Akcija - reakcija u animaciji

Kos, Ana

Undergraduate thesis / Završni rad

2019

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **Josip Juraj Strossmayer University of Osijek, Academy of Arts and Culture in Osijek / Sveučilište Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku, Akademija za umjetnost i kulturu u Osijeku**

Permanent link / Trajna poveznica: https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:251:462894

Rights / Prava: In copyright / Zaštićeno autorskim pravom.

Download date / Datum preuzimanja: **2024-03-29**

AKADEMIJA ZA UMJETNOST I KULTURU U OSIJEKU

THE ACADEMY OF ARTS AND CULTURE IN OSIJEK

Repository / Repozitorij:

Repository of the Academy of Arts and Culture in Osijek

zir.nsk.hr

SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA U OSIJEKU

dabar

DIGITALNI AKADEMSKI ARHIVI I REPOZITORIJI

SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA U OSIJEKU
AKADEMIJA ZA UMJETNOST I KULTURU
ODSJEK ZA VIZUALNE I MEDIJSKE UMJETNOSTI
SVEUČILIŠNI PREDDIPLOMSKI STUDIJ LIKOVNA KULTURA

ANA KOS

AKCIJA-REAKCIJA U ANIMACIJI

ZAVRŠNI RAD

Mentorica: red. prof. art. Božica Dea Matasić

Osijek, 2019.

DEKANICA: prof. dr. sc. Helena Sablić Tomić

SADRŽAJ

1. UVOD 1

2. POVIJEST ANIMACIJE 2

3. STOP-ANIMACIJA KAO MEDIJ U VIZUALNOJ UMJETNOSTI 5

4. MOTIVACIJA 8

5. ANIMACIJE 9

5.1. „Green Room“ 9

5.2. „Kudelja“ 10

5.3. „Pollock Portrait“ 11

5.4. „Red Hood“ 11

5.5. „Nail Polish“ 12

6. TEHNIČKI OPIS 13

7. ZAKLJUČAK 16

8. SAŽETAK 17

9. LITERATURA 18

10. PRILOZI 20

1. UVOD

U potrazi za novim izazovima, odnosno tražeći izlaz iz „zone ugode“ brojnih tehnika koje sam savladala tijekom studiranja na Odsjeku za vizualne i medijske umjetnosti na Akademiji za umjetnost i kulturu u Osijeku, u posljednjem semestru treće godine preddiplomskog studija okrenula sam se animaciji kao mediju svog likovnog izraza.

Praktični dio završnog rada nastao je tehnikom stop-animacije kojom sam povezala svoje do tada nastale radove, ali i uključila brojne druge elemente. Željela sam spojiti različite aspekte slikarstva, grafike, kiparstva i fotografije u pojedinačne intermedijske cjeline, a upravo to omogućila mi je animacija. Za mene je cijeli proces bio veliki izazov jer nisam imala iskustva u tom području. S obzirom na dostupne uvjete i tehnologiju, svoje sam istraživanje započela tijekom nastave kiparstva što me odvelo u sasvim neočekivanom, novom smjeru nadahnuća i kreativnog rada.

Paralelno uz eksperimentiranje i savladavanje osnova snimanja i montiranja mojih prvih kratkih animiranih filmova, počela sam proučavati početke animacije s naglaskom na stop-animaciju i njene najznačajnije predstavnike.

Inspiraciju za sam naziv završnoga rada pronašla sam u sintagmi „akcijsko slikarstvo“ te dodala riječ „reakciju“ koju pronalazimo u trećem Newtonovom zakonu.
Treći Newtonov zakon (zakon akcije i reakcije) tvrdi da se uz svaku silu koja proizlazi iz djelovanja okoline na tijelo javlja protusila koja je iznosom jednaka sili, ali je suprotnoga smjera. Igra riječi iz naslova poigrava se također i ovom definicijom, kao što se i same animacije poigravaju pokrenutim objektima i slikama.

2. POVIJEST ANIMACIJE

Animacija je brzo prikazivanje sekvenci slika koje, zbog fenomena tromosti oka stvara iluziju pokreta. Kako bi se stvorila ta iluzija, potrebno je projicirati najmanje 24 sličice u sekundi. Zapravo se radi o fenomenu koji nastaje zahvaljujući tome što utisak slike koju se gleda ostaje u mrežnici oka približno 1/25 sekunde.[1]

Animacija (kasnolatinski animatio: oživljavanje), posebna je vrsta filmske djelatnosti u kojoj se uporabom različitih postupaka postiže iluzija pokreta. U animiranome filmu pokret se dobiva kontinuiranim projiciranjem, pojedinačno (sličica po sličicu) snimljenoga niza crteža. Isto se odnosi na film u kojem se animiraju lutke, predmeti pa čak i živi likovi. Osim animacije koja se postiže snimanjem crteža, postoji i animacija tehnikom direktnoga crtanja ili slikanja na filmsku vrpcu te tehnički složenija, tzv. 2D (dvodimenzionalna) ili 3D (trodimenzionalna) kompjutorska animacija.[2]

Prvi primjeri svojevrsnog pokušaja animacije zabilježeni su još u pećinama na čijim su zidovima naši preci crtali životinje s više nogu što je trebalo ostaviti dojam njihova trčanja i pokreta. Jednako tako, zabilježen je i pokušaj prije nekoliko tisuća godina u Egiptu. Iako se nije radilo o animaciji kakvu danas poznajemo jer nije bilo izmjena sličica, radilo se o nadgrobnim spomenicima na kojima su bili crteži hrvača u akciji – rađeni prema istom principu prema kojemu se rade crtići. Naime, principi su bili isti, ali kako tih godina ipak nije bilo tehnologije koja bi omogućila animaciju, onda se i ovi pokušaji mogu tek uvjetno smatrati početcima animacije.[3]

Povijest suvremene animacije započinje u ranom 17. stoljeću kada nastaje prvo projiciranje pokreta na zid. Athanasius Kircher konstruirao je uređaj nazvan *Magic Lantern* koji pomoću svijeće po noći projicira sliku na zidu koja bi se mijenjala ovisno o figurama koje su bile naslikane na staklu. Uređaj je stvarao pokret pomoću žica za pokretanje koje su bile pričvršćene za stakla, a za oštrinu je stavljao leću ispred crteža (prilog 7, *slika* 7.1.).

[1] https://sites.google.com/site/animiranifilm123/home
[2] http://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?id=2813
[3] https://sites.google.com/site/animiranifilm123/home/vrste-animacija/povijest-animacije

Drugi optički uređaj nazvan *Thaumatrop* bio je popularan u 19. stoljeću. Sadržavao je disk s različitim slikama na objema stranama, pričvršćen dvama komadima žice. Potezanje žice uzrokuje manju promjenu osi rotacije i neznatan pomak položaja slike tijekom okretanja. U filmu Tima Burtona *Sleepy Holow* vidljiva je demonstracija *Traumatropa* u kome je s jedne strane diska naslikana ptica, a s druge strane kavez. Iluzija pokreta nastaje pri velikoj brzini rotiranja diska kada je „vidljiva" ptica u kavezu, odnosno pretapanje tih dviju slika.[4]

Joseph Plateau izumio je zanimljiv optički uređaj nazvan *Fenakistoskop* oko 1832. godine. Uređaj također brzo izmjenjuje statične prizore stvarajući iluziju pokreta. *Fenakistoskop* u svom radu koristi suvremeni umjetnik Drew Tetz koji dekorira ilustrirane kartone za vinilne ploče. Kada se vinilna ploča okreće, Drewovi radovi postaju animacija (prilog 7, *slika* 7.2).

Još jedan zanimljiv uređaj pojavio se 1834. godine, a nazvan je *Zoetrop*. Duge papirnate trake na kojima su bile sekvence crteža u različitim položajima ubacivale bi se u pomični cilindar. Pokretanjem uređaja i gledanjem kroz proreze, promatrač je zbog brze izmjene slika imao dojam „pokrenutog" crteža. Suvremeni umjetnik Kevin Holmes unaprijedio je *Zoetrop* te umjesto dotadašnjih 2D ilustracija uz pomoć 3D printera kreirao 3D instalacije koje pokreće jedinstveni stroj. Naime, uz pomoć 3D modela, Holmes može točno odrediti gdje koja figura treba biti postavljena. Kao rezultat vidljiva je 3D animacija (prilog 7, *slika* 7.3.).

Evolucija animiranoga filma u početku sadrži ostvarenja koja su prethodila animiranome filmu (*Théâtre-praxinoscope* É. Reynauda iz 1880. godine). Početkom XX. stoljeća izumom tzv. stop-kamere nastaju prvi animirani filmovi J. S. Blacktona i E. Cohla.

Klasični animirani film svoju sljedeću fazu razvoja započinje u SAD-u, crtežima na prozirnim folijama u vrsnim ostvarenjima W. McCaya koja se nastavlja tijekom 1920-ih u serijama P. Sullivana, potom od kraja desetljeća braće M. i D. Fleischera i W. Disneya koji sa suradnicima do vrhunca dovodi razvoj tzv. „pune animacije", kontinuiranog pokreta voluminozno stiliziranih likova u trodimenzionalnom prostoru (Snjeguljica i sedam patuljaka, Pinocchio, Fantazija i dr.). Od kraja 1930-ih afirmiraju se i duo W. Hanna i J. Barbera (studio MGM), autori u studiju Warner Brosa (T. Avery, F. Tashlin, Ch. Jones, F. Freleng, R. McKimson, B. Clampett) te W. Lantz (studio Universal).

[4] Sleepy Hollow – Traumatrop scene, film Tima Burtona, dostupno na https://www.youtube.com/watch?v=IdwHUtSm9aY

Moderni animirani film započinje u 1930-im filmovima A. Alexéieffa, L. Reiniger, B. Bartoscha i N. McLarena, a nakon Drugog svjetskog rata naglo se širi (proizvodi se gotovo na svim kontinentima) u punoj raznolikosti i bogatstvu umjetničkog izraza (J. Trnka, J. Lenica, J. Švankmajer, I. Ivanov-Vano, F. Hitruk, J. Norštejn, L. Lye, J. Halas, J. Hubley, B. Godfrey, R. Bakshi, C. Leaf). Pod utjecajem modernoga slikarstva prevladavaju plošno stilizirani likovi u dvodimenzionalnome prostoru. Reducirana animacija znatno je ekonomičnija od tzv. „pune animacije" koja zahtijeva iznimno velike i vrlo skupe proizvodne pogone.

Prve animirane (crtane) filmove u Hrvatskoj realizirao je S. Tagatz 1922. godine. Ugled vrhunskih međunarodnih razmjera hrvatski autori postižu osnivanjem Studija za crtani film Zagreb filma 1956. godine. Pripadnici tzv. Zagrebačke škole crtanoga filma (npr. M. Blažeković, Z. Bourek, B. Dovniković, N. Dragić, Z. Gašparović, Z. Grgić, V. Jutriša, B. Kolar, N. Kostelac, V. Kristl, A. Marks, J. Marušić, V. Mimica, P. Štalter, D. Vukotić, A. Zaninović, K. Zimonić i dr.) dobitnici su više stotina nagrada na najistaknutijim svjetskim festivalima.[5]

Osim crtanih filmova, u animirane filmove spadaju i filmovi snimljeni *stop-motion* tehnikom (u takvim su filmovima likovi pomicane pa slikane lutke) te 3D animirani filmovi snimljeni pomoću računala.[6]

[5] http://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?ID=2819
[6] https://sites.google.com/site/animiranifilm123/home/vrste-animacija

3. STOP-ANIMACIJA KAO MEDIJ U VIZUALNOJ UMJETNOSTI

Kadar-po-kadar ili stop-animacija (engl. *frame-by-frame*, *stop-motion*) je tehnika animacije koja se koristi kako bi određeni objekt izgledao kao da se sam kreće. Između svakog snimljenog kadra, objekt se pomalo pomiče što stvara iluziju pokreta kada se serija kadrova prikaže kao jedna cjelina. Figurice od gline se najčešće koriste u kadar-po-kadar animaciji zbog lakoće mijenjanja njihovog položaja i oblika, a ova tehnika se naziva animacija glinom.

Stop-animacija se koristila u ranom razdoblju kinematografije radi dočaravanja specijalnih efekata u igranim filmovima. Tadašnji pioniri tog medija bili su Ray Harryhausen i Willis O'Brien.[7]

Stop-animacija se dijeli na lutkarsku animaciju, animaciju glinom, animaciju izreza, animaciju modela, animaciju objekta itd.

Na pitanje je li animirani film uopće film, Hrvoje Turković, hrvatski filmski teoretičar, kritičar i sveučilišni profesor navodi, između ostalog: „Očigledno je da je taj naziv – u nas, a i u svijetu – skovan i prihvaćen u duboku uvjerenju da animirani film doista *jest film.* Zato i nema alternativnog naziva pa da se natječe za prvenstvo s postojećim. Postoji tek povremeno korištena metonimijska kratica – *animacija* – koju se može koristiti „neutralno“, bez izričitog spominjanja „filma“, ali svejedno s podrazumijevanjem da je puni ili „rječnički pravi“, standardni naziv baš *animirani film.*“[8] Također obrazlaže: „Budući da je prijevod naziva „animirani film“ – *oživljeni film*, to se neanimirani film još zna nazivati „živim filmom“ ili „živo snimanim filmom“. U animirane filmove spadaju crtani filmovi, lutka filmovi i svi oni filmovi u kojima se animiraju neživi predmeti.“[9] „Animacija je ne samo rječnički, nego i operativno i institucijski uključena u kinematografiju. Svoje proizvodno formiranje i prikazivački zamah dobila je primjenom *filmsko-snimateljske* tehnologije i prikazivanjem u *kinima* – zato je i nazvana *filmom* („crtanim filmom“, „lutka filmom“…).“[10]

[7] https://sh.wikipedia.org/wiki/Stop_animacija
[8] Turković, H. Je li animirani film uopće film
[9] Turković, H. Razumijevanje filma: Tipovi animacije, Uvod: animirani i neanimirani film
[10] Turković, H. Je li animirani film uopće film

Suvremeno animacijsko stvaralaštvo može se podijeliti na dvije vrste – *transformacijski i filmovi pokreta*. U čemu je bitna razlika između ovih dvaju tipova animacije Turković objašnjava: „U *animaciji pokreta* likovi i prizori zadržavaju svoj pojavni identitet za vrijeme cijelog zbivanja: animira se uglavnom promjena položaja i promjena poze. Ako ga animiramo, lik čovjeka ostaje lik istog čovjeka, stvar istom stvari.“[11]

„U *transformacijskoj animaciji* animira se upravo promjena identiteta: jedan se lik, jedan prizor, preobličuje u drugi, ključno različit. Čovjek se pretvara u drugog čovjeka, u životinju ili u stvar, stvar u biljku, čovjeka ili u posve drugu stvar, iz jedne stvari nastaju druge i obrnuto, jedne pojave nestaju, druge se javljaju i tako dalje. Jedino što se u ovoj animaciji čuva jest kontinuitet transformacije, dakle porijeklo oblika u drugom obliku, identiteta u drugom identitetu.“[12] (prilog 6)

Glavnu motivaciju i inspiraciju za svoj rad pronašla sam u radovima velikog češkog umjetnika stop-animacije Jana Švankmajera. Posebno zanimljivo, a povezano s mojim videoradovima je Švankmajerovo uključivanje svakodnevice u animaciju u kojoj se isprepliću stvarno i nestvarno, svjesno i nesvjesno te duhovito i groteskno.

„Jan Švankmajer čehoslovački je nadrealistički umjetnik, filmaš i animator. Njegov se rad vrti oko istraživanja maštovitih značenja unutar predmeta svakodnevice, posebno kroz njihove taktilne kvalitete. Ispunjeni grotesknom slikovitošću, visceralnom teksturom i oštro evokativnim zvukom, njegovi filmovi odjednom evociraju stvarno i nestvarno, i mračni nadrealizam i maštovitost djetinjstva i nesvijesti.“[13]

„Veliki dio Švankmajerovog rada uključuje animaciju svakodnevice i prikazivanje svakodnevnih predmeta s jezivim osjećajem bespredmetnosti. Izbija ih iz mjesta u uređenom i dobro definiranom svijetu i daje im visceralnu, emocionalnu i „tjelesnu“ kvalitetu.“[14]

Dva važna animatora koja također želim istaknuti su animatori braća Quay. Njihove mračno-mistične animacije izuzetno su popularne. „Stephen i Timothy Quay identična su braća blizanci i animatori te djeluju zajedno kao braća Quay. Izuzetno su utjecajni na području *stop-motion* animacije, stvarajući mračne i ezoterične radove koji su izgrađeni na nekoliko

[11] Turković, H., Razumijevanje filma: Animacija pokreta i transformacijska animacija
[12] Turković, H., Razumijevanje filma: Transformacijska animacija
[13] http://rarebit.org/?people=jan-svankmajer
[14] http://rarebit.org/?people=jan-svankmajer

fascinantnih tradicija animacije.“[15] Ono što posebno karakterizira njihove animacije je glazba.[16]

„Filmovi braće Quay karakteristično su mračni, s visokim udjelom ručnih radova. Često koriste minijaturne setove, antikne (ili starinske) lutke, ručno izrađene garniture i stvaraju sve svoje postavke osvjetljenja.“[17]

Posebno mjesto pripada animatorici Caroline Leaf koja je svoju priču sa stop-animacijom započela pijeskom na svijetlećoj kutiji. Njen način rada pripada kategoriji transformacijske animacije. Kasnije eksperimentira s bojom, ali se i dalje drži organskih materijala jer stvara s uljem. Inspiraciju za svoj rad nalazi u knjigama odnosno poglavljima koja ju posebno inspiriraju. (prilog 7, slika 7.4.)

Dubok dojam na mene ostavili su Max Porter i Ru Kuwahata koji su 2017. godine napravili stop-animaciju *Negative Space* koja je bila nominirana za Oskara 2017. godine. Zasnovana je na pjesmi Rona Koertgea, a prikazuje odnos oca i sina kroz umjetnost pakiranja kofera.“[18] (prilog 7, slika 7.6.)

[15] http://rarebit.org/?people=stephen-and-timothy-quay-brothers-quay
[16] https://www.youtube.com/watch?v=hglVqACd1C8
[17] http://rarebit.org/?people=stephen-and-timothy-quay-brothers-quay
[18] https://www.tinyinventions.com/main/negative-space/

4. MOTIVACIJA

Kao odmak od statičnih medija kojima sam se prethodno bavila, za ovaj završni rad glavna motivacija bila mi je prikazati pokret. Snimanje serije fotografija malih pomaka i promjena objekata i scena koje sam kreirala potpuno me obuzelo. Sati provedeni u stvaranju animacija djelovali su kao minute, a izazovi s kojima sam se pritom susretala nisu utjecali na moje oduševljenje novim medijem kreativnog izraza.

Postoje dvije osnovne filozofije koje se isprepliću u mojim kratkim animiranim filmovima. Prva je odnos prema životu kao igri, a druga je korištenje tehnologije u umjetničke svrhe. Tehnologija se često zloupotrebljava, a ja sam htjela dati svoj doprinos njenom pozitivnom i kreativnom aspektu. Budući da živimo u vremenu digitalizacije i brzog razvoja tehnologije, pokušala sam stvoriti svojevrstan zapis svog vremena i svojih stvaralačkih promišljanja.

Kad sam pretežno slikala i modelirala, uvijek se postavljalo pitanje kako i gdje to uskladištiti. Osim toga, takvi radovi podliježu oštećenjima pri transportu, zahtijevaju opremanje, specifične uvjete za izlaganje i pretpostavljaju razna druga ograničenja.

Za svaku animaciju potrebno je uložiti podjednaku količinu strpljenja, truda i vremena. Kao i u tradicionalnim medijima, i u animaciji jednako tako promišljamo, primjerice, o ideji, konceptu, elementima humora i poruci videa. Moji su radovi inspirirani događajima iz mog svakodnevnog života i okruženja, ali i tradicionalnim kulturnim nasljeđem koje baštinimo iz prethodnih umjetničkih epoha i stilova. U tom smislu dotakla sam se tema kao što su: prolaznost života, kolorizam starogrčkih skulptura, akcijsko slikarstvo, estetika ružnoće, pokret itd.

5. ANIMACIJE

Osmislila sam, producirala i snimila pet kratkih *stop-motion* animacija. Svaka je pojedinačno promišljena i realizirana te funkcionira kao zaseban rad. U ovom dijelu objasnit ću teme svojih animacija kao i tijek njihove razrade, koncept i izvedbu originalnih modela za animacije, kao i tehnologiju koje sam koristila.

5.1. „Green Room“

Video *Green Room*[19] je moja prva stop-animacija. Kao tematska osnova videa poslužilo mi je poigravanje zelenom bojom kao podlogom. Tehnika *Chroma key/Green screen* koristi se u brojnim područjima za uklanjanje pozadine predmeta fotografije ili videozapisa – posebno u informativnim emisijama, filmovima i industriji videoigara. Raspon boja na snimcima prednjeg plana postaje transparentan, omogućavajući umetanje zasebno snimljene pozadinske snimke ili statičke sliku u scenu. Tehnika *Chroma key* najčešće se koristi u videoprodukciji i postprodukciji. *Chrom key* se može raditi s pozadinama različitih boja, ujednačenima i različitima, ali najčešće se koriste zelene i plave pozadine jer se razlikuju po nijansi od ljudske boje kože.[20] (prilog 7, slika 7.5).

U ovom videu zelena pozadina predstavlja zrcalo mogućnosti. Za mene je nastanak ovog videa ujedno i početak otkrivanja mogućnosti koje stop-animacija pruža. Krenula sam od korištenja elemenata skulptura koje sam izvela u prethodnom semestru, a koje su izvrsno poslužile jer se sastoje od brojnih zasebnih dijelova koje sam mogla pomicati i preslagivati. Svi moji „likovi“ kretali su se po podlozi, no sada vidim da to nije bila jedina opcija. (prilog 1)

Vjerujem kako će se neki novi likovi u mojim budućim filmovima polako, ali sigurno početi kretati po zidovima i kroz prostor. Igra je u ovom radu bila važan i ravnopravan dio kreativnog procesa.

[19] https://www.youtube.com/watch?v=JvFcTfpg290

[20] https://en.wikipedia.org/wiki/Chroma_key

5.2. „Kudelja“

Vodeći se idejom Jan Švankmajera o stavljanju naglaska na taktilno te njegovim eksperimentiranjem materijalima, napravila sam video „Kudelja“[21].
Kudelju „provlačim“ kroz više svojih videa kao materijal kojim, animacijom, svojim likovima mogu dodavati i mijenjati karakter. Povezujem ju s tradicijom i mnogostrukom upotrebnom vrijednosti koju ima. Meni je postala bliska kao materijal tijekom korištenja na nastavi kiparstva.

U ovom se videu, između ostalog, poigravam temom kiča u umjetnosti. „Kič je tipičan primjer krivog načina približavanja umjetnosti i kulture mentalitetu mase jezikom koji je imitacija autentičnog umjetničkog izraza. Imitacije autentičnog umjetničkog izraza se realiziraju mehaničkim sredstvima kopiranja i umnožavanja, replikama, smanjenjem dimenzija, prenošenjem u druge medije, upotrebom umjetnih materijala, pojednostavljenjem umjetničkih zamisli. Kič nije loša ili neuspjela umjetnost nego proizvod potrošačkog društva, a uvjetovan je hiperprodukcijom i potrošnjom predmeta i ideja.“[22]

„Dorfles je ranih 70-ih iznio tezu da se konceptualna umjetnost može tumačiti kao reakcija na umjetnički predmet (umjetničko djelo) sveden na robu, kojem se publika divi samo kao dragocjenom predmetu koji se dobro prodaje na tržištu. Kao predstavnik masovne kulture (javnih medija, potrošnje i zabave), kič se u postmodernizmu smatra jednim od bitnih aspekata artificijelnog okruženja postmodernog čovjeka.“[23] (prilog 2)

[21] https://www.youtube.com/watch?v=GNbwRpDtO3w
[22] Šuvaković, M. Pojmovnik suvremene umjetnosti –kič
[23] Šuvaković, M. Pojmovnik suvremene umjetnosti –kič

5.3. „Pollock Portrait“

Tema videa *Pollock Portrait*[24] korištenje je boje u starogrčkoj umjetnosti. Suvremena detaljna istraživanja tog razdoblja pokazala su da su u Grčkoj sve skulpture i hramovi bili obojani. Pogrešna povijesna predodžba o njihovoj bjelini rezulirala je velikim utjecajem na renesansu i neke druge umjetničke stilove.
Krenula sam od bijelog gipsanog odljeva stilizirane glave koju sam napravila na drugoj godini studija. Na nju sam intervenirala prskanjem akrilnim bojama. Cilj mi je bio prikazati kako intervencija bojama može potpuno transformirati objekt kojem bjelina inicijalno daje svojevrsnu statičnost i „ozbiljnost“. Video je bio zamišljen kao igra u maniri radova Jacksona Pollocka i njegovog akcijskog slikarstva.

„Pollockove slike polja najavljuju i usmjeravaju novu praksu umjetničkog djelovanja: umjetnik nije samo stvaralac nego akter koji svojim činom u prostorno-vremenskom kontinuumu (svojim *hepeningom*, performansom) stvara djelo. Njegove slike se zato mogu promatrati i kao dokumenti izvođenja njegove slikarske egzistencije i rituala, a ne samo kao estetsko-umjetnički proizvodi.“[25]

Tako me naziv *Action Painting* ujedno i inspirirao za naziv završnog rada. (prilog 3)

5.4. „Red Hood“

Tema *The Red Hood* animacije[26] je proces starenja. U njoj se isprepliću estetika ružnoće i transformacijska animacija. Estetika ružnoće je u ovoj animaciji simbolično prikazana starenjem. Prikaz starice postepeno se gubi odnosno „guli do kosti“ što u ovom slučaju simbolično prikazuje gips. (prilog 4)

„Estetika kao aksiologija ili filozofija vrijednosti istražuje i raspravlja o: (a) općem pojmu vrijednosti (lijepom, dobrom, ružnom) i vrednovanju u prirodi i kulturi (umjetnički lijepo, umjetnički vrijedno, ukus), (b) specifičnim pojavnostima, funkcijama i efektima vrijednosti u umjetnosti i kulturi (estetski lijepo, uzvišeno, vrijedno, čisto, kič, ružno, uživanje,

[24] https://www.youtube.com/watch?v=nrBFybFUqqQ
[25] Šuvaković, M., Pojmovnik suvremene umjetnosti
[26] https://www.youtube.com/watch?v=s_b4sCktXoY

zadovoljstvo) i (c) u metaestetskom smislu samoj mogućnosti bavljenja vrijednošću u estetici, filozofiji i specifičnim znanostima i teorijama o umjetnosti.“[27]

5.5. „Nail Polish“

Rad *Nail Polish*[28] preispituje prolaznost života, prirodni tijek stvaranja i rastvaranja, nastajanja i nestajanja. Prolaznost je u ovoj animaciji simbolično predstavljena „oživljenom“ površinom nokta. Često su naši životi „ružičasti i ukrašeni“, ali važno je osvijestiti da su mladost i ljepota prolazne. Ljudi oduvijek pokušavaju sačuvati ljepotu u slikama, skulpturama, fotografijama. Međutim, i prolaznost i estetika ružnoće našle su svoje mjesto kao motivi i u povijesnim i u suvremenim umjetničkim djelima. (prilog 5)

[27] Šuvaković, M., Pojmovnik suvremene umjetnosti
[28] https://www.youtube.com/watch?v=H6NiJ6DAFBo

6. TEHNIČKI OPIS

Za produkciju radova koje sam snimala koristila sam florističku pjenu, glinu, gips, akrilne boje, tkaninu, kudelju, žicu, čačkalice i razne druge materijale koji su mi bili dostupni.

Kao jedan od najzahvalnijih materijala za modeliranje i laku obradu u svrhu animacije pokazala se cvjećarska zelena spužva odnosno floristička pjena. To je materijal koji je lako dostupan i vrlo jeftin, a izložen suncu vremenom poprima crvenkasto-smeđu patinu. Zadržava oblik, a lako se reže i modelira. Cvjećarsku spužvu koristila sam kao glavni materijal u radu *Green Room*. Isti materijal sam koristila u nekim drugim videima kao početak scene u prikazu interijera. Komadiće spužve sam povezivala žicom jer je to način na koji se lakše može kontrolirati izvođenje pokreta.

Izuzetno pogodan materijal za stop-animaciju je glina jer je najpodatnija za prikaz pokreta i ekspresije. Glinu sam upotrebljavala nakon što bih prethodno prijanjajućom folijom obložila gipsane odljeve. Nedostatak animacije glinom je dulje trajanje modeliranja za svaki kadar, a prednosti mogućnost dodavanja i oduzimanja volumena te izuzetna plastičnost samog materijala. Također, nezgodno je istovremeno modelirati i fotografirati jer se vlažna glina dijelom zadržava na rukama.

Gips nudi puno mogućnosti za animaciju, ali ga je teško pokretati. S obzirom da sam za animacije koristila relativno velike odljeve, oni su većinu vremena bili statični, a radnja se događala na njihovoj površini. Zahvaljujući svojoj bijeloj površini gips pruža dojam monumentalnosti, a same animacije s gipsanim odljevima nemaju puno pokreta osim rotacije i intervencija na površinu odljeva. Gips sam kombinirala s bojom, glinom i kudeljom.

U izvedbi videa *Pollock Portrait* koristila sam manje količine različitih akrilnih boja koje sam razrjeđivala vodom kako bih dobila dojam kapanja i tečnosti. Nastojala sam oživjeti dojam *dripping* tehnike koju je Pollock koristio u svom slikarstvu.

Tkaninu u videu *Kudelja* koristila sam kao kolaž-tehniku bez lijepljenja. Također se pojavljuje u *Red Hoodu* po čemu je video dobio naziv. Tkanina mi je uvelike olakšavala

posao kada nisam htjela modelirati neke anatomske dijelove, već bih njome improvizirala i povezivala druge elemente.

Kudelju sam koristila u radovima *Red Hood* i *Kudelja,* a susrela sam se s njom na nastavi kiparstva prethodnih godina. Posebna tekstura i boja kudelje podsjećaju na pravu kosu. Perike za lutkarske predstave ponekad se rade od kudelje.

Uz navedene materijale koristila sam i neke svakodnevne poput sušenog cvijeća, ali i radove kolega s Akademije koje su mi dobrovoljno ustupili u svrhu snimanja. Upravo sloboda odabira i korištenja svih dostupnih predmeta i tehnika utjecala je na moju imaginaciju i uspjeh pri realizaciji animacija. Mislim da uvjerljivosti mojih videa doprinosi upravo upotreba originalnih i različitih materijala.

Izazov u svim radovima nastalim u mediju stop-animacije je bio kvalitetno prikazati pokret te eksperimentirati s materijalima i svjetlom. U prilozima sam prikazala izradu likova, postavljanje scene, scene interijera i materijale koje sam koristila.

U animacijama sam koristila prirodni izvor dnevnog svjetla u kombinaciji s reflektorima.
Budući da snimanje sekvenci za video od tridesetak sekundi može potrajati i do tri sata, dobro je osigurati i umjetni izvor svjetla. U prilogu 2, (slike 8, 9 i 13) jasno se vidi razlika, odnosno promjena u boji i intenzitetu svjetla, ali moj je dojam da time animacije ništa ne gube, već dobivaju na prirodnosti i dinamičnosti.
Nedostatak rada pod prirodnim svjetlom je ograničenost vremenom pa sam u roku nekoliko sati morala završavati snimanje. S druge strane, umjetno svjetlo koje mi je bilo na raspolaganju stvara sjenu, a to sam željela izbjeći.

U procesu snimanja koristila sam fotoaparat na mobitelu i nekoliko različitih aplikacija za montažu videa. Zbog višesatnog korištenja mobitela u te svrhe baterija se jako brzo praznila. Po jednom videu znala sam snimiti i do sedamsto fotografija. Aplikacije na mobitelu omogućile su mi da odmah nakon snimanja mogu raditi i montažu. Kasnije bih u računalu dorađivala pojedine segmente, dodavala uvodne i završne elemente i slično. Tehnologija kojom danas raspolažemo gotovo čudesno olakšava cijeli proces stop-animacije, u odnosu na analogne medije koji su se koristili u prošlosti. Ipak je i danas, za video koji će trajati manje od minute, potrebno uložiti jako puno truda i vremena. Tijekom odabira motiva, modeliranja, postavljanja maketa, snimanja i montiranja, obuzetost procesom stvaranja stop-animacije

uklonila mi je svaku pomisao na dosadu ili zasićenje. U ovoj kreativnoj igri sati su mi brzo prolazili, a činjenica da su moji radovi donijeli zadovoljstvo i radost i drugima, posebno me veseli.

7. ZAKLJUČAK

Bilo mi je teško zamisliti scenarij u kojem ću išta zavoljeti više od medija slikarstva, ali dogodilo se upravo to – radeći ove stop-animacije s veseljem sam otkrila sasvim novo područje za svoj likovni izraz.

U ovih pet kratkih videa nastalih tehnikom stop-animacije uključila sam neke od svojih prethodno nastalih radova te različite aspekte slikarstva, grafike, kiparstva i fotografije. Poigravala sam se kombiniranjem tradicionalnih materijala i medija s pronađenim ili posuđenim predmetima, a kao važan aspekt pokazao se i utjecaj okruženja u kojem su radovi nastajali. U tom smislu Akademija i nastava kiparstva pružili su mi prostor mogućnosti kreativnog istraživanja i eksperimentiranja. Budući da nisam imala prethodnog iskustva u animaciji, mislim da sam ovaj izazov uspješno svladala.

Glavni cilj mi je bio prikazati pokret, a u tome su mi pomogli događaji iz mog svakodnevnog života i okruženja, ali i tradicionalno kulturno nasljeđe koje baštinimo iz prethodnih umjetničkih epoha i stilova. U tom smislu dotakla sam se tema kao što su: prolaznost života, kolorizam starogrčkih skulptura, akcijsko slikarstvo, estetika ružnoće, pokret itd. Vjerujem da je ovo tek početak mog bavljenja animacijom i da ću realizirati mnogobrojne ideje koje su mi se javile u procesu nastanka do sada nastalih videa.

Osim brojnih, gotovo neograničenih kreativnih mogućnosti koje mi animacija otvara, za ovu vrstu umjetnosti postoji puno platformi na kojima mogu plasirati svoje radove, a isto tako uživati i u djelima drugih animatora.

8. SAŽETAK

Tražeći nove izazove u odnosu na tehnike i materijale kojima sam se prethodno bavila na preddiplomskom studiju Likovne kulture, u posljednjem semestru treće godine okrenula sam se animaciji kao novom mediju svog likovnog izraza. Praktični dio završnog rada nastao je tehnikom stop-animacije kojom sam povezala svoje do tada nastale radove, ali sam uključila i brojne druge elemente. Željela sam spojiti različite aspekte slikarstva, grafike, kiparstva i fotografije u pojedinačne intermedijske cjeline s naglaskom na pokret, a animacija mi je upravo to omogućila.

Paralelno uz eksperimentiranje i savladavanje osnova snimanja i montiranja, počela sam proučavati početke animacije s naglaskom na stop-animaciju i njene najznačajnije predstavnike.

Naziv završnog rada je igra riječima odnosno sintagma „akcijskog slikarstva“ i riječi reakcije koju nalazimo u trećem Newtonovom zakonu akcije i reakcije. Igra riječi iz naslova poigrava se ovim pojmovima, kao što se i same animacije poigravaju pokrenutim objektima i slikama. Kao inspiracija za teme animacija zaslužni su događaji iz mog svakodnevnog života i okruženja, ali i tradicionalno kulturno nasljeđem koje baštinimo iz prethodnih umjetničkih epoha i stilova. U tom smislu dotakla sam se tema kao što su: prolaznost života, kolorizam starogrčkih skulptura, akcijsko slikarstvo, estetika ružnoće, pokret itd.

Za produkciju radova koje sam snimala koristila sam floristička pjenu, glinu, gips, akrilne boje, tkaninu, kudelju, žicu, razne svakodnevne predmete, ali i radove kolega s Akademije koje su mi dobrovoljno ustupili u tu svrhu. U procesu snimanja koristila sam fotoaparat na mobitelu i nekoliko različitih aplikacija za montažu videa. Upravo kombinacija slobode odabira svih dostupnih materijala i korištenja suvremene tehnologije utjecala je na moju imaginaciju i uspjeh pri realizaciji animacija.

Bilo mi je teško zamisliti scenarij u kojem ću išta zavoljeti više od medija slikarstva, ali dogodilo se upravo to – radeći ove stop-animacije s veseljem sam otkrila sasvim novo područje za svoj likovni izraz.

Ključne riječi: animacija, stop-animacija, intermedijsko, akcijsko

Keywords: animation, stop animation, intermedia, action

9. LITERATURA

- Šuvaković, M. (2005) Pojmovnik suvremene umjetnosti, Horetzky, Zagreb
- Turković, H. (1988) Razumijevanje filma, Zagreb (pdf)
- Turković, H. Je li animirani film uopće film? (pdf)
- Pintarić,V. H., Od kiča do vječnosti, EPH Media, Studio Rašić, Zagreb, 2013.
- https://sites.google.com/site/animiranifilm123/home (pristupljeno 15. rujna 2019.)
- http://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?id=2813 (pristupljeno 3. rujna 2019.)
- https://sites.google.com/site/animiranifilm123/home/vrste-animacija/povijest-animacije (pristupljeno 12. rujna 2019.)
- https://sites.google.com/site/animiranifilm123/home/vrste-animacija (pristupljeno 16. rujna 2019.)
- http://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?ID=43656 (pristupljeno 5. rujna 2019.)
- https://en.wikipedia.org/wiki/Chroma_key (pristupljeno 15. rujna 2019.)
- http://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?ID=2819 (pristupljeno 8. rujna 2019.)
- https://sh.wikipedia.org/wiki/Stop_animacija (pristupljeno 11. rujna 2019.)
- http://rarebit.org/?people=jan-svankmajer (pristupljeno 13. rujna 2019.)
- http://rarebit.org/?people=stephen-and-timothy-quay-brothers-quay (pristupljeno 5. rujna 2019.)
- https://www.tinyinventions.com/main/negative-space (pristupljeno 1. rujna 2019.)

SLIKE S INTERNETA :

- https://jamesgray2.me/2018/02/23/kircher-and-the-first-published-illustration-of-a-magic-lantern-3/
- https://www.billboard.com/articles/news/dance/7720933/drew-tetz-art-turntable-video
- https://www.kickstarter.com/projects/686267863/4-mation-the-interactive-3d-zoetrope
- https://medium.com/@FernanAyuso/the-animator-series-13-caroline-leaf-36b390074f6b
- https://bazzar.hr/p/GJ45J4-zelena-chroma-key-studijska-pozadina-za-snimanje-500-x-300-cm
- http://motionographer.com/2019/08/28/negative-space-by-tiny-inventions/

Linkovi na animacije (Youtube):

Green Room: https://www.youtube.com/watch?v=JvFcTfpg290
Kudelja:https://www.youtube.com/watch?v=GNbwRpDtO3w
Pollock portrait: https://www.youtube.com/watch?v=GNbwRpDtO3w
Red Hood: https://www.youtube.com/watch?v=s_b4sCktXoY
Nail Polish: https://www.youtube.com/watch?v=H6NiJ6DAFBo

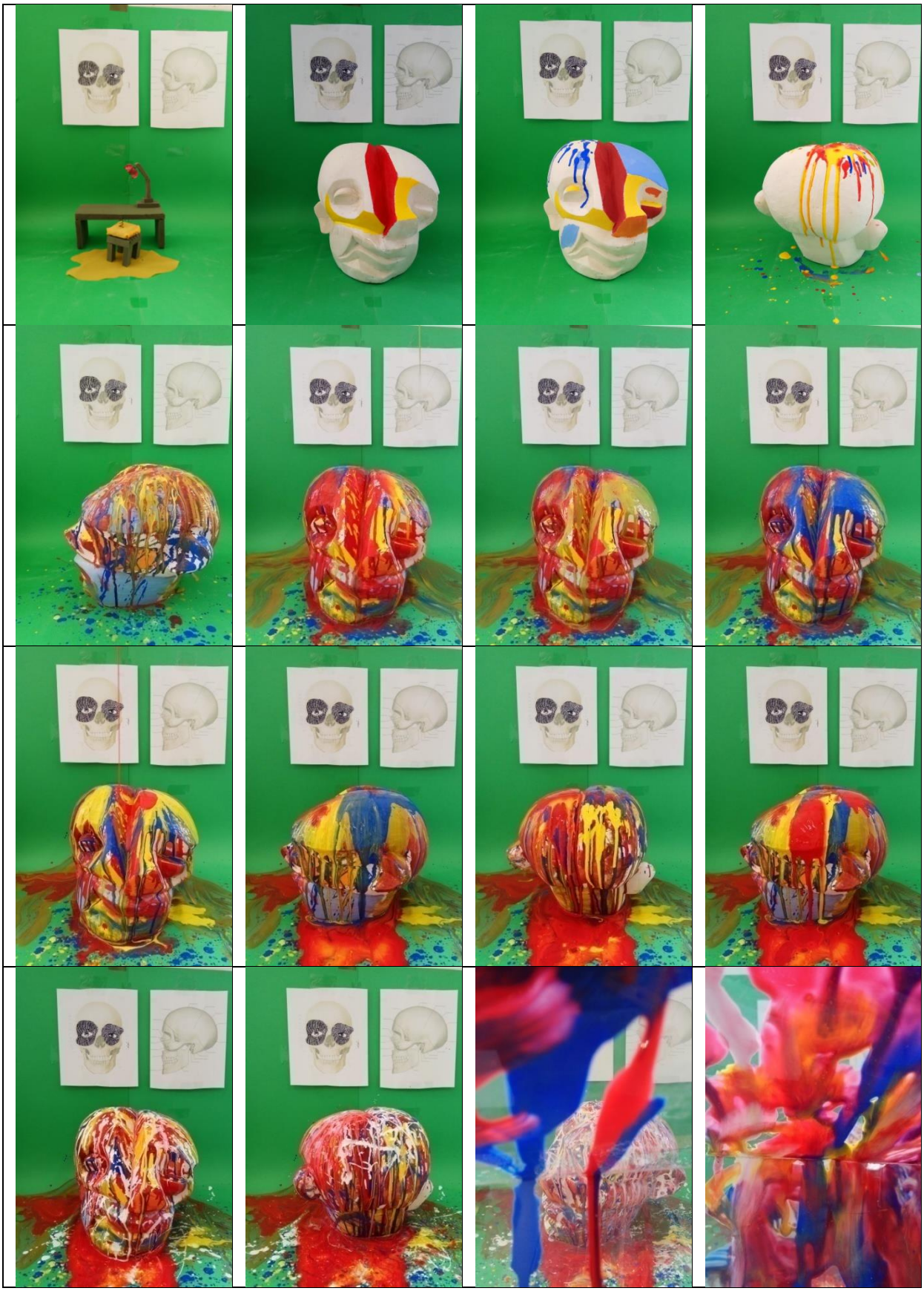
10. PRILOZI



1. *„Green room“, dostupno na* https://www.youtube.com/watch?v=JvFcTfpg290



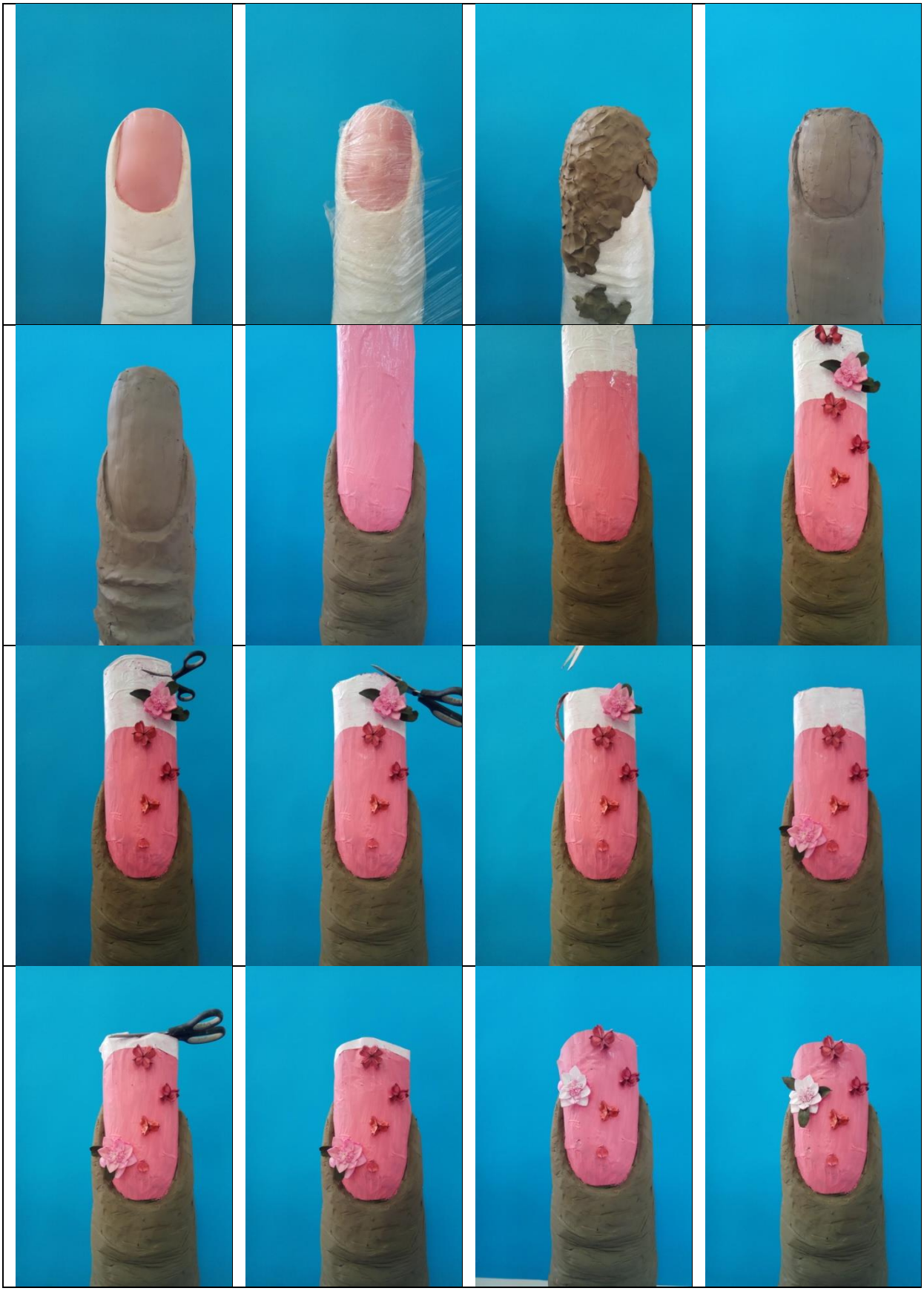
2. *„Kudelja“, dostupno na* https://www.youtube.com/watch?v=GNbwRpDtO3w



3. „*Pollock portrait“, dostupno na* https://www.youtube.com/watch?v=nrBFybFUqqQ



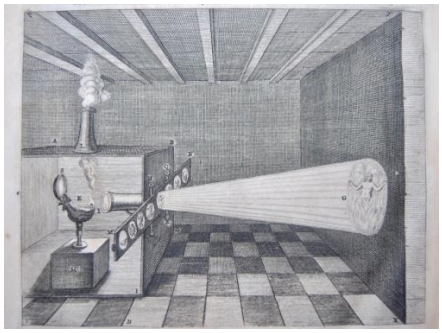
4. *„Red hood“, dostupno na* https://www.youtube.com/watch?v=s_b4sCktXoY



5. *„Nail polish“, dostupno na:* https://www.youtube.com/watch?v=H6NiJ6DAFBo



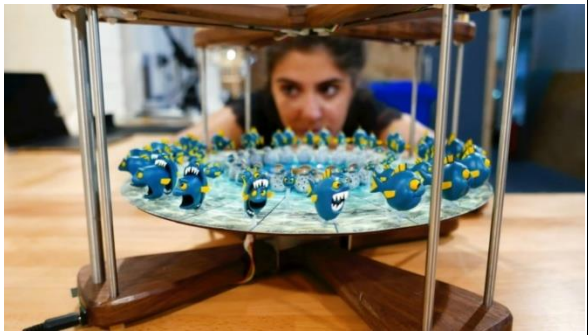
6. *Prikaz transformacijske animacije likova*



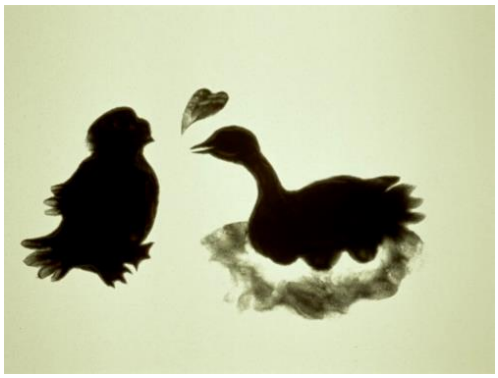
Slika 7.1. *Magic lantern*[29]



7.2. *Drew Tetz*[30]



7.3. *Zoetrop*[31]



7.4. *Animacija u pijesku*[32]



7.5. *Zelena podloga*[33]



7.6. *Kovčeg*[34]

7. Slike

[29] https://jamesgray2.me/2018/02/23/kircher-and-the-first-published-illustration-of-a-magic-lantern-3/
[30] https://www.instagram.com/drewtetz/?hl=en
[31] https://www.youtube.com/watch?v=d_-j9uuaDOQ
[32] https://www.youtube.com/watch?v=fusYZ7eIhps
[33] https://bazzar.hr/p/GJ45J4-zelena-chroma-key-studijska-pozadina-za-snimanje-500-x-300-cm
[34] https://www.youtube.com/watch?v=KI2lsdXJQ40