation Scoop donosi Colletovu izjavu da su lica gostiju izrađena od plastelina te da je njihova animacija bila složena jer je trebalo spriječiti miješanje boja od kojih su sastavljena. Takvo oblikovanje nije tek formalna stilizacija sporednih likova. Ono vizualno izražava razliku između osoba koje u Louisovu pamćenju još imaju

emocionalnu i perceptivnu stabilnost i onih koje se već udaljuju u neprepoznatljivost. Obiteljska lica postaju materijalno nestabilna te ne funkcioniraju kao jasni portreti osoba, nego kao grubo oblikovane mase koje Louis više ne može povezati s identitetom.



Slika 9 Kadar iz filma *Mémorable* (Collet, 2019). Izvor: kadar iz filma.

Transformaciju vizualnog identiteta doživljava i sam Louis. Na početku filma oblikovan je kao prepoznatljiva lutka s jasnom i grubljom teksturom površine. Kako bolest napreduje, mijenja se i njegova vlastita materijalna pojava: tekstura postaje izraženija, površina se vizualno usitnjava i grublje artikulira, a boja i potez sve više preuzimaju ulogu realističnog oblikovanja. U tom razdoblju Louis još registrira da se s njim nešto događa, pa pokušava zadržati svakodnevni poredak crtanjem i zapisivanjem podsjetnika. Važno je da ti podsjetnici ne funkcioniraju samo kao grafička pomoć pamćenju, nego služe kao produžetak njegova slikarskog načina mišljenja: Louis pokušava sačuvati stvarnost jezikom koji mu je najbliži, kroz trag, crtež, znak i vizualnu organizaciju.



Slika 10 Kadar iz filma *Mémorable* (Collet, 2019). Izvor: kadar iz filma

Na samom kraju filma pojavljuje se još radikalnija vizualna verzija Louisa. Prema Colletovu objašnjenju u Animation Scoopu lik u završnoj sekvenci izrađen je od lateks pjene na ball-and-

socket armaturi. U vlastitoj analizi filma ta konačna verzija Louisa može se opisati kao grublja, teksturalno naglašenija i udaljenija od početne realističnosti. Površina više nalikuje snažnom, zgusnutom slikarskom potezu: boje su intenzivnije, uzorak teksture krupniji, a tijelo djeluje kao grubo stilizirana figura oblikovana brzim, debelim nanosima boje, kistom ili prstom. Louis time prestaje biti samo lik koji promatra raspad svijeta; njegovo tijelo postaje dio istog procesa razgradnje.



Slika 11 Kadar iz filma *Mémorable* (Collet, 2019). Izvor: kadar iz filma

Posebno je važan način na koji su oblikovana i animirana lica Louisa i Michelle. U *Mémorable* nije korišten sustav zamjenjivih lica. Collet objašnjava da složena tekstura i oslikavanje lutaka nisu dopuštali takav postupak pa su se lica morala pokretati iznutra. “Koža” likova izrađena je od lateks pjene, a animacija lica ostvarena je unutarnjim mehanizmom. Usta su animirana suzdržano kako bi se gledateljeva pažnja usmjerila prema pogledu Louisa i Michelle. Collet pritom izričito naglašava da su oči jedini element na licu koji tijekom filma nepromijenjiv.

Ta je odluka izrazito važna za temu demencije. U filmu se mijenjaju prostor, predmeti, lica, boje, teksture i samo Louisovo tijelo, ali oči ostaju stabilno mjesto prepoznavanja i emocionalnog kontakta. Motiv Michelleina portreta dodatno pojačava tu logiku. Film započinje i završava Louisovim slikanjem Michelle: početni portret još čuva vezu s prepoznatljivim likom, ali djeluje zamućeno, nestabilno i gotovo lebdeće; završni portret nastaje prstima, grubo i apstraktno, uz raspad jasnih kontura lica. Ipak, oči ostaju naglašene. U tom ponavljanju portreta vidljivo je da Alzheimerova bolest ne potiskuje samo sjećanje kao informaciju, nego ona uništava i osobnost, ono što je osobu činilo njom. Upravo zbog toga Louis gubi sposobnost oblikovanja voljene osobe u slici. Ono što Louis više ne može stabilno prikazati jest lice kao cjelina; dok je pogled ono što još zadržava emocionalnu snagu.

Za ovaj doktorski rad taj je postupak osobito važan jer pokazuje da lutka-film može prikazati unutarnje stanje kroz promjenu materijalnog tijela lika. U *Mémorable* se demencija upisuje u površinu lutke, u raspad teksture, u deformaciju lica, u promjenu boje i u napetost između promjenjivog tijela i nepromjenjivih očiju. Time film pokazuje da se narušeni kontinuitet pamćenja može oblikovati vizualnim jezikom, odnosno kroz odnos lutke, pogleda, materijalne površine, svjetla, prostora, ritma i trajanja.

5.3.4. Odnos verbalne i vizualne naracije

Mémorable ne pripada modelu potpuno neverbalnog lutka-filma. Film ima dijalog i glasovnu izvedbu, a glasovi Louisa i Michelle važni su za oblikovanje njihova odnosa, svakodnevice, humora, nježnosti i postupnog nerazumijevanja. Govor u filmu uspostavlja emocionalnu bliskost bračnog para i pokazuje načine na koje Louis pokušava prikriti ili ublažiti vlastitu dezorijentaciju dosjetkom, reakcijom ili verbalnim otklonom.

Ipak, prikaz Alzheimerove bolesti u filmu presudno se oblikuje vizualnim jezikom. Bolest postaje vidljiva kroz promjenu prostora, predmeta, lica, boje, teksture i ritma prepoznavanja. Službeni opis filma navodi da Louisov svijet počinje mutirati te da namještaj, predmeti i ljudi postupno gube realizam, razgrađuju se i katkad raspadaju. Skwigly također ističe da se demencija u filmu izravno ne imenuje, dok se Louisov gubitak dodira sa stvarnošću snažno oblikuje kroz prijelaz od realističnog seta i oblikovanja likova prema nadrealnom i apstraktnom svijetu.

Odnos Louisa i Michelle osobito dobro pokazuje napetost između govora i slike. Dijalog može trajati, ali prepoznavanje osobe može se raspasti unutar same slike. Skwigly navodi prizor u kojem Louis misli da je Michelle u ateljeu, a ona usred razgovora nestaje; gledatelj pritom istodobno doživljava Louisovo iskustvo te suosjeća s Michelle. Prekid prepoznavanja oblikovan je kao vizualni događaj u kojem emocionalno najvažnija osoba postupno gubi stabilnost vlastite prisutnosti u prostoru.

U tom smislu *Mémorable* pokazuje da verbalna naracija i vizualni jezik mogu imati različite funkcije. Govor održava odnos među likovima i čuva trag svakodnevice, dok slika preuzima prikaz unutarnjeg raspada, gubitka orijentacije i promijenjene percepcije. Sve navedeno daje važnost ovome radu jer potvrđuje da lutka-film može koristiti govor, a ipak temeljni prikaz unutarnjeg stanja graditi kroz prostor, lice, pogled, materijalnost, boju, trajanje i promjenu vizualnog režima.

5.3.5. Zaključak: što *Mémorable* donosi autorskom lutka-filmu

Analiza filma *Mémorable* pokazuje da se demencija u lutka-filmu može oblikovati kao promjena percepcije svijeta. Bolest se očituje u načinu na koji lik vidi, prepoznaje i organizira prostor oko sebe: poznati dom, svakodnevni predmeti i bliske osobe postupno gube stabilnost, a promjena se gledatelju pojavljuje kao vizualno iskustvo raspada, dezorijentacije i gubitka prepoznavanja.

Za autorski lutka-film ovoga rada posebno su važna četiri postupka. Prvi je transformacija prostora: poznati ambijent može postati nestabilan, nečitljiv ili psihološki opterećen. Drugi je promjena statusa predmeta: predmet može izgubiti uporabnu funkciju i postati trag sjećanja, gubitka ili promijenjene percepcije. Treći je važnost lica, očiju i pogleda: psihološko stanje može se oblikovati minimalnim facijalnim sredstvima, osobito napetošću između promjenjivog tijela i stabilnog pogleda. Četvrti je postupni prijelaz iz realističnog prema fragmentiranom, slikarskom ili apstraktnom vizualnom režimu.

Mémorable je stoga relevantan za ovaj doktorski rad premda se razlikuje od autorskog filma po prisutnosti dijaloga. Film pokazuje kako se narušeni kontinuitet pamćenja može oblikovati filmskim i lutkarskim sredstvima: promjenom prostora, materijalne površine, pogleda, boje, ritma, trajanja i odnosa između lika i predmeta. Time pruža vrijedan model za promišljanje vizualnog jezika lutka-filma kao sredstva artikulacije unutarnjeg stanja.

5.4. Studija slučaja II: lutkarska predstava *Nezaboravak*

5.4.1. Razlog odabira predstave i odnos prema temi demencije

Lutkarska predstava *Nezaboravak* odabrana je kao druga studija slučaja zbog načina na koji tematizira demenciju kroz lutkarski izvedbeni jezik. Predstava je premijerno izvedena 3. studenoga 2018. u produkciji Dječjeg kazališta Branka Mihaljevića u Osijeku, u redateljskom i glazbenom autorstvu Petera Kusa. Službeni opis predstave ističe odnos djeda i unučice Lučke: djed postaje zaboravan, vidi stvari kojih nema, ponaša se neobično te se postupno vraća u vlastito djetinjstvo, dok Lučka uz njega odrasta i ulazi u njegov svijet neobičnih ideja i naglih misaonih pomaka (Dječje kazalište Branka Mihaljevića, n.d.). Predstava se zato izravno povezuje s istraživačkim pitanjem ovoga rada: kako se unutarnje stanje osobe s demencijom može oblikovati kroz lutku, predmet, prostor, svjetlo, pokret, ritam i scensku transformaciju.

Za ovaj je rad osobito važno što *Nezaboravak* demenciju promatra kroz lutkarski medij. Službeni opis navodi da se psihološki svijet starih osoba s demencijom prikazuje pomoću maski, lutaka, kazališta predmeta i sjena (Dječje kazalište Branka Mihaljevića, b.d.). Kus, koji potpisuje režiju i glazbu, u intervjuu za *Dnevnik* objašnjava da ga je svijet demencije privukao svojom neobičnošću i nadrealizmom, mješavinom »ludosti« i tragičnosti, a lutkarski je medij smatrao idealnim za prikaz unutarnjega svijeta bolesnika, u predstavi djeda (Mager, 2019). Time se predstava postavlja kao relevantan scenski par filmu *Mémorable*: oba rada tematiziraju demenciju, ali je oblikuju kroz različite medijske uvjete; jedan kroz filmsku sliku, a drugi kroz scenski prostor, tijelo izvođača, predmet, zvuk i lutkarsku transformaciju.

5.4.2. Subjektivizacija pamćenja: prostor, predmeti i fragmentacija iskustva

Scenografija u predstavi *Nezaboravak* oblikovana je kao pretežno bijeli prostor u kojem je gotovo svaki element pokretljiv i uporabljiv na više razina: televizor se pretvara u perilicu, stolac mijenja funkciju, a štednjak se može nagnuti prema publici kako bi se pokazalo što se događa tijekom kuhanja. Takva scenografija uspostavlja svakodnevni prostor kao promjenjiv sustav: dom ostaje prepoznatljiv, ali se njegova stabilnost postupno narušava kroz promjenu funkcija, neobične odnose predmeta i djedovu izmijenjenu percepciju.

Jedan od središnjih vizualnih kodova predstave jest sat. Svjetlo ga povremeno izdvaja iz cjeline prostora i pretvara u naglašeni scenski znak. Njegovo nepravilno kretanje, promjena brojeva i postupni raspad linija djeluju kao scenski pokazatelji gubitka orijentacije u vremenu.



Slika 12 Prizor iz predstave *Nezaboravak* (2018). Izvor: snimka predstave.

Svaka promjena scene može se čitati kao skok u budućnost i povratak istom ritualnom okviru (djedovu rođendanu), pri čemu se kroz ponavljanje iste situacije prati napredovanje bolesti,

promjena odnosa između djeda, kćeri i Lučke te postupno pomicanje obiteljskog ritma prema prihvaćanju.

Predstava subjektivizira djedovo iskustvo kroz predmete kojima se mijenja funkcija. Stolica sa šest nogu, uspravno podignut krevet, predmeti za svakodnevnu uporabu i niz papirića-podsjetnika pokazuju kako poznati svijet gubi funkcionalnu jasnoću. Djed svakodnevnicu pokušava organizirati uz pomoć vanjskih oslonaca koji čuvaju strukturu rutine: tuširanje, oblačenje i druge radnje prate papirići s podsjetnicima, dok ritam glazbe usklađuje slijed pokreta. Napretkom bolesti ta se rutina sve teže održava i postupno gubi. Taj postupak oblikuje demenciju kao gubitak unutarnjeg kontinuiteta koji se najprije pokušava nadomjestiti vanjskim sustavom organizacije, a potom i u njemu popušta.

U odnosu djeda i Lučke posebno je važno spajanje dvaju svjetova: djedove dezorijentacije i dječje igre. Ono što je za odrasle znak bolesti, Lučki često postaje poticaj za igru, imaginaciju i zajedničko stvaranje asocijativnog prostora. Njihov odnos gradi se kroz zajednički jezik predmeta, ritma, pjesme i izmišljene igre. Motiv ribica, koji se pojavljuje u Lučkinim crtežima i kasnije u uzorcima njezine odjeće, može se čitati kao vizualni trag njihove povezanosti. Kako Lučka odrasta, kostim se mijenja, a broj ribica raste; time se odnos s djedom prenosi iz dijaloga i radnje u vizualni znak memorije, igre i emocionalne bliskosti.



Slika 13 Prizor iz predstave *Nezaboravak* (2018). Izvor: snimka predstave.

5.4.3. Lutka, predmet i tijelo izvođača kao nositelji unutarnjeg stanja

U *Nezaboravku* se unutarnje stanje djeda ne prikazuje jednim stalnim lutkarskim oblikom; ono nastaje kroz niz scenskih transformacija koje povezuju tijelo izvođača, predmet, lutku, sliku, zrcalo i animirani detalj. Djed je primarno prisutan kao živi izvođač, ali njegovo se tijelo postupno uvodi u lutkarski režim: radnje se ponavljaju ritmički, svakodnevni pokreti dobivaju

mehaničku preciznost, a scenski predmeti počinju djelovati kao produžeci njegova narušenog pamćenja.

Važan primjer takve transformacije jest prizor ogledala. Djed se u jednom trenutku uplaši vlastita odraza i pokušava uspostaviti komunikaciju s osobom koju vidi pred sobom. Kada se zatim prepozna, u ogledalu se pojavljuje nadrealna, kubistički oblikovana lutka koja ga imitira. Zrcalo (folija) u toj sceni djeluje kao izrazito učinkovit vizualni element: najprije zrcali djedov odraz, a osvjetljavanjem gubi refleksiju i otvara prostor drukčijega viđenja sebe. Kako demencija napreduje, djed u zrcalu više ne vidi sebe kao čovjeka, nego začudnu lutku. Taj prizor izravno povezuje demenciju s rascjepom identiteta: vlastito tijelo postaje strano, a lutka u ogledalu materijalizira djedovu izmijenjenu samopercepciju.



Slika 14 Prizor iz predstave *Nezaboravak* (2018). Izvor: snimka predstave.

Drugi važan postupak jest oživljavanje slike na zidu. Tijekom djedova kuhanja portret kćeri postaje animirani scenski element koji lutkarski oživljava i ulazi u dijalog s djedom. U analizi snimke taj se postupak može precizirati kao šire načelo: zidna slika, portret ili vizualni trag obiteljskog odnosa prelazi iz dekorativnog elementa u scenski objekt. Time se pamćenje ne pojavljuje kao unutarnja misao, nego kao animirani predmet koji ulazi u komunikaciju s likom.

Promijenjena percepcija kćeri dodatno se oblikuje kroz grotesknu transformaciju izvođačičina tijela. U prizoru sukoba zbog djedova neprepoznavanja, kći se u njegovoj percepciji pojavljuje kao velika ptica: kostimski dodatak i groteskni pokreti stvaraju scensku sliku prijetnje, stranosti i nerazumijevanja. Taj postupak pokazuje kako predstava povremeno napušta realistični obiteljski odnos i ulazi u djedovu subjektivnu sliku svijeta. Osoba koju djed više ne može stabilno prepoznati pretvara se u scenski znak uznemirenja.

Važno je i da predmeti u predstavi često imaju dvostruku funkciju: pripadaju svakodnevicu, a istodobno otvaraju prostor lutkarske igre. Predmet je tretiran kao promjenjivi scenski objekt kroz koji se istodobno oblikuju djedova demencija, Lučkina mašta i zajednički jezik igre: primjerice: kišobran postaje meduza, torta sa svjećicama i lutka medvjeda u završnici prelaze u teatar sjena i slično.

5.4.4. Odnos verbalne, zvukovne i vizualno-scenske naracije

Predstava demenciju scenski oblikuje kroz predmete kojima se mijenja funkcija; kroz ogledalo koje proizvodi drukčiju sliku tijela, kroz sat koji gubi pravilnost, kroz ritam svakodnevnih radnji i kroz svjetlosno-sjenske transformacije. Ta su rješenja često dojmiva: nepravilno kretanje sata, uspravno podignut krevet, stolica sa šest nogu, kubistička lutka u ogledalu, kći koja se u djedovoj percepciji pojavljuje kao ptica i završno kazalište sjena jasno pokazuju kako se poznati prostor može pretvoriti u scenu izmijenjene stvarnosti. Predstava pritom uspješno koristi mogućnost lutkarskog kazališta da svakodnevni predmet promijeni funkciju i pretvori ga u znak djedove dezorijentacije.

Istodobno, radnja i njezino precizno značenje često se oslanjaju na govor. Predmetne transformacije, vizualne dosjetke i scenske metafore grade atmosferu djedove izmijenjene percepcije, dok verbalni sloj vodi gledatelja kroz uzroke, odnose i značenje pojedinih prizora. Ta napetost posebno je važna za analizu predstave: *Nezaboravak* ima snažan vizualno-lutkarski potencijal, no velik dio narativne jasnoće proizlazi iz izgovorenog teksta. Time predstava otvara širi problem kazališnog oslanjanja na riječ, osobito u trenucima kada bi scenska slika trebala samostalno nositi promjenu unutarnjeg stanja.

Najizraženiji primjer te granice pojavljuje se u prizoru u kojem majka Lučki približava djedovo stanje pomoću prozirne posude s vodom, mjehurića i crnom bojom. Metafora je konceptualno razumljiva: voda i mjehurići upućuju na mozak i uspomene, a crna boja na bolest koja ih narušava. U kazališnom prostoru taj prizor ostaje scenski gotovo nečitljiv. Promjena u vodi, odnos mjehurića i crne boje te simboličko zamučenje uspomena nemaju dovoljnu vidljivost i izvedbenu snagu da bi samostalno nosili značenje prizora. Gledatelj zato razumije prizor prvenstveno kroz ono što majka govori, dok vizualna metafora ostaje prateći demonstracijski znak.

Za ovu je analizu to važno jer pokazuje razliku između vizualne zanimljivosti i dramaturške čitljivosti. *Nezaboravak* naj snažnije djeluje kada predmet, tijelo, ritam, svjetlo ili sjena jasno mijenjaju scensku stvarnost pred gledateljem. U prizorima u kojima scenska slika ostaje premalo čitljiva, riječ preuzima primarnu funkciju. Upravo ta razlika postaje korisna za promišljanje autorskog lutka-filma: unutarnje stanje može se oblikovati predmetom, prostorom, svjetlom, zvukom i transformacijom, ali ti elementi moraju biti dovoljno vidljivi, ritmički postavljeni i značenjski povezani unutar samog medija.

U završnoj sceni obitelj ponovno sjedi za rođendanskim stolom, ali djed je sada izrazito dezorijentiran. Počinje lagano udarati ritam po čašama, kao da pokušava prizvati poznatu pjesmu, no riječi mu izmiču: otvara usta, ali se tekst pjesme ne uspijeva oblikovati. Lučka tada preuzima pjesmu koju je ranije dijelila s njim, a djed joj se postupno pridružuje. Taj trenutak ne počiva na klasičnoj razgovornoj komunikaciji, već na ritmu, melodiji i prepoznavanju poznatog zvukovnog obrasca. Predmeti na stolu i udarci po tijelu postaju zvukovni izvori, a prizor se razvija u zajedničku zvučno-ritmičku igru. Time predstava pokazuje da se odnos između djeda i Lučke može održati i onda kada jezična sigurnost oslabi: pjesma, ponovljeni ritam i poznata melodija postaju način ponovnog uspostavljanja bliskosti.

U završnici se uvodi i kazalište sjena kao dodatni poetski sloj prizora. Svijeća na torti postaje izvor svjetla, a projekcija medvjedića pretvara rođendanski stol u malu scenu sjena. Završni prizor zato povezuje razgovorni zastoj, pjesmu, ritam i svjetlosnu projekciju. Kazalište sjena tom odnosu dodaje završnu vizualnu sliku odlaska, sna i prijelaza.

5.4.5. Zaključak: što *Nezaboravak* donosi autorskom lutka-filmu

Analiza predstave *Nezaboravak* pokazuje kako se demencija u lutkarskom kazalištu može oblikovati kroz promjenu scenske stvarnosti. Raspad djedova svijeta se događa kroz scensku transformaciju prostora, predmeta, tijela izvođača, zvuka, svjetla i ritma. Dom ostaje osnovni prostor radnje, ali se njegove funkcije postupno destabiliziraju: sat se ponaša nepravilno, krevet mijenja orijentaciju, stolica gubi jasnu uporabnu logiku, ogledalo otvara drugi oblik identiteta, a svakodnevni predmeti prelaze u lutkarsku igru.

Za autorski lutka-film ovoga rada *Nezaboravak* otvara četiri smjera promišljanja. Prvi je mogućnost da se demencija oblikuje kroz predmet kojemu je promijenjena funkcija. Drugi je odnos djeteta i osobe s demencijom kao prostor zajedničke igre, a ne isključivo gubitka. Treći

je važnost ritma, pjesme i zvuka kao oblika preostale komunikacije. Četvrti je scenska uporaba svjetla i sjene kao poetskog načina prikaza prijelaza, sjećanja i smrti.

Predstava je za ovaj rad važna i kao kontrast filmskom modelu. *Nezaboravak* pokazuje kako se unutarnje stanje osobe s demencijom može oblikovati u zajedničkom scenskom prostoru, kroz prisutnost tijela, predmeta, glazbe i publike. Upravo ta scenska neposrednost omogućuje jasnije razumijevanje onoga što lutka-film preoblikuje filmskim sredstvima: kadrom, krupnim planom, montažom, fokusom, filmskim vremenom i kontrolom pogleda. Zato *Nezaboravak* u analitičkom korpusu funkcionira kao scenski par filmu *Mémorable* i kao važan oslonac za kasniju refleksiju o vlastitom lutka-filmu.

5.5. Komparativna sinteza: filmski i scenski režim prikaza demencije

Iako *Mémorable* i *Nezaboravak* polaze od srodne teme - demencije kao promjene odnosa prema pamćenju, prepoznavanju, prostoru i bliskim osobama - oba rada pokazuju da medij u kojem se ta tema oblikuje izravno mijenja prirodu njezina prikaza.

U *Mémorable* promijenjena percepcija lika postaje vidljiva tako što do nedavno poznati prostor, predmeti i lica gube figurativnu čvrstoću i prelaze u slikarsku tvar: potez kista, boju i teksturu. Taj slikarski registar proizlazi iz Louisova zanimanja: kako slikar gubi oslonac u svijetu, tako se i svijet pred njim raspada u boju i slikarski potez. Kadriranje, fokus, krupni plan i montaža povezuju tu promjenu s napredovanjem njegova stanja te je upisuju u samu površinu lutke. Tijelo lika postaje materijal na kojem se bolest očituje.

U *Nezaboravku* se demencija oblikuje kroz scensku transformaciju zajedničkoga prostora. Demencija postaje vidljiva kroz promjenu funkcije predmeta (sat koji nepravilno radi, stolica sa šest nogu, krevet u uspravnom položaju), kroz scensku transformaciju tijela (kći koja se pojavljuje kao ptica, vlastiti odraz koji postaje kubistička lutka) i kroz uvođenje različitih lutkarskih medija (kazalište predmeta, sjena, maska) u istome prizoru.

Ipak, dva se rada susreću u nekoliko zajedničkih uvida koji nadilaze medijsku granicu. Oba pokazuju da se demencija ne mora prikazivati i objašnjavati medicinski niti kroz objašnjenje izvana te pronalaze izražajna sredstva u promjeni funkcije predmeta kao znaku raspada poznatoga svijeta. Oba se oslanjaju na odnos s drugom osobom kao mjesto u kojem se identitet lika čuva i u trenucima kada se vlastita percepcija raspada: Michelle u filmu, a Lučka u predstavi. Isto tako, oba djela u svojim završnicama otvaraju prostor poetskoga prijelaza:

Mémorable kroz Louisov posljednji portret koji se raspada u kapljice boje, Nezaboravak kroz kazalište sjena kao vizualni jezik kada riječ više ne može objasniti osjećaje.

Oba modela donose vrijedne uvide za autorski lutka-film. Lutka-film pokazuje kako se materijalnost lutke i organizacija pogleda mogu povezati s unutarnjim raspadanjem lika. Scenski model pokazuje kako se demencija može oblikovati kroz transformaciju predmeta, ritma, zvuka i prostora u zajedničkoj izvedbenoj situaciji. U vlastitom autorskom radu ti se uvidi primjenjuju kao polazišta za promišljanje koje filmskim sredstvima nasljeđuje scensku slobodu transformacije i zadržava lutku kao materijalno tijelo u kojem se unutarnje stanje upisuje kroz pokret, površinu, pogled i odnos prema prostoru.

6. UMJETNIČKI DIO: AUTORSKI LUTKA-FILM U OKVIRU UMJETNIČKE PRAKSE KAO ISTRAŽIVANJA

Umjetnički dio doktorskog rada razvijen je u okviru umjetničke prakse kao istraživanja (*practice as research*, PaR). Kershaw, Miller, Whalley, Lee i Pollard (2011, str. 64) PaR definiraju kao uporabu praktičnih kreativnih procesa kao istraživačkih metoda i metodologija. Nelson (2013, str. 8–9) precizira da PaR uključuje projekt u kojemu je praksa ključna metoda istraživanja, a artistska praksa, film, izvedba, izložba ili drugi kulturni oblik, funkcionira kao značajan dokaz istraživačkog procesa. Sullivan (2006, str. 19, 28–32) umjetničku praksu razumije kao kreativni i kritički oblik istraživanja koji uključuje kompleksne oblike imaginacije i intelekta te procese koji crpe iz različitih tradicija istraživanja.

Četvrto istraživačko pitanje ovog doktorata odnosi se upravo na to može li proces realizacije autorskog lutka-filma, shvaćen kao PaR, generirati spoznaje o medijskoj specifičnosti lutka-filma. Ovaj dio rada odgovara na to pitanje kroz refleksivnu analizu umjetničkih odluka i njihovih učinaka. Nelson (2006, str. 112) naglašava da istraživačka dostatnost PaR projekta leži u strukturiranoj refleksiji koja tacitno znanje, znanje koje postoji u činjenju, čini vidljivim i dostupnim. Svaka odluka donesena u procesu izrade filma (kojom žicom se gradi armatura, od kojeg materijala se šije kostim, kako se Demenciji oblikuju krakovi, kako se kadrira prostor doma) bila je istraživački čin: postavljala je pretpostavku i tražila potvrdu ili korekciju u materijalu, konstrukciji i pokretu. Umjesto kronologije produkcije, ovo poglavlje donosi analizu tih odluka i spoznaja koje su iz njih proizašle.

Analiza je organizirana prema ponavljajućem istraživačkom obrascu: autorska odluka, materijalni ili produkcijski otpor, promjena koja je iz tog otpora proizašla te spoznaja koju je proces omogućio. Takav obrazac omogućuje da se umjetnički dio rada ne prikazuje kao opis nastanka filma, već kao mjesto proizvodnje znanja o lutka-filmu. Svaka podcjelina zato povezuje konkretnu odluku iz procesa s pitanjem medijske specifičnosti: kako materijal, konstrukcija, prostor, kamera, svjetlo, animacija, montaža i zvuk oblikuju lutku kao filmski lik i unutarnje stanje kao vidljivu, čujnu i vremenski organiziranu pojavu.

6.1. Koncept i istraživačko polazište projekta

Središnje istraživačko pitanje ovog doktorata, odnosno, kako lutka-film razvija specifične izražajne mogućnosti u artikulaciji unutarnjih stanja i subjektivne percepcije, u praktičnom

dijelu rada konkretiziralo se kroz jednu temu: iskustvo demencije. Demencija u filmu nije uvedena kao medicinsko stanje koje treba opisati ili razumjeti dijagnostički, nego kao iskustvo koje treba prevesti u odnose između lika i prostora, između tijela i predmeta, između doma kao mjesta sjećanja i postupnog raspadanja tog poretka.

Baka je smještena u prostor ispunjen predmetima svakodnevice koji nose trag dugogodišnje uporabe i obiteljskog pamćenja. Lik Demencije pojavljuje se kao antropomorfizirana prisutnost koja ulazi u taj prostor i postupno narušava sigurnost njegova poretka. Film uz demenciju otvara i pitanje samoće starijih ljudi te krhkosti uspomena koje su se pažljivo skupljale i ugrađivale u prostor doma. U trenutku narušavanja pamćenja ti predmeti ostaju fizički prisutni, ali njihov odnos prema osobi postaje nestabilan. Prostor doma u filmu funkcionira kao mjesto koje svjedoči što se događa kada uspomene izgube osobu koja ih je godinama držala na okupu.



Slika 15 Dom kao mjesto sjećanja: interijer ispunjen predmetima svakodnevice koji nose trag obiteljskog pamćenja. Kadar iz autorskog filma *Svjetla su upaljena, ali bake nema doma* (2026).

Konceptualna odluka koja je usmjerila cijeli film bila je odbiti perspektivu promatrača. Film gradi Bakino iskustvo iznutra: prostor, predmeti i lica postupno gube stabilnost, a gledatelj prati raspad svijeta kroz njezinu promijenjenu percepciju. Baka je jedini nositelj naracije: film prati njezin prostor, njezine predmete, njezine rituale i njezin odnos prema prisutnosti koja je počinje zahvaćati.

Polazište za taj izbor bilo je osobno. Autoričin djed obolio je od demencije i iskustvo promatranja te promjene, od osobe koja je bila čvrsta i prisutna do osobe koja se postupno gubi, a izvana izgleda slično i zadržava neke navike, bila je istraživačka pretpostavka i stvarnost koja je tražila svoj oblik. Uz to, ostala je snaga prisutnosti te osobe u domu i nakon što je otišla: predmeti, navike i priče zamrznuti u prostoru koji ih još čuva. Potreba da se taj osjećaj prevede u zaokruženi filmski sustav, da se iskustvo doma i gubitka učini vidljivim i prenosivim, bila je

jedan od temeljnih pokretača projekta. Film je nastao i iz nade da će ljudi sa sličnim iskustvom u njemu pronaći utjehu ili razumijevanje za osobu koja boluje.

Istodobno, projekt je bio i istraživački: autorici s podlogom u kazalištu lutaka bilo je važno ispitati što lutka može u lutka-filmu, kako u tom medijskom sustavu može nositi priču, unutarnje stanje i emociju koja se teško prevodi u verbalni iskaz. Ta dva pokretača, osobni i istraživački, neodvojivi su u ovom procesu. Upravo osobna tema zahtijevala je medij koji može prikazati ono što se ne može lako fotografirati niti opisati: gubitak koji je istovremeno prisutan i nevidljiv, unutarnji i materijalan.

6.2. Dizajn likova, tehnologija i materijalnost lutaka u vizualnoj dramaturgiji

Polazište oblikovanja lutaka bila je pretpostavka da se iskustvo suživota s demencijom može prevesti u vidljive odnose kroz materijal, konstrukciju i oblik. Baka i Demencija zamišljene su kao dva različita odnosa prema istom prostoru i taj je kontrast trebalo ugraditi u samu fizičku logiku lutaka.

Pri oblikovanju Bake ključni izazov bio je izbjeći stereotipnu vizualizaciju starosti uz zadržavanje čitljivosti lika kao osobe na rubu gubitka. Odluka je bila oblikovati ženu koja još drži do sebe: ružičasti pleteni prsluk, cvjetna haljina, čipkasti detalji, uredna kosa te lice smirenog izraza. Krhkost lika proizlazi iz napetosti između očuvane vanjske urednosti i postupnog gubitka sigurnosti u odnosu prema predmetima koji je okružuju. Kostim je izrađen od recikliranih materijala, kao što su i svi tekstilni dijelovi scenografije, poput zavjese od čipke te presvlaka na kauču i fotelji. Time tijelo lutke dijeli materijalni kod prostora koji nastanjuje. Baka i dom čine jedan sustav sjećanja jer njezino tijelo, kostim i okruženje pripadaju istom materijalnom i kolorističkom kodu. Ona se čita kao dio prostora koji je godinama stvarala, čuvala i nastanjivala.



Slika 16 Lik Bake. Kadar iz autorskog filma *Svjetla su upaljena, ali bake nema doma* (2026).

Uz Baku su oblikovane i dvije memorijske figure: mlađa verzija Bake i unuka. One nisu nositeljice radnje u istom smislu kao Baka i Demencija, ali su ključne za razumijevanje onoga što Baka prepoznaje, čuva i postupno gubi. Mlađa verzija Bake pojavljuje se na fotografijama i u prizoru hodnika, gdje ju Baka u odrazu prepoznaje kao vlastitu sadašnju sliku. Oblikovana je kao vizualno povezana s Bakom, ali bez znakova starosti: lice je blaže i mlađe, bez bora, a kostim je izveden u jarkijim bojama. Ta lutka ne predstavlja zaseban lik, već Bakin promijenjeni odnos prema vlastitom identitetu i vremenu.



Slika 17 Baka u hodniku pred zrcalom; kadar prikazuje trenutak u kojem u odrazu prepoznaje mlađu verziju sebe. Kadar iz autorskog filma *Svjetla su upaljena, ali bake nema doma* (2026).

Unuka se pojavljuje kroz fotografije i završne bljeskove uspomena projicirane kroz kristal, zajedno s mlađom verzijom Bake. Njezina je funkcija drukčija: ona označuje najvažniju emocionalnu vezu koju Baka pokušava zadržati. Sustav likova u filmu se, dakle ne sastoji samo

od Bake i Demencije, već i od figura sjećanja koje pokazuju što je u procesu gubitka najosjetljivije.



Slika 18 Fotografija Unuke i Bake u interijeru Bakina doma. Kadar iz autorskog filma *Svjetla su upaljena, ali bake nema doma* (2026).

Kod Demencije ključni oblikovni izazov bio je kako učiniti vidljivim proces koji je po prirodi nevidljiv. Odluka da Demencija dobije antropomorfni lik s tamnijim očnim dupljama, dugom kosom i krakovima koji se protežu iz tijela prema predmetima i prostoru bila je ujedno dramaturška i istraživačka: gubitak pamćenja premješta se u materijalni svijet lutka-filma, gdje postaje prisutnost koja se kreće, zahvaća i djeluje. Krakovi su primarni izražajni mehanizam lika i materijalizacija koncepta koji upućuju na glavnu karakteristiku lika: Demencija ne govori i ne mimizira. Ona zahvaća i postupno preuzima Bakin svijet. Vizualna logika lika počiva na širenju, omatanju i oduzimanju uspomena, dijelova ličnosti i općenito svega što čini osobu onakvom kakvom ona jest. Kroz krakove Demencija ulazi u prostor, približava se Baki, obavija predmete i narušava njihov odnos prema svakodnevicu i pamćenju.



Slika 19 Lik Demencije u prostoru Bakina doma. Kadar iz autorskog filma *Svjetla su upaljena, ali bake nema doma* (2026).

Obje lutke izrađene su na ručno rađenoj aluminijskoj armaturi i pričvršćivane za površinu neodinamijskim magnetima. Ta je odluka omogućila fleksibilnost i osnovnu stabilnost tijekom animacije, ali je otvorila ograničenja u preciznosti pokreta. Kod Bake je odabrana aluminijska žica promjera 2 mm zbog dojma nježnosti i krhkosti koji je lik trebao prenijeti. U procesu rada pokazalo se da se sitno mjerilo lutke, proporcionalno male šake i fleksibilnost armature teško usklađuju s višestrukim preciznim radnjama rukama. Šake su popravljane dva puta. Ta tehnička poteškoća bila je istraživački nalaz: potvrda da konstruktivna odluka izravno određuje opseg, trajnost i preciznost izražajnih mogućnosti lutke.

Kod Demencije je najvažnije tehnološko i vizualno rješenje bilo oblikovanje krakova. Zbog dugih nogu lutka je bila nestabilna i teže je zadržavala ravnotežu, ali se tijekom rada pokazalo da njezina dramaturška snaga ne proizlazi iz hodanja. Ključna izražajna funkcija lika ostvaruje se kroz pomicanje krakova, koji naglašavaju njezinu grabežljivu i nametničku narav: Demencija se približava predmetima, obavija ih, zahvaća i oduzima. Time se gubitak sjećanja, uspomena i osobnosti prevodi u vidljivu fizičku radnju. Nestabilnost lutke pri hodu, koja je u početku bila tehničko ograničenje, u procesu je prepoznata kao dramaturški relevantna te je sav fokus prebačen na njezinu glavnu osobinu koja se očituje upravo u animaciji krakova, što postaje svjesna animacijska strategija.

Lutke nisu nastale prema unaprijed dovršenim skicama. Karakter Bake i Demencije oblikovao se kroz rad s materijalom, konstrukcijom, proporcijom i površinom, odnosno kroz pokušaje, korekcije i provjere u samom procesu izrade. Sullivan (2006, str. 28–30) takve procese umjetničkog mišljenja razmatra kroz činove oblikovanja: razumijevanje se razvija u susretu ideje, materijala, medija i postupka, pri čemu umjetnička odluka istodobno proizvodi oblik i

otvara novo znanje. Dizajn lutaka u ovom radu zato je bio sastavni dio istraživanja. Spoznaje o granicama aluminijske armature, o tjelesnoj logici antropomorfizacije apstraktnog procesa i o materijalnoj vezi između lika i prostora, doprinose odgovoru na istraživačko pitanje o medijskoj specifičnosti lutka-filma

Odluka da demencija dobije antropomorfnu oblik važna je za vizualnu dramaturgiju filma u cjelini. Proces gubitka pamćenja premješta se u materijalni svijet lutka-filma: može se kretati, približavati, zaustaviti, ući u kadar, ostati u pozadini ili obaviti predmet. Demencija u filmu djeluje kao vidljiva prisutnost koja postupno mijenja odnose između Baka, predmeta i doma. Radnje poput posezanja za šalicom, pogrešnog uzimanja gumba, podizanja kristala i spremanja istih u kutiju detaljnije se analiziraju u potpoglavlju o animaciji, gdje funkcioniraju kao primjeri mikrogesti i konstrukcije pokreta. Ovdje je ključno naglasiti temeljnu oblikovnu odluku: unutarne stanje u filmu proizlazi iz dizajna lutke, materijala, odnosa tijela i prostora te iz načina na koji je demencija dobila vlastitu vidljivu i animabilnu formu.

Ta oblikovna odluka proizlazi iz perspektive iz koje je film zamišljen: demencija postoji kao lik i kao prisutnost koju gledatelj prati iznutra. Prvotna koncepcija filma smješta gledatelja unutar Bakina iskustva i prati postupno rušenje njezina svijeta iz njezine perspektive, tj. iz perspektive osobe koja bolest proživljava, a ne promatra. Baka je u tom smislu središnji i jedini nositelj radnje: film prati njezin prostor, njezine predmete, njezine rituale i njezin odnos prema prisutnosti koja je počinje zahvaćati i preuzimati.



Slika 20 Baka u prvom planu i Demencija u pozadini Bakina doma. Kadar iz autorskog filma *Svjetla su upaljena, ali bake nema doma* (2026).

Upravo zato Demencija nije prikazana kao bolest koja dolazi izvana i mijenja osobu vidljivu drugima, već kao prisutnost s kojom Baka uspostavlja odnos. U početku je ignorira te nastavlja sa svojim ritualima, drži se predmeta te pokušava zadržati red. Postupno taj otpor slabi. Na

kraju filma Baka gleda Demenciju u oči: ona se ne predaje, nego ju prihvaća. Ta razlika između predaje i prihvaćanja, bila je jedna od ključnih dramaturških odluka u procesu. Prihvaćanje je svjesni čin lika koji je do kraja zadržao dostojanstvo.



Slika 21 Suočavanje Bake i Demencije u prostoru Bakina doma. Kadar iz autorskog filma *Svjetla su upaljena, ali bake nema doma* (2026).

Bakin odnos prema predmetima i uspomenama u filmu je oblikovan kao pokušaj zadržavanja veza koje Demencija postupno narušava. Uspomena na unuku postaje mjesto na kojem se najjasnije vidi Bakin pokušaj da vlastiti svijet grčevito zadrži na okupu. Demencija je u tom smislu oblikovana kao sila konkretne veze između osobe i onoga što joj je najdraže. Lutka-film bio je pravi medij za tu temu upravo zato što je mogao učiniti taj odnos vidljivim: dva lika, isti prostor te postupna promjena ravnoteže moći između njih.



Slika 22 Baka s fotografijom unuke u prostoru doma. Kadar iz autorskog filma *Svjetla su upaljena, ali bake nema doma* (2026).

Spoznaja proizašla iz oblikovanja likova jest da karakter u lutka-filmu nastaje prije animacije, ali se dovršava tek u odnosu prema kameri, pokretu i prostoru. Baka i Demencija nisu

oblikovane kao psihološki objašnjeni likovi, već kao dva različita vizualno-materijalna režima: Baka pripada tekstilnom, kućnom i memorijskom poretku doma, dok Demencija u taj poredak unosi nemir i postupno ga narušava. Dizajn likova time je postao prvi sloj dramaturgije: tijelo lutke već prije pokreta usmjerava način na koji će gledatelj čitati ranjivost, prisutnost, prijetnju i gubitak

6.3. Scenografija: odnos lutke i prostora

Prostor doma oblikovan je prema osjećaju koji u autorici izaziva dom njezine bake te prema promatranju konkretnog bakina doma. Pojedini elementi scenografije izravno su preuzeti iz tog iskustva, a to su figurice, gobleni i jastuci, dok su drugi elementi oblikovani konceptualno, kako bi prenijeli dojam prostora u kojemu su predmeti godinama skupljani, čuvani i raspoređivani kao tragovi života. Scenografija u ovom autorskom lutka-filmu funkcionira kao materijalizirani prostor jedne konkretne svakodnevice, s vlastitim estetskim kodom, navikama i osobnom poviješću.



Slika 23 Scenografija Bakina doma; kadar prikazuje dnevni boravak kao prostor ispunjen predmetima, uspomenama i tragovima svakodnevice. Kadar iz autorskog filma *Svjetla su upaljena, ali bake nema doma* (2026).

Dom u filmu istovremeno funkcionira kao slika Bakina uma. Predmeti kojima je prostor ispunjen, od figurica i goblena do fotografija, porculana i glazbene kutije, materijalni su oblik njezina bića, njezinih uspomena i navika. Zbog toga se Bakino slabljenje pod utjecajem Demencije u filmu odvija kroz prostor: kako Demencija postupno obuhvaća pojedine predmete, tako blijedi i sama Baka. Dom je oblikovan kao personifikacija uma pa promjene u prostoru izravno odgovaraju promjenama u liku. Time scenografija u ovom filmu konkretizira svojstvo

lutka-filma uspostavljeno u poglavlju o medijskim svojstvima prema kojemu materijalnost nosi unutarnje stanje lika.

Film prikazuje dvije prostorije: dnevni boravak i hodnik. Dnevni boravak odabran je kao centralna prostorija jer je najčešći svjedok obiteljskih okupljanja i svakodnevnih rituala - prostor u kojemu se život najdulje i najintenzivnije skuplja. Oblikovan je u toplijim i svjetlijim zelenim tonovima i gustoj akumulaciji predmeta: figurice, gobleni, fotografije, čipkaste navlake, ukrasne tapete, porculan u vitrinama, lampe i glazbena kutija. Taj prostor djeluje napučeno i intimno, kao da je svaki centimetar bio promišljeno popunjen godinama. Uzorak tapeta prenosi istu logiku kao ostali tekstilni materijali: gusti i sitni cvjetni motivi dio su vizualnog koda prostora.



Slika 24 Vitrina s fotografijama, porculanskim figuricama i drugim predmetima u Bakinu dnevnom boravku. Kadar iz autorskog filma *Svjetla su upaljena, ali bake nema doma* (2026).

Hodnik je oblikovan drukčije od dnevnog boravka: tamnom i hladnom zelenom paletom, manjim brojem predmeta i otvorenijim prostornim karakterom. Promjena boje i gustoće prostora bila je dramaturška odluka jer hodnik uvodi drugačije stanje slike: manje zaštićen, hladniji i nestabilniji prostor u kojem se pojačavaju anksioznost i dezorijentacija.



Slika 25 Hodnik Bakina doma kao prostor nesigurnosti i dezorijentacije. Kadar iz autorskog filma *Svjetla su upaljena, ali bake nema doma* (2026).

Upravo se u hodniku pojavljuje prizor u kojem Baka u odrazu vidi mlađu verziju sebe. Taj se trenutak može povezati s iskustvom vremenske izmještenosti u demenciji: Alzheimer's Society (b.d.) navodi da osoba može doživljavati sadašnjost kroz ranija životna razdoblja te ne prepoznati vlastiti odraz jer očekuje mlađu sliku sebe. U filmu taj motiv služi vizualnom oblikovanju unutarnjeg rascjepa između tijela koje je prisutno u sadašnjosti i slike sebe koju lik još može prepoznati. Polazište ostaje medicinski simptom, a prikaz ga preoblikuje u vizualnu sliku unutarnjeg stanja. Zanos tog prepoznavanja prekida pad kristala s lustera, čime se trenutak prividne cjelovitosti ponovno lomi.



Slika 26 Baka u hodniku prije pogleda prema zrcalu. Kadar iz autorskog filma *Svjetla su upaljena, ali bake nema doma* (2026).

Napretkom filma prostor postupno gubi gustoću i živost koje ga obilježavaju na početku. Demencija najprije zahvaća pojedinačne predmete, a zatim cijelu sliku prostora: figurice gube živost, gobleni na zidovima blijede iz šarenih u zagasite tonove, a police ostaju ogoljene. Prostor koji zatječemo na početku filma na kraju više nije isti, jer ni Baka više nije ista. Razlika

između početne i završne slike doma odgovara razmjeru Bakina slabljenja: ono što nestaje iz prostora nestaje i iz nje.



Slika 27 Dnevni boravak u kasnijoj fazi filma, prikazan kao vizualno prorijeđen i ogoljen prostor; kadar naglašava gubitak predmetne gustoće i životnosti doma. Kadar iz autorskog filma *Svjetla su upaljena, ali bake nema doma* (2026).

Unutar Bakinog prostora pojedini su predmeti oblikovani tako da nose trag prolaska vremena. Posebno su važni satovi. U prostoru se nalazi nekoliko satova: veliki podni sat čije otkucavanje čujemo, zidni sat i satovi u vitrini. Satovi tiho nameću stalni naglasak prolaska vremena unutar prostora u kojemu sjećanje gubi kontinuitet. Taj kontrast između mjerelog, objektivnog vremena i subjektivnog, raspršenog vremena demencije jedan je od temeljnih prostornih napetosti filma.



Slika 28 Baka u dnevnom boravku s podnim satom u pozadini; kadar povezuje scenografiju prostora s motivom prolaska vremena i gubitka kontinuiteta sjećanja. Kadar iz autorskog filma *Svjetla su upaljena, ali bake nema doma* (2026).

U tom dramaturškom sustavu posebno mjesto zauzima glazbena kutija. Ona djeluje kao misao vodilja filma: svira temu nalik uspavanki, nježnu i ponavljajuću i aktivira se u Bakinom najintenzivnijem trenutku u kojem je strah od gubitka najjače prisutan, a Baka osjeća da bi joj Demencija mogla oduzeti ono što joj je najvažnije: uspomenu na unuku i osjećaj koji uz nju

nosi. Glazbena kutija u tom trenutku funkcionira kao odgovor njezinog prostora koji je utješan, ohrabrujući signal koji dolazi iz istog materijalnog svijeta koji Demencija postupno narušava. Time predmet preuzima pripovjednu funkciju koja u filmu inače pripada glasu ili dijalogu.



Slika 29 Glazbena kutija kao predmetni i zvučni motiv Bakina sjećanja. Kadar iz autorskog filma *Svjetla su upaljena, ali bake nema doma* (2026).

Kristal je jedan od najvažnijih dramaturških elemenata u filmu. U Bakinu dnevnom boravku nalazi se kristalni luster, a svaki put kada Demencija naruši Bakin doživljaj stvarnosti - kada Baka zagrije gumb misleći da je keks, pokuša upaliti televizor češljom jer je Demencija ukrala daljinski upravljač, kada Demencija izbljedi lica s fotografija i sl. - s lusteru padne kristal. Baka te kristale pomno skuplja i sprema u kutiju, čuvajući ih kao što čuva uspomene. Taj ritual spremanja kristala s lusteru u kutiju postaje Bakin odgovor na raspadanje prostora i pamćenja: ono što se odvaja od do sad poznate i očuvane cjeline, ona pokušava ponovno smjestiti u red. Svaki spremljeni kristal postaje materijalni trag sjećanja koje još uvijek nastoji zadržati.



Slika 30 Baka sprema kristale s lusteru u kutiju; kao materijalni izraz pokušaja zadržavanja sjećanja. Kadar iz autorskog filma *Svjetla su upaljena, ali bake nema doma* (2026).

Na kraju filma, kada Baka preda svoju najvažniju uspomenu Demenciji, s lusteru pada posljednji kristal. Umjesto da ga spremi u kutiju s ostalima, Baka ga uzima u ruku i sjeda na

kauč, a kroz kristal se oko nje projiciraju njezine uspomene, izlomljene, fragmentirane i raspršene kristalnom prizmom. To je završna slika filma. Kristal se iz predmeta čuvanja pretvara u prizmu sjećanja: kroz njega se raspršeni tragovi prošlosti nakratko ponovno pojavljuju.



Slika 31 Baka s posljednjim kristalom s lusterom. Kadar iz autorskog filma *Svjetla su upaljena, ali bake nema doma* (2026).

Prihvatanje nije predaja, to je trenutak u kojemu se Baka prestaje boriti za cjelovitost i dozvoljava da uspomene postoje onako kako još mogu postojati: kao fragmenti, kao svjetlo i kao odsjaj. Uspomene se ne pojavljuju kao jasne slike, nego kao fragmenti svjetlosti, boje i obrisa, poput prizora koji lebde bez stabilnog okvira, izlomljeni kroz kristalnu prizmu. Ta završna slika predstavlja vizualno stanje prihvatanja: ono što je ostalo od sjećanja još uvijek postoji, ali više ne traži cjelovitost.

Materijalnost scenografije određena je uporabom recikliranih tekstilnih materijala. Zavjese, materijali za presvlačenje kauča i fotelje, tekstili za lampe i kostimski materijali potječu iz stvarnih kućnih prostora: iz doma autoričine bake i iz domova drugih baka. Time scenografija u sebi nosi prethodnu uporabu, obiteljski prostor, istrošenost, dodir i trajanje. Tkanina uistinu nosi dugotrajnu postojanost i trajanje u svojoj teksturi, uzorku i vezanosti uz konkretne živote. Taj izbor važan je jer film uz temu demencije otvara i pitanje samoće starijih ljudi i krhkosti uspomena koje su se cijeli život revno skupljale, a odjednom gube osobu koja im je davala smisao. Predmeti ostaju fizički prisutni, ali njihov odnos prema osobi postaje nestabilan. Scenografija zato funkcionira kao materijalni arhiv svakodnevice: prostor u kojemu tkanine, presvlake, čipka, gobleni, fotografije, figurice, satovi i kristali čuvaju tragove života koji gube sigurnog nositelja pamćenja.

6.4. Kamera kao medijski instrument: organizacija pogleda, udaljenosti i detalja

Kamera u filmu *Svjetla su upaljena, ali bake nema doma* ima aktivnu organizacijsku funkciju: određuje što i s koje udaljenosti gledatelj vidi, u kojem izrezu i s kakvim stupnjem detalja. Turković (2008, str. 13) naglašava da se na animirani film može primijeniti repertoar filmskih postupaka, uključujući parametre kadra i montažne postupke. Wells (2007, str. 20–21) na tragu toga naglašava da animacija može dijeliti filmske konvencije igranog filma, osobito u odnosu na kompoziciju, strukturiranje kadrova i kretanje kamere, uz vlastiti, njoj svojstveni animacijski vokabular. Buchan (2014, str. 116) metodološki precizira da se lutka-film snima u minijaturnim setovima koristeći istu opremu i principe kao igrani film, što znači da se formalni filmski parametri, duljina kadra, kompozicija slike, rasvjeta, kretanje kamere, kut i leća, primjenjuju kao puno analitičko sredstvo. U ovom je filmu kamera jedno od ključnih medijskih sredstava kojim se određuje kako će gledatelj pristupiti Baki, Demenciji, njezinim predmetima i domu.

U početnom dijelu filma širi kadrovi uspostavljaju dom kao prostor odnosa. Baka je smještena u dnevni boravak ispunjen predmetima: naslonjačem, stolićem, lusterom, satovima, policama, fotografijama, porculanom, čipkom, goblenima i sitnim kućnim objektima. Takvi kadrovi ukazuju na to da je Bakin identitet vezan uz dom koji je godinama nastanjivala, uređivala i punila predmetima.



Slika 32 Širi kadar Bakina dnevnog boravka kao prostora odnosa, predmeta i sjećanja. Kadar iz autorskog filma *Svjetla su upaljena, ali bake nema doma* (2026).

U širokom kadru u kojemu se Demencija nalazi s jedne strane prostora, a Baka s druge, kamera cijeli dnevni boravak pretvara u polje narušenog pamćenja: između njih se nalaze predmeti koji su do tada označavali sigurnost, ritual i kontinuitet.



Slika 33 Baka u prvom planu i Demencija u pozadini dnevnog boravka. Kadar iz autorskog filma *Svjetla su upaljena, ali bake nema doma* (2026).

Krupni planovi imaju drukčiju funkciju. Oni izdvajaju Bakinu ruku, šalicu, gumbe, kristal, kutiju i površine predmeta iz šireg okruženja doma. U trenutku kada Baka posegne za gumbom kao jestivim predmetom, kamera povećava malu radnju i pretvara je u ključni znak poremećaja prepoznavanja. Predmet je malen, ali krupni plan mijenja njegovu dramaturšku težinu. Gumb tada prestaje biti sitni rekvizit i postaje mjesto promjene odnosa između oka, ruke, pamćenja i svakodnevnice funkcije predmeta.



Slika 34 Detalj Bakine ruke i dugmeta. Kadar iz autorskog filma *Svjetla su upaljena, ali bake nema doma* (2026).

Sličnu funkciju ima i kadar kristala na podu. Kristal se odvaja od lusteru u trenutku u kojem se Bakina sjećanja lome i u kojem nastupaju njezina konfuzija i pogoršanje, pada u prostor i postaje samostalan fragment. Kamera ga izdvaja kao sjajni, lomljivi predmet koji nadilazi simboličku oznaku gubitka i postaje materijalni trag događaja: nešto što Baka može vidjeti, podići, držati u rukama i spremi u kutiju. Upravo kroz takve krupne planove kamera pokazuje ono što bi u scenskom prostoru lako ostalo premalo ili preslabo vidljivo.



Slika 35 Detalj kristala na podu kao materijalnog traga gubitka. Kadar iz autorskog filma *Svjetla su upaljena, ali bake nema doma* (2026).

Važan postupak u filmu jest i uporaba dubinske oštine. Plitka dubinska oština omogućuje da se pojedini predmet ili dio tijela izdvoji iz gusto oblikovanog prostora. Kada su u fokusu šalica, gumb, kristal ili čipka, ostatak doma prelazi u zamućenu atmosferu. Time kamera ne briše prostor, ali privremeno smanjuje njegovu čitljivost kako bi gledatelj ostao vezan uz jedan detalj. Takav postupak odgovara tematskom polazištu filma: poznati dom ostaje prisutan, ali se sigurnost odnosa prema predmetima postupno narušava.

Kamera također gradi odnos Bake i Demencije kroz prvi i drugi plan. Demencija se često pojavljuje na rubu prostora, iza Bake, iza naslona, uz prag ili uz predmete. Takvo kadriranje uvodi Demenciju unutar istog poznatog prostora doma, u blizini predmeta, stola, naslonjača i kutije. Njezina prisutnost u pozadini kadra stvara dojam postupnog približavanja: gledatelj vidi da je Demencija već ušla u prostor prije nego što je Baka može jasno prepoznati.



Slika 36 Demencija na rubu kadra kao znak njezina postupnog ulaska u Bakin prostor. Kadar iz autorskog filma *Svjetla su upaljena, ali bake nema doma* (2026).

Posebno je važan odnos kamere prema lusteru i kristalima. U kadrovima u kojima se luster nalazi u prednjem planu, a Baka u pozadini, kamera uspostavlja vezu između svjetla, pamćenja i krhkosti. Kristali u tim kadrovima dobivaju težinu dramaturškog elementa: njihov položaj priprema kasniji trenutak pada i pretvara luster u mjesto na kojemu se unutarnji lom materijalizira pa kada kristal padne i kamera ga približi gledatelju, taj detalj postaje filmski događaj.



Slika 37 Luster i kristali u prednjem planu, s Bakom u pozadini. Kadar iz autorskog filma *Svjetla su upaljena, ali bake nema doma* (2026).

Gledateljska se pozicija u filmu oblikuje posredno, kroz kadriranje koje gledatelja postupno približava promjeni Bakina odnosa prema svijetu, a da kamera pritom zadržava odmak od doslovnoga subjektivnog kadra. U širim kadrovima gledatelj vidi dom kao cjelinu, dok krupni planovi i promjene fokusa izdvajaju trenutke u kojima se ta cjelina raspada na predmete, fragmente i pogrešno prepoznate funkcije. Time kamera uspostavlja perceptivnu blizinu s Bakinim iskustvom bez izravne imitacije njezina pogleda.

U kontekstu ovog rada kamera je jedan od ključnih medijskih instrumenata lutka-filma. Purves (2010, str. 26) naglašava da je jedna od glavnih privlačnosti stop-animacije rad s fizičkim objektom koji se kreće u konkretnom prostoru i spontano reagira na svjetlo, fokus i dubinu. Na drugom mjestu ističe da gledatelj vjeruje lutkinoj izvedbi upravo zato što vidi lutku u stvarnom prostoru, u odnosu prema svjetlu, fokusu, gravitaciji i drugim tijelima (Purves, 2010, str. 80–81). U tom se okviru kamera promatra kao način organizacije odnosa između tijela, predmeta i prostora. U prizorima s Bakom, Demencijom, rukom, kristalom i prostorom upravo svjetlo, fokus, udaljenost i kompozicija određuju što gledatelj čita kao prijetnju, gubitak, otpor ili trenutak prepoznavanja.

U ovom je filmu većina kadrova snimana fiksnom kamerom na stativu, jer je stabilnost kamere omogućavala kontrolu animacije lutaka i predmeta sličicu po sličicu. Korišten je fotoaparat Sony Alpha 6400, a za snimanje detalja, primjerice kristala, šake, gumba, daljinskog upravljača i sl., povremeno je dodavan macro objektiv 60 mm. Ta je odluka imala izravnu dramaturšku posljedicu: macro objektiv povećava sitni predmet, a uska dubinska oštrina vezuje gledateljevu pažnju uz jedan fragment prostora. Gasek (2012, str. 68–69) objašnjava da fokusirani objekt u kadru privlači gledateljevu pažnju te da makroobjektivi i leće za snimanje izbliza imaju užu dubinsku oštrinu. Buchan (1998, str. 9) u analizi filmova braće Quay pokazuje kako makro leće mogu proizvesti gotovo nepostojeću dubinsku oštrinu i dezorijentacijski učinak. U ovom filmu isti optički postupak ima drukčiju dramaturšku funkciju: služi izdvajanju predmeta kao nositelja promjene. Sitni predmet, kristal koji pada, ruka koja ga podiže ili šaka koja drži gumb, ispunjava kadar i privremeno preuzima gledateljevu pažnju.

Najzahtjevniji kadar u cijelom procesu bila je završna sekvenca. U njoj se simultano animiraju tri lutke: Baka, mlađa Baka i unuka, dok se na leći kamere ručno manipulira stvarnim kristalom koji lomi sliku i projicira svjetlosne fragmente. Metoda je preuzeta iz kazališta sjena, gdje se izvorom svjetla i kristalom postiže vizualni efekt raspršenog, izlomljenog prostora.



Slika 38 Fragmentirana slika Bake i mlađe verzije Bake u završnoj sekvenci, oblikovana kristalom ispred objektivu. Kadar iz autorskog filma *Svjetla su upaljena, ali bake nema doma* (2026).

U lutka-filmu taj je postupak bio zahtjevniji: kristal na leći nije se mogao precizno kontrolirati, a rezultat nije bilo moguće unaprijed predvidjeti. Proces je bio spontan i nepredvidiv, a svaka animacijska faza bila je istovremeno i otkrivanje onoga što će slika biti. Ta nepredvidivost nije bila nedostatak, nego istraživački nalaz: metoda preuzeta iz jednog medija, primijenjena u drugom, otvorila je vizualni jezik koji nije bio planiran, nego pronađen u procesu. Ovakvu transformaciju predmeta i postupka Wells (2014, str. 5) opisuje kao temeljnu osobitost

animacije: objekt u animiranom prostoru mijenja svoju primarnu funkciju i postaje nositelj novog značenja ujedno redefinirajući materiju, svrhu i kontekst. Kristal koji u izvornoj funkciji pada s lustera ovdje postaje optički instrument koji lomi i raspršuje prostor ekrana, materijalizirajući na razini slike ono što narativ opisuje kao raspad prepoznavanja.



Slika 39 Fragmentirana slika Bake i unuke u završnoj sekvenci, oblikovana kristalom ispred objektiv. Kadar iz autorskog filma *Svjetla su upaljena, ali bake nema doma* (2026).

Spoznaja proizašla iz rada s kamerom jest da se demencija u lutka-filmu može oblikovati kroz kontrolu gledateljske udaljenosti od predmeta. Kada kamera približi gumb, kristal, ruku, kutiju ili Demencijine krakove, sitni materijalni detalj preuzima funkciju unutarnjeg stanja. Time kamera postaje jedan od temeljnih alata kojim lutka-film pretvara prostor doma u prostor narušenog pamćenja te ono što je malo, svakodnevno i materijalno postaje vidljivo kao promjena Bakina odnosa prema svijetu.

6.5. Svjetlo, tekstura i taktilnost materijala

U prethodnim potpoglavljima opisano je kako su materijalni izbori scenografije i kostima oblikovali vizualni identitet Bake, Demencije i prostora doma. U potpoglavlju 6.2 razrađen je odnos između Bakina tijela i materijalnog koda prostora koji nastanjuje; u potpoglavlju 6.3 analizirana je dramaturška funkcija pojedinih predmeta: od kristala do glazbene kutije. Ovo potpoglavlje postavlja drukčije pitanje: kako svjetlo aktivira te materijalne odluke i što se događa s atmosferom filma u trenutku kada svjetlo djeluje na površine koje su već oblikovane s namjerom.

Teorijski okvir koji ovdje strukturira analizu jest pojam taktilne imaginacije. Noheden (2013, str. 1) Švankmajerove taktilne slike povezuje s pitanjem imaginacije u utjelovljenom filmskom iskustvu, a Bachelardovu imaginaciju materije koristi kao okvir za razumijevanje materije kao poticaja gledateljevih osjetilnim i asocijativnim reakcijama. U analizi haptičke slike Noheden

(2013, str. 6–7), oslanjajući se na Marks, pokazuje kako bliski kadrovi, ograničeno vidno polje, površine, teksture i materijalni detalji mogu gledatelja približiti dojmima dodira. U ovom filmu taj se mehanizam usmjerava prema krhkosti prostora oblikovanog uporabom, čuvanjem i obiteljskim tragovima. Tekstura postaje čitljiva u trenutku kada je svjetlo izdvoji, omekša, zatamni ili pretvori u trag trajanja.

Osnovna teza ovog potpoglavlja jest da materijal u lutka-filmu ne nosi atmosferu sam po sebi. Atmosfera nastaje u susretu materijala i svjetla. Kroflin (2025, str. 27) naglašava da je oblikovanje svjetla u kazalištu lutaka prava umjetnost kojom se postiže željeni ugođaj, označuje vrijeme radnje i prostor te naglašavaju emotivna stanja likova te da svjetlo lutki može dati mimiku koju ona sama po sebi nema. U lutka-filmu ta tvrdnja vrijedi s posebnom snagom jer je svjetlo zabilježeno u slici zauvijek: ne prolazi pokraj predmeta, nego ostaje na njemu i određuje kako će gledatelj čitati njegovu površinu, dubinu i materijalnost.

Purves (2010, str. 26–27) ističe da je jedna od glavnih prednosti stop-animacije fizička prisutnost objekta u konkretnom prostoru: lutka reagira na svjetlo, fokus i dubinu, a sjene u dobro osvijetljenoj stop-animaciji nastaju prirodno i pridonose uvjerljivosti lika. U poglavlju o rasvjeti dodatno upozorava da prejak prednje i dopunsko svjetlo može poravnati teksturirane lutke i setove, dok dobro oblikovana rasvjeta pokazuje konture lutke, dubinu seta i odnos tijela prema prostoru (Purves, 2010, str. 144–145). U ovom je filmu ta opasnost bila stvarna upravo zbog gustoće scenografije. Namještaj, tapete, gobleni, figurice i fotografije u nepreciznoj su rasvjeti mogli postati dekorativni šum. Smjerom i intenzitetom svjetla trebalo je uspostaviti hijerarhiju vidljivosti: što ostaje u sjeni, što se izdvaja kao površina, a što dobiva prostornu dubinu.



Slika 40 Obiteljska fotografija u toploj rasvjeti Bakina dnevnog boravka. Kadar iz autorskog filma *Svjetla su upaljena, ali bake nema doma* (2026).

U dnevnom boravku toplija bočna rasvjeta podupire osjećaj zaštićenog i dugo nastanjivanog prostora. Svjetlo se zadržava na zavjesama, presvlakama, čipki, tapetama i sitnim predmetima te izdvaja njihove uzorke, nabore i tragove uporabe. Luster ostaje vizualno središte prostora, dok osvjetljenje čuva čitljivost Bakina lica i njezinu povezanost s okruženjem. Ti odnosi nisu bili unaprijed potpuno zadani. Nastajali su tijekom snimanja, kadar po kadar, kroz provjeru kako pojedina površina reagira na smjer, jačinu i toplinu svjetla. Materijali odabrani zbog prethodne uporabe i veze sa stvarnim kućnim prostorima (zavjese, presvlake i drugi tekstili) pod toplim svjetlom dobivaju izraženiju prisutnost. Njihovi uzorci, nabori i istrošeni rubovi stvaraju dojam dodirljivosti, zbog čega prostor djeluje kao dom koji se godinama oblikovao uporabom, čuvanjem i nakupljanjem.



Slika 41 Detalj naslonjača, tekstila i Bakine ruke u toploj rasvjeti dnevnog boravka. Kadar iz autorskog filma *Svjetla su upaljena, ali bake nema doma* (2026).

Hodnik uvodi drukčiji svjetlosni režim. Hladnija i tamnija rasvjeta zgušnjava sjene, smanjuje preglednost prostora i mijenja dojam materijala. Površine koje u dnevnom boravku djeluju blisko i poznato ovdje postaju teže, zatvorenije i nesigurne. Zidovi, tapete i predmeti više ne

podupiru osjećaj poznate zaštićenosti; prostor se doima užim, tišim i pritisnutijim. Taj se prijelaz ne objašnjava riječima. Gledatelj ga prima kroz svjetlo, sjenu i promijenjeni odnos između Bake i prostora.



Slika 42 Baka na ulazu u hodnik, koji nosi hladniji i tamniji svjetlosni režim. Kadar iz autorskog filma *Svjetla su upaljena, ali bake nema doma* (2026).

Razlika između Bake i Demencije na razini vizualnog identiteta već je razrađena u potpoglavlju 6.2. U ovom je potpoglavlju važno kako svjetlo tu razliku čini vidljivom u kadru. Toplija rasvjeta povezuje Baku s prostorom dnevnog boravka: njezin kostim, pleteni prsluk, uredna kosa i svjetliji tonovi lica pripadaju istom materijalnom i kolorističkom sustavu kao zavjese, presvlake i ostali tekstili u prostoru. Svjetlo omekšava njezin obris i naglašava dojam da je Baka dio doma koji je godinama nastanjivala.

Demencija se u istom prostoru čita drukčije. Lice s tamnim očnim dupljama, duga kosa i izduženi krakovi stvaraju jači kontrast prema toplijim površinama dnevnog boravka. Svjetlo na njima ističe rubove, sjene i produljene oblike tijela pa lik zadržava izdvojenost unutar prostora. Baka je svjetlom povezana s domom; Demencija je svjetlom odvojena od njegova tekstilnog, toplog i svakodnevnog poretka. Time se odnos između likova materijalizira u samoj slici: jedna figura pripada prostoru, druga mijenja njegovu sigurnost.



Slika 43 Baka i Demencija u dnevnom boravku, prikazane kroz kontrast svjetla, materijala i položaja u prostoru. Kadar iz autorskog filma *Svjetla su upaljena, ali bake nema doma* (2026).

Kristal je u potpoglavlju 6.3. analiziran kao dramaturški predmet povezan s ritualom čuvanja i postupnim raspadanjem sjećanja. U ovom je potpoglavlju važna njegova druga dimenzija: kristal je materijal kod kojega optičko djelovanje svjetla postaje najizrazitije. Tekstilne površine u filmu prigušuju svjetlo, zadržavaju mekoću i ističu trag uporabe, dok kristal propušta, reflektira, raspršuje i lomi svjetlo. Upravo ta materijalna osobina omogućuje da u završnoj sekvenci preuzme funkciju optičkog posrednika. Kada svjetlo prolazi kroz kristal i raspršuje fragmente u prostoru kadra, simbolička vrijednost predmeta oslanja se na njegovu fizičku sposobnost da promijeni sliku. Kristal tada više nije samo predmet koji Baka čuva, već sredstvo kroz koje se uspomena pojavljuje kao odsjaj, lom i nestabilna projekcija.



Slika 44 Detalj kristala u Bakinoj ruci kao posrednika sjećanja. Kadar iz autorskog filma *Svjetla su upaljena, ali bake nema doma* (2026).

Spoznaja proizašla iz rada sa svjetlom jest da rasvjetne odluke u lutka-filmu imaju status temeljnog autorskog postupka. Izbor materijala određuje što postoji u prostoru, a svjetlo određuje kako će se taj materijal pojaviti u slici. Reciklirani tekstil, čipka, tapete i kristali u

neutralnoj bi rasvjeti mogli ostati plošni scenografski elementi. Promišljeno svjetlo pretvara ih u nositelje atmosfere: čipka pokazuje sitne uzorke, pregibe i sjene, dok tekstilne površine zadržavaju mekoću, istrošenost i trag uporabe, a kristal dobiva sposobnost da sliku razlomi u fragmente. Taj se učinak može povezati s Nohedenovim razumijevanjem filmske taktilnosti, prema kojem materijalnost slike može aktivirati gledateljevu imaginaciju dodira. U ovom filmu taktilnost nije usmjerena prema šoku ili groteski, već prema krhkosti prostora oblikovanog uporabom, čuvanjem i obiteljskim tragovima. Demencija se zato ne prikazuje kao medicinska dijagnoza, već kao promjena odnosa prema materijalnom svijetu koji je Baki dotad bio poznat, blizak i opipljiv.

6.6. Animacija lutaka i prostora

Animacija u filmu *Svjetla su upaljena, ali bake nema doma* temelji se na suzdržanom pokretu, malim promjenama položaja, zastajanjima i radnjama s predmetima. Izražajnost filma ne počiva na složenim hodovima, velikim animacijskim akcijama ili razrađenoj koreografiji tijela. Ona se oblikuje kroz ritam dodira, trajanje pogleda, oprezno posezanje, pogrešno prepoznavanje predmeta i postupnu promjenu odnosa između Bake, Demencije i prostora. Takav pristup proizlazi iz teme filma, ali i iz tehnoloških uvjeta rada s ručno izrađenim lutkama.

Gasek (2012, str. 34–35) objašnjava da se u animaciji sličicu po sličicu pokret gradi pojedinačnim snimanjem sličica i kontrolom odnosa između pomaka, ubrzanja, usporenja, anticipacije i zadržavanja. Ta je postavka važna za ovo potpoglavlje jer se u filmu unutarnje stanje ne izražava verbalnim objašnjenjem, već promjenom ritma i odnosa između jednog položaja i sljedećega. Svaki pomak lutke, predmeta ili dijela prostora postaje odluka koja može promijeniti značenje radnje. Pokret nije važan samo kao znak da je lutka oživljena; važan je kao način na koji se pokazuje promjena odnosa između tijela, predmeta, pamćenja i prostora.

Tehnološka ograničenja lutaka, razrađena u potpoglavlju 6.2., ovdje se promatraju iz druge perspektive: kao uvjet animacijskog jezika. Krhkost Bakinih šaka i nestabilnost Demencijina hoda u ovom se potpoglavlju ne analiziraju ponovno kao konstrukcijski problemi. Važno je što su ta ograničenja proizvela u animaciji. Ona su usmjerila izražajnost filma prema mikropokretima, pauzama, dodiru predmeta i kretanju krakova. Time ograničenje postaje dio istraživačkog nalaza: lutka-film raspoređuje izražajnost između tijela lutke, predmeta, prostora, ritma i promjene odnosa među njima.

U filmu *Svjetla su upaljena, ali bake nema doma* Hooksova tvrdnja o psihološkoj gesti pokazala se osobito važnom u oblikovanju Bakina lika. Budući da se Bakina unutarnja stanja prenose bez dijaloškog objašnjenja, morala su se graditi kroz sitne izvedbene odluke: zastajanje pred predmetom, nesiguran dodir, pogrešno prepoznavanje, ritualno spremanje kristala i promjenu odnosa prema prostoru. Hooks psihološku gestu određuje kao gestu koja može izraziti unutarnje emocionalno stanje, pri čemu njezina funkcija ne mora biti ilustriranje izgovorene riječi (Hooks, 2003, str. 65–66). Upravo je zato u ovom filmu mikrogesta preuzela dramaturšku funkciju: mala promjena smjera ruke, duljina zadržavanja i trenutak dodira postali su vidljivi znakovi Bakine zbunjenosti, opreza i pokušaja održavanja svakodnevnog reda.

Baka je animirana kroz mekan, spor i oprezan pokret. Njezine radnje povezane su s ritualima svakodnevice: sjedenjem, posezanjem za predmetom, držanjem šalice, podizanjem kristala, spremanjem fragmenata u kutiju i pokušajem zadržavanja reda u prostoru. Ti pokreti nisu oblikovani kao široke ekspresivne geste, a njihova je funkcija pokazati osobu koja još uvijek pokušava očuvati kontinuitet vlastite svakodnevice. Blago usporavanje, zastajanje ruke, trenutak neodlučnosti prije dodira predmeta i ponavljanje sličnih radnji grade dojam nježnosti, krhkosti i anksioznosti.



Slika 45 Bakina ruka tijekom opreznog posezanja prema čajniku na stolu. Kadar iz autorskog filma *Svjetla su upaljena, ali bake nema doma* (2026).

U Bakinoj animaciji osobito su važni zadržavanje i odgoda. Gasek (2012, str. 140) ističe da se u završnoj obradi stop-animacije može manipulirati pojedinačnim sličicama, produljivati zadržavanje sličice, uklanjati višak sličica i prilagođavati ritam radnje. U ovom filmu pauza postaje izražajno sredstvo: zastajanje prije dodira predmeta, kratko držanje kristala u ruci ili odgođeno reagiranje na promjenu u prostoru stvaraju dojam osobe koja još pokušava razumjeti

što se događa. Unutarnje stanje Bake oblikuje se kroz ritam, trajanje i napetost između namjere i izvedene radnje.



Slika 46 Baka u trenutku stanke nakon pada kristala. Kadar iz autorskog filma *Svjetla su upaljena, ali bake nema doma* (2026)

Posebno su važni trenuci pogrešnog prepoznavanja. Kada Baka posegne za gumbom kao da je riječ o jestivom predmetu ili kada pokuša upotrijebiti čašalj na mjestu daljinskog upravljača, animacija ne prikazuje demenciju kao opću temu. Ona pokazuje poremećaj u vezi između oka, ruke, pamćenja i funkcije predmeta. Predmet ostaje fizički isti, ali Bakin odnos prema njemu postaje nesiguran. Upravo zato mikrogesta preuzima dramaturšku funkciju: mali pomak ruke prema pogrešnom predmetu označuje promjenu koja bi u realističkom dijalogu vjerojatno bila objašnjena riječima.

U tim radnjama važna je razlika između namjere i učinka. Baka poseže kao da zna što radi, ali predmet više ne potvrđuje sigurnost njezine navike. Gesta počinje u poznatom ritualu, a završava u pogrešci. Ta mala razlika omogućuje da se demencija prikaže kroz poremećaj svakodnevne funkcije, bez potrebe za vanjskim objašnjenjem bolesti. Promjenu tako nosi sama izvedba geste.

U ovom filmu suptilnost pokreta odgovara načinu na koji je oblikovana Bakina ranjivost. Njezina se ranjivost gradi kroz usporavanje, suzdržavanje, ponavljanje i oprez, a animacija na taj način postaje sredstvo za oblikovanje krhkosti.



Slika 47 Baka u dnevnom boravku; položaj tijela i suzdržan pokret ruke naglašavaju njezinu krhkost i oprez. Kadar iz autorskog filma Svjetla su upaljena, ali bake nema doma (2026).

Demencija je animirana prema drukčijem principu. Dok se Bakina izražajnost temelji na oprezu, zastajanju i malim radnjama ruku i pomacima glave, Demencija djeluje kroz širenje, približavanje, omatanje i oduzimanje. Njezini krakovi nose glavnu animacijsku funkciju lika. Oni se pomiču prema predmetima, ulaze u Bakin prostor, obavijaju stvari, zaklanjaju ih ili ih odvlače. Time Demencija ne mora imati složenu mimiku niti razrađen hod. Njezina se narav čita iz smjera i kvalitete kretanja krakova.



Slika 48. Demencija obavlja daljinski upravljač u Bakinu prostoru. Kadar iz autorskog filma Svjetla su upaljena, ali bake nema doma (2026).

Tijekom procesa uočljivo je da hod Demencije nije najvažniji izražajni element lika. Ta je spoznaja već povezana s konstrukcijom lutke u potpoglavlju 6.2., a u animacijskom smislu njezina je posljedica ključna: dramaturgija pokreta prebačena je s cijelog tijela na krakove. Demencija postaje najizražajnija kada zahvaća prostor. Njezin pokret nije usmjeren prema samostalnoj tjelesnoj radnji, već prema narušavanju odnosa između Bake i predmeta. Ona djeluje kao nametnička prisutnost jer se njezino kretanje stalno usmjerava prema onome što Baka pokušava zadržati.

Takav pristup omogućio je da Demencija bude animirana kao netko tko vreba iz sjene, a ne kao klasični antagonist koji prostorom prolazi kroz razrađene akcije. Njezina radnja nije borba s Bakom u fizičkom smislu. Ona krade stabilnost predmeta, prekida rituale i mijenja funkcije poznatih stvari. Kada Demencija uzme daljinski upravljač, Baka poseže za češljem. Kada se lica s fotografija izbrišu ili izbljede, prostor gubi vezu s osobama koje su ga činile osobnim. Kada kristal padne, Baka ga skuplja kao fragment koji još može sačuvati.

Animacija Demencije stoga nije građena na izrazu lica, već na učinku koji njezini pokreti proizvode u okolini. Kako se smanjuje Bakina sigurnost u predmete i vlastiti prostor, Demencija postupno zauzima sve veći dio kadra. Taj se proces ostvaruje promjenom prostorne i animacijske raspodjele. Krakovi se šire preko namještaja, prelaze preko predmeta, ulaze između Bake i stvari koje pokušava zadržati te sve češće prekidaju čitljivost prostora. Demencija se očituje u radnji oduzimanja predmeta i u kompozicijskoj promjeni: prostor koji je na početku pripadao Bakinom vizualnom kodu, figuricama, tekstilu, fotografijama, satovima i sitnim znakovima kućne navike, postupno gubi gustoću, funkciju i prepoznatljivost. Nestajanjem figurica, izobličenjem poznatih oblika i zaustavljanjem satova Demencija postaje prostorno nadmoćna prisutnost. Njezino tijelo i krakovi djeluju kao sila koja prazni dom od Bakinih uporišta identiteta. Demencija ne postaje snažnija samo radnjom oduzimanja, nego zauzimanjem prostora koji je prethodno pripadao Baki, njezinim ritualima, predmetima i vizualnom kodu doma.



Slika 49 Demencija iza Bake, s krakovima koji se šire Bakininim dnevnim boravkom. Kadar iz autorskog filma Svjetla su upaljena, ali bake nema doma (2026).

U odnosu Bake i Demencije razlika između likova postaje animacijski čitljiva. U početku je ta razlika oblikovna i koloristička, a pokret je pretvara u odnos dvaju ritmova. Baka se kreće kao osoba koja pokušava održati postojeći poredak: poseže, sprema, podiže, čuva i vraća predmete

na mjesto. Demencija se kreće kao prisutnost koja taj poredak postupno mijenja: ulazi, obavija, zaklanja, oduzima i zauzima prostor. Njihov odnos oblikovan je kao suprotstavljanje dviju organizacija - prostora i svijeta: Bakinog, koji čuva tragove života te Demencijinog, koji te tragove postupno prazni, prekida i premješta.



Slika 50 Izravno suočavanje Bake i Demencije. Kadar iz autorskog filma *Svjetla su upaljena, ali bake nema doma* (2026).

Šalica, gumb, češalj, daljinski upravljač, kristal, kutija i fotografije imaju animacijsku funkciju jer se na njima vidi promjena Bakina odnosa prema svijetu. Kada Baka pogrešno prepozna predmet, demencija se materijalizira kao promjena veze između pogleda, ruke, pamćenja i uporabne funkcije. Dok Baka skuplja kristale, animira se njezin pokušaj da se ono što se odvojilo od cjeline ponovno uključi u sustav čuvanja. U trenutku kada fotografije izblijede, predmet prestaje jamčiti stabilnost sjećanja. Animacija predmeta tako proširuje izražajnost izvan tijela lutke.

Posebno je važan trenutak u kojemu animacija prelazi s pojedinačnih radnji na prostor. Kada uspomene počinju nestajati, ne mijenjaju se samo Baka i Demencija. Mijenja se cijeli poredak doma. Fotografije, predmeti, kristali i svjetlosni fragmenti prestaju djelovati kao stabilna pozadina Bakina života, a prostor počinje sudjelovati u radnji.



Slika 51 Baka u ogoljenom prostoru doma. Kadar iz autorskog filma Svjetla su upaljena, ali bake nema doma (2026).

Time se demencija u filmu premješta s razine promjene u liku na razinu promjene odnosa između lika i okruženja. Dom, koji je u ranijim dijelovima filma bio mjesto sjećanja, postupno postaje prostor u kojemu se sjećanje gubi, premješta i raspada. Animacija prostora u tom je smislu jedan od ključnih postupaka filma. U početku se dom doživljava kao uređen sustav predmeta, rituala i tragova života. Kako Demencija napreduje, taj sustav gubi stabilnost. Predmeti više ne potvrđuju sigurnost pamćenja, već počinju pokazivati njegovo narušavanje. Prostor se animira kao produžetak Bakina unutarnjeg stanja: ono što se događa u njoj postaje vidljivo kroz promjene u predmetima, fotografijama, kristalima i svjetlu. Lutka-film je za takvu temu posebno prikladan jer može animirati tijelo, predmet i prostor istom logikom promjene sličice po sličice.

U završnom dijelu filma ta se logika dodatno proširuje. Baka, mlađa Baka i unuka pojavljuju se u prostoru uspomena, dok kristal i svjetlosni fragmenti mijenjaju način na koji se uspomene vide. Ovdje animacija više ne pripada samo pojedinačnoj lutki. Ona obuhvaća odnos između više figura, svjetla, fragmentirane slike i prostora. Sjećanje nije prikazano kao stabilan prizor koji se jasno vraća, već kao skup pokretnih ostataka, odsjaja i promjena u prostoru kadra. Time se završni dio povezuje s prethodnim ritualom skupljanja kristala, ali ga prevodi u drukčiji animacijski režim: ono što je Baka ranije pokušavala sačuvati kao predmet sada se pojavljuje kao nestabilna slika.

Gasek (2012, str. 34–35) naglašava da principi poput ubrzanja, usporenja, anticipacije i momentuma dodaju dinamiku i interes prizoru. U ovom filmu ti principi nisu korišteni za

stvaranje brze ili atraktivne akcije. Njihova je funkcija bila postupno pojačavanje nelagode. Bakini pokreti zadržavaju oprez i sporost, Demencijini krakovi dobivaju nametljiviji smjer, a prostor s vremenom sve snažnije sudjeluje u gubitku stabilnosti.

Spoznaja proizašla iz animacijskog procesa jest da izražajnost lutka-filma ne ovisi nužno o složenosti pokreta. U ovom je radu nastala iz odnosa između ograničenja i odabira: ručno izrađena armatura usmjerila je animaciju Bake prema malim gestama i opreznim radnjama; nestabilnost Demencije preusmjerila je pozornost na krakove; tema demencije proširila je animaciju s tijela na predmete i prostor. Svaki pomak lutke, predmeta ili prostora provjeravao je kako se unutarnje stanje može prenijeti bez dijaloga: kroz materijalno tijelo, dodir, zastoje, pogrešku i promjenu ritma.

U konačnici, animacija u filmu *Svjetla su upaljena, ali bake nema doma* usmjerena je prema čitljivosti promjene. Baka postaje krhka kroz male zastoje i oprezne radnje, Demencija postaje nametnička kroz krakove koji zadiru u prostor, a dom postaje nestabilan kada predmeti i uspomene počnu gubiti sigurnu funkciju. Upravo u toj raspodjeli pokreta između lutke, predmeta i prostora nalazi se jedna od ključnih spoznaja umjetničkog procesa: lutka-film može prikazati unutarnje stanje tako da ga učini materijalnim, vidljivim i pokretnim.

6.7. Montaža slike i zvuka

Montaža i zvuk u filmu *Svjetla su upaljena, ali bake nema doma* oblikuju završnu razinu gledateljeva ulaska u Bakino iskustvo. Nakon što su lutke, prostor, kamera, svjetlo i animacija uspostavili materijalni svijet filma, montaža i zvuk određuju njegovo trajanje, ritam, napetost i emocionalnu gustoću. Zvuk širi prostor izvan vidljivog kadra, a montaža određuje koliko će se dugo gledatelj zadržati u pojedinom stanju: u tišini doma, u oprezu, u pogrešnom prepoznavanju predmeta, u dolasku Demencije ili u trenutku prihvaćanja.

Pikkov (2010, str. 171–172) u analizi zvuka animiranog filma razlikuje glas, glazbu, zvučne efekte i atmosferske slojeve te naglašava da zvuk ima ritmičku, prostornu i vremensku funkciju. Zvuk može oblikovati atmosferu, karakter situacije i doživljaj filmskog prostora; njegova prostorna dimenzija pretvara dvodimenzionalnu sliku u širi akustički prostor. U ovom filmu zvuk upravo tako proširuje dom. Kadar prikazuje prostor dnevnog boravka ili hodnika, a zvuk omogućuje da taj prostor djeluje naseljeno, krhko i izloženo svijetu izvan kadra.

Zvučni sloj doma građen je od sitnih, svakodnevnih zvukova: koraka, dodira predmeta, porculana, čaja, pomaka tijela, šuškanja, udaljenih vanjskih zvukova, ptica i vjetra. Ti zvukovi služe realističkom popunjavanju scene, ali prije svega stvaraju osjećaj prostora u kojemu se život već dugo odvija u istim navikama. Zvuk porculana i čaja upućuje na ritual, ponavljanje i nježnost svakodnevica. Koraci i sitni kućni zvukovi naglašavaju Bakin usamljeni boravak u prostoru. Vanjski zvukovi ptica i vjetra uvode svijet koji postoji izvan doma, ali do Baka dopire prigušeno, udaljeno i rubno.

U tom smislu zvuk u filmu ima važnu dramaturšku funkciju: on pokazuje razliku između prostora koji je fizički pun predmeta i prostora koji je emocionalno usamljen. Dnevni boravak ispunjen je predmetima, ali zvučna slika ne stvara dojam živog obiteljskog okupljanja. Čuju se tragovi svakodnevica, koji za Baku ne znači prisutnost drugih ljudi. Time zvuk pomaže oblikovati temeljnu napetost filma: dom je pun materijalnih tragova života, ali Baka u njemu ostaje sama.

Wells (2006, str. 105), prenoseći Purvesova razmišljanja o stop-motionu, upozorava da zvuk ne bi trebao biti tretiran kao naknadni dodatak slici ili kao puko atmosfersko popunjavanje. Purves ističe da zvuk može funkcionirati kao pripovjedni element sam za sebe te da glazba u animaciji ima jednaku pripovjednu važnost kao slika, pokret i dizajn. U ovom filmu zvuk je upravo takav pripovjedni sloj. On ne objašnjava radnju, ali mijenja gledatelj doživljaj prostora, likove i dolazak Demencije.

Demencija ima vlastitu glazbenu temu koja funkcionira kao znak prisutnosti i upozorenja koje mijenja atmosferu prostora. Njezina je boja prijeteća, mračnija i napetija; ona djeluje kao dodatni sloj koji se nadvija nad već postojećim zvukovima doma. Kad se tema Demencije pojavi, gledatelj ne prima informaciju da je lik prisutan te se na taj način mijenja emocionalna temperatura prostora. Dnevni boravak, hodnik i predmeti ostaju isti, ali zvuk uvodi osjećaj da se njihov poredak narušava. Ta je funkcija posebno važna jer ni Demencija u filmu ne govori, što podrazumijeva da njezina prijetnja ne nastaje iz verbalnog iskaza, već iz kombinacije pokreta krakova, položaja u kadru, svjetla i zvučnog motiva. Glazbena tema Demencije djeluje kao akustički trag njezina približavanja. Ona može pripremiti gledatelja na promjenu i prije nego što se promjena potpuno dogodi u slici. Zvuk tako preuzima dio funkcije koju bi u drugoj vrsti filma mogao imati dijalog, unutarnji monolog ili eksplicitno objašnjenje bolesti.

Najvažniji zvučni motiv u filmu jest glazbena kutija. U scenografskom smislu ona je predmet, ali u zvučnom sloju funkcionira kao svojevrsno akustičko utočište. Njezina melodija priziva nježnost, djetinjstvo, uspavanku i zaštićen prostor. Kada se pojavi, osjeća se da je povezana s predmetom koji pripada Bakinom domu, zbog čega ima posebnu emocionalnu težinu: to je melodija koja dolazi iz poznatog prostora koji Baka pokušava sačuvati. Glazbena kutija posebno je važna u trenutku najveće napetosti, kada Baka osjeća da bi joj Demencija mogla oduzeti ono najvažnije: uspomenu na unuku i osjećaj vezan uz nju. Tada melodija glazbene kutije djeluje kao odgovor prostora. Ona ne rješava sukob, ali stvara trenutak smirenja i unutarnjeg oslonca. Zvuk glazbene kutije ima ulogu proizvodnje emocija, oblikujući na taj način sigurno mjesto unutar filma, kratki prostor zaštite u kojemu se Baka još može povezati s onim što želi zadržati.

U trenutku ulaska u hodnik taj se zvučni motiv mijenja. Melodija glazbene kutije više ne zadržava istu stabilnost i nježnost; ona se distorzira. Ta distorzija označuje promjenu prostora i promjenu Bakina odnosa prema vlastitim sjećanjima. Isti motiv koji je ranije stvarao osjećaj sigurnosti sada se prelama, udaljava i gubi jasnoću. Time zvuk precizno prati dramaturšku funkciju hodnika: hodnik nije samo druga prostorija, već prijelaz prema dezorijentaciji. Zvuk omogućuje da se taj prijelaz osjeti prije nego što se do kraja racionalno objasni.

Gasek (2012, str. 120–121) ističe da zvuk u animiranom filmu može imati istu težinu kao slika te razlikuje pristupe u kojima zvuk izravno vodi sliku od interpretativnih pristupa, u kojima se zvuk oblikuje prema općem kretanju, raspoloženju i učinku slike. U ovom filmu zvuk je dominantno interpretativan: on ne prati svaki pokret doslovno, niti svakom pomaku dodaje zvučni efekt. Umjesto toga, zvuk gradi emocionalni prostor oko slike. Pojedini zvukovi doma ostaju konkretni i prepoznatljivi, dok glazbeni motivi usmjeravaju gledateljevo emocionalno čitanje prizora.

Takva odluka bila je važna jer bi pretjerano doslovan zvuk mogao zatvoriti film u ilustraciju radnje. Kada bi svaki pokret lutke, svaka tkanina, svaki dodir i svaki predmet dobili jednak zvučni naglasak, zvučni sloj bi postao preopterećen. U ovom filmu zvuk mora ostaviti mjesta tišini i pauzi koje stvaraju prostor u kojemu se čuju sitni tragovi doma i Bakina usamljenost. Upravo zato zvučni sloj funkcionira kroz izmjenu prepoznatljivih kućnih zvukova, vanjskih zvukova, glazbene kutije i prijeteće teme Demencije.

Montaža je imala jednako važnu funkciju u oblikovanju unutarnjeg stanja. U procesu rada pokazalo se da početna duljina filma ne odgovara konačnom ritmu koji je film tražio. Gruba radna verzija filma trajala je približno petnaest minuta, dok završna verzija traje oko jedanaest minuta. Montaža je postala proces provjere trajanja: koliko dugo kadar treba ostati da bi proizveo osjećaj sporosti, samoće i napetosti, a u kojem trenutku isto trajanje počinje slabiti dramaturšku jasnoću.

Purves (2010, str. 156–157) naglašava da montažer u stop-animacijskom filmu ima specifičan zadatak jer se zbog dugotrajnog procesa snimanja uglavnom ne proizvodi veliki višak materijala; zato je važno da snimljeni kadrovi omogućuju protok, preklapanje radnje i odabir pravog trenutka reza. U montaži se pokazalo da pojedini kadrovi sadrže višak trajanja: sličice koji su u snimanju djelovali korisno za atmosferu, a u slijedu filma usporavali ritam više nego što je bilo potrebno. Montaža je, stoga funkcionirala kao druga faza režije trajanja. Tijekom snimanja cilj je bio zadržati osjećaj sporosti, opreza i usamljenosti. U montaži se pokazala razlika između sporosti koja nosi stanje i trajanja koje postaje suvišno. Dok su neki kadrovi morali ostati dulji kako bi gledatelj osjetio Bakinu samoću, tišinu doma i težinu ponavljanja, drugi su, baš naprotiv, morali biti skraćeni jer su zadržavali gledatelja nakon što je dramaturška informacija već bila prenesena. Montaža je tako precizirala granicu između kontemplacije i zastoja.

Važan dio tog procesa bio je autorski odmak. Budući da je autorica sama osmislila, izradila i animirala velik dio filmskog svijeta, montažni proces zahtijevao je suradničku distancu. Materijal koji je tijekom produkcije bio emocionalno i radno intenzivan u montaži je morao biti promatran kao filmska cjelina. Takav odmak omogućio je jasnije prepoznavanje nepotrebnih ponavljanja, predugih zadržavanja i trenutaka u kojima je ritam filma tražio rez, zahvaljujući kojima je montaža pročistila proces.

Posebno je važno što je montaža zadržala sporost kao dramaturšku vrijednost, ali je uklonila višak koji bi sporost pretvorio u neodlučnost filma. Tema demencije, usamljenosti i gubitka sjećanja zahtijevala je vrijeme. Gledatelj mora osjetiti Bakin boravak u prostoru, njezinu ponavljajuću svakodnevicu i postupno narušavanje sigurnosti. Ipak, film ne smije ostati u svakoj radnji jednako dugo. Montaža određuje gdje se trajanje mora osjetiti, a gdje se mora prekinuti kako bi sljedeći prizor preuzeo dramaturšku napetost.

Montaža i zvuk u završnoj verziji djeluju zajedno. Kada kadar traje dulje, zvuk doma postaje čitljiviji: čuju se sitni pomaci, prostor, vanjski svijet i tišina između događaja. Kada se ritam skraćuje ili kada se glazbena tema Demencije uvodi snažnije, zvuk preuzima dio napetosti i vodi gledatelja prema promjeni. Glazbena kutija, njezina distorzija, prijeteca tema Demencije i kućni zvukovi zajedno oblikuju emocionalnu topografiju filma. Montaža određuje kada će se ti zvukovi pojaviti, koliko će trajati i u kakvom će odnosu biti prema slici.

Spoznaja proizašla iz rada na montaži i zvuku jest da se unutarnje stanje u lutka-filmu osim kroz vidljivu radnju, obogaćuje i nadopunjuje i kroz trajanje kadra, tišinu, zvučni motiv, ponavljanje, rez i trenutak u kojem zvuk promijeni značenje prostora. Zvuk je u ovom filmu otvorio sloj koji slika sama ne može u potpunosti nositi: akustičku prisutnost doma, prijetnju Demencije, vanjski svijet i glazbeno utočište glazbene kutije. Montaža je pak odredila mjeru tog iskustva. Skraćivanjem, zadržavanjem i ritmiziranjem materijala film je pronašao ravnotežu između sporosti, usamljenosti i dramaturške čitljivosti.

U konačnici, montaža i zvuk završno oblikuju gledateljevo iskustvo Bakina svijeta. Slika pokazuje lutke, predmete i prostor, dok zvuk omogućuje prostoru „disati“, prijetiti, tješiti i mijenjati se, a montaža određuje koliko dugo gledatelj ostaje u svakom od tih stanja. Time se demencija u filmu ne prikazuje samo kao gubitak pamćenja, nego i kao promjena ritma, osjećaja sigurnosti te akustičkog osjećaja doma. Upravo u tom spoju trajanja, reza, tišine, kućnih zvukova, glazbene kutije i teme Demencije nalazi se završna medijska specifičnost ovog lutka-filma: unutarnje stanje postaje vidljivo i čujno kroz organizaciju filmskog vremena.

6.8. Refleksivna analiza procesa: problemi, promjene i spoznaje

Refleksivna analiza procesa pokazuje da su se ključne spoznaje ovog umjetničkog istraživanja pojavile kroz konkretne probleme materijala, konstrukcije, animacije, kamere, svjetla, montaže i zvuka. Nelson (2006, str. 112) naglašava da istraživačka dostatnost prakse kao istraživanja počiva na strukturiranoj refleksiji koja tacitno znanje čini vidljivim i dostupnim. Sullivan (2006, str. 28–32) umjetničku praksu razumije kao kreativno-kritički oblik istraživanja u kojemu se razumijevanje razvija kroz rad s materijalom, proces i eksperimentiranje. U tom smislu proces realizacije filma *Svjetla su upaljena, ali bake nema doma* bio je prostor provjere, korekcije i proizvodnje znanja. Ono što je u početku izgledalo kao niz oblikovnih, tehničkih i postprodukcijских odluka tijekom rada se pokazalo kao sustav istraživačkih pitanja: što lutka

može izvesti, što materijal može podnijeti, što kamera može učiniti vidljivim, što svjetlo može aktivirati, što zvuk može dodati prostoru i što montaža može promijeniti u značenju trajanja.

Refleksivna analiza procesa može se sažeti kroz četiri istraživačke osi. Prva se odnosi na odnos materijala i značenja: tekstil, armatura, materijal oblikovanja lutaka, kristal i scenografski predmeti djelovali su kao nositelji vizualnog identiteta i materijali koji su usmjeravali dramaturgiju. Druga se odnosi na odnos konstrukcije i pokreta: mogućnosti i ograničenja lutaka odredile su raspon geste, ritam animacije i način na koji se karakter mogao ostvariti u kadru. Treća se odnosi na odnos prostora i pamćenja: dom je tijekom procesa prestao biti mjesto radnje i postao je aktivni sustav sjećanja, gubitka i promjene percepcije. Četvrta se odnosi na filmsku organizaciju gledanja i trajanja: kamera, svjetlo, montaža i zvuk oblikovali su način na koji gledatelj ulazi u Bakino iskustvo.

Prva važna spoznaja odnosi se na konstrukciju lutke. Proces je pokazao da tehnološka odluka nije odvojena od dramaturške posljedice. Odabir tanje aluminijske žice za Baku bio je motiviran željom da se naglasi nježnost i krhkost lika, ali se tijekom snimanja pokazalo da ista odluka ograničava preciznost pojedinih radnji. To je bilo osobito važno zato što se velik dio Bakine izražajnosti oslanja na ruke: posezanje za šalicom, pogrešno uzimanje gumba, podizanje kristala i spremanje fragmenata u kutiju. Ruka se u procesu pokazala kao jedan od glavnih izražajnih mehanizama filma, a ne kao sekundarni tehnički detalj.

Ta neusklađenost između početne oblikovne namjere i izvedbenih zahtjeva postala je važan istraživački nalaz. U lutka-filmu konstrukcija lutke mora biti planirana u izravnom odnosu prema radnjama koje će lutka izvoditi. Ako lik nosi značenje kroz fine pokrete šaka, tada šake, armatura i materijal moraju biti projektirani kao središnji dio dramaturgije. U ovom je procesu upravo tehničko ograničenje pokazalo koliko je ruka važna za prikaz unutarnjeg stanja: kroz malu pogrešnu radnju, dodir, zastoj i pokušaj čuvanja predmeta Baka postaje emocionalno čitljiva.

Druga važna spoznaja odnosi se na Demenciju. U početnoj namjeri moglo se pretpostaviti da će njezina prisutnost biti izražena i kroz hodanje, približavanje i znatno veće tjelesno kretanje u prostoru. Međutim, konstrukcija lutke i njezina nestabilnost tijekom rada preusmjerile su pozornost s hoda na krakove. Time se tehničko ograničenje nije moralo prikivati - ono je otvorilo točniji dramaturški princip. Demencija nije postala snažna zato što se kretala poput stabilnog lika, nego zato što je zahvaćala prostor, predmete i Bakinu sigurnost. Njezina izražajnost proizašla je iz širenja, omatanja i oduzimanja.

Ova promjena važna je jer pokazuje kako ograničenje u umjetničkom procesu može promijeniti značenje lika. Demencija je kroz krakove postala manje antropomorfni protivnik, a više nametnička prisutnost koja prodire u sustav doma. Demencija djeluje kroz postupno mijenjanje odnosa između Bake, predmeta i prostora. Njezini krakovi uvode logiku zahvaćanja: ulaze u Bakin prostor, obavijaju predmete, prekidaju navike i oduzimaju uporišta koja su dotad držala dom prepoznatljivim. Tehničko ograničenje time je proizvelo precizniju filmsku logiku. Gubitak sjećanja prikazuje se kroz trenutke u kojima Baka više nije sigurna što predmet jest, čemu služi, gdje pripada i kako ga treba upotrijebiti. Ono što je prije bilo poznato i što joj je pripadalo, postupno gubi stabilnu funkciju i postaje mjesto nesigurnosti.

Treća spoznaja odnosi se na raspodjelu izražajnosti. Za prijenos kompleksnih osjećaja i unutarnjih stanja u lutka-filmu lice može biti samo jedan od mogućih izražajnih slojeva. U ovom se filmu Bakino stanje gradi kroz odnos prema predmetima, ritmu svakodnevnih radnji i prostoru doma. Šalica, gumb, kristal, kutija, fotografije i namještaj postaju mjesta na kojima se vidi promjena njezine sigurnosti u vlastiti svijet. Kada se funkcija predmeta poremeti, mijenja se i Bakin odnos prema onome što je dotad bilo poznato, blisko i upotrebljivo.

Dom u tom sustavu funkcionira kao prostorni oblik pamćenja. Figurice, fotografije, tekstili, satovi, kristali i kućanski predmeti čine vizualni poredak Bakina života. Kako Demencija napreduje, taj se poredak prazni, prekida i izobličuje: poznati oblici gube stabilnost, predmeti mijenjaju funkciju, satovi staju, a prostor koji je pripadao Bakinom ritmu postupno zauzima druga prisutnost. Unutarnje stanje lika postaje vidljivo kroz promjene materijalnog svijeta: kroz ono što nestaje, ono što se zaustavlja, ono što se pogrešno prepoznaje i ono što više ne može održati sigurnost doma.

Upravo je ta raspodjela izražajnosti jedna od ključnih spoznaja o medijskoj specifičnosti lutka-filma. U lutkarskom kazalištu lutka dijeli prostor s publikom i animatorom, dok lutka-film može precizno organizirati udaljenost, kadar, fokus, trajanje, svjetlo i zvuk. Proces ovog filma pokazao je da se unutarnje stanje može graditi kroz sustav malih materijalnih promjena: ruka poseže prema pogrešnom predmetu, kristal pada, fotografija gubi lice, glazbena kutija se distorzira, hodnik postaje tamniji, kadar traje dovoljno dugo da se osjeti samoća. Nijedan od tih elemenata sam ne objašnjava demenciju; zajedno proizvode iskustvo narušenog prepoznavanja.

Četvrta spoznaja odnosi se na montažu. U montažnom procesu postalo je jasno da početno zamišljena spoznost ne može automatski ostati vrijednost filma. Gruba radna verzija od približno

petnaest minuta sadržavao je trajanja koja su u produkciji djelovala korisno za atmosferu, ali su u slijedu filma usporavala dramaturšku čitljivost. Završna verzija od približno jedanaest minuta nastala je kroz skraćivanje, uklanjanje viška i preciziranje ritma. Montaža je pokazala razliku između sporosti koja nosi samoću i trajanja koje postaje suvišno. U tom smislu montaža je bila završna provjera odnosa između namjere i učinka.

Važna spoznaja montažnog procesa bila je i potreba za autorskim odmakom. Budući da je autorica bila duboko uključena u oblikovanje, izradu i animaciju filmskog svijeta, montaža je zahtijevala pogled koji materijal promatra kao cjelinu, a ne kao zbroj teško proizvedenih kadrova. Suradnički montažni odmak omogućio je da se prepoznaju nepotrebna zadržavanja, višak sličica i mjesta na kojima film traži rez. Time se pokazalo da u umjetničkom istraživanju odmak nije suprotan autorskoj kontroli. On može biti uvjet da se vlastiti proces sagleda jasnije.

Sinteza tih spoznaja pokazuje da se medijska specifičnost lutka-filma u ovom radu ostvaruje kroz povezivanje materijala, konstrukcije, pokreta, prostora, kamere, svjetla, zvuka i montaže u međusobno ovisan sustav značenja. Animacija sličicu po sličicu pritom je tehničko polazište, dok istraživačka vrijednost filma proizlazi iz načina na koji se unutarnje stanje prevodi u materijalne, prostorne i ritmičke odnose. Demencija u ovom lutka-filmu dobiva oblik kao postupno razvezivanje sigurnih veza između tijela, predmeta, prostora i sjećanja: Bakina ruka gubi sigurnost navike, svakodnevni predmeti gube stabilnu funkciju, Demencijini krakovi zahvaćaju prostor doma, kristal pretvara lom u vidljivi znak gubitka, hodnik mijenja osjećaj orijentacije, a distorzirana glazbena kutija i montažni ritam produljuju gledateljevo zadržavanje u nesigurnosti. Upravo u toj mreži odnosa lutka-film pokazuje svoju izražajnu posebnost: unutarnje stanje postaje vidljivo kao promjena materijala, predmeta, prostora, zvuka i trajanja pogleda.

Najvažnija promjena u procesu bila je pomak od početne ideje prema materijalno provjerenom filmskom sustavu. Film nije nastao kao doslovna realizacija unaprijed dovršene koncepcije. Nastao je kroz niz korekcija: u izradi lutaka, u animaciji, u odnosu svjetla i materijala, u radu s kristalom, u zvuku i u montaži. Svaka od tih korekcija otvorila je novu spoznaju. Proces je time potvrdio da umjetnička praksa kao istraživanje ne proizvodi znanje tek nakon nastanka djela, u naknadnom komentaru, nego tijekom samog stvaralačkog procesa i to kroz pokušaj, otpor materijala, promjenu odluke te refleksivno razumijevanje njihovih posljedica.

U konačnici, ovaj proces pokazao je da lutka-film može artikulirati unutarnje stanje upravo zato što ne ovisi o jednome izražajnom sredstvu. Demencija se u filmu opisuje i objašnjava kao

postupna promjena odnosa između osobe, predmeta, prostora, vremena i sjećanja. Ta se promjena mogla prikazati zato što lutka-film omogućuje da se emocionalno i kognitivno stanje premjesti u materijalni svijet: u lutku, armaturu, ruku, krak, tkaninu, kristal, kadar, zvuk i rez. Ključna spoznaja umjetničkog procesa zato glasi: u lutka-filmu unutarnje stanje može postati vidljivo, čujno i materijalno kada se izražajnost raspodijeli kroz cijeli sustav filma.

7. REFLEKSIVNA SINTEZA I DOPRINOS

7.1. Kako je praksa potvrdila, korigirala ili precizirala teorijske postavke

Teorijska poglavlja ovoga rada postavila su temeljne pretpostavke o medijskoj specifičnosti lutka-filma u odnosu na lutkarsko kazalište. Posebno je istaknuta uloga filmskog jezika: kadar, organizacija vremena i prostora, svjetlo, zvuk i montaža oblikuju način na koji lutka postaje vidljiva, čitljiva i dramaturški aktivna u filmskom mediju. Šesto poglavlje unijelo je u taj okvir umjetničku praksu kao istraživački postupak. U nastavku se razmatra kako je proces realizacije autorskog lutka-filma potvrdio, korigirao i precizirao teorijske postavke rada.

Potvrde

Teorijsko polazište rada da filmski jezik organizira percepciju lutke i prostora na način koji kazalište strukturalno ne može, u praksi je potvrđeno kroz svaku produkcijsku odluku. Kadar je doista određivao što postoji kao dramaturški relevantno: ista lutka, isti prostor i isti predmet u različitim planovima nosili su posve različito značenje. Krupni plan šake koja poseže prema gumbu nije bio ilustracija radnje, nego njezin jedini mogući nositelj. Gesta je to koja bi u kazališnom prostoru, s udaljenosti publike, ostala nečitljiva. Purves (2010, str. 80–81) naglašava da lutke u stop-animaciji imaju opipljivu, fizičku prisutnost koja reagira na svjetlo, fokus i gravitaciju, a praksa je to potvrdila u obje smjerovima: fizička prisutnost lutke u stvarnom prostoru bila je prednost, ali je istovremeno zahtijevala preciznu snimateljsku organizaciju kako bi ta fizičnost postala čitljiva kao značenje.

Potvrđena je i teorijska pretpostavka o distribuciji izražajnosti između tijela lutke i filmskog sustava. Wells (2014, str. 5) opisuje predmet u animaciji kao nositelja narativne funkcije određene dramaturškim kontekstom, a ne samo fizičkom formom. U ovom filmu šalica, gumb, kristal, kutija i češalj dramaturšku važnost stječu tek u odnosu prema filmskoj organizaciji kadra. Plan, fokus, trajanje i zvuk određuju hoće li predmet ostati dio scenografskog okruženja ili će postati nositelj promjene u Bakinom odnosu prema svijetu. Gumb tako postaje znak pogrešnog prepoznavanja, kristal trag raspadanja i čuvanja, kutija mjesto ritualnog spremanja fragmenata, a češalj predmet zamijenjene svakodnevne funkcije. Teorija je to predvidjela, ali praksa je otkrila koliko je ta distribucija precizna: predmet postaje nositelj značenja samo ukoliko filmski sustav u cijelosti potvrdi njegovu važnost.

Korekcije i preciziranja

Teorija animacije, osobito dio koji se bavi principima pokreta (Gasek, 2012; Purves, 2010), naglašava postupno ubrzavanje i usporavanje pokreta, pripremni pokret i prateću kretanju kao sredstva kojima animirani pokret stječe uvjerljivost, ritam i dinamiku. Praksa je tu pretpostavku precizirala: uvjerljivost pokreta u ovom se filmu oblikovala kroz mjeru, zadržavanje i čitljivost geste. Baka najintenzivnije djeluje u trenucima minimalnog pokreta: u suptilnom dodirivanju fotelje u prolazu, u načinu na koji stiže šalicu, u polaganom nagnjanju glave prema ogledalu. Suzdržanost je u procesu prešla iz tehničkog ograničenja u dramaturški princip.

Srodna korekcija odnosi se na Demenciju. Teorija oblikovanja lika pretpostavlja da karakter nastaje kroz kombinaciju vizualnog identiteta, pokreta i izražajnosti lica. Demencija je oblikovana bez razvijene mimike, a hod se tijekom procesa pokazao kao manje stabilan izražajni oslonac. Proces je zato preusmjerio dramaturgiju pokreta prema krakovima: prema smjeru, brzini, dometu i cilju njihova kretanja. Demencija postaje najizražajnija kada zahvaća prostor, kada ulazi u Bakinu blizinu, kada se njezini krakovi usmjeravaju prema predmetima, odnosno sjećanjima i emocijama, koje Baka pokušava zadržati. Karakter se tako nije gradio iznutra - iz lica prema tijelu, nego izvana - iz učinka kretanja na okruženje. Teorija to nije eksplicitno predvidjela.

Spoznaje nastale u procesu

Najvrijednije spoznaje ovog istraživanja otvorile su se u procesu umjetničkog stvaranja, u trenutku susreta teorijske pretpostavke, materijala, tehničkog postupka i filmske slike. Nelson (2013, str. 8–9) opisuje tu dimenziju metodologije istraživanja kroz praksu (engl. *practice-as-research*, PaR) kao prešutno znanje (tacit knowing) — znanje koje postoji u praksi prije nego što je verbalizirano, koje se ne može u cijelosti prenijeti opisom, ali koje refleksivna analiza može djelomično učiniti eksplicitnim. Dvije spoznaje ovog procesa osobito su relevantne.

Prva je spoznaja o spontanosti metode kao istraživačkom alatu. Završna sekvenca filma trebala je vizualizirati raspad sjećanja. Planirana je kao animacijska sekvenca triju lutaka. U procesu snimanja, kristal je priložen izravno na leću kamere, čime je slika fizički fragmentirana, razbijena u odsjaje, lomove i nestabilne projekcije unutar samog kadra. Metoda je preuzeta iz kazališta sjena, gdje se sličan efekt postiže interakcijom izvora svjetla i kristalnih objekata. Primijenjena na leću u lutka-filmu, otvorila je drukčiji vizualni jezik od svog kazališnog izvorišta: fragmentacija je postala strukturno svojstvo same slike. Time je mehanizam snimanja neposredno komunicirao ono što narativ zapravo opisuje: raspad sjećanja i личности kao materijalni učinak unutar kadra.

Kristal se nije mogao precizno kontrolirati; stoga rezultat nije bio predvidljiv. Svaka animacijska faza bila je istovremeno i otkrivanje onoga što će slika biti i kako će komunicirati. Wells (2014, str. 5) opisuje srodnu logiku kroz pojam transsupstancijacije predmeta: objekt koji mijenja svoju primarnu funkciju i postaje nositelj novog značenja. Kristal koji je u narativu padao s lustera u ovoj je sekvenci postao optički instrument koji lomi i raspršuje prostor ekrana. Metoda preuzeta iz jednog medija, primijenjena u drugome, otvorila je vizualni jezik čija konkretna izvedba nije bila unaprijed planirana, nego pronađena u procesu rada. Ova spoznaja precizira razumijevanje PaR metodologije u kontekstu lutka-filma: istraživanje se ne odvija samo u planiranju i refleksiji, nego i u samom srcu projekta - trenutku snimanja, u susretu materijala, tijela i alata.

Druga je spoznaja o neverbalno artikuliranom unutarnjem stanju. Polazišna teorijska pretpostavka rada bila je da lutka-film, upravo zbog svoje medijske specifičnosti, može osobito snažno artikulirati unutarnja stanja i promijenjenu percepciju. Njegova izražajna snaga proizlazi iz mogućnosti da gledateljev pogled, udaljenost i trajanje percepcije budu precizno organizirani filmskim sredstvima: kadrom, fokusom, montažom, svjetlom, zvukom i ritmom. Takva organizacija omogućuje da se stanje svijesti oblikuje kroz preobrazbu cjelokupnog filmskog svijeta: predmeta, prostora, teksture, zvuka, trajanja i odnosa između tijela lutke i njezine okoline, odnosno, scenografije. Ono što praksa nije mogla unaprijed potvrditi jest kolika je ta mogućnost u konkretnom produkcijskom iskustvu. Film u cijelosti počiva na vizualnom jeziku, a jedina izgovorena rečenica jest ona iz Bakine podsvijesti ili sjećanja, kada joj unuka prilikom predaje fotografije Demenciji kaže: 'Ne brini, bako, ja ću čuvati uspomenu na tebe.' Sve ostalo iskazano je vizualnom naracijom: pokretom, svjetlom, zvukom i odnosima između likova i prostora. Već sam početak filma, sekvenca u kojoj Baka promatra poznati prostor, stiće šalicu, dodiruje naslon fotelje u prolazu, prati kristalni luster pogledom, bez ijedne izgovorene riječi uspostavlja atmosferu, karakter i osjećaj usamljene svakodnevice. Identičan sadržaj u kazališnom kontekstu gotovo bi neminovno zahtijevao verbalnu potporu: struktura izvedbenog prostora ostavlja gledatelju slobodu pogleda koji se mora usmjeriti, a usmjeriti ga može tekst ili krupna, jasno artikulirana gesta. U lutka-filmu tu funkciju preuzimaju kadar, fokus i trajanje. Ova spoznaja potvrđuje teorijski argument rada: razlika između lutka-filma i lutkarskog kazališta tiče se strukturnih uvjeta u kojima izražajnost može funkcionirati bez oslonca na izgovorenu riječ.

7.2. Preciziranje medijske specifičnosti lutka-filma u odnosu na lutkarsko kazalište

Lutka-film se u klasifikacijama animacije određuje kao oblik stop-animacije u kojem se trodimenzionalna lutka ili objekt animira u fizičkom prostoru pred kamerom (Pikkov, 2010, str. 21; Ajanović, 2019, str. 16–17). Takvo određenje ostaje nužno jer opisuje produkcijski postupak: način na koji lutka-film nastaje. Ovaj rad zadržava to tehničko određenje i dopunjuje ga analizom dramaturškog i perceptivnog djelovanja lutka-filma. Stoga se predlaže prošireno analitičko određenje njegove medijske specifičnosti: lutka-film se razmatra kao filmski sustav koji organizira značenje kroz odnos lutke, predmeta, prostora, kamere, svjetla, zvuka, montaže i trajanja.

Lutka-film i lutkarsko kazalište polaze od iste temeljne činjenice: animirane lutke. Razlika se pojavljuje u načinu na koji svaki medij organizira odnos između lutke, prostora, vremena i gledatelja. U lutkarskom kazalištu lutka se događa pred gledateljem, u zajedničkom prostoru izvedbe i u vremenu koje dijele animator, lutka i publika. Lutka-film taj odnos oblikuje kroz filmsku sliku: kadar određuje blizinu, fokus usmjerava pažnju, svjetlo i zvuk mijenjaju atmosferu, a montaža određuje trajanje i ritam. Sama prisutnost lutke zato nije dovoljna razlikovna odrednica; presudno je kako medij uređuje njezinu vidljivost, blizinu i dramaturšku funkciju.

Upravo se na toj razini pojavljuje važna razlika u odnosu prema riječi. Lutkarsko kazalište može oblikovati snažna neverbalna stanja, ali njegova izvedbena situacija često traži da se unutarnji odnosi i promjene učine čitljivima kroz tekst, naraciju ili naglašeniji scenski znak. To osobito dolazi do izražaja kada lutka treba nositi dugotrajnije psihološko stanje, unutarnji monolog ili vrlo sitnu promjenu u odnosu prema predmetu. Kroflin (2025, str. 43–44) upozorava da pretjerana količina teksta može dovesti do zamora gledatelja, ali i da lutka koja stoji i govori monolog postaje problematična jer nema mimiku, a pokretni joj je repertoar ograničen. Stoga monolog i naracija u lutkarskom kazalištu moraju biti poduprti scenskim zbivanjem. U tom smislu riječ u lutkarskom kazalištu često ima funkciju usmjeravanja, pojašnjenja ili održavanja pažnje.

Filmska slika može preuzeti dio funkcija koje bi u kazalištu morale biti riješene tekstom, naracijom ili jače označenom scenskom radnjom. Krupni plan može pretvoriti minimalan pokret u dramaturški događaj, dok fokus može izdvojiti predmet iz prostora. Trajanje kadra može zadržati gledatelja u stanju nelagode ili tišine, a zvuk može promijeniti značenje prostora bez izgovorene rečenice. Zbog toga verbalno objašnjenje u lutka-filmu ne mora nositi istu strukturnu težinu. Gledateljeva pažnja već je organizirana i vođena filmskim postupcima.

U tom smislu ovaj rad lutka-film razumije kao filmski oblik animacije u kojem lutka, predmet i prostor postaju elementi sustava značenja organiziranog kamerom, svjetlom, zvukom, montažom i trajanjem. Tehnika animiranja lutke pred kamerom pritom je temeljna, ali ne iscrpljuje medijsku specifičnost lutka-filma. Ona se očituje u načinu na koji filmski sustav raspoređuje dramaturšku funkciju između tijela lutke, predmeta, prostora i gledateljeve pažnje.

U filmu *Svjetla su upaljena, ali bake nema doma* demencija se oblikuje upravo kao takva promjena odnosa: promjena odnosa između Bake, predmeta, prostora, vremena i sjećanja. Ona se ne objašnjava dijagnostički i ne oslanja se na verbalni opis stanja. Postaje čitljiva kroz pogrešno prepoznavanje predmeta, promjenu njihove svakodnevne funkcije, pad kristala, prisutnost Demencijinih krakova, zvučnu promjenu glazbene kutije i montažni ritam koji određuje koliko dugo gledatelj ostaje u prostoru nesigurnosti. Time se medijska specifičnost lutka-filma u ovom radu određuje šire od tehnike stop-animacije: kao filmska organizacija unutarnjeg stanja kroz materijalni svijet lutke, predmeta i prostora.

7.3. Granice i uvjeti djelovanja lutka-filma

Granice svakog medija obuhvaćaju tehničke uvjete i estetske pretpostavke koje određuju što unutar njega funkcionira, a što ostaje teško dostižno. U lutka-filmu se te granice najjasnije očituju u produkcijskoj sporosti, ovisnosti o konstrukciji lutke, otporu materijala i visokoj razini organizacije koju zahtijeva rad pred kamerom.

Prva i najočitija granica jest produkcijska zahtjevnost. Lutka-film traži iznimno velik omjer uloženog rada prema trajanju konačnog rezultata. Svaki pokret, promjena položaja, pomak predmeta, reakcija materijala i promjena svjetla moraju biti izvedeni postupno, kroz pojedinačne sličice. Polt (1964, str. 39) navodi da dobar dan rada u animaciji lutaka može iznijeti oko devet sekundi filma. Za kratki autorski film takva je ekonomija rada izvediva, dok za dulje forme postaje ozbiljno produkcijsko ograničenje. Ona utječe na narativnu složenost, broj likova, trajanje scena i količinu promjena koje je moguće ostvariti. Lutka-film zato često prirodno teži kondenziranim formama, precizno odabranim prizorima i visokoj koncentraciji značenja u pojedinom kadru.

Druga granica odnosi se na konstrukciju lutke. Lutka u lutka-filmu ne može izvesti svaku zamišljenu radnju samim time što je oblikovana kao lik. Njezina izražajna mogućnost ovisi o armaturi, mjerilu, materijalu, stabilnosti, težini, načinu učvršćivanja i opsegu pokreta. U ovom se procesu to najjasnije pokazalo kroz Bakine šake i Demencijino tijelo. Ako je unutarnje stanje

oslonjeno na finu radnju ruke, tada šaka nije tehnički detalj, već središnji dio dramaturškog sustava. Ako lik gubi stabilnost pri hodu, tada se njegova izražajnost mora preusmjeriti prema onome što konstrukcija može uvjerljivo nositi. Granica lutke zato nije izvan značenja; ona izravno oblikuje način na koji značenje nastaje.

Treća granica proizlazi iz odnosa kontrole i nepredvidivosti. Lutka-film omogućuje visok stupanj kontrole: kadar, položaj lutke, svjetlo, predmet, trajanje i rez mogu se precizno organizirati. Ipak, potpuna kontrola ne jamči najjači umjetnički učinak. Materijal se može ponašati drukčije od očekivanog, armatura može ograničiti pokret, tekstil može drukčije reagirati na svjetlo, a optički postupak može otvoriti sliku koju nije bilo moguće unaprijed točno planirati. U ovom je filmu upravo rad s kristalom pokazao da nepredvidivost može postati dio metode. Kristal na leći nije se mogao potpuno kontrolirati, ali je otvorio vizualni jezik fragmentiranog sjećanja koji nije bio unaprijed dovršen u planu. Granica kontrole tako postaje mjesto istraživačkog otkrića.

U tom smislu glavne specifičnosti lutka-filma ne treba imenovati kao njegove granice. Krupni plan, fokus, zvuk, montaža, detalj i mogućnost oblikovanja unutarnjeg stanja kroz materijalni svijet predstavljaju snagu medija. Granica se nalazi u visokoj razini organizacije koju takav sustav zahtijeva. Lutka-film može artikulirati unutarnje stanje bez izravnog objašnjenja, ali takva artikulacija ne proizlazi iz same prisutnosti lutke pred kamerom. Ona zahtijeva usklađen odnos lutke, predmeta, prostora, svjetla, zvuka, trajanja i montažnog ritma.

Granice lutka-filma zato ne treba razumjeti kao nedostatke koji umanjuju njegovu vrijednost. One su uvjeti njegova djelovanja. Produkcijaska sporst potiče kondenzaciju, dok konstrukcijsko ograničenje može preusmjeriti dramaturgiju. Materijalna nepravilnost može postati estetski trag, a nepredvidivost može otvoriti vizualno otkriće, dok potreba za preciznom organizacijom detalja može dovesti do snažnije slike. Lutka-film svoju snagu često gradi upravo iz napetosti između ručnog rada, materijalnog otpora i filmske kontrole.

7.4. Doprinos rada

Doprinos ovoga rada može se odrediti na teorijskoj, analitičkoj i umjetničko-istraživačkoj razini.

Na teorijskoj razini rad doprinosi razumijevanju lutka-filma kao filmsko-lutkarskog sustava. Polazište rada čini tehničko određenje lutka-filma kao oblika stop-animacije u kojem se trodimenzionalna lutka ili objekt animira u fizičkom prostoru pred kamerom. Taj se okvir u

radu proširuje prema dramaturškom i perceptivnom djelovanju medija. lutka-film se zato razmatra kroz način na koji materijalno tijelo lutke, predmetni svijet, prostor, kamera, svjetlo, zvuk, montaža i trajanje zajednički proizvode značenje.

Na analitičkoj razini rad uspostavlja komparativni okvir za razlikovanje kazališne i filmske lutke. Taj okvir obuhvaća konstrukciju tijela, način animacije, organizaciju prostora, odnos prema predmetima, uporabu svjetla, trajanje pogleda, montažu i zvuk. Usporedba lutkarskog kazališta i lutka-filma pritom se temelji na uvjetima vidljivosti, gledateljske udaljenosti, vremenske organizacije i raspodjele izražajnosti između lutke, prostora i medijskog sustava.

Na umjetničko-istraživačkoj razini doprinos rada proizlazi iz autorskog lutka-filma *Svjetla su upaljena, ali bake nema doma*. Film pokazuje kako se unutarnje stanje može artikulirati kroz materijalnu i filmsku raspodjelu izraza: kroz lutku, armaturu, tekstil, krakove, predmete, kristale, prostor doma, svjetlo, zvuk, ritam i montažu. Umjetnička praksa pritom potvrđuje da se spoznaje o lutka-filmu mogu proizvesti kroz sam proces rada s materijalom, konstrukcijom, animacijom, kamerom i montažom.

Završni doprinos rada nalazi se u operacionalizaciji pojma medijske specifičnosti lutka-filma. Medijska specifičnost u ovom se radu razumije kao sustav odnosa između materijala, konstrukcije, pokreta, prostora, kamere, svjetla, zvuka i montaže. Stop-animacija čini tehničko polazište, dok se puni medijski učinak lutka-filma oblikuje kroz način na koji svi navedeni elementi zajednički proizvode značenje. U tom sustavu lutka postaje filmski lik, prostor postaje nositelj unutarnjeg stanja, a umjetnička praksa postaje metoda proizvodnje znanja.

8. ZAKLJUČAK

Ovaj rad polazi od pretpostavke da lutka, kao zajednički izvedbeni i reprezentacijski element lutkarskog kazališta i lutka-filma, različito funkcionira u tim dvama medijima te da njihovu razliku oblikuje način na koji svaki medij organizira odnos između lutke, prostora, vremena i gledatelja, a tehnički postupak nastanka pritom je samo polazište. Da bi se ta razlika opisala precizno, rad povezuje dva okvira koji se u literaturi rijetko susreću: filmske klasifikacije animacije i lutkarske studije scenske lutke te ih nadopunjuje umjetničkom praksom kao istraživačkim postupkom (*practice-as-research*). Komparativni analitički okvir i autorski lutka-film *Svjetla su upaljena, ali bake nema doma* tako čine dva međusobno povezana istraživačka instrumenta: teorijska analiza usmjerava praksu, a praksa teorijska polazišta potvrđuje, korigira, precizira i u pojedinim ih točkama nadilazi.

Prvo se istraživačko pitanje odnosi na razlike u načinu funkcioniranja lutke kao nositelja karaktera i izražajnosti, osobito s obzirom na dizajn i tehnologiju tijela, animaciju i pokret. Analiza pokazuje, a praksa potvrđuje, da dizajn i tehnologija tijela lutke uvjetuju njezinu izražajnost i značenje: armatura, mjerilo, materijal, stabilnost i opseg pokreta, kao i oblikovanje lica i tijela postavljaju granice i raspon onoga što lik može značiti. Bez mimike na licu, izraz se gradi izvana, odnosno kroz pokret, gestu i odnos prema predmetima i prostoru. Demencija, nestabilna u hodu, svoju snagu dobiva tek kada se dramaturgija pokreta preusmjeri na njezine krakove - na njihov smjer, domet i zahvaćanje prostora, predmeta i Bakine sigurnosti. Lutka se tako kao nositelj karaktera pokazuje rezultatom složenog odnosa između materijalne konstrukcije i filmske organizacije gledateljeve pažnje.

Drugo se pitanje tiče načina na koji filmski jezik oblikuje percepciju lutke i prostora te proizvodi specifičan gledateljski doživljaj. Rad pokazuje da kadar, fokus, organizacija vremena i prostora, svjetlo, zvuk i montaža čine sustav koji značenje proizvodi. Kadar određuje što uopće postoji kao dramaturški relevantno: ista lutka, isti prostor ili isti predmet u različitim planovima nose potpuno različito značenje. Fokus izdvaja predmet iz prostora, trajanje zadržava gledatelja u stanju nesigurnosti ili tišine, a montaža slike i zvuka mijenja značenje prizora bez izgovorene riječi. Upravo se na toj razini pokazuje i ključna razlika u odnosu prema riječi: ono što bi lutkarsko kazalište zbog uvjeta svoje izvedbene situacije često moralo riješiti tekstem, naracijom ili naglašenijim scenskim znakom, lutka-film može preuzeti filmskim sredstvima. Budući da je gledateljeva pažnja u filmskome mediju već organizirana i vođena, verbalno objašnjenje gubi strukturnu težinu koju u kazalištu redovito nosi.

Treće pitanje propituje specifične izražajne mogućnosti lutka-filma u artikulaciji unutarnjih stanja i subjektivne percepcije pretežito vizualnim sredstvima. Film u cijelosti počiva na vizualnoj naraciji, s jedinom izgovorenim rečenicom smještenom u Bakino sjećanje, dok se njezino stanje oblikuje kroz preobrazbu cjelokupnoga filmskog svijeta. Dom pritom djeluje kao prostorni oblik pamćenja: kako Demencija napreduje, poznati se poredak figurica, fotografija, satova i kućanskih predmeta prazni, prekida i izobličuje, predmeti mijenjaju funkciju, satovi staju, a glazbena se kutija distorzira. Time demencija postaje čitljiva kao postupno razvezivanje sigurnih veza između predmeta, prostora i sjećanja, izvan dijagnostičkoga i opisnoga registra. Lutka-film pokazuje se tako kao medij u kojem se unutarnje stanje može artikulirati upravo zato što izražajnost raspoređuje kroz cijeli sustav filma, premještajući emocionalno i kognitivno stanje u njegov materijalni svijet.

Četvrto pitanje propituje na koji način proces realizacije autorskog lutka-filma, shvaćen u okviru prakse kao istraživanja, može generirati spoznaje o medijskoj specifičnosti lutka-filma. Najvrjednije spoznaje ovoga rada otvorile su se upravo u procesu, u susretu teorijske pretpostavke, materijala, tehničkog postupka i filmske slike, dakle izvan dosega same teorijske analize. Postavljanje kristala izravno na leću kamere, postupak preuzet iz logike kazališta sjena, fragmentiralo je sliku iznutra i otvorilo vizualni jezik raspada sjećanja pronađen u činu snimanja, izvan unaprijed dovršena plana. Srodnu je spoznaju donijela i montaža: radna verzija od približno petnaest minuta skraćena je na konačnih jedanaest, čime se pokazala razlika između sporosti koja nosi samoću i trajanja koje postaje suvišno, a suradnički montažni odmak otkrio je da u umjetničkom istraživanju distanca može biti uvjet da se vlastiti proces sagleda jasnije i u skladu s autorskom kontrolom. Time se potvrđuje da se istraživanje u lutka-filmu odvija i u samome trenutku produkcije, jednako koliko u fazama planiranja i naknadne refleksije, te da nepredvidivost materijala i postupka može postati dijelom metode.

Analiza odabranoga korpusa dodatno potvrđuje da medij u kojem se tema oblikuje izravno mijenja prirodu njezina prikaza. Usporedba filma *Mémorable* i predstave *Nezaboravak* pokazuje dva različita načina prikaza demencije, no oba se rada susreću u uvidima koji nadilaze medijsku granicu: demenciju prikazuju bez izravnog objašnjavanja medicinskoga stanja riječima, kroz promjenu funkcije predmeta kao znak raspada poznatoga svijeta i kroz odnos s drugom osobom kao mjesto u kojem se čuva identitet lika. Autorski lutka-film te uvide filmskim sredstvima preuzima kao polazišta za promišljanje, nasljeđujući scensku slobodu

transformacije i zadržavajući lutku kao materijalno tijelo u kojem se unutarnje stanje upisuje kroz pokret, oblik, teksturu i odnos prema prostoru.

Sinteza odgovora na ta pitanja vodi do temeljnoga teorijskog doprinosa rada — operacionalizacije pojma medijske specifičnosti lutka-filma. Tehničko određenje lutka-filma kao oblika stop-animacije u kojem se trodimenzionalna lutka ili objekt animira u fizičkom prostoru pred kamerom u radu se zadržava kao nužno polazište te se proširuje prema dramaturškom i perceptivnom djelovanju medija. Medijska specifičnost lutka-filma u ovom se radu razumije šire: kao sustav odnosa između materijala, konstrukcije, pokreta, predmeta, prostora, kamere, svjetla, zvuka, montaže i trajanja, kroz koji se zajednički proizvodi značenje. U tom sustavu materijalno tijelo lutke, predmet, prostor i filmski postupci zajednički nose dramaturšku funkciju, a predmet stječe važnost tek kad je filmski sustav potvrdi. Animacija sličicu po sličicu ostaje tehničko polazište, dok se puna medijska specifičnost lutka-filma uspostavlja tek na razini filmske organizacije značenja.

Rad ujedno pokazuje da su granice lutka-filma uvjeti njegova djelovanja. Produkcijaska sporost potiče kondenzaciju i visoku koncentraciju značenja u pojedinom kadru: ograničenja konstrukcije lutke mogu preusmjeriti dramaturgiju prema onome što tijelo lutke može uvjerljivo nositi. Materijalna nepravilnost može postati estetski trag, a nepredvidivost postupka mjesto istraživačkog otkrića. Snaga medija proizlazi iz usklađenoga odnosa lutke, predmeta, prostora, svjetla, zvuka i montaže, a upravo u toj zahtijevanoj razini organizacije leži i njegova prava granica.

Doprinosa rada može se sažeti na trima razinama. Na teorijskoj razini rad proširuje razumijevanje lutka-filma od tehničkoga određenja prema njegovu dramaturškom i perceptivnom djelovanju te ga pozicionira kao filmsko-lutkarski sustav. Na analitičkoj razini uspostavlja komparativni okvir za razlikovanje kazališne i filmske lutke, utemeljen na konstrukciji tijela, načinu animacije, organizaciji prostora i uporabi filmskih sredstava, odnosno na uvjetima vidljivosti, gledateljske udaljenosti i raspodjele izražajnosti. Na umjetničko-istraživačkoj razini doprinosa proizlazi iz autorskog lutka-filma *Svjetla su upaljena, ali bake nema doma*, koji pokazuje kako se unutarnje stanje može artikulirati kroz materijalnu i filmsku raspodjelu izraza te potvrđuje da se spoznaje o lutka-filmu mogu proizvesti kroz sam proces rada.

Iz utvrđenih granica i otvorenih pitanja proizlaze i mogući smjerovi daljnjih istraživanja. Operacionalizirani pojam medijske specifičnosti mogao bi se provjeriti na širem analitičkom korpusu, kao i na hibridnim oblicima koji povezuju lutka-film s digitalnim i drugim animacijskim postupcima. Jednako tako, postupci poput optičke fragmentacije slike kristalom na leći otvaraju pitanje prenosivosti metoda između medija i njihove primjenjivosti u artikulaciji drugih unutarnjih stanja, izvan iskustva demencije obrađenog u ovom radu.

Naposljetku, rad potvrđuje da se lutka-film i lutkarsko kazalište, premda polaze od iste činjenice animirane lutke, razdvajaju u načinu na koji organiziraju vidljivost, prostor, vrijeme i gledateljevu pažnju. U lutka-filmu lutka postaje filmski lik, prostor nositelj unutarnjega stanja, a umjetnička praksa metoda proizvodnje znanja te se upravo u tom spoju materijalnoga rada, otpora materijala i filmske kontrole oblikuje medijska specifičnost koju ovaj rad nastoji opisati i, kroz vlastiti autorski film, izvesti.

9. LITERATURA

KNJIGE I POGLAVLJA U KNJIGAMA

- Ajanović, M. (2009). Crtić kao žanr. *Hrvatski filmski ljetopis*, 15(57–58), 99–105.
- Ajanović, M. (2019). *Filmska lutka: estetika, žanrovske konvencije i hibridiziranje u modelskoj animaciji*. Zagreb: Hrvatski filmski savez i Društvo hrvatskih filmskih redatelja.
- Bass, E. (2014). Visual dramaturgy: Some thoughts for puppet theatre-makers. U D. N. Posner, C. Orenstein i J. Bell (ur.), *The Routledge Companion to Puppetry and Material Performance* (str. 54–60). Abingdon i New York: Routledge.
- Buchan, S. (2014). Animation, in theory. U K. Beckman (ur.), *Animating Film Theory* (str. 105–127). Durham: Duke University Press.
- Čečuk, M. (2009). *Lutkari i lutke*. Zagreb: Međunarodni centar za usluge u kulturi.
- Gasek, T. (2012). *Frame by Frame Stop Motion: The Guide to Non-Traditional Animation Techniques*. Waltham, MA: Focal Press.
- Hooks, E. (2003). *Acting for Animators: A Complete Guide to Performance Animation* (Rev. ed.). Portsmouth, NH: Heinemann.
- Kershaw, B., Miller, L., Whalley, J., Lee, R. i Pollard, N. (2011). Practice as research: Trans-disciplinary innovation in action. U B. Kershaw i H. Nicholson (ur.), *Research Methods in Theatre and Performance* (str. 63–85). Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Kroflin, L. (2025). *Kazalište animacije: ogledi iz teorije i povijesti lutkarstva*. Osijek: Akademija za umjetnost i kulturu Sveučilišta Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku.
- Munitić, R. (2012). *Estetika animacije*. Zagreb: Vedis.
- Nelson, R. (2013). *Practice as Research in the Arts: Principles, Protocols, Pedagogies, Resistances*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- Pikkov, Ü. (2010). *Animasophy: Theoretical Writings on the Animated Film*. Tallinn: Estonian Academy of Arts.
- Piris, P. (2014). The co-presence and ontological ambiguity of the puppet. U D. N. Posner, C. Orenstein i J. Bell (ur.), *The Routledge Companion to Puppetry and Material Performance* (str. 30–42). Abingdon i New York: Routledge.
- Posner, D. N. (2014a). Contemporary Investigations and Hybridizations [uvod u dio]. U D. N. Posner, C. Orenstein i J. Bell (ur.), *The Routledge Companion to Puppetry and Material Performance* (str. 225–228). Abingdon i New York: Routledge.
- Posner, D. N. (2014b). Life-Death and Disobedient Obedience: Russian Modernist Redefinitions of the Puppet. U D. N. Posner, C. Orenstein i J. Bell (ur.), *The Routledge Companion to Puppetry and Material Performance* (str. 130–142). Abingdon i New York: Routledge.

- Priebe, K. A. (2007). *The Art of Stop-Motion Animation*. Boston: Thomson Course Technology PTR.
- Priebe, K. A. (2011). *The Advanced Art of Stop-Motion Animation*. Boston: Course Technology PTR.
- Purves, B. (2008). *Stop Motion: Passion, Process and Performance*. Oxford: Focal Press.
- Purves, B. (2010). *Basics Animation 04: Stop-Motion*. Lausanne: AVA Publishing.
- Tillis, S. (1992). *Toward an Aesthetics of the Puppet: Puppetry as a Theatrical Art*. New York: Greenwood Press.
- Tretinjak, I. (2022). Prostor neistraženih mogućnosti: Hrvatska. U I. Tretinjak (ur.), *Suvremeno lutkarstvo i kritika* (str. 28–51). Osijek: Akademija za umjetnost i kulturu Sveučilišta Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku.
- Tretinjak, I. (2024). *Prostor nedovoljno iskorištene slobode: sto godina lutkarstva za odrasle u Hrvatskoj*. Zagreb: Hrvatsko društvo kazališnih kritičara i teatrologa.
- Wells, P. (2006). *The Fundamentals of Animation*. Lausanne: AVA Publishing.
- Wells, P. (2007). *Basics Animation 01: Scriptwriting*. Lausanne: AVA Publishing.

ČASOPISNI ČLANCI

- Buchan, S. (1998). The Quay Brothers: Choreographed Chiaroscuro, Enigmatic and Sublime. *Film Quarterly*, 51(3), 2–15. <https://doi.org/10.2307/1213598>
- Nelson, R. (2006). Practice-as-research and the problem of knowledge. *Performance Research*, 11(4), 105–116. <https://doi.org/10.1080/13528160701363556>
- Noheden, K. (2013). The imagination of touch: Surrealist tactility in the films of Jan Švankmajer. *Journal of Aesthetics & Culture*, 5(1). <https://doi.org/10.3402/jac.v5i0.21111>
- Polt, H. R. (1964). The Czechoslovak animated film. *Film Quarterly*, 17(3), 31–40. <https://www.jstor.org/stable/1210908>
- Schumann, P. (1991). The Radicality of the Puppet Theatre. *TDR: The Drama Review*, 35(4), 75–83.
- Sullivan, G. (2006). Research acts in art practice. *Studies in Art Education*, 48(1), 19–35. <https://doi.org/10.1080/00393541.2006.11650497>
- Turković, H. (2008). Je li animirani film uopće film? *Hrvatski filmski ljetopis*, 14(55), 6–18.
- Vidaković, L. (2021). Fragmented narratives: Exploring storytelling approaches for animation in spatial context. *International Journal of Film and Media Arts*, 6(2), 7–27. <https://doi.org/10.24140/ijfma.v6.n2.01>
- Vigato, T. (2024). Različiti pristupi lutkarskom izrazu redatelja-teoretičara. *Dani Hvarškoga kazališta*, 50(1), 507–521. <https://hrcak.srce.hr/316996>

Wells, P. (2014). Chairy Tales: Object and Materiality in Animation. *Alphaville: Journal of Film and Screen Media*, (8), 1–18. <https://doi.org/10.33178/alpha.8.01>

INTERNETSKI IZVORI

Alzheimer's Society. (b. d.). *Time-shifting and dementia*. Alzheimer's Society. <https://www.alzheimers.org.uk/about-dementia/stages-and-symptoms/dementia-symptoms/why-person-with-dementia-might-be-walking-about>. Pristupljeno 3. travnja 2026.

Animafest Zagreb. (2025). *Psihonauti / Psychonauts*. World Festival of Animated Film – Animafest Zagreb. <https://animafest.hr/en/2025/film/read/psychonauts>. Pristupljeno 8. travnja 2026.

Bourliaud, L. (2020, 3. svibnja). *Shadow Passage interview*. Flatpack Festival. <https://flatpackfestival.org.uk/news/shadow-passage-interview/>. Pristupljeno 24. ožujka 2026.

Cartoon Contender. (2025, 7. prosinca). *2026 Oscar-eligible animated short Psychonauts director Niko Radas interview*. Cartoon Contender. <https://cartooncontender.com/news-and-reviews/2026-oscar-eligible-animated-short-psychonauts-director-niko-radas-interview>. Pristupljeno 8. travnja 2026.

Ceméa – Festival international du film d'éducation. (b. d.). *Mémorable de Bruno Collet: dossier d'accompagnement*. Yakamedia. <https://yakamedia.cemea.asso.fr/sites/default/files/upload/FFEdossier-Memorabile%20-%20MAJ%2BSite.pdf>. Pristupljeno 16. travnja 2026.

Hrvatski audiovizualni centar. (2023). *Obiteljski portret*. Katalog hrvatskih filmova. <https://havic.hr/hrvatski-film/katalog-hrvatskih-filmova/obiteljski-portret>. Pristupljeno 2. ožujka 2026.

Hrvatsko društvo likovnih umjetnika. (2023, 9. svibnja). *Izložba: Lea Vidaković „Obiteljski portret”*. Hrvatsko društvo likovnih umjetnika. <https://www.hdlu.hr/2023/05/izlozba-lea-vidakovic-obiteljski-portret/>. Pristupljeno 2. ožujka 2026.

Mager, I. (2019, 10. rujna). *Peter Kus, režiser in skladatelj: Zvoka se je mogoče dotikati in ga gledati*. Dnevnik. <https://www.dnevnik.si/kultura/glasba/peter-kus-reziser-in-skladatelj-zvoka-se-je-mogoce-dotikati-in-ga-gledati-2247140/>. Pristupljeno 13. travnja 2026.

Museum of Pop Culture, u suradnji s LAIKA. (b. d.). *Coraline. Hidden Worlds: The Films of LAIKA*. <https://www.laikahiddenworlds.com/coraline>. Pristupljeno 2. lipnja 2026.

Vidaković, L. (b. d.). *The Family Portrait*. <https://leavidakovic.com/the-family-portrait/>. Pristupljeno 2. ožujka 2026.

Zippy Frames. (2020, 5. svibnja). *Shadow Passage by Ali Aschman*. Zippy Frames. <https://www.zippyframes.com/shorts/shadow-passage-by-ali-aschman>. Pristupljeno 24. ožujka 2026.

10. FILMOGRAFIJA

- Aschman, A. (red.). (2018). *Body Echo* [kratkometražni animirani film]. Ujedinjeno Kraljevstvo.
- Aschman, A. (red.). (2020). *Shadow Passage* [kratkometražni animirani film]. Ujedinjeno Kraljevstvo.
- Collet, B. (red.). (2019). *Mémorable* [kratkometražni animirani film]. Francuska: Vivement Lundi!
- Purves, B. (red.). (1992). *Screen Play* [kratkometražni animirani film]. Ujedinjeno Kraljevstvo.
- Purves, B. (red.). (1993). *Rigoletto* [kratkometražni animirani film]. Ujedinjeno Kraljevstvo.
- Purves, B. (red.). (1995). *Achilles* [kratkometražni animirani film]. Ujedinjeno Kraljevstvo.
- Quay, S. i Quay, T. (red.). (1986). *Street of Crocodiles* [kratkometražni animirani film]. Ujedinjeno Kraljevstvo.
- Radas, N. (red.). (2025). *Psihonauti / Psychonauts* [kratkometražni animirani film]. Hrvatska.
- Selick, H. (red.). (2009). *Coraline* [dugometražni animirani film]. SAD: LAIKA.
- Švankmajer, J. (red.). (1982). *Možnosti dialogu / Dimensions of Dialogue* [kratkometražni animirani film]. Čehoslovačka.
- Švankmajer, J. (red.). (1988). *Něco z Alenky / Alice* [dugometražni film]. Čehoslovačka.
- Trnka, J. (red.). (1965). *Ruka / The Hand* [kratkometražni animirani lutka-film]. Čehoslovačka: Krátký film Praha.
- Vidaković, L. (red.). (2023). *The Family Portrait / Obiteljski portret* [kratkometražni animirani film, stop-animacija]. Hrvatska: Adriatic Animation; Vivement Lundi!; Biberche.

11. POPIS LUTKARSKIH PREDSTAVA

Kus, P. i Adamič, U. (autori). (2018). *Nezaboravak* [lutkarska predstava]. Dječje kazalište Branka Mihaljevića u Osijeku; Zavod Kuskus. Premijera: 3. studenoga 2018.

12. POPIS SLIKA

Slika 1. Produkcijski prikaz zamjenskih izraza lica za lutku Coraline u filmu Coraline (r. Henry Selick, LAIKA, 2009), kao primjer sustava zamjenskih lica u suvremenoj stop-animaciji. Izvor: Hidden Worlds: The Films of LAIKA.....	17
Slika 2. Kadar iz filma Body Echo (Aschman, 2018). Izvor: službena mrežna stranica autorice Ali Aschman.....	49
Slika 3. Kadar iz filma Psihonauti/Psychonauts (Radas, 2025). Izvor: kadar iz filma.	53
Slika 4. Kadar iz filma The Family Portrait (Obiteljski portret) (Vidaković, 2023). Izvor: kadar iz filma.....	54
Slika 5. Izložbeni postav rada The Family Portrait (Obiteljski portret) (Vidaković, 2023). Izvor: službena mrežna stranica autorice Lee Vidaković.....	55
Slika 6. Kadar iz filma Shadow Passage (Aschman, 2020). Izvor: službena mrežna stranica autorice Ali Aschman.	56
Slika 7 Kadar iz filma Mémorable (Collet, 2019). Izvor: kadar iz filma.	61
Slika 8 Kadar iz filma Mémorable (Collet, 2019). Izvor: kadar iz filma.	62
Slika 9 Kadar iz filma Mémorable (Collet, 2019). Izvor: kadar iz filma.	63
Slika 10 Kadar iz filma Mémorable (Collet, 2019). Izvor: kadar iz filma.....	63
Slika 11 Kadar iz filma Mémorable (Collet, 2019). Izvor: kadar iz filma.....	64
Slika 12 Prizor iz predstave Nezaboravak (2018). Izvor: snimka predstave.	67
Slika 13 Prizor iz predstave Nezaboravak (2018). Izvor: snimka predstave.	68
Slika 14 Prizor iz predstave Nezaboravak (2018). Izvor: snimka predstave.	69
Slika 15 Dom kao mjesto sjećanja: interijer ispunjen predmetima svakodnevice koji nose trag obiteljskog pamćenja. Kadar iz autorskog filma Svjetla su upaljena, ali bake nema doma (2026).	75
Slika 16 Lik Bake. Kadar iz autorskog filma Svjetla su upaljena, ali bake nema doma (2026).	77
Slika 17 Baka u hodniku pred zrcalom; kadar prikazuje trenutak u kojem u odrazu prepoznaje mlađu verziju sebe. Kadar iz autorskog filma Svjetla su upaljena, ali bake nema doma (2026).	77
Slika 18 Fotografija Unuke i Bake u interijeru Bakina doma. Kadar iz autorskog filma Svjetla su upaljena, ali bake nema doma (2026).	78

Slika 19 Lik Demencije u prostoru Bakina doma. Kadar iz autorskog filma Svjetla su upaljena, ali bake nema doma (2026).....	79
Slika 20 Baka u prvom planu i Demencija u pozadini Bakina doma. Kadar iz autorskog filma Svjetla su upaljena, ali bake nema doma (2026).....	80
Slika 21 Suočavanje Bake i Demencije u prostoru Bakina doma. Kadar iz autorskog filma Svjetla su upaljena, ali bake nema doma (2026).....	81
Slika 22 Baka s fotografijom unuke u prostoru doma. Kadar iz autorskog filma Svjetla su upaljena, ali bake nema doma (2026).....	81
Slika 23 Scenografija Bakina doma; kadar prikazuje dnevni boravak kao prostor ispunjen predmetima, uspomenama i tragovima svakodnevice. Kadar iz autorskog filma Svjetla su upaljena, ali bake nema doma (2026).....	82
Slika 24 Vitrina s fotografijama, porculanskim figuricama i drugim predmetima u Bakinu dnevnom boravku. Kadar iz autorskog filma Svjetla su upaljena, ali bake nema doma (2026).	83
Slika 25 Hodnik Bakina doma kao prostor nesigurnosti i dezorijentacije. Kadar iz autorskog filma Svjetla su upaljena, ali bake nema doma (2026).....	84
Slika 26 Baka u hodniku prije pogleda prema zrcalu. Kadar iz autorskog filma Svjetla su upaljena, ali bake nema doma (2026).....	84
Slika 27 Dnevni boravak u kasnijoj fazi filma, prikazan kao vizualno prorijeđen i ogoljen prostor; kadar naglašava gubitak predmetne gustoće i životnosti doma. Kadar iz autorskog filma Svjetla su upaljena, ali bake nema doma (2026).....	85
Slika 28 Baka u dnevnom boravku s podnim satom u pozadini; kadar povezuje scenografiju prostora s motivom prolaska vremena i gubitka kontinuiteta sjećanja. Kadar iz autorskog filma Svjetla su upaljena, ali bake nema doma (2026).....	85
Slika 29 Glazbena kutija kao predmetni i zvučni motiv Bakina sjećanja. Kadar iz autorskog filma Svjetla su upaljena, ali bake nema doma (2026).....	86
Slika 30 Baka sprema kristale s lusteru u kutiju; kao materijalni izraz pokušaja zadržavanja sjećanja. Kadar iz autorskog filma Svjetla su upaljena, ali bake nema doma (2026).	86
Slika 31 Baka s posljednjim kristalom s lusteru. Kadar iz autorskog filma Svjetla su upaljena, ali bake nema doma (2026).	87
Slika 32 Širi kadar Bakina dnevnog boravka kao prostora odnosa, predmeta i sjećanja. Kadar iz autorskog filma Svjetla su upaljena, ali bake nema doma (2026).....	88

Slika 33 Baka u prvom planu i Demencija u pozadini dnevnog boravka. Kadar iz autorskog filma Svjetla su upaljena, ali bake nema doma (2026).....	89
Slika 34 Detalj Bakine ruke i dugmeta. Kadar iz autorskog filma Svjetla su upaljena, ali bake nema doma (2026).....	89
Slika 35 Detalj kristala na podu kao materijalnog traga gubitka. Kadar iz autorskog filma Svjetla su upaljena, ali bake nema doma (2026).	90
Slika 36 Demencija na rubu kadra kao znak njezina postupnog ulaska u Bakin prostor. Kadar iz autorskog filma Svjetla su upaljena, ali bake nema doma (2026).....	90
Slika 37 Luster i kristali u prednjem planu, s Bakom u pozadini. Kadar iz autorskog filma Svjetla su upaljena, ali bake nema doma (2026).	91
Slika 38 Fragmentirana slika Bake i mlade verzije Bake u završnoj sekvenci, oblikovana kristalom ispred objektiva. Kadar iz autorskog filma Svjetla su upaljena, ali bake nema doma (2026).	92
Slika 39 Fragmentirana slika Bake i unuke u završnoj sekvenci, oblikovana kristalom ispred objektiva. Kadar iz autorskog filma Svjetla su upaljena, ali bake nema doma (2026).	93
Slika 40 Obiteljska fotografija u toploj rasvjeti Bakina dnevnog boravka. Kadar iz autorskog filma Svjetla su upaljena, ali bake nema doma (2026).....	95
Slika 41 Detalj naslonjača, tekstila i Bakine ruke u toploj rasvjeti dnevnog boravka. Kadar iz autorskog filma Svjetla su upaljena, ali bake nema doma (2026).....	95
Slika 42 Baka na ulazu u hodnik, koji nosi hladniji i tamniji svjetlosni režim. Kadar iz autorskog filma Svjetla su upaljena, ali bake nema doma (2026).....	96
Slika 43 Baka i Demencija u dnevnom boravku, prikazane kroz kontrast svjetla, materijala i položaja u prostoru. Kadar iz autorskog filma Svjetla su upaljena, ali bake nema doma (2026).	97
Slika 44 Detalj kristala u Bakinoj ruci kao posrednika sjećanja. Kadar iz autorskog filma Svjetla su upaljena, ali bake nema doma (2026).	97
Slika 45 Bakina ruka tijekom opreznog posezanja prema čajniku na stolu. Kadar iz autorskog filma Svjetla su upaljena, ali bake nema doma (2026).....	99
Slika 46 Baka u trenutku stanke nakon pada kristala. Kadar iz autorskog filma Svjetla su upaljena, ali bake nema doma (2026).....	100
Slika 47 Baka u dnevnom boravku; položaj tijela i suzdržan pokret ruke naglašavaju njezinu krhkost i oprez. Kadar iz autorskog filma Svjetla su upaljena, ali bake nema doma (2026).	101

Slika 48 . Demencija obavlja daljinski upravljač u Bakinu prostoru. Kadar iz autorskog filma Svjetla su upaljena, ali bake nema doma (2026).	101
Slika 49 Demencija iza Bake, s krakovima koji se šire Bakininim dnevnim boravkom. Kadar iz autorskog filma Svjetla su upaljena, ali bake nema doma (2026).	102
Slika 50 Izravno suočavanje Bake i Demencije. Kadar iz autorskog filma Svjetla su upaljena, ali bake nema doma (2026).	103
Slika 51 Baka u ogoljenom prostoru doma. Kadar iz autorskog filma Svjetla su upaljena, ali bake nema doma (2026).	104

13. ŽIVOTOPIS AUTORICE

Lorna Kalazić Jelić rođena je 1995. godine u Osijeku. Godine 2013. upisuje prijediplomski studij Dizajn za kazalište, film i televiziju, kao pripadnica prve generacije toga studija. Nakon završetka prijediplomskog studija nastavlja obrazovanje na diplomskom studiju Lutka za kazalište, film i televiziju, gdje se usmjerava prema oblikovanju i tehnologiji lutke, scenografiji, kostimografiji i vizualnom oblikovanju izvedbenih i filmskih prostora.

Od 2020. godine zaposlena je kao asistentica na Odsjeku za kreativne tehnologije Akademije za umjetnost i kulturu u Osijeku, gdje sudjeluje u izvođenju kolegija iz područja dizajna i tehnologije lutke, multimedije, scenografije, fotografije, videa i stop-animacije. Uz akademski rad, od studentskih dana do danas aktivno djeluje u profesionalnim umjetničkim projektima u području lutkarskog oblikovanja i tehnologije, scenografije i kostimografije u kazalištu, filmu i interdisciplinarnim umjetničkim praksama. Kao autorica vizualnog oblikovanja surađivala je s Dječjim kazalištem Branka Mihaljevića u Osijeku, Hrvatskim narodnim kazalištem u Osijeku, Kazalištem Mala scena, Gradskim kazalištem lutaka Rijeka, Kazalištem Marina Držića u Dubrovniku i drugim institucijama. Kao scenografkinja i kostimografkinja radila je i na dugometražnom filmu *Frka*, premijerno prikazanom na Pulskom filmskom festivalu 2024. godine.

Njezino primarno umjetničko i istraživačko područje jest lutka-film, medij koji povezuje oblikovanje lutke, stop-animaciju, kazalište lutaka i filmski jezik. U tom području ostvaruje autorske i suradničke projekte s obrazovnim, kulturnim i javnim institucijama, među kojima su UNIMA, Ministarstvo unutarnjih poslova Republike Hrvatske i UNICEF. Od 2023. godine polaznica je i specijalističkog studija Kreativne terapije (smjer art terapija) na Akademiji za umjetnost i kulturu u Osijeku.