

УНИВЕРЗИТЕТ УМЕТНОСТИ У БЕОГРАДУ



Интердисциплинарне докторске студије
Програм за вишемедијску уметност

Докторски уметнички пројекат:

ЧУДОСТВОРИШТЕ – вишемедијска инсталација

Ауторка

Санела Беговић

Менторка

др ум. Светлана Волиц

Београд, јун 2022.

Захваљујем се својој породици, пријатељима, професорима и свим драгим људима на несебичној подршци, помоћи и инспирацији којом су оснажили реализацију пројекта. Посебну захвалност дугујем својој менторки др ум. Светлани Волиц која је стрпљиво пратила мој процес рада и помогла да пребродим све потешкоће у процесу реализације.

САДРЖАЈ

Апстракт	1
Abstract.....	2
1. Уводна разматрања	3
2. Теоријски оквир	4
3. Увод	5
3.1 Стваралаштво и креативност	7
3.2 Почетак ликовног језика	9
3.3 Дечије стваралаштво.....	10
3.4 Дечији цртеж	12
3.5 Развојне фазе дечијег цртежа.....	13
4. Илустрација	15
4.1 Дефиниција илустрације	17
4.2 Развој илустрације	18
4.3 Дечија илустрација	22
4.4 Илустрација данас.....	26
4.5 Видео-илустрација	30
4.6 Илустрација у улози анимиране сценографије на примеру позоришне представе <i>Београдска мумија</i>	32
5. Дефиниција анимације	36
5.1 Историја и развој анимације	37
5.2 Технике анимације.....	41
6. Инсталација	49
6.1 <i>Os Gêteos</i> као пример уметничког деловања у урбаном и галеријском простору	51
7. Мапирана пројекција.....	55
8. Анализа практичног рада.....	57
8.1 Назив пројекта.....	58
8.2 Визуелни идентитет изложбе.....	60
8.3 Дефинисање поставке.....	63
8.4 Инспирација у буцацима	66

8.5	Чудовишта из Чудостворишта.....	70
8.5.1	Скулптура	71
8.5.2	Нарација и ток анимације.....	73
8.5.3	Дизајн и илустровање карактера	81
8.5.4	Креативна радионица.....	86
8.5.5	Обрада и припрема бојанки за анимацију	91
8.5.6	Сториборд.....	93
8.5.7	Снимање гласа.....	94
8.5.8	Анимација	95
8.5.9	Звук.....	99
8.5.10	Мапирана пројекција	100
8.6	Портрети предака.....	102
8.7	Хуманитарни базар	108
8.8	Задаци на изложби	110
8.9	Изложба	116
	Закључак	118
	Чудо створише	119
	Библиографија.....	120
	Вебографија.....	123
	Биографија	124
	Изјава о ауторству	126
	Изјава о истоветности штапане и електронске верзије докторске дисертације / докторског уметничког пројекта	127
	Изјава о коришћењу.....	128

Апстракт

Докторски уметнички пројекат *ЧУДОСТВОРИШТЕ – Вишемедијска инсталација* састоји се из практично-уметничког и теоријског дела, и био је представљен у форми вишемедијске инсталације у галеријском простору. Предмет докторског уметничког пројекта заснован је на истраживањима фаза личног креативног процеса, од иницијалне идеје, прикупљања архивског материјала, до одређене финализације. Темљи се на личном и поетичком преиспитивању одакле долазе идеје и на који начин имагинација прелази у опипљиви свет.

Практично-уметнички рад има за циљ да анимацијом оживи илустрацију и измести је из дводимензионалног у тродимензионални простор, тако да посетиоци изложбе и сами постају део специфичног амбијента. Писани део пројекта ће се ослањати на одређене сегменте из историје илустрације и анимације који су битно утицали у оформљавању мог уметничког процеса, од почетка до савременог доба у којем најновија технолошка достигнућа утичу на уметничку праксу. Поред истраживања, писани део пројекта има за циљ да се представи развој и ближе одреди практични део рада.

Кључне речи: *илустрација, анимација, инсталација, мапирана пројекција, креативни процес, дечије стваралаштво и стваралаштво за децу.*

Abstract

The doctoral art project CUDOSTVORISTE - Multimedia installation consists of a practical-artistic and theoretical work, and it was presented in the form of a multimedia installation in the gallery. The subject of the doctoral art project is based on research into the phases of the personal creative process, from the initial idea, the collection of archival material, to a certain finalization. It is based on a personal and poetic re-examination of where ideas come from and how the imagination passes into the tangible world.

The practical-artistic work aims to revive the illustration with animation and move it from a two-dimensional to a three-dimensional space, so that the visitors of the exhibition themselves become part of a specific ambience. The written part of the project will rely on certain segments from the history of illustration and animation that have significantly influenced the formation of my artistic process, from the beginning to the modern age in which the latest technological achievements affect artistic practice. In addition to the research, the written part of the project aims to present the development and more closely determine the practical part of the work.

Keywords: *illustration, animation, installation, projection mapping, creative process, children's creativity, creativity for children*

1. Уводна разматрања

Докторски уметнички пројекат *ЧУДОСТВОРИШТЕ – вишемедијска инсталација* представља наставак моје досадашње професионалне праксе. Током студија имала сам прилику да стечена факултетска знања упоредо примењујем практично. Стручно искуство дизајнера и илустратора стакла сам кроз рад на различитим врстама пројеката.

Највећи утицај на мој рад је мој живот на који утичу догађаји и околина. Они обликују моје мисли, унутрашњи свет из ког црпим инспирацију. Потреба да машту и идеје пренесем на одређен визуелни начин представља главни покретач за деловање у пољу уметности. Комуникацијски аспект илустрације, или уметности уопште, готово је незаобилазна тема. Ауторка Сенка Влаховић Филипов истиче да „уметник дело ствара за публику, обраћа јој се на себи својствен начин, кроз медиј који је одабрао у датим околностима.”¹ Илустрација и анимација представљају основно средство изражавања, комуникације, начина да искажем свој суд и пренесем своје мишљење. На развијање стила неизоставно је утицала жеља за визуелним изражавањем и преношењем одређене поруке, али и употреба и одабир алата за реализацију. Било да су у питању измишљени ликови, цртежи или илустровани портрети, сваки од њих носи јединствену причу или поруку. У зависности од конкретних потреба пројекта, у процесу реализације користим традиционалне и дигиталне технике илустровања.

Поред сопственог ауторског рада, била сам ангажована на реализацији различитих домаћих, регионалних и интернационалних уметничких и комерцијалних пројеката са различитим продукционим захтевима. Рад на међународним изложбама посвећеним животу и делу Николе Тесле, посебно је утицао на мој развој у домену инсталације и дизајна интеракције. Идеја да се коришћењем више медија публици приближи садржај утицала је на даљи развој моје уметничке праксе у домену 2D анимације, дизајна интеракције и корисничког искуства.

Пројекат *ЧУДОСТВОРИШТЕ – вишемедијска инсталација* креће се у оквирима дигиталне уметности, користећи традиционалне и дигиталне технике илустрације и анимације и употребу мапиране пројекције.

¹ Vlahović Filipov, Senka. (2015). *Video-ilustracija knjige*. Beograd: Akademija umetnosti, Novo Miloševo: Banatski kulturni centar, 59

2. Теоријски оквир

Ток уметничко-истраживачког пројекта представљен је у три доминантна поглавља. Прво и уводно бави се питањем стваралачког процеса код деце и одраслих. Теоријско истраживање овог поглавља полази од дечијег цртежа као најбољег начина путем ког се дете може изразити, при чему се осврт прави ка историјском развоју цртежа. Ова фаза теоријског истраживања као предмет поставља сагледавање основних појмова: стваралаштво, креативност и машта код деце.

Друго поглавље, кроз теоријски оквир рада, темељи се на проучавању две одвојене, али истовремено и повезане целине: илустрација и анимација. У првој фази теоријског истраживања, најпре се указује на компарацију и сродност пећинског сликарства и илустрације. Пратећи историјски развој илустрације од праисторије до данас, биће указано на медије који су битно утицали на њен развој.

Друга фаза теоријског истраживања као предмет поставља сагледавање односа између традиционалних и дигиталних техника анимације кроз покрет као полазне основе, при чему се осврт прави ка традиционалним техникама и њиховом историјском развоју. Такође, као веома битно, издваја се међусобни однос и утицај ове две врсте техника. Циљ истраживања је да прикаже коришћење старих и нових медија који се у свом заједничком деловању испољавају у пољу дигиталних медија. Основна хипотеза се бави разматрањем утицаја ранијих техника на нове.

У оквиру овог поглавља биће обухваћене уметничке референце из области илустрације и анимације које су на различите начине биле узор и као такве утицале на реализацију уметничког пројекта *ЧУДОСТВОРИШТЕ – вишемедијска инсталација*.

У трећем поглављу биће указано на појам инсталације и на важност простора када се о њој говори. Многе инсталације укључују широк избор различитих материјала и употребу нових медија и технологија. Истраживачки приступ у овом поглављу развија се у правцу измештања креативних концепата са екрана у стварни простор. Бави се истраживањем односа између људи и простора и начином на који се посматра и доживљава уметничко дело у простору.

У четвртом и петом поглављу, направићу кратак осврт на појам инсталације и мапираних пројекције. Такође, у оквиру ових поглавља биће обухваћени инспиративни примери уметничке праксе који су утицали на развој докторског уметничког пројекта.

Последње, уједно и закључно поглавље, представља уметнички пројекат – вишемедијску инсталацију под називом *ЧУДОСТВОРИШТЕ*. Овај део рада бави се анализом практичног дела докторског уметничког пројекта и приказом изложбе.

3. Увод

Комуникација, размена информација, података и мисаоних концепата представља један од темеља на којима се заснива људска заједница. Аутор Александар Луј Тодоровић наводи да су „потребе за комуницирањем и уметничким изражавањем битне одреднице људских бића.”² Човек путем уметничких дела настоји да пренесе поруке и комуницира. Истовремено, и само уметничко дело јесте носилац одређених порука, сходно томе и средство комуникације. Сагледавањем ове две одреднице, не може се искључити њихова повезаност и међусобна испреплетеност.

Тодоровић истиче да се развој техника којима ће се човек служити у циљу комуницирања темељи на првим корацима *хомо сапиенса* да се обрати околини. Човек одувек испољава потребу да иза себе остави траг. Ако бисмо се осврнули на период од пре више од десет хиљада година, цртеж представља први траг који је човек могао оставити. Први цртежи које је насликао на зидовима пећина истовремено су представљали и средство комуникације и средство изражавања. Данас нам постојање и развој тих цртежа омогућава да боље сагледамо како је човек интелектуално и емоционално доживљавао свет око себе.

У прошлости, човек је цртао како би приказао визуелне доживљаје које је запамтио и желео да представи. Током цртања праисторијски човек је осећао радост, а касније и потребу. Убрзо је схватио да уз помоћ цртежа може да комуницира са другим људима, па је тако цртеж постао средство споразумевања. Човек је у почетку цртао оно што види, а касније је цртао и елементе који су настали у његовој машти.³

² Todorović, Aleksandar Luj. (2009). *Umetnost i tehnologije komunikacije*. Beograd: Multimedia Clio, 11

³ Bodulić, Veljko. (1982). *Umjetnički i dječji crtež*. Zagreb: Školska knjiga

Током историје, средства комуницирања су се непрекидно развијала, а самим тим и уметност се мењала. Промене у пољу уметности почивају на „развоју друштвених односа, историјских промена, развоја алата, знања и умећа, речју, под утицајем целокупног материјалног и духовног окружења у коме је настала” наводи Тодоровић.⁴

Аутор дефинише уметности као „производ активности човековог духа и као таква у истој је равни с другим творевинама људског духа, биле оне чисто мисаони производи, или материјални артефакти – са религијом, идеологијом, науком, техником у најширем смислу речи, технологијом и производима технике и технологије.”⁵ Такође додаје да је сам корен речи *уметност* на свим језицима изведен из речи која означава умеће, способност да се нешто направи.

Употреба ликовног језика као начина изражавања представља посебан доживљај за сваког појединца који жели да пренесе одређени осећај или поруку. Осећај радости честа је појава код људи који се баве креативним радом. Упрабо тако, код деце можемо уочити осећај уживања током стварања цртежа, сечења и/или лепљења папира. Њима није важно да ли ће неко оценити њихов рад као добар или лош. Акцент се искључиво ставља на сам креативни процес стварања.

Најбогатије раздобље у животу човека јесте детињство. Дете упознаје свет свим својим чулима, па тако кроз различите фазе постепено развија и усавршава своје вештине. Гласови које дете производи су његове прве поруке свету у који улази, а шаре на листу папира – сведочанства о покушајима да се у постојеће стање унесу промене.⁶ Од тренутка када спозна папир и оловку, дете почиње да ствара своје прве ликовне радове. Кроз своје ликовне радове дете изражава своја осећања, мисли, идеје, жеље и своја пређашња искуства. Оно цртежом приказује како је доживело одређене облике или догађај. Ликовно изражавање може се схватити као потреба деце којом она комуницирају са околином. Оно што дете не жели или не може рећи на глас, може обликовати и нацртати пружајући одраслима увид у своја тренутна осећања.

⁴ Todorović, Aleksandar Luj. (2009). *Ibid*, 13

⁵ Todorović, Aleksandar Luj. (2009). *Ibid*, 13

⁶ Филиповић, Сања. (2011). *Методика ликовног васпитања и образовања*. Београд: Универзитет уметности у Београду, издавачка кућа KLETT, 56

3.1 Стваралаштво и креативност

Стварност је свет онакав каквим га види свако од нас. У уметности све почиње од идеје. Повремено се у историји уметности појаве „велике идеје”, тј. уметници чији је израз толико снажан да утиче и на друге. Сама по себи, идеја није довољна. Уколико се она не оствари путем теме, технике и медија, не поседује вредност.⁷

Стваралаштво подразумева производњу оригиналних идеја, као и решавање проблема на нове и различите начине. Као такво, стваралаштво је кроз историју обележило развој људске врсте. Из генерације у генерацију мењало је човека, а човек, заједно са њим, мењао је свет по својој визији и потреби. Цивилизацију, какву данас имамо, дугујемо појединцима који су мењали свет својим идејама. Идеје нису биле револуционарног карактера, већ су биле усмерене на то како побољшати појединости, од једне мале промене до друге. Да би неко дошао до добре идеје, није потребно да буде гениј. Примарна разлика ствараоца од других људи јесте спровођење те идеје у дело.⁸

Сматра се да стваралаштво спада у највреднија и најпожељнија људска својства, представљајући тако нормалан људски потенцијал. Стваралачки чиновници поседују своју креативност. Током креативног процеса, на потпуно нов начин, повезују се претходно стечена знања са новим чињеницама. Већ од друге и треће године, дете улази у свет нових сазнања и облика, у свет маште. Од различитих елемената које је научило и учило, оно почиње да ствара нове комбинације. Развијање ове црте личности код деце од великог је значаја. Потребно је омогућити детету да се изрази кроз уметност, испољи своје мишљење, маштовитост и оригиналност кроз свакодневне активности. Водећа активност код деце јесте игра из које произлази креативност, која је уско повезана са подстицајем и развојем дечијег стваралаштва.

Појам *креативан* потиче од латинске речи *create* што значи стварати или производити нешто што раније није постојало, док сам придев означава особу која је, у уметничком и научном смислу, способна за стваралаштво.

⁷ Јанковић, Момчило.(2008). *Зборник – методички егземплари*. Београд: Удружење ликовних уметника Србије, 129

⁸ Сергејевић, Елеонора.(2008). *Зборник – методички егземплари*. Београд: Удружење ликовних уметника Србије, 131

Многобројне дефиниције креативности су се годинама темељиле на посматрању људи и њиховог понашања. Међутим, не постоји јединствена свеобухватна дефиниција, али се могу издвојити два критеријума креативности. Први се односи на новину, а може се описати и као оригиналност креативног резултата. Овај критеријум претпоставља стварање нечега што је јединствено, и ослања се на процену учесталости у оквиру референтне групе. Други критеријум се односи на целисходност, а аутори га називају различито – применљивост, значај, корисност, важност или вредност. Сви наведени термини указују на комуникациони потенцијал исхода, говоре о примени резултата у одређеном контексту, и вредновање његовог квалитета.⁹

Креативни потенцијал својствен је свим људима, не искључиво појединцима. Међутим, чешће се препознаје код деце, док се код одраслих испољава у јако малом броју. Дечија креативност разликује се од креативности одраслих. Одрасли поседују одређену врсту експресности која подразумева техничку вештину, уметничку способност, таленат или познавање неопходних информација које могу допринети у процесу стварања. Међутим, деца поседују мање искуства, њихов радни стил је мање развијен, али имају јединствен начин мишљења и приступања задацима. Своје недостатке деца компензују имагинацијом и маштом. Имагинација подразумева замишљање богатих и разноврсних менталних слика које у стварности не постоје, док маштом деца оживљавају замишљене менталне слике и истражују подручје немогућег.¹⁰ Лав Виготски (Lav Vigotski 1896-1934) истиче да су креативна имагинација и машта, управо, својствена деци, а дечије стваралаштво и креативност значајне полуге у укупном дечијем развоју.

Веома је важно неговати дечију спонтаност и препуштање стваралачком процесу, јер управо тада долази до изражаја њихова неограничена машта и независност. Како би се подстакла креативност код детета, неопходно је схватити ликовно изражавање као важну ставку дечије личности. Потребно је осигурати детету време, опуштену атмосферу за рад, омогућити услове који ће подразумевати подстицајну средину за децу, тако да дете има висок степен слободе и самосталности приликом одлучивања и стварања.

⁹ Mandić, Tijana i Irena Ristić. (2014). *PSIHOLOGIJA KREATIVNOSTI*. Beograd: Fakultet dramskih umetnosti, 20

¹⁰ Relja, Jelaska. (2011). *Kreativnost*. <http://www.st-pedagozi.net/wp-content/uploads/2011/02/poticanje-kreativnosti-kod-djece.pdf> (27.08.2021)

3.2 Почетак ликовног језика

Развој основних способности ликовног изражавања одвија се према одређеном редоследу и представља услов за прелазак у следећу фазу развоја. Ауторка Добрила Беламерић у књизи *Дијете и облик*¹¹ детаљно описује почетак ликовног језика код детета. Она наводи да дете мора најпре да овлада основама кретања као што су ходање, покрети рукама, трчање и слично. Након савладаних основних кретања, детету убрзо пажњу привлаче одређене радње које виђа код одраслих. Уколико би видело да одрасла особа користи папир и оловку, и само би пожелело да се опроба у томе. Опонашајући радњу, дете најпре само покреће оловку по папиру, без одређеног циља. Користи се знањем које је стекло приликом посматрања и таква активност се назива имитација.

Дете почиње боље да контролише и прати кретање своје руке тек пошто овлада држање оловке. Усмеравајући своју пажњу на папир, најпре креира линије не схватајући узрочно-последичну везу. У тој фази, линије за дете представљају део папира. Тек након одређеног времене почиње да схвата да су линије последица повлачења оловке, што га подстиче на закључак да оно само има утицај на остављање трагова по папиру. Касније, дете примећује да одрасли често именују оно што напишу или нацртају. Имитирајући ову врсту акције, дете и само настоји да поступи на исти начин. Међутим, оно што говори у почетку није повезано са самим цртежом. Тек временом, како спознаје значење и облике, почиње и само да именује. Како Беламерић примећује, стварање линија на тај начин постаје нова способност изражавања којом дете говори о свету који га окружује.

Аутор Арнхајм Рудолф (Rudolf Arnheim 1904-2007) наводи да, уколико желимо да пратимо визуелно мишљење у ликовним приказивањима, морамо потражити структурисане облике и односе који карактеришу појмове, што је могуће пронаћи у дечијим цртежима. „Ово је стога што млади ум барата једноставним формама, које се лако разликују од сложености предмета који приказују. Свакако, деца често дају само грубо приближне облике и просторне односе које намеравају да прикажу, зато што им посао технички још не

¹¹ Belamarić, Dobrila. (1987). *Dijete i oblik*. Zagreb: Školska knjiga, 25

иде од руке како ваља или што још нису испробали изражајне могућности добро грађених форми.”¹²

Аутор такође сматра да деца цртају, сликају и моделују јер воле да напрежу и вежбају мишиће, ритмички или дивље. Она воле да виде како се нешто појављује на месту где раније није било ничега, посебно ако јаке боје и облици надражују чула. Деца радо подражавају оно што су видела на другом месту. Све то оставља трагове у њиховим сликама и не допушта да оне увек буду чиста забелешка њихових мисли.

Сви елементи које је дете оставило на папиру састоје се од визуелних појмова који проистичу из непосредног искуства, при том осликавајући предмет апстрактно користећи се значајним својствима облика, односа и функција. Линије којима се дете користи сродније су „чистим облицима” општих визуелних појмова него природном изгледу онога што представља. На тај начин показује кроз цртеж само оно што сматра важним у вези теме.¹³

3.3 Дечије стваралаштво

Свет дечијег ликовног стваралаштва представља област која је у великој мери обогаћена непредвидивим и изненађујућим. Омогућавање потпуне слободе подстиче децу да се слободно стваралачки изразе. Њихов поглед на свет у великој мери се разликује од одраслих. Она користе сва своја чула током посматрања околине. Поистовећујући се са објектом посматрања, настоје да га што боље интерпретирају. У том процесу истиче се једна врло важна особина код деце, а то је радозналост.

Ако о стваралаштву одраслих говоримо о канонима, стилизацијама, стиловима, поставља се питање о чему говоримо у дечијем стваралаштву. Можда најпре о доживљају између стварности и маште. Када је реч о дечијем стваралаштву, Момчило Јанковић наводи: „Деци, више него одраслима, својствено је то да откривају и повезују појаве које, на први поглед немају ничег заједничког. Спонтаност је предуслов креативности. Стваралац који тежи имитацији подложен је сумњама у свој рад. Зато при учењу треба бити опрезан. За

¹² Arnhajm, Rudolf. (1985). *Vizuelno mišljenje: Jedinstvo slike i pojma*. (prev. Vojin Stojić). Beograd: Univerzitet umetnosti u Beogradu, 208

¹³ Arnhajm, Rudolf. (1985). *Ibid*, 209

дете је важан и сам стваралачки чин, али тек дело говори својим ликовним језиком и преноси доживљаје и осећања на посматрача.”¹⁴

Дечији ликовни израз (дечија уметност) ослобођен је свих ствари које оптерећују уметност одраслих. Међутим, њихов израз поседује други проблем, а то је самосталност. У процесу одрастања дете наилази на различите препреке у самосталном ликовном изражавању. Околина, сама по себи, крије различите замке (кич и друго), али и погрешно усмеравање од стране родитеља и васпитача. Како омогућити детету да своју идеју изрази слободно, самостално, а да она не постане дело које има високе ликовне вредности.¹⁵

Због неразумевања и непознавања улоге и функције дечијег стваралаштва, али и непознавања, често долази до његовог ометања у развоју деце. Најчешћи узрок томе јесте жеља околине, одраслих, да науче дете како нешто нацртати или направити. Ауторка Беламарић истиче да се на тај начин постиже обрнут ефекат. Уместо развоја и интереса детета за рад, дете углавном одустане од својих облика, прелазећи на више или мање успешно опонашање датих примера. Тим поступком околина онемогућава детету да покаже своју способност и искаже своју перцепцију стварности.

А. Рудолф наводи да дечији цртежи, као и остала уметност у својим раним фазама, потичу од невизуелног извора и од апстрактних појмова. Он поставља питање: „Да ли се дете ослања на чисто вербалне појмове? Такви појмови постоје – на пример петострукост у исказу „шака има пет прстију”. Дете заиста поседује ово знање вербално; и, када црта шаку, оно броји прсте да би било сигурно да ће их нацртати онолико колико треба.”¹⁶

Ово се дешава у случају када се детету скреће пажња на тачан број прстију. Међутим, његов уобичајени поступак је сасвим супротан. У свом раду, дете се заиста ослања на појмове, али на визуелне појмове. Визуелни појам шаке састоји се од округле основе, тј. длана из кога избијају прсти. Њихов број често се одређује на основу визуелних процена.¹⁷

У својој књизи *Дечји цртежи*, Морен Кокс¹⁸ нуди практична искуства из истраживања која се ослањају на теоријске основе многих научника. Као један од најчешћих

¹⁴ Јанковић, Момчило.(2008). *Зборник – методички егземплари*. Београд: Удружење ликовних уметника Србије, 128

¹⁵ Јанковић, Момчило.(2008). *Зборник – методички егземплари*. Београд: Удружење ликовних уметника Србије, 129

¹⁶ Arnhaјm, Rudolf. (1987). *Umetnost i vizuelno opažanje: Psihologija stvaralačkog gledanja*. Београд: Универзитет уметности у Београду, 142

¹⁷ Arnhaјm, Rudolf. (1987). *Ibid*, 142

¹⁸ Koks, Moren. (2000). *Dečji crteži*. Београд: Zavod za udžbenike

ставова о сврси уметничке активности наводи да се деци треба омогућити самоисказивање као значајно средство за развој креативности, јер би у супротном могла бити спутана уколико одрасли интервенишу. Прво дечије стваралаштво огледа се у спонтаности, сталним импровизацијама и слободном изражавању. Уколико би се дете усмерило на подражавање других, то би неизоставно утицало на читав његов развој.

3.4 Дечији цртеж

У ликовној уметности цртеж представља универзални начин изражавања који је старији и од писма. Може се рећи да се најпре развијао због потребе, а касније ради маште све док није постао основа у ликовном уметничком изражавању при употреби различитих материјала и техничких средстава за цртање. У ликовној уметности цртеж је постао прва појава и средство споразумевања.

Дечији цртеж представља један од најзначајнијих облика дечјег индивидуалног изражавања, нарочито код млађег узраста. Свако дете цртање доживљава као задовољство и релаксацију. Цртајући, стварају брзо, спонтано и без размишљања. Дете црта предмете онако како их доживљава и шта о њима зна, изражавајући своју представу и однос према њему. Дете приказује оно што је са његовог личног аспекта најважније у вези са предметом.¹⁹ Дечији цртежи све више се сматрају одразом њиховог емоционалног живота. Као такви, цртежи представљају прозор у њихов унутрашњи свет. Помоћу дечијег цртежа открива се богатство дечије маште, темперамент, развијеност воље, радних навика, осећања, инвентивност. Све то може се манифестовати преко цртежа и боје, у карактеру линија, смеровима, чврстости, конструктивности, повезаности, градацији у боји, интензитетима и квалитетима боја итд.²⁰

Посматрајући дечије цртеже може се уочити какав однос дете има према својој околини, породици, појединим личностима из круга породице или ван ње, уопште његово психолошко стање и психолошка уравнотеженост. Сви елементи се могу сагледати из

¹⁹ Филиповић, Сања. (2011). *Методика ликовног васпитања и образовања*. Београд: Универзитет уметности у Београду, издавачка кућа КЛЕТТ, 32

²⁰ Стефановић, Мирослав. (1985). *Методика ликовног васпитања, II део*. Београд: Издање скриптарнице ВПШ, 19

његових представа куће, човека, дрвета, аутопортрета, ликова маме и тате, породице или само појединих чланова и других предмета и облика.²¹

3.5 Развојне фазе дечијег цртежа

В. Левенфелд (V. Lovenfeld, 1975) према Филиповић (2011) сматра да: „Уметност није само представа спољних слика, већ је резултат унутрашњих операција, појам тих спољних објеката, па је важно анализирати те процесе кроз законитости дечјег развоја, посебно ликовног.”

На основу оптичко-тематског развоја ликовног израза деце могу се издвојити следеће фазе:

1. *Фаза шкрабања (2–4 год.)* Ова фаза позната је и под називом *шарање* или *случајни реализам*. Цртеж детета у потпуности је случајан и одраслима најчешће није препознатљив. Дете не почиње да црта са намером, већ након што нацрта нешто, то и именује. Остављајући шаре на папиру или песку, дете ужива у моторној активности. Најчешће црта кружне облике јер захтевају најмању моторичку спретност.
2. *Прешематска фаза (4–6 год.)* позната и као *неуспели реализам*. У овој фази дете са намером креће нешто да нацрта, међутим не уме нацртати реалистично, већ симболично. Цртеж постаје својеврсни говор детета. Симбол или знак који дете измисли омогућава му да представи стварност уз помоћ једног елемента. Објашњавајући свој цртеж представљен шемама често наилази на непрепознатљивост код одраслих. У овом израсту дете не поштује пропорционалност, те се у првом плану налази оно што му је важно и то је приказано највеће.
3. *Фаза шеме (6–9 год.)* Позната и као интелектуални реализам, ова фаза подразумева појаву облика обogaћених детаљима, односима и специфичним карактеристикама. Дечје изражавање се огледа у способности да се хармонично интегришу искуства у повезану целину путем линије, боје и облика. На почетку, ово изражавање је у

²¹ Стефановић, Мирослав. (1985). *Ibid*, 19

потпуности спонтано и интуитивно, и не поседује намеру да се нешто створи. Тек касније долази до свесног стварања облика који су повезани са спољашњим светом, облика који га представљају и имају значење. Основна карактеристика ове фазе јесте формирање шема за облике.

4. *Фаза почетног реализма (9 – 12 год.)* представља стадијум облика и појава. Једна од највећих потреба деце овог узраста јесте схватање својих унутрашњих могућности. Шема више није карактеристика приказа људске фигуре. Иако се ослобађа шеме, геометризованих облика, рад је на почетку и даље далеко од визуелног реализма. Одећа се још увек не црта са наборима, већ само контура. Добија се осећај за детање, а губи осећај за акцију (покрет), добијајући као резултат круте, статичне фигуре.
5. *Фаза визуелног реализма (12 – 14 год.)* представља фазу преласка са несвесног, спонтаног цртежа онога што дете зна, ка свесном повезивању и интерпретацији онога што дете види. У овом узрасту дете развија критички однос према својим радовима, а појава реализма представља индикатор дететовог сазревања и приближавања ликовном изражавању одраслих.
6. *Фаза свесног реализма (после 14. године)* односи се на фазу пуног ликовног израза усмереног на стицање знања и вештина, као и изграђивање ставова.²²

Важно је напоменути да не постоји идеалан критеријум за тумачење дечијег рада. Они су разноврсни и зависе од тога шта се, због чега и ко сагледава у дечјем ликовном раду.

²² Филиповић, Сања. (2011). *Ibid*, 56-122

4. Илустрација

Често се поставља питање шта је то илустрација и да ли је илустрација уметност. Сам појам тешко је сврстати у засебно поље визуелних комуникација. Опште схватање илустрације међу људима који нису стручно везани за ову или сродну област, своди се на доживљај илустрације као слике у ужем смислу или цртежа који допуњује одређени текст. Полазећи од значења латинске речи *illustratio* што значи објашњење, тумачење текста, илустрација у најширем смислу представља далеко више од декоративног елемента.

Реч *илустративно* врло често се може чути приликом описивања. Тако ауторка Весна Лакићевић Павићевић у својој књизи о илустрацији пише: „У вербалној комуникацији се обично каже: „ради илустрације”, па се, ради расветљавања суштине наводе еклатантни примери везани за тему о којој се говори.”²³ Према томе, термин илустрација у свом најширем значењу представља својеврсни опис, наративну карактеристичност и вербалну конструкцију. Сенка Влаховић Филипов наводи да: „и реч, и слика, и музика, и филм, сви облици изражавања су са семиотичког становишта *текст*, тако су у том смислу и вербални и визуелни облик илустрације тиме доведени у исту раван.”²⁴ Она помиње овакав приступ посматрања илустрације ради појашњавања ширине и њеног значења уопште.

Са визуелног становишта, тумачећи илустрацију као слику морамо узети у обзир текст уз који стоји или на који се односи. Међутим, уколико је посматрамо као засебну целину, њена наративна специфичност долази до изражаја преносећи одређену поруку дату визуелним језиком илустрације. У том контексту, како ауторка Сенка наводи „можемо рећи да илустрацију карактерише двојакост: када је извучена из текста она постаје самостално дело дефинисано као фигуративна уметничка форма базирана на причању приче.”²⁵ Илустрација има велику моћ да исприча причу визуелним језиком брже и лакше од текста, без обзира на то да ли је посматрамо као независну целину или као саставни део текста. Она има ту могућност да привуче пажњу и превазиђе језичке баријере. Као таква представља срце комуникације и изражава потребу да пренесе поруку до реципијената који можда

²³ Lakićević Pavićević, Vesna. (1994). *Ilustrovana štampa za decu kod srba*. Beograd: ULUPUDS, 5

²⁴ Vlahović Filipov, Senka. (2015). *Video-ilustracija knjige*. Beograd: Akademija umetnosti, Novo Miloševo: Banatski kulturni centar, 40

²⁵ Vlahović Filipov, Senka. (2015). *Ibid*, 43

говоре другачијим језиком, имају другачије обичаје и схватања. Има моћ брзе комуникације и да наведе посматрача на размишљање и преиспитивање.

Према Весни Лакићевић Павићевић „илустрација је по дефиницији и статусу, по функцији и начину пласирања нарочит вид визуелног посредника”, а „илустратор помоћу ликовних елемената успоставља визуелну комуникацију са садржајем текста и са реципијентом.”²⁶ Задатак илустратора огледа се у изражавању експресије и превођењу. У процесу размишљања формирају се менталне слике о одређеном појму које мора пренети на визуелан начин. Превођење мисли представља својеврсни израз индивидуалне перцепције. Сенка Влаховић Филипов у поменутој књизи наводи да „приступ тумачењу илустрације не може изузети и унапред планирану од стране илустратора комуникацијску реакцију циљне групе или публике. Тумачење илустрације је тако одређено не само тумачењем слике, њеног сликовног дела, него и њене снажне везе са текстом и публиком.”²⁷

С једне стране, илустрацију треба вредновати као значајан сегмент графика књиге. Њена функција сматра се недвојивом од садржаја књиге. Као веома стара уметничка форма, оставила је дубок траг још од појаве првих ручно писаних књига. У контексту историјског развоја, Весна Павићевић Лакићевић уочава да је „са развојем књижевности, разуме се, текао и развој илустрације.”²⁸

У времену медијске експанзије и интензивних визуелних комуникација улога илустрације издигла се на један завидан ниво. Њена присутност и значај огледају се у многим облицима. Заступљена је у оквирима графичке индустрије (књигама, публикацијама, плакатима, дизајну амбалаже), текстилној индустрији, дигиталним медијима, концепт дизајну за филмове и серије и др. Илустрација је добила значајну позицију тиме што се њен статус не везује само за устаљене графичке форме, већ се увиђа да је она на сваком кораку присутна у времену визуелних комуникација.²⁹

²⁶ Lakićević Pavićević, Vesna. (1994). *Ibid*, 5

²⁷ Vlahović Filipov, Senka. (2015). *Ibid*, 41

²⁸ Lakićević Pavićević, Vesna. (1994). *Ibid*, 6

²⁹ Влаховић Филипов, Сенка. *Илустрација књига за децу у време развијених визуелних комуникација*. Ново Милошево: Банатски културни центар, 102

https://www.academia.edu/11800319/ILUSTRACIJA_KNJIGA_ZA_DECU_U_VREME_RAZVIJENIH_VIZUELNIH_KOMUNIKACIJA_Festival_ilustracije_knjige_BookILL_fest (19.05.2022)

4.1 Дефиниција илустрације

Перцепција савременог човека навикнута је на комуникацију путем слика. Данас се сусрећемо са мноштвом, не само статичних, већ и покретних слика, што доводи до презасићености и ослабљености пажње. Сходно томе, статичне или покретне слике у већој мери могу привући пажњу од саме речи коју посматрамо као комуникацијски код.

Илустрација, сама по себи, представља значајан сегмент визуелних комуникација уопште. Ауторка Сенка Влаховић Филипов наводи да, када говоримо о класичним штампаним књигама, она битно утиче на доживљај и пожељност књиге код читалаца због своје лакше проходности у комуникацији од самог текста. Суштина саме илустрације огледа се у превођењу текста из писаног кода у визуелни.³⁰

Појам *илустрација* може се дефинисати као:

- (лат.) слика која објашњава или украшава писани или штампани текст;³¹
- (лат. *Illustratio*) објашњење, тумачење текста; сјај, слава, прослављеност; слика као допуна или као украс текста у листу или књизи; илустровани лист, часопис са сликама, лист са сликама;³²
- Илустрација (од лат. *Illustrare* = осветлити) ауторски је рад настао као ликовно - графичка допуна садржаја књиге. Уметничком креацијом исказује се у облику цртежа, слике, графике, фотографије, колажа, вињете и сл. Као предложак илустрација може бити урађена ручно (туш, темпера, уље, перо четка и др), на разним подлогама (папир, платно и сл), у штриху или полутонски.³³

Према дефиницијама наведеним из више извора, појам илустрација задржава своје основно значење, а то је да она представља вид визуелног начина изражавања условљеног текстом или поруком на коју се односи. Као таква, она носи естетску функцију или функцију додатног информисања.

³⁰ Vlahović Filipov, Senka. (2015). *Video-ilustracija knjige*. Beograd: Akademija umetnosti, Novo Miloševo: Banatski kulturni centar, 18

³¹ Karadžić, Vuk. (1977). *Nova enciklopedija u boji: Vuk Karadžić Larousse*. Beograd: Vuk Karadžić, 693

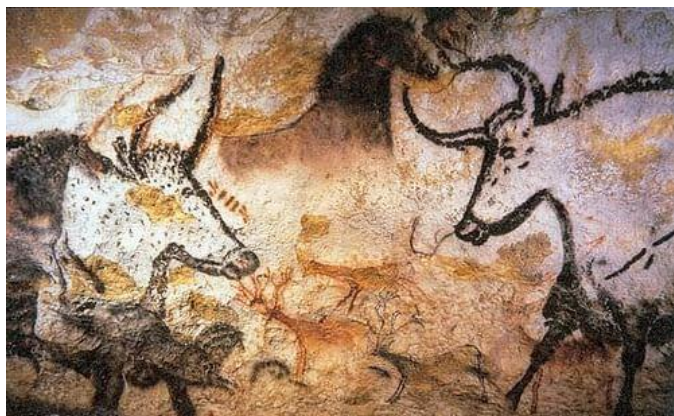
³² Vujaklija, Milan. (1980). *Leksikon stranih reči i izraza*. Beograd: Prosveta, 328

³³ Grozdanić, Mile. (2007). *Put do knjige*. Beograd: Publikum, 230

4.2 Развој илустрације

Сагледавајући историју уметности, можемо да уочимо да свако истраживање започиње са проналаском наративних слика у пећинама праисторијског човека. Тако и принципе илустрације уочавамо још у потреби праисторијског човека да опише и разуме свакодневни живот.

Историчар илустрације Валт Рид (Walt Reed, 1917-2015) у својој студији *Историја илустрације*³⁴ (енгл. *Illustration History*) наводи да су први облици илустрације, између осталог, забележени и у пећинским сликама. Најраније забележени цртежи пронађени су у Пећини Ласко (франц. *Grotte de Lascaux*)³⁵ на југу Француске. Овим цртежима приписује се својство наративних слика којима су детаљно описани одређени догађаји. На импресиван начин, углавном су приказиване фигуре људи и животиња (бизони, јелени, коњи и друге). Људи праисторије често су кроз слике представљали своје окружење. Ова потреба се, према објашњењу теоретичара, најчешће везује за ритуале које су обављали у нади да ће им насликане животиње донети више успеха приликом лова. Данас ове наративне сцене лова сведоче о првим уметничким спознајама и културним почецима.



Слика 1. Сликарски призори из Пећине Ласко



Слика 2. Рањени бик, човек и птица, Пећина Ласко

³⁴ Walt, Reed. *Illustration History*: <https://www.illustrationhistory.org/history> (23.05.2022)

³⁵ Britannica, *Lascaux*: <https://www.britannica.com/place/Lascaux> (23.05.2022)

Илустрација као уметничка форма била је присутна вековима уназад. Често је служила као визуелизација верских приказа или као наративни елемент на папирусу у Старом Египту. У древним цивилизацијама Грчке и Италије велика важност се придавала техничкој, али и уметничкој илустрацији. Са циљем да унапреде своје вештине и прошире обим свог рада, велика пажња усмерена је на аналитички и дескриптивни цртеж. У ширем смислу, такве цртеже сматрамо илустрацијом. У прошлости су такви цртежи допуњавали научне текстове, посебно у области медицине, топографије и архитектуре.³⁶

Средњовековни манускрипти³⁷ који су најчешће били религијског карактера, сматрају се претечом уметничке илустрације. Епоху средњег доба (период од 5. до 15 века) обележило је умножавање и ручно писање књига. Карактеристично за овај периода јесте украшавање текстова. Почетне речи (иницијали) у тексту ручно су се осликавале темпером и позлатом. Касније су минијатуре и цртежи илустровали садржај књиге испуњавајући целу страницу. Сликање илуминација захтевало је стрпљење и педантност, а обављало се у просторијама манастира који су тада били центри културних и образовних активности. Ручно писање књига и осликавање касније су заменили дрворези, бакрорези, литографије, линорези и дуборези стварајући прве штампане књиге.

Уметници ренесансе, у својим техничким цртежима поставили су високе стандарде у јасноћи детаља. Посебно се истичу Леонардо да Винчи (Leonardo da Vinci 1452-1519), италијански сликар, вајар, проналазач и архитекта, и немачки сликар, графичар и теоретичар уметности Албрехт Дирер (нем. Albrecht Dürer 1471-1528).³⁸ Његово умеће у пољу графике огледало се у техникама дрвореза и бакрореза.

До проналаска Јохана Гутенберга (Johannes Gensfleisch zur Laden zur Guttenberg 1398-1468) књижевност је била доступна малом броју људи. Гутенбергово откриће пресе за штампање утицало је на употребу и ширење, како књига, тако и штампаних илустрација у Европи. Употреба пресе утицала је на брже умножавање сложених композиција. Мотиви који су красили странице многоме су зависили од сврхе и намене саме књиге. Књига је

³⁶ Dalley, Terence. (1982). *The Complete Guide to Illustration and Design: Techniques and Materials*. New Jersey: Chartwell Books, 10

³⁷ **Манускрипт** или **Рукопис** (лат. *manu scriptum* – руком написати) јесте текст писан руком на материјалу као што је папир, пергамент или папир. Извор: Wikipedia

³⁸ Dalley, Terence. (1982). *Ibid*, 10

постала доступнија широкој читалачкој публици пруживши људима изван више класе могућност да уживају у уметности.³⁹

Треба поменути да су се пре Гутенберговог открића, у Кини, Кореји и Јапану вековима пре тога користиле дрвене таблице за штампу. Уз помоћ њих прављени су отисци текста. Најстарији сачувани отисак илустрације направљен у техници дрвореза потиче из кинеске *Дијамантске сутре* (енг. Chinese Diamond Sutra) и датира од 868. године. Доминантност ове технике у штампању књижевних илустрација, у шеснаестом и седамнаестом веку запостављена је у корист бакрописа. Ипак, поред технике бакрописа, уметници Ханс Холбајн (нем. Hans Holbein) и Албрехт Дирер (нем. Albrecht Dürer), упоредо негују и технику дрвореза. Истовремено у Јапану, резбарска школа *Ukiyo* развија технику штампе путем дрвореза у боји.⁴⁰



Слика 3. Дијамантска сутра, најстарија позната штампана књига на свету

³⁹ Walt, Reed. *Ibid*

⁴⁰ Dalley, Terence. (1982). *Ibid*, 10

У својој студији *Историја илустрације*, историчар Валт Рид наводи да се са почетком индустријске револуције побољшала и технологија штампе, а илустрација постала све чешћа у свакодневном животу људи. Примена илустрације била је заступљена у радовима за децу, образовним школским материјалима, насловним странама за књиге и новинама. Са појавом првих дневних новина и магазина у 17. веку се развила техника литографије⁴¹. Илустрације се, за разлику од дотадашњих техника резбарења, сада умножавају употребом равне површине. Једна од првих књига илустрованих техником литографије била је Делаacroix (франц. Delacroix Ferdinand Victor Eugène 1798 - 1863) издање *Фауста*, несвакидашња, велика публикација, која се појавила 1828. године.⁴² Међутим, гравирање у дрвету и даље проналази примену у производњи периодичних публикација које свој процват доживљава у периоду 30-их и 40-их година 19. века.

Развој фотографских техника почетком 20. века изразито је утицао на правац у пољу илустрације. Употребу црно – белих илустрација постепено је заменила илустрација у боји. У почетку су се приликом штампе употребљавале четири боје. Како би постигли тонираност, илустратори су се служили различитим техникама (темпера, акварел, уљана техника). По специфичној естетици и употреби акварела истичу се илустрације Артура Рајхама (Arthur Racham 1867-1939) и Едмунда Дулака (Edmund Dulac 1882-1953), док се у уљаној техници издвајају илустрације Нормана Роквела (Norman Rockwell 1894-1978) за насловне стране часописа *The Saturday Evening Post* 20-их и 30-их година 20. века. Умножавање илустрације у боји допринело је развоју фотографије.⁴³

Посматрајући илустрацију са данашњег дискурса, као визуелни медиј, дуго година је имала много диспаратних описа од сликарства, гравирања, слика у књигама и цртежа, цртаних филмова и слично. Највероватније због повремених преклапања, често се термин илустрација поистовећивао са другим дисциплинама, пре свега графичким дизајном и ликовном уметношћу. Међутим, њена специфичност огледа се у преношењу одређене поруке публици, што је истиче као посебну дисциплину са утицајним визуелним језиком.⁴⁴

⁴¹ **Литографија** (грчки *lithos* – камен и *gráphein* – писати) је графичка техника равне штампе. Поступак којим се црта на камену или металној плочи изумео је аустријски глумац и драматург Алојз Зенефелдер (нем. *Alois Senefelder* 1771 – 1834). Извор: Wikipedia

⁴² Dalley, Terence. (1982). *Ibid*, 10

⁴³ Dalley, Terence. (1982). *Ibid*, 12

⁴⁴ Male, Alan. (2007). *Illustration: A Theoretical & Contextual Perspective*. Lausanne: AVA, 10

Са појавом комерцијализације, илустрација је своју примену пронашла у књижевности, посебно дечијој, и постала доступнија већем броју људи. Развој технологије штампе утицао је на развој дечије књижевности. Издавачи су препознали значај илустрације. Свесни тога, данас поклањају велику пажњу самом изгледу књиге. У сликовницама за децу она заузима посебно место, док остале, како ауторка Сенка Влаховић Филипов наводи „углавном имају само илустрацију насловне стране, која је врло често фотографија, али сам садржај књиге најчешће није илустрован.”⁴⁵

4.3 Дечија илустрација

Тема илустрације неодвојива је од књижевности за децу. Због специфичних потреба детета, илустрација књига за децу заузима посебно место. Досадашња пракса показала је да највећи број илустрованих књига јесу управо дечије. Посебна се пажња придаје сликовницама у којима визуелни садржај преовладава над текстом или га у потпуности замењује. Илустрације у сликовницама неодвојиве су од самог текста и као такве чине својеврсни превод који најмлађи обрађују.

Као корисницима књижевних дела, деци су приче неопходне како би развијала вештине комуникације. Како ауторка Весна Лакићевић Павићевић наводи, визуелна моћ утиче на васпитање најмлађих, њихов ментални развој и изградњу естетског суда.⁴⁶ Кроз илустрације, деци се омогућава да разумеју и усвоје прочитано, негујући њихову машту.

Илустратори имају одговорну улогу. Њихова позиција веома је важна у визуелном представљању текста. Поред утицаја на развој дечије маште, сугестивно делују и на стицање личних ставова код детета. Такође, како би задржали пажњу најмлађих читаоца, неопходно је да познају технике и вештине које их заокупљују. Ставови илустратора се умногоме разликују када је у питању прикладност илустрације за децу. Ипак, не постоје истраживања која указују на то какве су илустрације најпривлачније деци. Хрватске ауторке

⁴⁵ Влаховић Филипов, Сенка. *Илустрација књига за децу у време развијених визуелних комуникација*. *Ibid*, 103

⁴⁶ Lakićević Pavićević, Vesna. (1994). *Ibid*, 7

Балић – Шимрак и Наранчић Ковач⁴⁷ истичу да развој осећаја за естетику зависи од окружења у којем дете одраста и од пажње која се томе придаје. Неизоставно је поменути да велику улогу има урођени афинитет или таленат у одређеном подручју који дете поседује. Иако се дете од најраније доби укључи у ликовне активности, треба имати на уму да развој естетског мишљења представља дуготрајан процес који никада не престаје.

Аутори илустрација међусобно се разликују по сензибилитету израза, вештинама, избору материјала, техникама којима се користе и другим аспектима који њихов рад чине аутентичним. Према ауторкама Балић – Шимрак и Наранчић Ковач у погледу илустрације сликовница издвајају се следећи стилови:

- *Апстрактни стил* – једноставан, сажет приступ у којем се истичу ликовни елементи попут боје, форме и концепта;
- *Стриповски стил* – заигран и често смешан, подсећа на стрипове;
- *Експресионистички стил* – путем боје наглашава емоцију, али и маниристичким потезима;
- *Импресионистички стил* – користећи се светлосним ефектима наглашава неки тренутак из приче;
- *Фолклорни стил* – користи традиционалне технике израде надовезујући се на традицију;
- *Наивни стил* – карактеристично за овај стил јесу дводимензионалност и дечији изглед у самом извођењу;
- *Реалистични стил* – ликови и објекти приказани су врло реалистично и прецизно;
- *Надреалистични стил* – употребом фиктивних детаља дочарава имагинарне и изненађујуће призоре;
- *Романтичарски стил* – изражено је раскошно украшавање призора у стилу старих мајстора.

Такође истичу да се не може тврдити који је од поменутих стилова бољи или дражи најмлађој публици. Сваки од њих поседује дубоко уткану аутентичност аутора и његову способност да усклади слику и текст у јединствену композицију.

⁴⁷ Balić – Šimrak, Narančić Kovač. (2011). *Likovni aspekti ilustracije u dečijim knjigama i slikovnicama*. Dijete, vrtić, obitelj: časopis za odgoj i naobrazbu predškolske djece namjenjen stručnjacima i roditeljima, 10-12

Илустрације за децу треба да одишу једноставношћу и буду разумљиве. Сликонице са мање детаља примереније су млађој деци. Као такве задржавају пажњу детета и не пружају погрешну слику о појмовима које сликовница садржи. Насупрот њима, сложеније сликовнице обogaћене детаљима примереније су деци старијег узраста. Ауторке Балић – Шимрак и Наранчић Ковач истичу да рад уз сликовницу представља вредан аспект, не само ликовног и књижевног васпитања, већ и у подстицању креативности.⁴⁸ Препоручљиво је да сликовнице за децу предшколског узраста буду инспиративне и као такве обогате доживљај приче подстичући имагинацију и стваралаштво код најмлађих.

У оквиру илустрације појављују се ликовни елементи попут композиције, облика, површина, црта и боја. Деца немају развијену свест о овим елементима када посматрају илустрацију. Оно што им најчешће привлачи пажњу јесте боја, њен интензитет и однос. Немачки филозоф Гете (нем. Johann Wolfgang von Goethe 1749-1832) истиче важност боја наводећи да оне у људима изазивају велику радост. Уколико се посматра као елемент у уметности, боја се може користити у највише естетке сврхе. Према Гетеу, боја је подједнако потребна људском оку као и светлост. Својим деловањем боје у људима изазивају јединствен доживљај и имају снажан утицај на расположење.⁴⁹ Код деце млађе и предшколске доби посебну пажњу привлаче илустрације светлих и примарних боја. Црвена боја, како наводи Гете, јесте прва боја коју дете научи да распознаје, док је плава последња.

Сликонице и друге књиге за децу могу садржати фиктивну и нефиктивну илустрацију. Фиктивну дечију илустрацију одликује приповедачки карактер. У оваквој врсти дечије литературе иста прича се два пута паралелно одвојено приповеда – сликама и речима.⁵⁰ Чинећи целину, језичке и визуелне поруке обликују наративни садржај. Раније се фиктивна илустрација односила на религијску тематику употпуњавајући илустрацијама митове, легенде и анегдоте. Аутори оваквих дела остали су непознати. Данас се са фиктивном илустрацијом сусрећемо у стриповима, дечијој књижевности и публикацијама које се односе на готичке приче, митологију и фантазију.⁵¹

Нефиктивна дечија илустрација не поседује приповедачки карактер. Заступљена је у разноврсним сликовницама и књигама за децу едукативног садржаја. То могу бити

⁴⁸ Balić – Šimrak, Narančić Kovač. (2011). *Ibid*, 11

⁴⁹ Goethe, J.W. (1995). *Učenje o bojama*. Zagreb: Društvo za waldorfsku pedagogiju Hrvatske

⁵⁰ Balić – Šimrak, Narančić Kovač. (2011). *Ibid*, 12

⁵¹ Male, Alan. (2007). *Ibid*, 138

сликовнице које развијају код деце разликовање основних појмова (однос и величина, супротности, боје и друго), словарице, књиге са бројевима, речници и слично. Ауторке Балић – Шимрак и Наранчић Ковач истичу да овакав вид дечије илустрације у фокусу има вишезначност сликовне поруке, док речи остају у другом плану.

Према ауторки Весни Павићевић Лакићевић „прве илустрације за децу појавиле су се у *Езоновим баснама* у Енглеској 1484, затим у кљизи *Ritter Von Turn* (Швајцарска 1493) и у књизи *Orbis sensualum pictus* (Нирмберг, 1658).”⁵²

Миливоје Мауковић (1851-1881) био је први познати дечији илустратор у Србији. Карактеристично за његов рад јесте потписивање илустрација, што је било веома значајно за афирмацију струке и илустрацију уопште.⁵³ Бавио се хумористичним цртежом и карикатуром. Ипак, највећи број илустрација урадио је за Змајеве (Јован Јовановић Змај 1833-1904) песме, а његов стил се претежно везује за немачки касни романтизам.

Сматра се да је и сам Змај илустровао за *Невен*⁵⁴ под псеудонимом и као уредник више листова утицао на развој илустрације. Ауторка Весна Павићевић Лакићевић истиче „да су илустрације из иностраних листова послужиле Змају као инспирација за песму, али остаје нерешено питање ауторства једног броја илустрација у *Невену* за које се предпоставља да су плод Змајевих цртачких способности.”⁵⁵ Змај је велики значај придавао илустрацији у свом раду. Често је писао инспирисан илустрацијом. Ауторка Иванка Зорић наводи да је „важио за човека који уме да црта и који би се латио цртачког прибора када је то неопходно. Отуда су његови савременици говорили о њему и као о цртачу и као о илустратору својих песама и то се мишљење о њему и касније одржало.”⁵⁶ И данас се поставља питање да ли је сам цртао илустрације за своје песме, јер његово ауторство не може да се одредити са сигурношћу.

⁵² Lakićević Pavićević, Vesna. (1994). *Ibid*, 7

⁵³ Lakićević Pavićević, Vesna. (1994). *Ibid*, 10-20

⁵⁴ **Невен**, лист за децу чији је први број изашао 1880. године. Основао га је, уређивао и издавао Јован Јовановић Змај. Извор: Wikipedia

⁵⁵ Lakićević Pavićević, Vesna. (1994). *Ibid*, 24

⁵⁶ Zorić, Ivana. (1983). *Ilustracije pesama Jovana Jovanovića Zmaja*. Beograd: Muzej primenjene umetnosti

4.4 Илустрација данас

Током времена илустрација је била подложна многим променама. Прошла је дуг процес еволуције претрпевши многе фазе и утицаје. Била је условљена уметничким правцима, културним, социолошким и технолошким цивилизацијским променама. Ипак, на том путу је опстала до данас уживајући примену у класичним и новим облицима.

Илустратори могу користити традиционалне технике (аутографија) или модерне дигиталне технике.⁵⁷ Традиционална или ручна илустрација настаје било којом врстом мануелног деловања. Цртана или сликана, представља резултат употребе традиционалних материјала (оловка, перо, чекица) на папиру. Ове технике такође могу бити и међусобно комбиноване. Појава дигиталне технологије утицала је на најновије промене у пољу илустрације. Данашњи компјутерски процеси путем дигиталних уређаја, софтвера и апликација пружају могућност симулације поменутих техника. Употребом дигиталних алата, илустратори могу користити исте пигменте и ликовне технике.

У дигиталној ери, илустраторима се пружа велики број могућности. Компјутер и распон софтвера нуде им могућност да експериментишу у практичним стварима, као што су техника, текстура и боја. Данас је заступљен широк спектар техника које се користе у процесу илустрације, укључујући сликање, цртање, колаж, 3Д моделовање и слично. Међутим, мануелна илустрација и даље заузима посебно место и значај. Традиционалне технике илустровања представљају аутентично средство изражавања и заштитни знак појединих аутора, док их, са друге стране, многи илустратори примењују у комбинацији са дигиталним техникама. Док се предност дигиталних техника огледа у брзини стваралачког поступка, у мануелним лежи чар непоновљивих текстура, отисака и експериментисања.

Ипак, независно од тога да ли илустратори у свом раду користе традиционалне, дигиталне или комбиноване технике, наратив који приказују није толико различит од онога у прошлости. Без обзира на све досадашње промене, сврха илустрације остала је непромењена.

Обзиром на широк спектар приступа и могућности које су доступне у пољу илустрације, не постоји стил који би се издвојио као препоручљивији, примеренији или дражи млађој публици. Кроз сваки стил прожима се аутентичност аутора, његова вештина

⁵⁷ Male, Alan. (2007). *Ibid*, 14

и способност да усклади слику и текст увек у различитом композиционом односу. Илустрације примерене најмлађој деци не морају увек бити примарних боја и сведених облика. Смеле и шарене илустрације аутора Ерика Карла (Eric Carle 1929-2021), заокупиле су машту великог броја деце и одраслих.

Илустратор Ерик Карл у свом раду користи технику колажа. Папир који припрема посебном методом у основи је монохром, а само једну боју презентује кроз широк спектар текстура и тонова.⁵⁸ Како би добио одређени облик, ручно осликане листове потом сече и ређа у колаж. Линеје добијене поступком сечења карактеристичне се у његовим илустрацијама, јер су оштрије и јасније од оних које се могу добити оловком или четком. Сваки елемент који чини део колажа исечен је за себе и као такав јасно је дефинисан бојом.⁵⁹

Његове илустрације проткане су жељом и потребом да се кроз различите цртачке материјале и технике истражују нове ликовне интерпретације. Како се у књизи *Уметност Ерика Карла* (енг. *The art of Eric Carle*) истиче, јасни облици животиња, инсеката и људи, смеле боје и приче указују на оригиналност дела овог илустратора. Поред саме технике и осећаја за форму који аутор поседује, важну функцију у његовим делима имају боје. Разиграни потези четке, богатство линија и слојева, текстуре и колорит обогаћују многа књижевна дела. *Веома гладна гусеница* (енг. *The Very Hungry Caterpillar*) једна је од познатијих сликовница које је написао и илустровао.



Слика 4. Ерик Карл, примери илустрација

⁵⁸ Balić – Šimrak, Narančić Kovač. (2011). *Ibid*, 12

⁵⁹ Matsumoto, Takeshi. (2011). *The art of Eric Carle*. New York: Philomel Books, 50

Многи илустратори данас не посматрају старе и нове технологије као једну од могућности коју ће користити у свом раду. Све чешће их међусобно комбинују, не посматрајући их као избор који треба направити. У зависности од конкретних потреба пројекта, задржавајући аутентичност, аутори илустрација комбинују старе и нове технологије у различитим пропорцијама. Данас је велики број ефеката доступан путем дигиталних софтвера. Међутим, чини се да ручно рађене текстуре произведене мастилом и бојама на папиру, скениране и увезене у софтвер, и даље имају важну улогу за многе уметнике.⁶⁰

Метод комбиновања различитих техника огледа се у илустрацијама уметнице Ануске Алепуз (Anuska Allerpuz). Као илустраторка дечијих књига, у свом раду често експериментише. У књизи *Дечије сликовнице* (енг. *Children's Picturebooks*) наводи се да неретко истражује различите материјале, технике и медије. У свом интервјуу истиче да апроксимативно познаје резултате које ће добити комбиновањем различитих материјала. Како би постигла најразличитије текстуре, у свом раду употребљава мастило, водене боје, темпере, четке, оловке и друга средства за цртање. Важан сегмент њеног рада јесте дигитална дорада илустрације. Осим лакшег и бржег постизања одређених резултата, употреба дигиталних софтвера омогућава јој комбиновање традиционалних и дигиталних медија. Њен процес рада огледа се првенствено у ручној изради једнобојних облика. Увек их израђује у црној боји, а потом скенира, убацује у софтвер и дигитално додаје боје.



Слика 5. Anuska Allerpuz, примери илустрација

⁶⁰ Salisbury, Martin and Morgan Styles. (2020). *Children's Picturebooks. The art of visual storytelling*. London: Laurence King Publishing Ltd, 142

Иако је претрпела многе фазе и утицаје, илустрација је опстала до данас као веома заступљена дисциплина у класичним и новим облицима чији је саставни део. Сlikовнице данас представљају једно од првих ликовних дела са којим се дете сусреће. Преношење класичне, папирне сликовнице у друге медије попут филма и позоришта, изискује многе изазове. Сам доживљај сликовнице, ритам којим одише и искуство окретања страница, сада се мора замислити у континуираној акцији.

Неретко сликовнице и књиге добијају своју сценску или филмску адаптацију. Међутим, често су праћене одређеном тежњом да се коментарише „губитак шарма” у односу на изворни материјал. Критике које се односе на сценску или филмску адаптацију неког дела могу бити повољне, али ће се увек постављати питање у којој је мери остала верна оригиналној књизи. Као један од примера сценске адаптације, у књизи *Дечије сликовнице* (енг. *Children's Picturebooks*), помиње се сликовница ауторке Џудит Кар (Anna Judith Gertrud Helene Kerr 1923-2019) *Тигар који је дошао на чај* (енг. *The Tiger who Came to Tea*) чији је редитељ Дејвид Вуд (David Bernard Wood 1944).⁶¹ Без обзира што је рађена према сликовници, представа је имала велики успех код публике. Захваљујући сценском и костимографском дизајну заживела је у позоришту прожета сопственом аутентичношћу.



Слика 6. Илустрација из књиге *The Tiger who Came to Tea* (лево) и фотографија са истоимене представе (десно)

⁶¹ Salisbury, Martin and Morgan Styles. (2020). *Ibid*, 188

4.5 Видео-илустрација

Развојни пут илустрације, како ауторка Сенка Влаховић Филипов истиче, можемо посматрати „од илуманиција у рукописним књигама, преко развоја графике и репродукционих техника, првих штампаних илустрација, развоја штампарства, све до штампе у боји какву данас познајемо, појаве фотографије и њене улоге у илустрацији, све до 3D илустрације, дигиталне, векторске, мултимедијалне и онлајн илустрације” да бисмо дошли до видео-илустрације као још једног облика њеног појављивања.⁶² Употреба видео форме у ликовној уметности, поред појаве филма и телевизије, представља још један од битних фактора који су утицали на развој илустрације и медија уопште. Видео-илустрација своју примену налази у најразличитијим облицима преношења порука. Живе и звучне слике које је одликују заступљене су на телевизији, улици, интернету, мобилним уређајима и слично.

Такође, у књизи *О илустровању књига поезије: историја, теорија, пракса* ауторка Сенка Влаховић Филипов помиње термин мултимедијална илустрација. Овакав вид илустрације дефинише као илустрацију која настаје комбиновањем различитих медија. За овакву форму илустрације ауторка даје следећи пример: „илустрација настала техником акрила на платну, репродукована и у дигиталној форми, путем пројектора, пројектована на тело модела, а тај приказ пројектоване илустрације на акту модела је фотографисан, чиме је настала илустрација комбиновањем различитих медија.”⁶³

У својој књизи *Видео-илустрација књиге* ауторка наводи да је видео-илустрација поливалентна форма коју можемо сагледавати са више аспеката. Тако за њу можемо рећи да је:

- Врста илустрације (која се развила из статичне у покретну слику);
- Врста видео-арта (форма која шире обухвата најразличитије облике уметничког изражавања у аудио – визуелној форми, користећи филмску слику, статичну слику увежену у видео форму, анимирану слику...);

⁶² Vlahović Filipov, Senka. (2015). *Ibid*, 73

⁶³ Vlahović Filipov, Senka. (2013). *О илустровању књига поезије: историја, теорија, пракса*. Novo Miloševo: Banatski kulturni centar, 71,91

- Специфична филмска форма (илустрација представља филмску покретну слику одрежену филмским изражајним средствима, настала посредством филмске камере или техником анимације, анимирани филм).⁶⁴

У сва три поменута случаја, ауторка видео-илустрацију тумачи као аудио – визуелну форму која каналише поруку у два кода – аудитивни (онај који се слуша: текст, музика, разни звуци) и визуелни који илуструје текст или поруку.

Последњих година, јавља се већа потреба за коришћењем илустрације кроз различите облике. Њена улога и значај постају видљивији и већи у времену медијске експанзије и интензивних визуелних комуникација. Услед новонасталих прилика у уметности и медијима, изашла је из оквира примењене уметности. Схватање илустрације није више условљено текстом. Она добија много шире значење, па се тако илустрацијом сматра сваки визуелни коментар у свету који нас окружује.

Ауторка Сенка Влаховић Филипов такође додаје да „у тренутку када покретне слике окупирају пажњу и доминирају, илустрација је нашла своје место опстајући, или га није ни напуштала бивајући сликом, па и покретном од самог почетка, само није тако посматрана, а један од облика њеног постојања у односу на покретну слику, небитно из ког од ова два угла гледали, је видео-илустрација.”⁶⁵ Међутим, иако је заступљена у пракси, на сам термин *видео-илустрација* није могуће наићи у доступној литератури. О овој форми илустрације опширније пише ауторка Сенка Влаховић Филипов, међутим, како и сама наводи, још увек није дефинисана. Њено прецизније одређивање може се очекивати у будућности, како у пракси, тако и у теорији.

⁶⁴ Vlahović Filipov, Senka. (2015). *Ibid*, 74

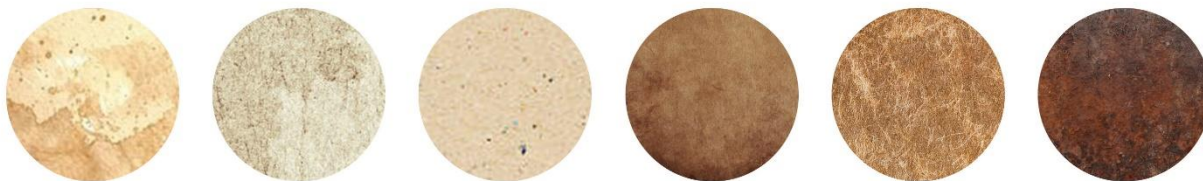
⁶⁵ Vlahović Filipov, Senka. (2015). *Ibid*, 136

4.6 Илустрација у улози анимиране сценографије на примеру позоришне представе *Београдска мумија*

Комбиновање традиционалне и дигиталне технике илустровања може се сагледати кроз процес илустровања сценографије за дечију позоришну представу *Београдска мумија*. Попут већ поменуте представе *Тигар који је дошао на чај*, и *Београдска мумија* представља драматизацију истоименог романа за децу, аутора Бранка Милорадовића. Нову, савремену представу, као концепт адаптирао је, режирао и прилагодио данашњици Иван Балетић.

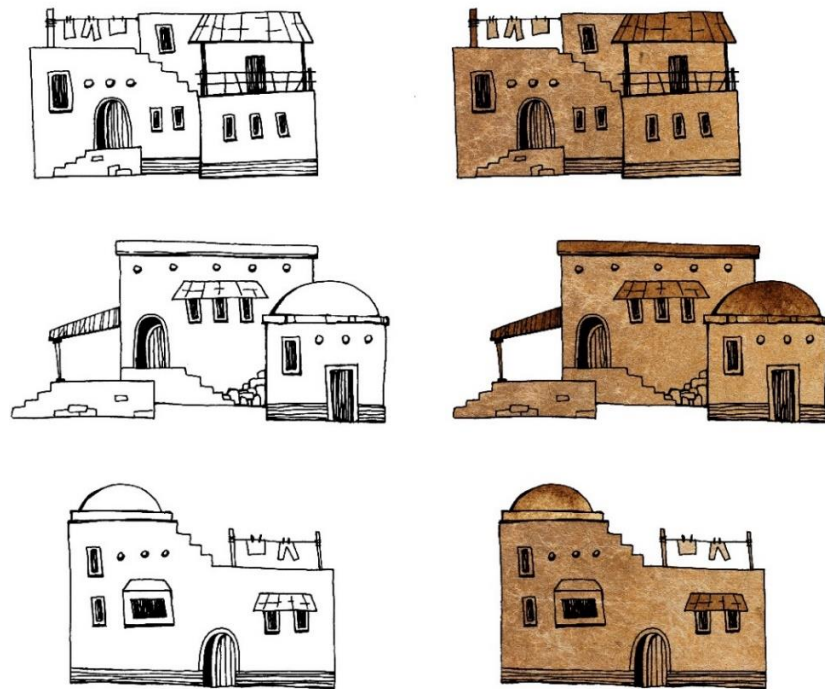
Представа представља комбинацију класичног позоришта и анимираног филма. Узбудљиву причу пуну авантуре, магије и неизбежне борбе између добра и зла прати жива синхронизација глумаца на сцени и пројекције која чини готово целокупну сценографију. У овој представи анимација преузима улогу сценографије.

Како би се свака сцена која прати радњу визуелно реализовала, било је неопходно сачинити списак елемената од којих је формирана сценографија. У процесу илустрације међусобно су комбиноване традиционалне и дигиталне технике. Тако сваки од елемената представља спој традиционалне илустрације и њене дигиталне дораде. Најпре су били илустровани на папиру помоћу рапидографа, туша, пера и четке. Ручно илустровани елементи потом су скенирани и убачени у софтвер, како би прошли кроз даљу дигиталну обраду и додавање текстуре. Текстуру су чиниле фотографије различитих врста папира. Њиховом комбинацијом, испуњавајући елементе, добијене су завршне илустрације.



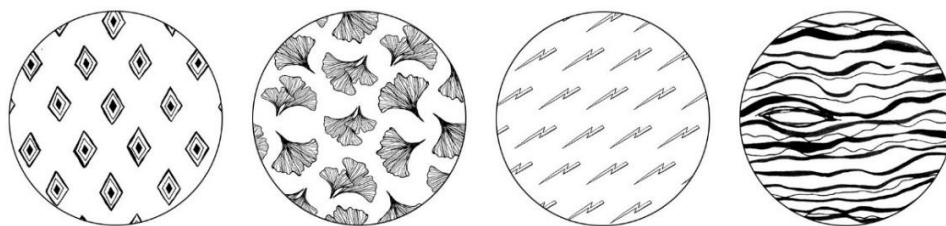
Слика 7. Избор текстура

Колорит је варирао од светле беж, до жуте и браон боје. Њиховом употребом, сценографија је задржала веселу, али не превише упадљиву естетику која би потпуно одвукла пажњу гледаоца. У центру збивања остају глумци, док је анимирана сценографија ту да, у синхронизацији са њима, боље дочара покрет и магију.



Слика 8. Пример традиционално илустроване Египатске куће (лево)
и пример завршне илустрације са текстурама (десно)

Како би се обогатио визуелни изглед појединих елемената, додавани су патерни који су чинили детаље. Они су такође ручно исцртани рапидографом, тушем и четком, да би потом прошли кроз дигиталну обраду и уклањање позадине. Како илустрацију, тако и патерне карактеришу неравне линије, које подсећају на слободу дечијег цртежа. Употребом софтвера (Adobe Photoshop) за дигиталну обраду, приликом додавања патерна коришћени су различити ефекти. Експериментисањем са слојевима текстуре и патерна, илустрација би добила богатији изглед.



Слика 9. Примери патерна који су коришћени у илустрацији

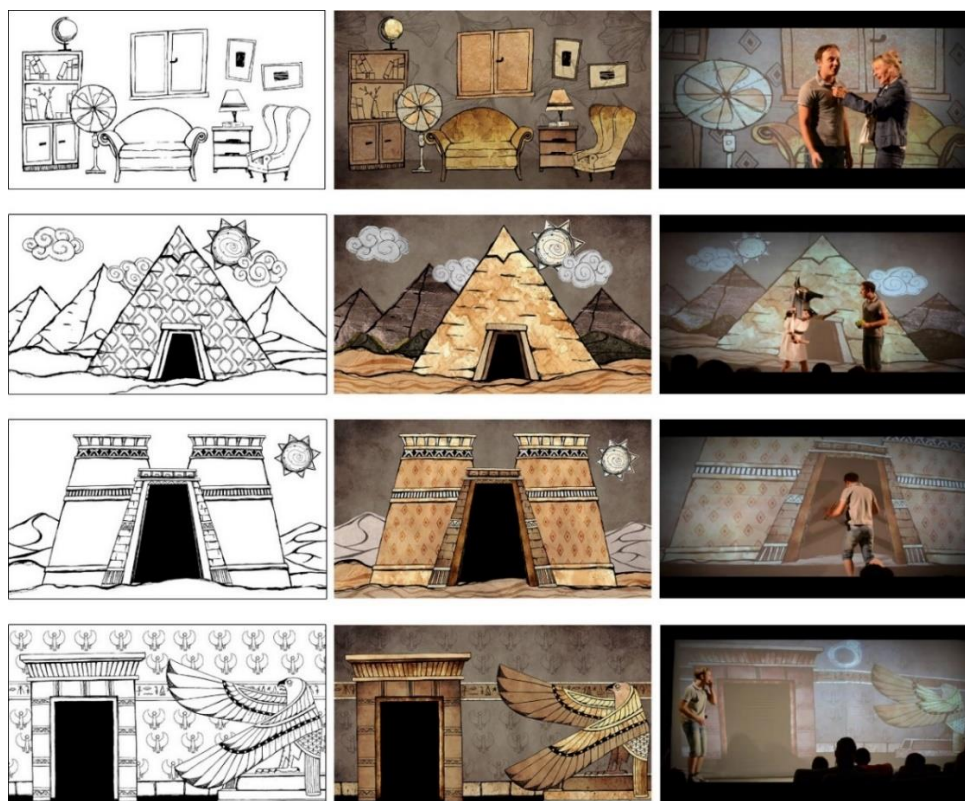


Слика 10. Примери финалних илустрација са патернима

По завршетку илустровања свих елемената, следи склапање сцене. Елементи се у софтверу ређају по слојевима, у више планова. Поједини елементи су предимензионирани, док су други умањени, са намером да се успостави разигранији композициони однос или успостави хијерархија међу ликовима. Тако у сценама са гробницом имамо анимиране карактере који су знатно већи у поређењу са глумцем.



Слика 11. Приказ односа глумца и анимираних карактера



Слика 12. Процес реализације по сценама

Комбинација илустрованих елемената чини сценографију, док је анимирање истих у потпуности оживљава. Примена видео-илустрације у представи може се сагледати кроз развој илустрације из статичне у покретну слику. Идеја пројекта заснива се на увођењу „покретне” сценографије пројектоване на платну, која ће у интеракцији са глумцима, публици ближе приказати магичне тренутке.

Анимирана сценографија доприноси стварању виртуелног универзума у ком се тело глумаца меша са анимацијом да би створили нови визуелни језик. Присуство анимираних карактера и њихови покрети изазивају реакцију код глумца. Такође, последице њихових покрета и геста дају осећај интерактивности. Међутим, присуство анимираних карактера је замрзнуто у времену и непромењиво. Глумац своје покрете треба временски да усклади са анимацијом, музиком и звучним ефектима.

Последњи део овог поглавља удаљава се од илустрације како би се размотио наредни сегмент рада који се односи на анимацију као одвојену целину.

5. Дефиниција анимације

Према општеприхваћеној дефиницији, анимација представља поступак којим се ствара својеврсна илузија кретања на цртежима, моделима или беживотним стварима. Термин анимација води порекло од латинске речи *animātiō* (*animatio*) и значи оживљавање, давање душе. Као таква она се може категорисати као давање душе беживотним стварима, односно цртежима или моделима.⁶⁶

Термин анимација потиче из латинског језика при чему се издвајају четири речи које имају исти корен, а чије се значење креће у оквиру поменутог појма:

АНИМА – именица женског рода која првобитно означава ваздух. На другој инстанци означава ветар, на трећој – дисање, на четвртој – живот, а на петој – душу.

АНИМУС – именица мушког рода која пре свега означава живот и животну снагу, а затим душу, дух, ум и разум, и коначно мишљење и расуђивање.

АНИМАТО – именица женског рода која означава битно својство живости, виталности код свих живих бића.

АНИМАРЕ – глагол, значи најпре напунити ваздухом, затим дисати и, најважније – удахнути живот, оживети.⁶⁷

Како Ранко Мунитић примећује, према лингвистичком темељу термин *анимација* се може одредити двоструко: као покретање непокретног и оживљавање неживог. Прво значење се односи на анимацију као техничку могућност, док се друго односи метафорично на креативни уметнички чин.⁶⁸ Ако издвојено посматрамо само слику, она је непокретна и нежива. Међутим, приликом пројекције секвенце слика долази до стварања илузије покрета, што резултира оживљавањем ликова на екрану. Уз помоћ уређаја за приказивање, слике се приказују великом брзином, најчешће 24, 25 или 30 фрејмова (слика) у секунди. Овакав вид оживљавања секвенце слика није само карактеристика анимираног филма, већ и других кинематографских форми, документарног и играног филма.

⁶⁶ Wikipedia: <https://sr.wikipedia.org/sr-el/%D0%90%D0%BD%D0%B8%D0%BC%D0%B0%D1%86%D0%B8%D1%98%D0%B0> (17.06.2021)

⁶⁷ Munitić, Ranko. (1982). *Uvod u estetiku kinematografske animacije*. Zagreb: Filmoteka 16, 26

⁶⁸ Мунитић, Ранко. (2007). *Естетика анимације*. Београд: Филмски центар Србије, Факултет примењених уметности, 31

5.1 Историја и развој анимације

Рани примери покушаја да се створи феномен покретних цртежа могу се наћи у цртежима на стенама из доба палеолита. На југу Француске 1994. године, откривена је пећина Chauvet Pont d'Arc, а унутар ње стари пећински цртежи. Одређене сцене попут *Panel of the Rhinos*, *Panel of the Lions* и *Panel of the Horses* приказују животиње у покрету. Поједине су нацртане са више ногу у позицијама кретања са јасним покушајем да се створи перцепција кретања.⁶⁹ Чак иако је јасно да никад нећемо моћи са сигурношћу потврдити да је палеолитски уметник желео да представи покрет, досадашње искуство нам дозвољава да подржимо ту претпоставку као могућу.⁷⁰

На истоку данашњег Ирана налази се једно од настаријих налазишта које је откривено у античком граду Shahr-i Sokhta (спаљени град). Керамички пехар који је овде пронађен на себи садржи исцртане слике козе која скаче према дрвету и једе његово лишће. Сцену чини пет рамова који са окретањем пехара представљају кретање животиње у континуитету. Ова слика узима се као најстарији сликовни приказ покрета или пример ране анимације. Међутим, не може се назвати анимацијом у правом смислу те речи, обзиром да техника приказивања слика у кретању није постојала.⁷¹ Ипак, наговештавајући одређени ток, можемо уочити прве приказе покрета који је, након много миленијума касније, заживео кроз филмове, стрип и илустрације.



Слика 13. Слика козе на чинији из Ирана

⁶⁹ World History Encyclopedia, Chauvet Cave: https://www.worldhistory.org/Chauvet_Cave/

⁷⁰ Marc Azéma, Florent Rivère, *Animation in Palaeolithic art: A pre-echo of cinema*, Antiquity Publications Ltd. ANTIQUITY 86 (2012): 316–324

⁷¹ Nominovani File: <http://whc.unesco.org/uploads/nominations/1456.pdf> (17.06.2021)

Анимација какву данас познајемо почела је да се развија тек настанком кинематографије. Термин *кинематографија* је грчког порекла и састоји се од речи *κίνημα* (кинема) што значи покрет и *γράφειν* (графен) што значи писати, бележити. Уколико би се термин *кинематографија* буквално преводио са грчког језика, његов превод би значео *записивање покрета*. У област кинематографије спадају документарни, играни и анимирани филм. Анимација представља најстарију кинематографску форму, јер је прво доступно средство за креирање и приказивање покрета био цртеж. Појава документарних и играних филмова условљена је развојем фотографског поступка, па се најранији снимљени филмови јављају од 1895. године. Пре употребе филмске траке као носача записа покрета, коришћене су разне приручне направе са краћим анимираним секвенцама покрета, од којих су најпопуларнији били фенакистоскоп (1832), зоотроп (1834) и флипбук или анимирана књижица (1868).⁷²

Фенакистоскоп је 1832. године измислио белгијски физичар Џозеф Платоа (Joseph Plateau). Реч је о округлом диску на чијим се крајевима постоје зарези на истим местима. Између зареза налазе се слике. Окретањем диска испред огледала, слике дају осећај покрета.

Године 1834. аустријанац Сајмон Ритер фон Штамфер (Simon Ritter Von Stampfer) измислио је стробоскоп, уређај који чине два диска. На једном се налазе слике, а други има зарезе исто као и фенакистоскоп. Окрећући дискове истовремено ствара се покретна слика.

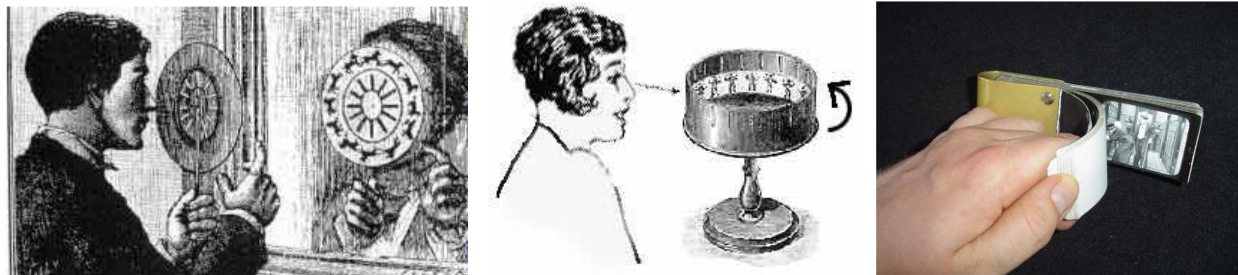
Вилиам Џорџ Хомер (William George Horner) је исте године направио зоотроп. То је цилиндар са урезима у ком је смештен филм са анимацијским сликама (секвенцама). Идеја о замени траке код уређаја најављује појаву филмских пројектора.

Анимирану књижицу је патентирао Џон Барнс Линет (John Barnes Linnett) под називом *кинеограф*. И данас анимирана књижица представља најпопуларније приручно средство за гледање анимација.

Тауматроп представља омиљену дечију играчку са почетка деветнаестог века. Сачињен од папирног диска са узицама причвршћеним са обе стране помоћу којих се могао окретати између палца и кажипрста, пружао је оптичку илузију много пре проналаска фотографије. На свакој страни диска била је одштампана другачија слика. При окретању

⁷² Kekeljević, Igor. (2018). *Klasična animacija*. Novi Sad: Univerzitet u Novom Sadu, Fakultet tehničkih nauka, 5

слике би стварале илузију стапања у једну слику. Тако би се јахач попео на коња или би папагај улетео у кавез.⁷³



Слика 14. Уређаји за гледање анимираних секвенци: *фенакистоскоп, зоотрон и флипбук*

Како аутор Ранко Мунитић наводи, свако кинематографско дело састоји се од синергије три елемента: слике, звука и покрета, односно да је свако кинематографско дело *пикто-фоно-кинетички знак*. Он сматра да је краткометражни цртани филм *Пароброд Вили* (Steamboat Willie, 1928) из Волт Дизни Студија (енг. Walt Disney Studio) први филм у историји кинематографије у којем је остварена потпуна синергија слике, звука и покрета. Такође наводи да Дизни први у историји медија схвата да слика, звук и покрет не треба да се збрајају, већ да сваки елемент мора равноправно да учествује у потпуној синтези.⁷⁴

Покрет као последњи конститутивни елемент чини специфичност анимираног филма. Код играног или документарног филма покрет се снима камером или неким технолошким поступком, док се у анимираном филму покрет ствара сличицу по сличицу. Као специфичност анимираног филма могу се издвојити покрети који не постоје у природи. Као такви, они се не могу снимити неким технолошким поступком, већ се морају створити. У најширем смислу, покрет у кинематографском делу представља сваку промену форме и композиције током времена, што указује да је управо време главни елемент покрета. Време покрета увек обликује аниматор. Харолд Витакер (Harold Whitaker 1920-2013) и Џон Халас (John Halas 1912-1995) истичу да се време у анимираном филму може обликовати, зауставити, убрзати, успорити, обрнути или поставити у циклус.⁷⁵

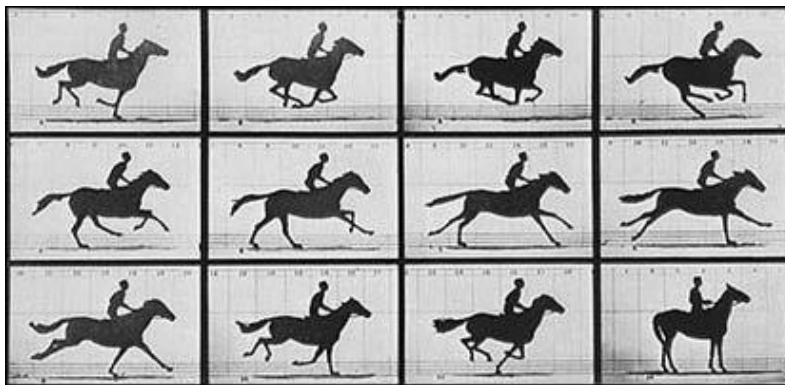
⁷³ Kuk, Devid A. (2018). *Istorija filma I*. Beograd: Ars Clio, 22

⁷⁴ Мунитић, Ранко. (2007). *Естетика анимације*. *Ibid.* 58

⁷⁵ Whitaker, Harold and John Hallas. (2009). *Timing for Animation*. Burlington: Oxford, Focal Press, Elsevier

Током више векова, сама фотографија је доживела многе промене. Међутим, када се говори о развоју покретних слика, важно је поменути студије покрета фотографа Едварда Мајбрица (Eadweard Muybridge 1830-1904). Године 1872. калифорнијски гувернер Лиланд Станфорд (Leland Stanford 1824-1893) ангажује га да реши дилему да ли коњ, у одређеном тренутку током галоба, подиже све четири ноге са земље. Како људско око није могло да опази овај тренутак, Мајбриц започиње своје фотографско истраживање покрета. Након неколико година и много неуспешних експеримената, прве успешне резултате добио је у лето 1877. године. Кретање коња у галопу успешно је забележио користећи низ од дванаест фотоапарата на електрични погон. Поставио их је дуж тркалишта тако да буду распоређени упоредо са кретањем коња. Наилазећи низ стазу, коњ је својим копитима активирао окидаче један за другим. Фотографије су забележиле узастопне фазе покрета током галоба, доказавши да се сва четири копита налазе изнад земље у тренутку када су ноге скупљене.⁷⁶

У књизи *Историја филма* такође се наводи да је „Мајбриц демонстрирао своје резултате 1879. помоћу механизма који је назвао *зоопраксикоп*. Та посебна врста *лантерне магике* је пројектовала обојене, руком цртане слике засноване на тим фотографијама, постављене дуж спољног обода кружног стакленог диска.”⁷⁷



Слика 15. Серија фотографија на стаклу Едварда Мајбрица

Остатак живота посветио је дотеривању свог процеса серијске фотографије. Његов рад и методе значајно су допринели даљем развоју фотографских техника, али и развоју биомеханике и њене примене у спорту.

⁷⁶ Kuk, Dejvid A. (2018). *Istorija filma I*. Beograd: Ars Clio, 23

⁷⁷ Kuk, Dejvid A. (2018). *Ibid*, 23

5.2 Технике анимације

Технике анимације могу се поделити у више група, а свака група у више подгрупа. Једна од основних је традиционална техника анимације (руком цртана анимација). Она представља метод који се најчешће користио током двадесетог века за већину анимираних филмова. Специфичан оквир за креирање ових филмова представљају цртежи који су најпре нацртани на папиру. Илузија покрета се ствара тако што се свака следећа сличица исцртава тако да се за нијансу разликује од претходне. Захваљујући технолошком развоју, данас се традиционалне технике анимирања ређе користе.

Цртана анимација подразумева да се у процесу креирања не користе реални објекти или лутке, већ нацртани сетови, реквизити и карактери. Поред комерцијалних, постоје и апстрактни цртани филмови, а може се „цртати” кредом по табли, воденим бијама, у песку, глини, уљаним бојама на стаклу итд.

Године 1908. француски карикатуриста Емил Кол (Emile Cohl 1857-1938) направио је један од најранијих примера традиционалне (ручно цртане) анимације под називом *Фантазмагорија* (Fantasmagorie). Филм је цртан на папиру, а потом снимљен у негативу да би добио ефекат дечијег цртежа на табли. Покрети ликова су слободни и доживљавају чудесне трансформације настајући и нестајући из линија. Боца вина се претвара у цвет, човек се преображава у флашу шампањца, а главни карактер је у једном тренутку клоун, а у другом центлмен. Емил Кол је тежио изражавању кроз специфични језик медија анимације, не имитирајући стварност или играни филм.

Према Мановичу „стари медији подразумевали су човека као ствараоца који је ручно састављао текстуалне, визуелне и/или звучне елементе у одређену композицију или секвенцу. Та секвенца је похрањена у неком материјалу, а њен редослед утврђен је једном заувек.”⁷⁸ За разлику од старих, нове медије одликује промењивост. Употребом нових медија, уместо идентичних копија, могуће је стварате бројне различите верзије које аутоматски склапа рачунар.

Сликарство и уопште визуелне уметности представљају неизоставан део анимираног филма. Руски аниматор Александар Петров (Александр Константинович Петров 1957-) познат је по првом анимираном кратком филму великог формата *Старац и море* (The Old

⁷⁸ Manovič, Lev. (2015). *Jezik novih medija*. Beograd: Clio, 77-78

Man and The Sea) из 1999. године. Филм је познат по веома захтевној техници сликања пастелним уљаним бојама на стаклу. Ова техника захтева много времена, те је користи веома мали број аниматора у свету. Поред различитих четкица Петров користи врхове прстију за рад са бојама које наноси на стаклене плоче постављене у више нивоа, обликујући магичан, поетичан свет специфичног визуелног и наративног стила. Након фотографисања сваког оквира насликаног на стакленим плочама, слику би мало модификовао за следећи кадар стварајући на тај начин покрет.



Слика 16. Секвенце из филма *Старац и море*, Александар Петров

Јужноафрички уметник Вилијам Кентриџ (William Kentridge 1955-) познат је по својој јединственој уметничкој пракси заснованој на цртежу. Једна од кључних карактеристика његове праксе јесте комбиновање старих и нових уметничких медија, попут филма и угљена. Кентриџ је своје анимирани филмове развијао из цртежа угљеном, користећи само сто за цртање и камеру. О његовом поступку рада уметник Немања Николић пише да „процес укључује секвенцијално дорађивање скупа цртежа рађених угљеном, закачених притом на зид и позиционираних у фиксан однос са камером.”⁷⁹ Многи уметници у свом поступку анимације користе различит цртеж за сваки фрејм. Међутим, Вилијам Кентриџ израђује један цртеж угљеном који континуирано прерађује брисањем и додавањем. Чин брисања у његовом раду подједнако је важан као и сам цртеж.⁸⁰ Обриси који остављају траг сведоче о самом процесу, фазама кроз које пролази цртеж и протоку времена стварајући снажне визуелне ефекте. Анимирани покрет добијен је пажљивим фотографисањем цртежа након сваке измене.

⁷⁹ Nikolić, Nemanja. (2020). *Nacrt za jedan izbrisivi zaplet*. Beograd: ProArtOrg, 41

⁸⁰ Harvard Film Archive: <https://harvardfilmarchive.org/programs/the-animated-films-of-william-kentridge> (03.06.2022)

Његови позоришни радови и анимирани филмови заузели су пажњу шире међународне публике. У фокусу његовог рада била је Јужна Африка и њене друштвене и политичке промене током година.⁸¹ Његова уметност увек је у себи садржала политичке и социјалне реалности државе у којој је живео. Као белац у Јужној Африци, борио се против апартејда, а у својим радовима обрађивао је питање колонијализма и угњетавања радничке класе. Иако себе не сматра „политичким уметником” Кентрицов рад се не може одвојити од историје његове земље. Међутим, његова интересовања превазилазе лични контекст и служе као алегија људских стања и света у целини.⁸²



Слика 17. *Stereoscope*, Вилијам Кентриц

Комерцијални анимирани филмови из америчке продукције са Микијем, Пајом, Душком Дугоушком, рађени су обликовном методом цртане анимације. Савремена дигитална анимација настала је на принципима оваквих цртаних филмова, а нарочито под утицајем компаније Дизни.

⁸¹ The Art Newspaper: <https://www.theartnewspaper.com/2020/09/29/three-decades-of-william-kentridges-animations-go-online-this-week> (03.06.2022)

⁸² Supervizuelna: <https://www.supervizuelna.com/blog-vilijam-kentridz-the-refusal-of-time/> (03.06.2022)

Анимација се најпре скицира оловком на папиру, на столу који има могућност да се по потреби укључи позадинско осветљење како би се провидило више папира када су наслагани један преко другог. За цртање се најчешће користи паус папир који се више провиди од обичног папира. На тај начин упоређује се разлика цртежа на којем аниматор тренутно ради и претодних цртежа у секвенци. По завршетку израде анимиране секвенце оловком на папиру, цртежи се снимају и од њих се прави филм. Потом следи наредна фаза у продукцији, контурисање и колорисање. Цртежи се са папира пребацују на прозирне фолије. Захваљујући њима, слика се може раздвојити на слојеве, тако да се не мора сваки пут све цртати, већ се промењиви делови додају у посебном слују. Позадине се обично не раде на фолијама, јер се израђују у другачијем стилу и материјалу од ликова, као раскошне илустрације. По завршетку овог дела процеса, фолије се стављају на сто за снимање и преносе се на филм, слику по слику.⁸³

Методe које су се развиле пре савремене дигиталне продукције сматрају се класичном анимацијом. Неке од тих метода су анимација објеката и лутки, анимација у глини, колажна анимација, цртана анимација, анимација у песку и пиксилација. Оно што је заједничко свим наведеним методама је да се користи неки физички непокретни објекат или материјал на ком аниматор врши промене, а потом снима сличицу по сличицу стварајући илузију покрета.

Синоним за термин *класична анимација* је термин *стоп анимација*. Назив је заснован на методи преношења анимације на филмску траку, када се радило са филмском камером, која није снимала у континуитету, већ се њен рад стопирао у сврху снимања сличице по сличицу.

Стоп анимација је техника анимације која се односи на физичку манипулацију објеката. Физички непокретан објекат се помера и фотографише, сличицу по сличицу у циљу да се добије утисак покрета у простору. Када се фотографија слика пусти, добија се континуирана секвенца. Ова техника омогућава оживљавање свакодневних предмета и била је један од најраније коришћених ефеката у играним филмовима. Временом се развило више техника ове врсте анимације. Неке од њих су: лутка анимација, анимација глином, катаут (енг. cutout) анимација, силуета анимација, објектна анимација, графичка анимација, пиксилација и др.

⁸³ Kekeljević, Igor. (2018). *Klasična animacija. Ibid.* 38-41

Традиционална техника анимација представља полазиште за настанак и развој дигиталних техника анимирања. Развој технологије и рачунара допринео је осавремењавању друштва и константног напретка, како технолошког, тако и у начину преношења информација. Битно место које заузима у савременом свету јесте свакако компјутерска, односно рачунарска анимација. Она данас представља најзаступљенију технику анимације. Обухвата друге различите технике које су креиране дигитално на рачунару. Као таква, рачунарска анимација је у основи дигитални наследник традиционалне и стоп анимације. Односи се на савремену технику стварања илузије покрета употребом рачунарске графике, а најчешће подразумева 2D или 3D технику.

Техника 2D анимације подразумева слагање покретних слика у фрејмове. Илузија покрета се добија смењивањем слика одређеном брзином. На тај начин људско око прихвата кретање као континуирани покрет. Ова техника подразумева обликовање покретних слика у дводимензионалном простору. Да би успешно визуелно комуницирала неопходно је поштовати законе покрета из природе, покрете анимације који су успостављени у првим анимираним филмовима, али и законе о простору који су успостављени током векова историје уметности. Време је још један битан фактор у процесу креирања покрета. Оно се мери смењивањем слика брзином од 24 слике у секунди.

Покрет у анимацији може имати већи учинак од самог објекта који се анимира. Сам по себи, покрет може носити поруку и одразити одређену емоцију. Значење покрета на екрану се заснива на законитостима визуелног комуницирања. Перципирајући визуелне, звучне и кинетичке информације кроз временски период, ум настоји да их обједини у причу, макар и потпуно апстрактну. Прича мора имети почетак, средину и крај, али не мора бити нужно испричана тим редоследом. Свестан пластичности времена, аниматор користи могућност да њиме манипулише. Са истом секвенцом слика, а уз минималну промену времена, могуће је постићи у великој мери различит карактер покрета. На тај начин време и покрет постају основни елемент у сврси преноса поруке.

Свој врхунац 2D анимација достиже у Дизнијевим анимираним филмовима. Битне законитости умећа цртања покрета успостављају се још у раним, руком цртаним анимацијама. Данас, са напретком технологије, пружају се бројне могућности за примену 2D анимације у различитим медијима. Кораци у продукцији су остали исти, али се уместо реалних материјала користе дигитални елементи. Иако заснована на традиционалним

техникама анимације, 2D компјутерска анимација пружа могућност израженије експресије лица и покрета тела. Развој технологије значајно је олакшао и скратио процес израде, утицао је на смањење трошкова опреме и материјала, лакшу контролу фаза у раду и боље очување датотека. Такође, допринео је развоју покретне графике у чијој сржи лежи анимација. Ова врста анимације данас је нашла своју примену на телевизији у анимираним рекламама и логотипима, анимираним филмовима и шпицама у биоскопима, сусрећемо се са бројним анимирани елементима на интернету и др.

Представник дигиталне анимације који данас преовлађује јесте 3D анимација, чије дело изворно настаје у компјутеру. У њој се најпре конструишу виртуелни (у реалном свету непостојећи) тродимензионални објекти. Они пружају могућност примене боја и текстура, а потом и осветљавања виртуелним изворима светла са свих страна. У другој фази се дефинишу параметри за кретање тих објеката, док се померањем виртуелне камере кроз простор може све то снимити из свих могућих углова. Своју примену, овакав вид компјутеризоване стварности, најчешће налази у изради специјалних ефеката у играним филмовима, код анимираних филмова и авантуристичких компјутерских игара.

Компјутерски 3D анимирани филм јесте пре свега анимирани филм, те користи изражајна средства њему карактеристична, приказујући покрете и промене током времена који не могу бити снимљени филмском камером. Треба да оствари потпуну синтезу на нивоу слике, покрета и звука. Као таква, она тежи изради дигиталног играног филма, са виртуелним глумцима и сценографијом.

Сматра се да је компјутерска анимација постала популарна након појављивања америчког филма студија Пиксар (енг. Pixar) у сарадњи са компанијом Дизни, *Прича о играчкама* (енг. Toy Story) из 1995. године. На челу пројекта био је Џон Ласетер (John Lasseter). Специфичност овог филма огледа се у томе што је то први дугометражни анимирани филм базиран управо на компјутерској анимацији. Ласетер је овим пројектом успоставио модел савремене комерцијалне продукције анимираних филмова методом 3D анимације, утемељене на начелима дизнијевске анимације.⁸⁴ Захваљујући великом успеху, *Прича о играчкама* прерасла је у серијал.

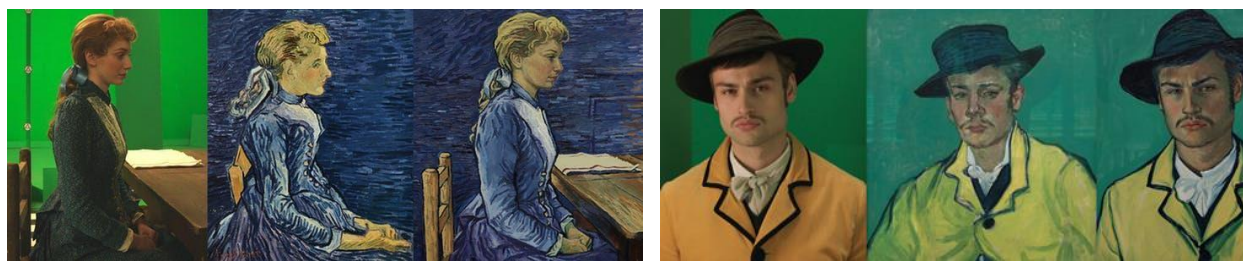
Данас се сусрећемо са бројним анимираним елементима, како на телевизору, тако и на интернету. Неретко, такав садржај не поседује квалитет праве анимације. Главни разлог

⁸⁴ Kekeljević, Igor. (2018). *Klasična animacija. Ibid.* 18

томе је технологија која преовладава и гуши креативност, али и непознавање техника и законитости традиционалне анимације.

Међутим, многи уметници и мањи студији настоје да одрже живим традиционалне технике анимирања. Анимација као вид уметности обједињује сликање, цртање, вајање, музику и информатику. Поред већ поменутог ручно осликаног анимираног филма *Старац и море*, остварење из 2017. године остварило је, до сада можда највећи, комерцијални успех анимираног филма. У питању је анимирана биографска драма о сликару Винсенту Ван Гогу (Vincent Van Gogh 1853-1890) под називом *С љубављу Винсент* (енг. Loving Vincent). Његова специфичност огледа се у томе што је први дугометражни филм који је у потпуности насликан. Прва верзија је снимљена 2008. године као краткометражни филм у трајању од 7 минута. Након тога, уз финансијску помоћ, насликано је 65 000 фрејмова техником коју је користио Ван Гог и смештено у дугометражни филм. У реализацији пројекта учествовало је сто сликара из целог света, а употребљено око хиљаду платна за сликање и 4500 литара уљане боје.⁸⁵

Прича се визуелно интерпретира кроз слике Винсента Ван Гога, укључујући најзначајније портрете и пејзаже. Редитељи су се држали што је могуће ближе његовом погледу на свет, што је омогућила чињеница да је Винсент, више од било ког другог сликара, насликао оно што га је физички окруживало и делио своју стварност са посматрачем. Његове слике себе, предмета, ципела, најбољих пријатеља, представљале су сториборд за овај пројекат.



Слика 18. Приказ оригиналне слике Ван Гога, глумца и осликаног фрејма за филм

⁸⁵ Lovingvincent: <http://lovingvincent.com/technology.48.pl.html> (17.06.2021)

Још један анимирани филм који истиче лепоту цртане анимације јесте *Песма о мору* (енг. *Song of the Sea*) из 2014. године, намењен млађој публици. Упечатљива прича испричана је кроз јединствено стилизован стил, софистициран и посебно вешт у стварању специфичног осећаја места. У основи је заступљена акварел техника која успешно дочарава живописне кулисе и пејзаже, док се мешају различити тонови визуелних текстура.



Слика 19. Фрејмови из филма *Песма о мору*

Аустријска уметница Марија Ласниг (Maria Lassnig 1919-2014), позната као једна од најзначајнијих сликарки 20. и 21. века, у својим серијама експерименталних филмова користи технике традиционалне анимације. Кратки филмови које креира укључују анимацију, звук и поетске гласове који подстичу улазак у унутрашњи свет уметника. Користи готове филмске фрагменте који су сачињени од живих акционих снимака, анимираних цртежа и анимираног исеченог папира. Ослањајући се на исте теме које обрађује у својим сликама, њени филмски наративи баве се питањем сложености мушко-женских односа. Своју заокупљеност аутопортретом и свест о телу преноси и на серију изванредно инвентивних анимација.

У свом најславнијем филму *Kantate* уметница представља причу о свом животу у песми од 14 стихова коју је извела у разним костимима. Видео је праћен анимацијама у позадини, креираним традиционалном техником цртања.



Слика 20. Фрејмови из филма *Кантате*, Марија Ласниг

6. Инсталација

Како би се описала уметничка дисциплина која простор третира као активан чинилац уметничког дела, користи се термин *инсталација*. Она представља дело које је креирано у циљу трансформисања перцепције простора. Инсталација се односи на просторни распоред објеката, скулптура или конструкција. Као таква, може бити створена из многих појединачних уметничких дисциплина као што су скулптура, фотографија, пројекције филмских екрана или екрана за дијазитиве, редимејд или може бити мултимедијална.⁸⁶ Веома често инсталације обухватају широк избор природних и вештачких материјала. То могу бити материјали из окружења или који се користе у свакодневној употреби, али и сама технологија која подразумева компјутер, интернет, звук и слично. Њиховим комбиновањем постиже се контраст у ком се огледа аутентичност саме инсталације. У односу на саму идеју креирану од стране аутора, поједини сегменти се могу нагласити применом одређеног материјала. Уметник материјалне елементе уређује у осмишљену структуру којом посматрач треба да експериментише.⁸⁷

Упоредо са сликарством, инсталације представљају још један жанр модерне уметности. У контексту нових медија, могу бити схваћене као вишемедијски информативни простори. Унутар просторног распореда, како наводи аутор Мановић „комбинују слике, видео, текстове, графике и 3D елементе.” Такође истиче да „већина инсталација препушта гледаоцу да одабере редослед „приступа информацијама” које нуде њени елементи.”⁸⁸ Као тродимензионално дело, утиче на начин на који се доживљава простор или уметничко дело у датом простору. Због своје тродимензионалности подсећа на скулптуру, али она то није. И инсталација и скулптура пружају могућност сагледавања из више углова, тако да сваки угао представља нови аспект посматрања и тумачења дела. Ипак, за разлику од скулптуре, инсталација наводи посматрача да размишља дубље о посматраном делу. Пружајући му могућност да се креће кроз њу и истражује, инсталација често укључује више различитих осећаја попут звука, вида, додира или мириса. С тим у вези, за разлику од слике која омогућава само један угао посматрања, инсталација пружа вишеслојно искуство.

⁸⁶ Šuvaković, Miško. (2011). *Pojmovnik teorije umetnosti*. Beograd: Orion Art, 277

⁸⁷ Laure, Deni. (2014). *Istorija umetnosti XX veka. Ključ za razumevanje*. Beograd: Clio, 178

⁸⁸ Manović, Lev. (2015). *Jezik novih medija*. Beograd: Clio, 310

Карактеристично за инсталацију јесте време трајања. Сходно томе, може бити привремена или трајна. Иако се често креирају за изложбене просторе попут музеја и галерија, оне могу бити намењене и отвореним урбаним просторима. Јавне инсталације обично се односе на *site-specific*⁸⁹ праксу, јер су изразито везане за специфичан простор. Свој смисао добија само у оквиру дијалога са простором. Уколико би се издвојила из окружења за које је креирана и са којим се стапа, инсталација губи на својој уверљивости.⁹⁰

Употреба дигиталних технологија у великој мери утиче на начин уметничког изражавања. Поједини уметници користе дигиталне технологије као додатни алат у раду на традиционалним уметничким формама попут сликарства, вајарства и слично. Са друге стране, јавља се група уметника која употребљава дигиталне технике и технологије са циљем да креира нове облике уметничких дела. Посматрајући је глобално, дигитална уметност настаје негде почетком деведесетих година 20. века. Као таква, углавном се исказује као мање или више сложена инсталација.⁹¹ Развој компјутерских видова уметности попут софтвера за видео и филмске пројекције имао је велики утицај у пољу инсталације.

Посматрајући са данашњег дискурса, у великом броју инсталација звук и светло заузимају посебан значај у преношењу уметникове замисли. Једну потпуно нову врсту доживљаја код посматрача пружају интерактивне инсталације. Сам појам интерактивности односи се на битну разлику између ликовне уметности и уметности нових медија. Интерактивна уметност даје гледаоцу могућност да учествује, те својим деловањем утиче на исход. Када се говори о традиционалним облицима уметности, интеракција гледаоца се своди на ментални догађај. Уметност нових медија под интерактивношћу подразумева различите врсте навигација и доприноса уметничком делу. Самим тим интерактивне инсталације у свој садржај укључују публику која делује на уметничко дело и активира га откривајући значење инсталације. Засноване на рачунарској технологији, ослањају се на сензоре који бележе покрет, близину, температуру и друге облике људског утицаја. Регистровање било којег сигнала који се заснива на акцији учесника утиче на интервенцију у оквиру инсталације.

⁸⁹ **Site-specific** уметност представља уметност која је направљена за одређени простор или место, узевши у обзир саму природу датог места, његову прошлост и садашњост, сврху и саме кориснике. Рад који је креиран искључиво на специфичној локацији, није могуће на потпуно исти начин извести на некој другој локацији.

⁹⁰ Laure, Deni. (2014). *Ibid*, 179

⁹¹ Todorović, Aleksandar Luj. (2009). *Umetnost i tehnologije komunikacije*. Beograd: Multimedia Clio, 366-371

Заступљеност инсталације последњих година је постала знатно већа. Као једна од најупечатљивијих грана уметности, своју популарност дугује широком спектру могућности чија примена зависи од самог концепта.

6.1 *Os Gêmeos* као пример уметничког деловања у урбаном и галеријском простору

Иза уметничког имена *Os Gêmeos* стоје браћа близанци, Отавио и Густаво Пандолфо. Овај двојац познат је по свом јединственом уметничком стилу у области графита и уличне уметности. У Бразилу их сматрају једним од најважнијих савремених уметника, а у својој дугогодишњој каријери оставили су велики утицај на локалну сцену. Излажући и стварајући дела широм света, стекли су међународну пажњу.

Почевши као графитери на улицама родног града, изградили су репутацију на сцени графита и у свету уличне уметности због свог иновативног стила. Њихов шаролик уметнички израз снажно је прожет живим и јарким бојама карактеристичним за Бразил. Мотиви на цртежима варирају од друштвено ангажованих приказа друштвених и политичких прилика у Сао Паолу, мотива националног фолклора, породичних портрета, натписа и порука, до сложених вишеслојних мурала. Међутим, најпрепознатљивији су по жутим људским карикатурама различитих величина смештених у различитим врстама контекста. Кроз своје ликове жуте коже *Os Gêmeos* представља универзално људско биће које не познаје етничку или расну разлику. Оно што их карактерише јесу живописне боје и урбани стил одеће. Као такви, током година су постали заштитни знак њихове уметности.

Од рада на породичним портретима до политичких и друштвених коментара, близанци су показали изванредну разноликост и привлачност у уличном уметничком простору. Својим радом покушавају да унесу осећај разиграности на јавним местима попут школа, стамбених зграда, на возовима... Њихова урбана уметност на отвореном представља намерни дијалог са пролазницима. Условљени архитектуром и формом, мурал директно или индиректно комуницирају са посматрачима. Кроз свој стил нуде изненађујуће нове начине доживљавања урбане архитектуре, прекидајући сивило индустријских зграда мешовитим бојама и карактерима.

Један од радова близанаца креираних за специфичну локацију јесте *Efêmero*. У оквиру пројекта *Изван коцке* (енг. *Outside the Cube*), мурал је у Италији представљен као прво велико улично уметничко дело ових уметника. Користећи локацију као почетну тачку за продукцију, инспирацију црпе из историје зграде где су током 20. века прављене локомотиве. Мурал није само насликан на фасади, већ је имплементиран у саму архитектуру тако да трансформише фасаду у нову структуру. Приказује силуету градског воза у монументалним размерама и фигуру која се држи за предњи део вагона.⁹²



Слика 21. Мурал *Efêmero*, Os Gêmeos

Највећи јавни мурал у њиховој каријери, рађен у оквиру бијенала у Ванкуверу, познат је под називом *Дивови* (енг. *Gigants*). Ово дело представља допринос снажној вези бијенала са скулптуром. Одлучили су да пронађу место где се слика може трансформисати, стварајући дијалог између дводимензионалног и тродимензионалног света. Мурал је настао на шест високих индустријских силоса. Трансформишући их, створили су дело које се простире на 360 степени цилиндричних облика високих 23m. Креирани за специфичну локацију, композиција мурала у потпуности зависи од датог простора. Користећи архитектуру силоса, површину прекривају дивови који клече, тако што су четворица

⁹² Pirelli HangarBicocca: <https://pirellihangarbicocca.org/en/exhibition/efemero/> (26.04.2020)

окренута у једном, а двојица у другом правцу. На тај начин дали су делу потпуни идентитет од 360 степени.⁹³



Слика 22. Мурал *Gigants, Os Gêmeos*

Поред заступљености у урбаном простору, карактери све чешће испуњавају и галеријске просторе. Њихов рад је еволуирао од великих зидних мурала до мањих радова специфичних за сам локалитет. Последњих година пренели су свој медиј у галерије сликајући на платнима и израђујући скулптуре и инсталације.

Прву самосталну изложбу под насловом *Déjà Vu* одржали су галерији *Lehmann Maupin* у Хонг Конгу. Серија нових дела приказаних на изложби задржала је многе мотиве истакнуте у уметности мурала, док се проширују на надреалистичне елементе. И даље присутни, препознатљиви карактери настоје да пруже посетиоцима ново искуство.

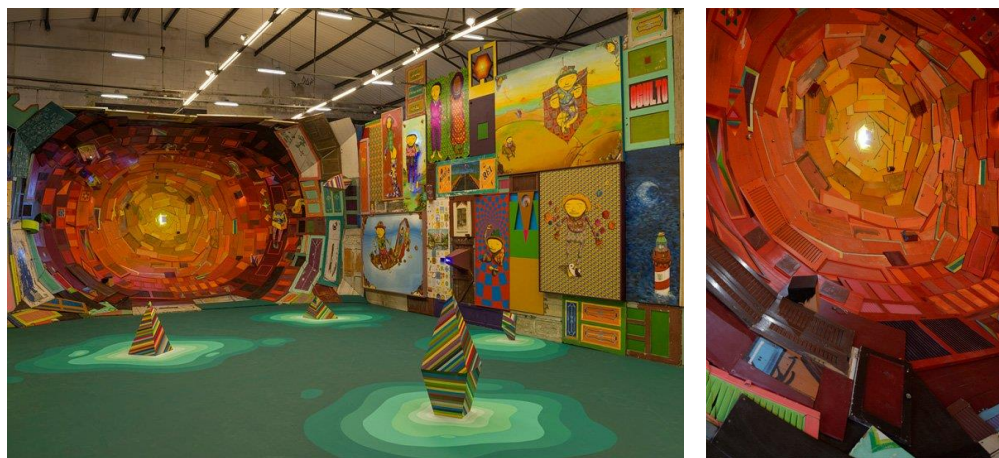
Изложба приказује имерзивно искуство и одаје почаст музици звучном инсталацијом комбинованих медија под називом *White Carnival* (2016). Уметници су своје карактере осликали директно на старим, дрвеним звучницима поставивши их у формацију која подсећа на хор. Већина има отворена уста и жуте су боје, док је неколико других прекривено скијашком маском или су друге боје.



Слика 23. Инсталација *White Carnival, Os Gêmeos*

⁹³ OSGEMEOS: <http://www.osgemeos.com.br/en/projetos/vancouver-biennale-2/> (26.04.2020)

Кроз свој јединствен стил и наратив, на изложби под називом *The opera of the moon* изложили су тридесет слика, скулптуре и видео инсталацију. Највећа скулптура до сада налазила се у живописној просторији испуњеној сликама. Одишући маштом, ставља посетиоце у окружење налик калейдоскопу, укључујући их у потпуности у саму средину. Читав простор представља уметничко дело, а не само појединачни радови окачени на зиду. Повезане вратима и прозорима, слике су категорисане по необичној геометрији и димензијама, истражујући различите контексте, текстуре и приче њихових ликова. Тема врата која се понављала, представљала је кључну улогу у отварању нових светова и димензија.⁹⁴



Слика 24. Кружна инсталација у центру изложбе, Os Gêmeos

Уметност коју ствара Os Gêmeos најупечатљивија је због своје мешавине стилова и предмета, у распону од необичних и надреалних, па све до мањих дела утемељених у политици и историји. Важан сегмент њиховог стваралаштва чини могућност идентификације са универзумом који представљају. Кроз садржај који креирају настоје да помогну људима од „одлете” у царство дечијег одушевљења и неки нови свет саткан од раскошних боја и детаља.

⁹⁴ ArtReview: <https://artreview.com/october-2014-os-gemeos/> (26.04.2020)

7. Мапирана пројекција

Појам дигитална мапирана пројекција (у даљем тексту мапирана пројекција) представља технику пројекције уз чију се помоћ објекти, често неправилног облика, могу претворити у површине за приказ видео пројекције. Односи се на статичан или анимирани ликовни или видео садржај који се користи за потребе пројекције, а може бити унапред припремљен или сниман у реалном времену.⁹⁵

Уместо пројектовања на равном екрану (нпр. *Power Point* презентација), употребом мапиране пројекције светлост се мапира на било коју неравну површину. Визуелни садржај геометријски је прилагођен облику површине на коју се пројектује. На тај начин статични облици могу оживети тако да се у перцепцији посматрача избегне деформисање пројектованог садржаја. Употребом мапиране пројекције на зградама, зидовима, подовима и свакодневним предметима неправилног облика може се створити илузија покрета.

Процес мапирања подразумева употребу виртуелног софтвера за просторно мапирање 2D површине или 3D објекта. Имитирајући површину на коју се пројектује, софтвер ступа у интеракцију са пројектором, омогућавајући му да прилагоди слику било којој површини. Видео се често комбинује са звуком или га покреће како би се постигао аудиовизуелни наратив.⁹⁶

Иако је термин *пројекционо мапирање* релативно нов, сама техника мапирања датира из 60-их година XX века. Један од првих јавних приказа пројекције на тродимензионалним облицима датира из 1969. године када је примењена у Дизнијевим забавним садржајима.⁹⁷ Следећи пример мапиране пројекције датира из 1980. године и односи се на уметнички пројекат аутора Мајкла Наимарка (Michael Naimark) под називом *Displacements*. У амбијенту архетипске Америчке дневне собе два глумца су снимљена у простору. За потребе снимања коришћена је филмска камера постављена на ротирајуће постоље (грамофон). Након снимања, соба и сав садржај у њој префарбани су у једноличну белу боју симулирајући филмско платно. Са истог ротирајућег постоља, снимак је пројектован подједнаком брзином којом је и сниман. Овим поступком објекти су се током пројекције

⁹⁵ Wikipedia: https://en.wikipedia.org/wiki/Projection_mapping (24.06.2022)

⁹⁶ Dominion: <https://www.dominionprint.com/what-is-video-mapping-and-what-makes-it-so-special/> (24.06.2022)

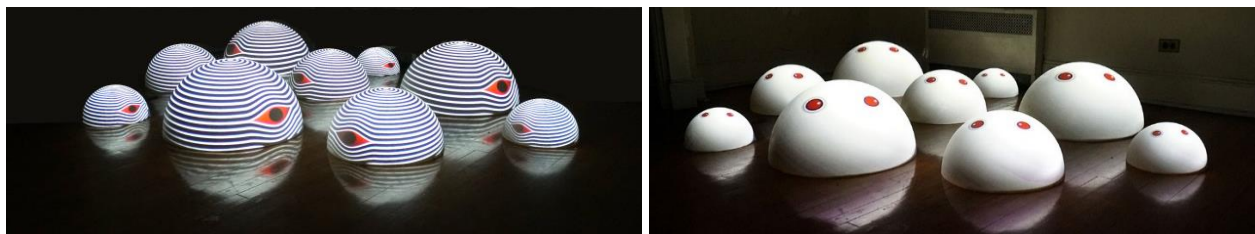
⁹⁷ PMC: <https://projection-mapping.org/the-history-of-projection-mapping/> (24.06.2022)

верно репродуковали по облику и боји. Међутим, људске фигуре нису биле офарбане у бело. Пошто су током пројекције биле изузете из простора, као последица тога проистекао је утисак појаве духова у простору.⁹⁸

Савремени уметник Мотомичи Накамура (Motomichi Nakamura) оживљава урбане и галеријске просторе употребом технологије пројекционог мапирања. Начин на који третира и оживљава објекте, па и сам простор, уз помоћ мапиране пројекције, био је од велике важности у процесу развоја мог докторског уметничког пројекта. Његов рад обогаћен је мноштвом пажљиво дизајнираних створења које оживљава анимацијом. Кроз пројектоване цртеже суочава публику лицем у лице са створењима која представљају спој супродстављених сила попут добра и зла, светлости и таме, симпатичности и монструозности. Пројекције које ствара представљају својеврсно огледало које наводи појединца на размишљање о сопственом ентитету.⁹⁹

Колорит који употребљава у свом раду веома је сведен. Користећи само црвене, беле и црне графичке елементе, у комбинацији са минималистичким приступом у дизајну, Мотомичи ствара снажне визуелне поруке о свету у ком живимо.¹⁰⁰

Једна је од његових инсталација под називом *Mush Marsh* представља мирну, а уједно и мистериозну атмосферу мочваре. Анимација се пројектује на скулптуре у облику хемисфере које су постављене на рефлектујући под. На поду се рефлектује пројекција која рекреира мирну водену површину мочваре. Иако их асоцијативно повезујемо са хорор филмовима, као местом где живе ружна и страшна бића, Мотомичи је имао намеру да истакне еколошки значај мочвара.



Слика 25. Инсталација *Mush Marsh*, Мотомичи Накамура

⁹⁸ Naimark: <http://www.naimark.net/projects/displacements.html> (24.06.2022)

⁹⁹ Now Here: <https://nowhere-nyc.com/exhibitions/motomichi-nakamura/> (11.06.2022)

¹⁰⁰ Submarine Channel: <https://submarinechannel.com/interview-with-nakamura-motomichi/> (11.06.2022)

8. Анализа практичног рада

Практични део докторског уметничког пројекта *ЧУДОСТВОРИШТЕ – вишемедијска инсталација* сачињен је из неколико етапа, са идејом да се дочара практичан део планирања и деловања, од настанка идеје до финализације. Ток практично-уметничког дела рада замишљен је кроз три доминантна сегмента:

- Инспирација у буџацима;
- Чудовишта из Чудостворишта и
- Портрети предака.

Сваки од поменутих сегмената биће представљен и анализиран у даљем тексту овог поглавља. Међутим, треба најпре поменути шта је Чудоствориште и како је оно настало.

Припремање практичног рада обухвата и конципирање тима стручњака са којим ћу сарађивати током реализације. Свој креативни допринос испољила сам као дизајнер, илустратор и текстописац. Мој задатак био је осмишљавање визуелног идентитета, израда карактер дизајна, илустрација, припрема за штампу, израда материјала за креативну радионицу, дигитална обрада бојанки, припрема елемената за анимацију, писање приче и наративних текстова за карактере, као и осмишљавање имена за карактере игром речи. У сарадњи са тимом стручњака, учествовала сам у процесу настанка звучног и просторног идентитета, изради елемената поставке, али и осмишљавању међусобне интеракције више медија и чула у форми инсталације.

8.1 Назив пројекта

Назив пројекта *Чудостворишите* проистекао је из скупа речи као што су: стваралаштво, чудо, склониште, преслатко чудовиште, чаролија, складиште. Разиграним спајањем тих речи настао је и сам назив.

Стихови и игра речима, поред цртежа, често су били моје средство изражавања. Како се у свом докторском уметничком пројекту на Вишемедијској уметности бавим питањем креативног процеса, поставка је симболички представљала мој унутрашњи свет - простор имагинације у ком се складиште идеје и мисли. Асоцијације на тај имагинарни свет јесу управо горе поменуте речи.

Како бих пре саме изложбе упознала публику са пројектом, креирала сам налог (@sudostvoriste) на друштвеној мрежи *инстаграм*. Најпре сам у виду објава направила кратак увод у ком сам текстуално представила Чудостворишите и најавила садржину, како самог налога, тако и тада предстојеће изложбе.

Потом сам, у жељи да активирам публику и више сазнам о њиховим асоцијацијама на реч *чудостворишите*, путем *инстаграм приче* (енг. Instagram Story)¹⁰¹ покренула дискусију на ту тему. Иако, у том тренутку, налог прати нешто мање од сто људи, одзив је био велики. Позив на учешће у првој објављеној причи гласио је: „Како је настало Чудостворишите? Рецепт је врло једноставан! Ја сам искористила два основна састојка: чудо и стваралаштво. Који састојци вас асоцирају на Чудостворишите?” Наредни стори садржао је налепницу за анкету путем које пратиоци могу да дају свој одговор. На тај начин прикупила сам неке од следећих одговора: *чаробни пасуљ, машта, чудно створење, стоваришите, чудовиште, биљка, шума, двориште, дете, креативност, врт*. Занимљиво је поменути да се многи одговори подударају, па је најчешћа асоцијација било *двориште* које је често описивано као *чудновато, чаробно, весело, двориште из маште* и слично. Друга најчешћа асоцијација јесте *чудовиште* описивано као *креативно* или *чистог срца*.

Иако публика у том тренутку није била детаљније упозната са пројектом уочава се сличност њихових одговора и самог концепта. Како сам поменула, Чудостворишите

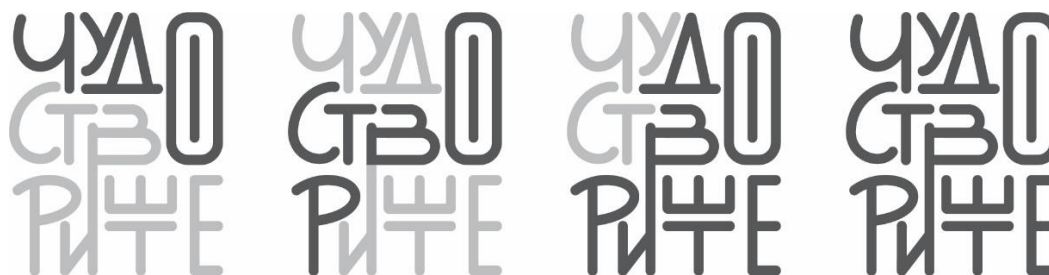
¹⁰¹ Функција на друштвеној мрежи *инстаграм* путем које корисници могу да објављују садржај у виду фотографија и видео снимака, а који је доступан само 24 сата. Могућност постављања питања, анкетирања, гласања и слично, чини ову функцију интерактивном.

представља мој унутрашњи свет - простор имагинације, место у ком бораве измишљена бића све до тренутка када формирају свој коначни облик. Као такав, може се поистоветити са својеврсном баштом коју настањују чудновата чудовишта.



Слика 26. Прве три објаве на друштвеној мрежи инстаграм, дизајн Санела Беговић

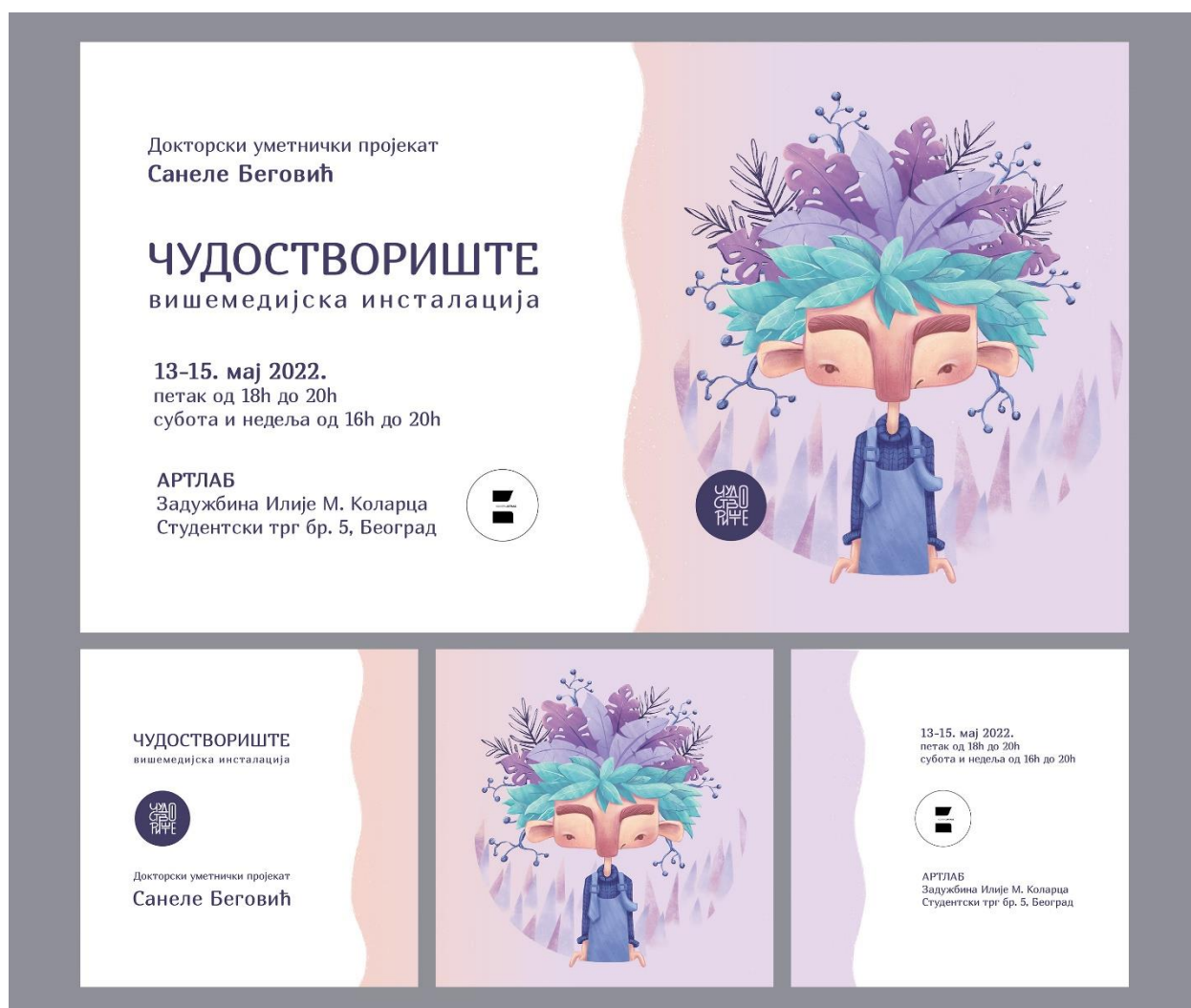
Инспирисана начином на који је настао назив Чудоствориште урадила сам дизајн логотипа као део визуелног идентитета пројекта. Логотип представља типографски (словни) визуелни елемент који је усредсређен на име пројекта. Дизајн логотипа конципирала сам на идеји да се при врху истакне реч *чудо*. С тим у вези, чудо сам истакла као асоцијацију на машту, стваралаштво, креативност и процес стварања. Слагањем слова у једну реч, али и међусобним разиграним односом желела сам да представим игру речима која је прожета кроз сам пројекат. Посматрајући логотип, кроз игру и повезивање слова могу се уочити и друге речи. Тако могу издвојити *створ* као симбол свих измишљених ликова који живе у Чудостворишту или *двориште* које сам у претходном тексту поменула.



Слика 27. Логотип *Чудоствориште*, дизајн Санела Беговић

8.2 Визуелни идентитет изложбе

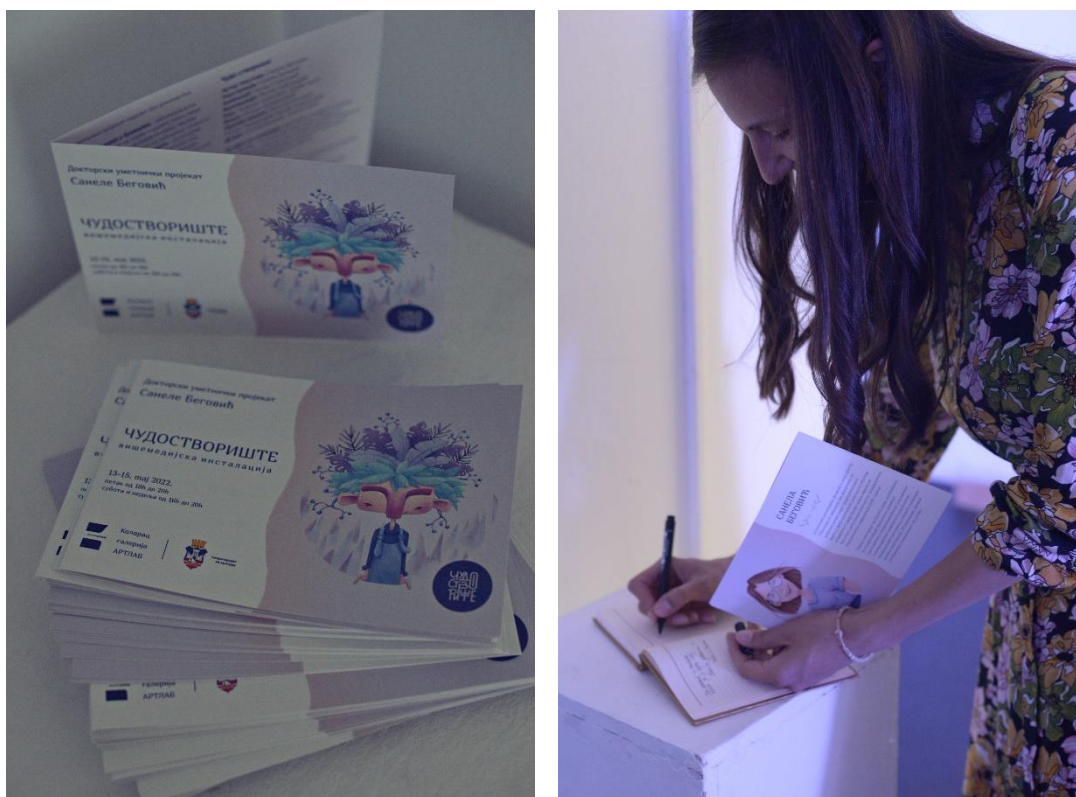
Поред логотипа који сам дизајнирала за потребе изложбе, даље сам развијала и градила визуелни идентитет кроз промотивне материјале. Након што сам уз помоћ своје менторке прецизирала датум отварања и трајање изложбе, уследила је припрема осталих материјала. Најпре сам урадила дизајн дигиталне позивнице и дизајн за друштвене мреже Фејсбук и Инстаграм. Носилац визуелног идентитета била је илустрација *Прашумоглави* – један од ликова из анимираног филма који је уједно и део поставке *Портрети предака*. Израдом дигиталног промотивног материјала поставила сам арт дирекцију према којој ће касније, дизајнерка Сузана Лaziћ, урадити дизајн плаката и каталога.



Слика 28. Дигитална позивница и дизајн за друштвене мреже, дизајн Санела Беговић



Слика 29. Дигитална илустрација *Прашумоглави*, Санела Беговић



Слика 30. Каталог, дизајн Сузана Лазић



Слика 31. Плакат, дизајн Сузана Лазић

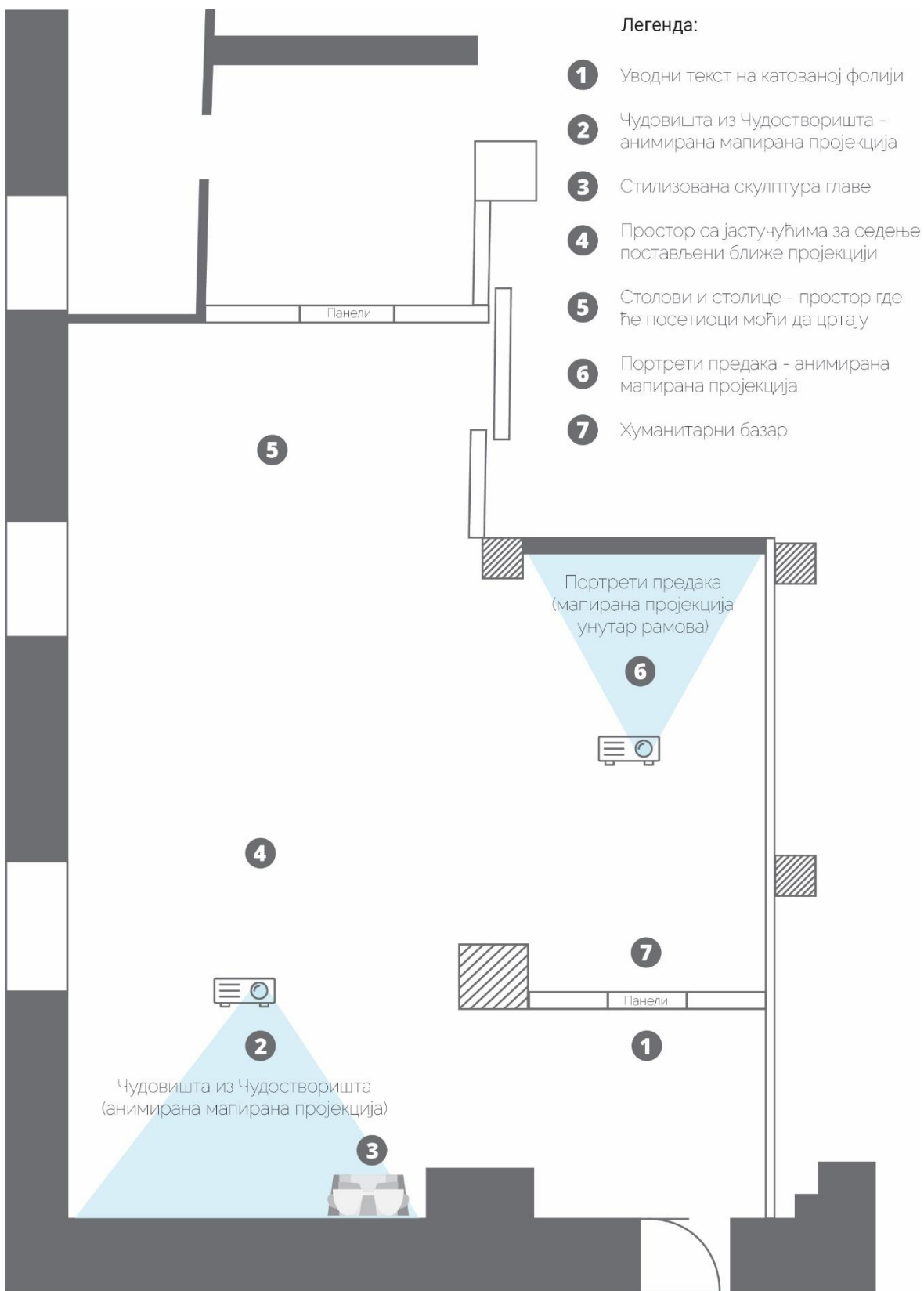
8.3 Дефинисање поставке

У мају 2021. године сазнала сам за галеријски простор Артлаб Коларац. Уз претходне консултације са мојом менторком др ум. Светланом Волиц о могућностима реализације изложбене поставке у овом простору, неколико месеци касније добијам подршку Коларчеве задужбине за одржавање изложбе у галерији Артлаб. Након што сам предала предлог пројекта, уз помоћ менторке дефинисала сам и период када ће се изложба одржати. Оквирно је био одређен крај априла или почетак маја 2022. године. Међутим, питање тачног термина остало је отворено до априла наредне године када сам отварање изложбе заказала за 13. мај.

Велики утицај на трајање изложбе имали су технички аспекти пројекта. Сама реализација захтевала је употребу два пројектора одређених спецификација. Првобитно решење било је изнајмљивање технике чија се цена формира у односу на број дана који се изнајмљује. Условљена буџетом којим у том тренутку располажем, дефинисала сам трајање изложбе у периоду од три дана, од 13 – 15. маја 2022. године. Почетком маја добила сам списак опреме коју ми може уступити Коларац. Према спецификацијама пројектора који су у том периоду били доступни, могли смо да искористимо два за потребе изложбе.

На основу досадашњег професионалног искуства, формирала сам одређену свест о могућностима и распореду саме поставке. Сагледавањем архитектуре простора, најпре сам издвојила кључне елементе поставке и размотрила могућност њиховог позиционирања (мапиране пројекције, столови и столице, постаменти).

Прецизним премеравањем галеријског простора, приступила сам детаљнијој изради тлоцрта, узевши у обзир и техничке могућности којима простор располаже (позиција струје, осветљење, чисте површине зида). На основу свих прикупљених информација, а уз помоћ искуства у области графичког дизајна, дефинисала сам мапу поставке. Финална поставка подразумевала је преграђивање простора панелима, како би се условило кретање публике. Кроз саму поставку изложбе прожима се одређени, вишеслојни наратив. С тим у вези, поставка је конципирана тако да сви елементи у најбољем односу комуницирају, како међусобном, тако и у самом простору и у контакту са публиком.



Слика 32. Распоред у галеријском простору, дизајн Санела Беговић

Први елемент поставке, позициониран на самом улазу у галеријски простор, био је уводни текст. Приликом уласка у простор, испред посетиоца су се налазила два панела, један поред другог, којима је простор преграђен у циљу усмеравања њиховог кретања. На равној површини панела, текстови су аплицирани у виду катоване фолије. Логотип пројекта био је истакнут на левом панелу, док се на десном налазио кратак уводни текст који гласи:

„Дете, теби је глава у облацима!”

Колико пута сте чули ову реченицу?

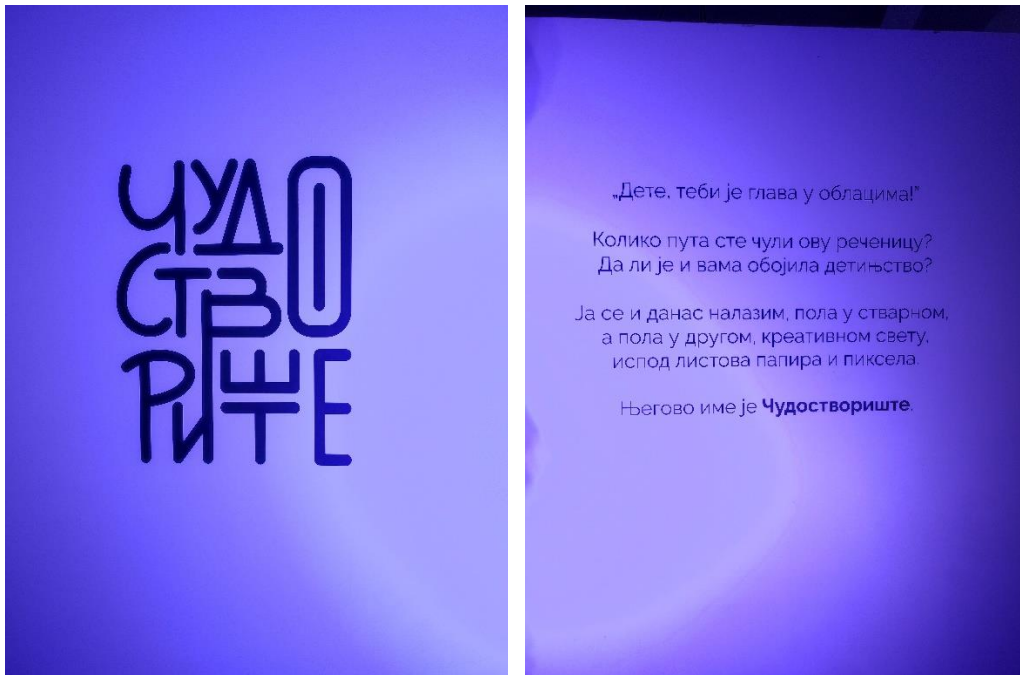
Да ли је и вама обележила детињство?

Ја се и данас налазим, пола у стварном,

а пола у другом, креативном свету,

испод листова папира и пиксела.

Његово име је Чудоствориште.



Слика 33. Уводни панели на улазу у галерију

8.4 Инспирација у буџацима

Први и уводни сегмент под називом *Инспирација у буџацима* заснован је на питању шта све утиче на појаву и развој нових идеја. Различити фактори у ситуацији стварања имају дејство на обликовање мисли. Њихово реконструисање у стварности представља покретач на деловање и визуелно изражавање. Како бих дошла до решења, најпре полазим од избора и прикупљања материјала, бележења идеја, потенцијалних проблема, закључака и креирања скица за реализацију пројекта.

Овај сегмент пројекта заснован је на идеји да се посетиоци ставе у улогу истраживача. Део галеријског простора садржао је, на први поглед насумично распоређене елементе, позициониране на видним и скривеним местима. Они су представљали материјале који су битно утицали на креирање докторског уметничког пројекта. Истакнуте на постаментима, три кутије скривале су у себи битне елементе који су допринели развоју Чудостворишта. Њихов значај за пројекат темељи се на личном и поетичком преиспитивању на који начин имагинација прелази у опипљив свет. Садржај кутија посетиоци су сами откривали отварањем поклопца.

Прва кутија истиче важност идеје као битног елемента у процесу стварања пројекта. Унутар кутије стајала је само картица са кратком поруком која гласи:

Овде сам некад становала.

Сада ме можете пронаћи у сваком чудноватом ћошку Чудостворишта.

- идеја



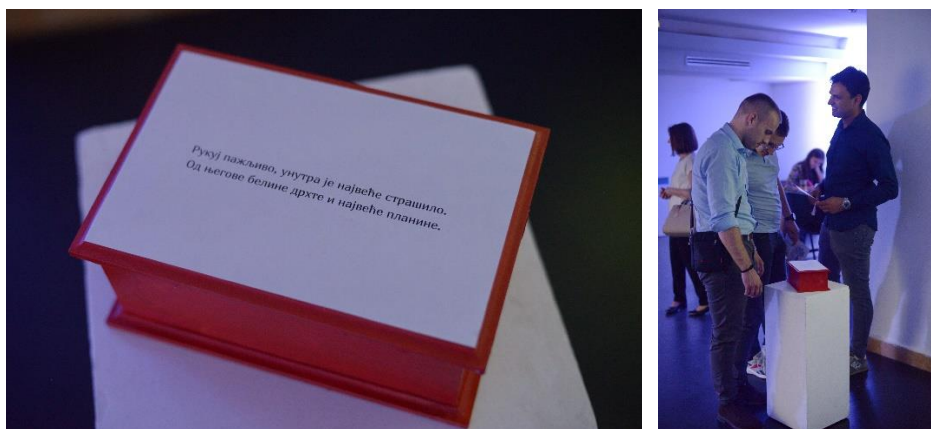
Слика 34. *Идеја*, прва кутија

Било да је у питању писање есеја, песама, прича или неки вид визуелног изражавања неизбежно је суочавање са белином папира. Беспрекорно, чисто пространство представља својеврсно платно које пружа могућност експериментисања у циљу истраживања унутрашњег света. Међутим, често се прожима питање да ли ћемо испунити жељена очекивања и изразити праве емоције. Унутар друге кутије упакован је уролан празан лист папира. Истраживање његовог садржаја и спознаја празнине измамили су много осмеха и поистовећивања код публике. Пре откривања садржаја кутије посетиоци су се сусрели са следећим упутством које се налазило на поклопцу:

*Рукуј пажљиво, унутра је највеће страшило.
Од његове белине дрхте и највеће планине.*

Потреба да машту и идеје пренесем на одређен визуелни начин окупира ме је од малих ногу. Простор треће кутије био је испуњен дрвеним бојицама које сам користила у детињству. Истрошене и поломљених графита, сведоче о годинама храброг суочавања са белином папира. На поклопцу кутије било је истакнуто:

*Ову кутију чува шарени дрвени строј.
Једини храбро креће против белине у бој.*



Слика 35. *Бео папир*, друга кутија



Слика 36. Дрвене бојице, трећа кутија

У основи практичног дела рада приказан је креативни процес кроз фазе креирања карактера, пратећи поступак од иницијалне идеје, осмишљавања њихових имена игром речи, до саме финализације. Текстови, игра речима, скице, предмети и друго, представљају својеврсну архиву прикупљених информација које се налазе у мом унутрашњем свету. На четвртом постаменту посебно је било истакнуто *Блокче Шврљокче*. Оно је симбол свих дигитално или руком забележених размишљања и идеја. Поред блокчета изложила сам рапидограф као битан артефакт у свом раду. Иако наизглед празно, прве две странице красило је кратко објашњење:

Уколико мислите да су пред вама празне странице, варате се!

Упознајте се, ово је Блокче Шврљокче.

*Са његових папирних листова право у дигитални свет су полетели,
и пикселизовали се и настанили јунаци и идеје Чудостворишта.*

Узевши у обзир могућност интеракције, оставила сам посетиоцима избор. Изоставила сам додатна објашњења или упутства и понудила само празне странице и средство за писање/цртање. Свеобухватно корисничко искуство утицало је на посетиоце да самоиницијативно оставе свој траг у Чудостворишту. Данас странице блокчета које је било изложено на постаменту красе многе искрене поруке и цртежи. Посебну пажњу привукла ми је порука осмогодишњака коју прилажем на 4. фотографији.



Сanela,
 честито! на судесно
 пројекту!
 Не сумнам да су
 наша деца уживала
 јер ми, велика деца,
 и те како јесмо!
 Свако добро и за
 њи све у животу
 све судисвамо, јер
 као обо све.
 Анастасија и Никола
 14.5.2022.

Сanela дашми се сањају
 звитогди изуми али ми се
 најошче свиња драгу поглави
 И дашми ти хвали што си
 нас позвала на даш
 чулну изложбу 14.20
 СТВРИШТА
 добрих бонуса

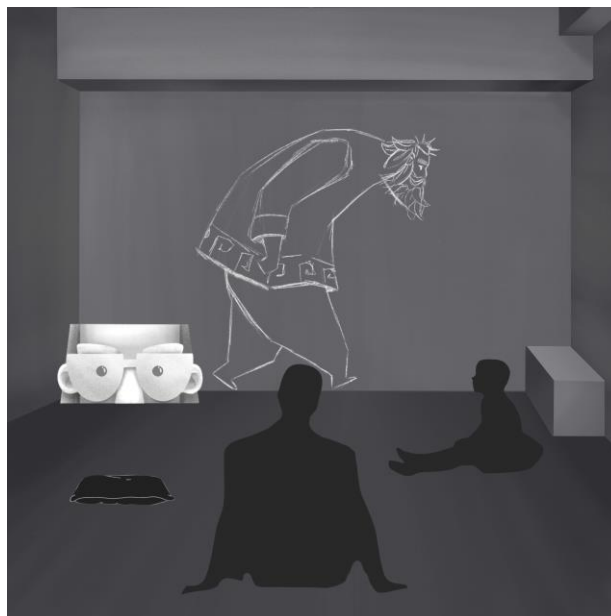


Слика 37. Блокче Шерљокче, поруке

8.5 Чудовишта из Чудостворишта

Средиште практично-уметничког пројекта заузима други сегмент под називом *Чудовишта из Чудостворишта*. Заснован је на идеји да се илустровани карактери оживе анимацијом и изместе из дводимензионалног у тродимензионални простор галерије тако да посетиоци и сами постају део специфичног амбијента. Примарни циљ анимације јесте да прикаже процес креирања карактера, његове фазе до преузимања финалног облика. Секундарни циљ јесте груписање карактера у причу, представљену у форми кратког анимираног филма који се пројектовао на зиду галерије у виду мапиране пројекције. За потребе мапирања користи се стилизована скулптура главе видљива само од носа до темена (горња половина), и као таква симболички представља главу аутора.

Први корак након писања концепта за овај сегмент пројекта било је дефинисање распореда у галеријском простору. Иако условљена простором и техничким могућностима, поставка је позиционирана ближе централном делу галеријског простора са идејом да пројекцијом и звуком привуче пажњу посматрача. Потом је уследила припрема свих неопходних елемената за реализацију овог сегмента пројекта према следећем редоследу: израда скулптуре, писање текстова и сценарија, дизајн карактера, снимање гласа, партиципација најмлађих ствараоца, анимација, мапирана пројекција.



Слика 38. Поставка, сегмент *Чудовишта из Чудостворишта*, илустрација Санела Беговић

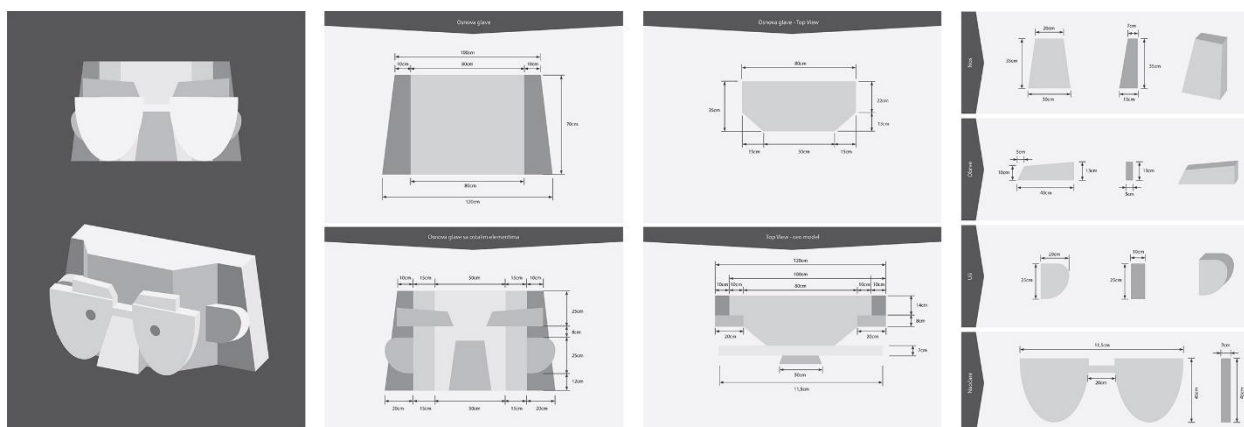
8.5.1 Скулптура

Приступ у креирању скулптуре темељи се на мом досадашњем раду у области илустрације и дизајна. У својој пракси често користим сведене облике и мало детаља. Први сусрет са скулптуром и процесом њене израде био је на првој години студија Вишемедијске уметности. Кроз практичан рад на предмету Једномедијске уметности, а у склопу вајарства које је држао професор др ум. Здравко Јоксимовић, имала сам прилику да испробам своје вештине. На његовим предавањима настале су три чиније са људским ликом које су ми касније послужиле као инспирација за израду скулптуре.



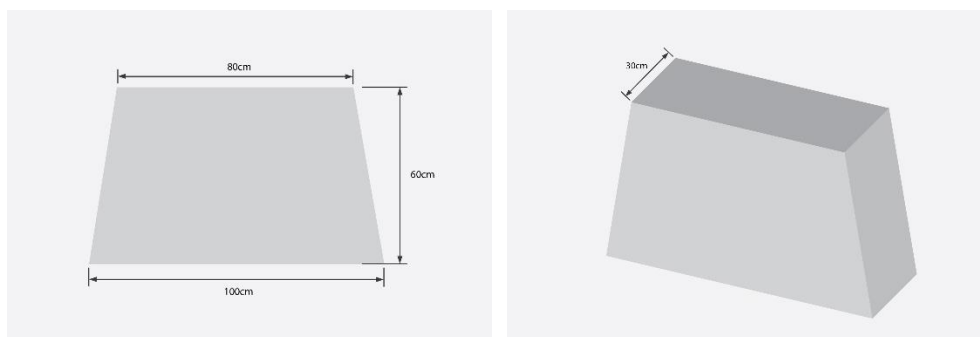
Слика 39. Чиније настале на предмету Једномедијска уметност

Скулптура је, према првобитној идеји, замишљена као скуп сведених елемената (нос, наочаре, уши, коса, глава) чијим се спајањем конструише стилизована глава, а који су израђени од стиропора. Узевши у обзир интеракцију публике са скулптуром, посебно најмлађих посетилаца, довеле су се у питање сама стабилност и ломљивост скулптуре. Наредно решење захтевало је израду од медијапана, чвршћег материјала, који би својом тежином омогућио стабилност. Након дефинисања материјала, уследио је рад на детаљној спецификацији сваког елемента понаособ. Најпре сам дефинисала димензије саме основе (глава – лице) према мерама зида у галеријском простору на ком би се пројектовао филм. Потом сам конструисала остале елементе и дефинисала њихове димензије. По завршетку, спецификацију сам проследила фирмама које се баве израдом скулптуре и објеката од медијапана уопште.



Слика 40. Првобитна спецификација скулптуре, дизајн Санела Беговић

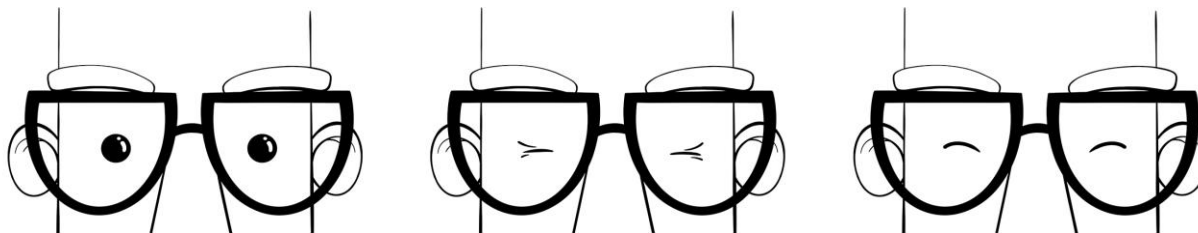
Како цена израде овако конципиране скулптуре премашује и износ буџета издвојеног за целокупну реализацију изложбе, било је неопходно пронаћи друго решење које ће задржати исте особине. Према коригованом концепту, облик и димензије скулптуре остали су идентични првобитној. Међутим, скулптуру сада чини само један трапезоидни облик са чистим, белим површинама. Додатне елементе (уста, нос, уши и наочаре) сада замењује анимирана мапирана пројекција.



Слика 41. Финална спецификација скулптуре, дизајн Санела Беговић

Узевши у обзир димензије скулптуре, дигитално сам илустровала лице које ће се на њој пројектовати. Стил илустрације задржао је своју једноставну форму и линијски цртеж. Једини елемент који је био анимиран на скулптури јесу очи. Оне су током трајања анимираног филма пратиле кретање јунака и саму радњу изражавајући експресију. За

потребе анимације, исцртане се различите експресије очију које су се током времена смењивале пратећи радњу филма.



Слика 42. Илустрација лица, дизајн Санела Беговић

Испред пројекције насумично су поређани бели јастучићи. Публика је на њима могла да седи током трајања анимираног филма. Овако осмишљена поставка конципирана је на реченици „Дете, теби је глава у облацима” којом започињем уводни текст на самом улазу у галеријски простор. Јастучићи симболички представљају облаке и као такви треба да сугеришу на присутност у свету снова и маште.

8.5.2 Нарација и ток анимације

Како је и сам назив докторског уметничког пројекта *Чудостворишите* у основи сачињен спајањем речи чудо и стваралаштво, имена карактера осмишљена су по истом принципу. Игром речи, спајањем две постојеће у циљу добијања треће, измишљене речи, настају имена карактера који су касније илустровани и анимирани. У наставку су прилажена имена главних јунака из анимираног филма и начин њиховог настајања:

- Бубашпаргла – добијено од речи бубашваба и шпаргла;
- Кулијандер – коријандер и кулирати.
- Кишомољац – киша и мољац;
- Бабајога – бабарога и јога;
- Вољуб – волети и пољубац;
- Прашумоглави – глава и прашума.

Чудовишта из Чудостворишта, попут бића која оплемењују рад Мотомичија Накамуре, поседују сопствени ентитет. Сваког јунака прати јединствена прича у виду

нарације или песме. Инспирисана именима и речима од којих су она сачињена, кроз стихове или причу описала сам њихов живот и особине.

Први стихови настали су као резултат испитног задатка на предмету Једномедијске уметности 3 који је држао професор др ум. Иван Правдић. У том периоду (јануар 2021) била су позната три имена: Бубашпаргла, Кулијандер и Бабајога. Из консултација са професором проистекла је идеја да развијем три различита приступа у писању текстова. Тако су настале нарације за прва три лика из анимираног филма. Неколико месеци касније, након што сам осмислила имена за преостала два, уследило је писање текстова засновано на истој идеји.

Бубашпаргла је била прва реч коју сам развила у причу. Принцип писања заснован је на идеји да се кроз стихове наглашавају речи које почињу или у себи садрже сугласнике *ж, з, ч, ш* и *ћ*.

Бубашпаргла

У шуми где шушти док киша пљушти,

Шапат се шири да чудо живи.

Чуду се чуди читава чета,

Гле чуда шумо, Шпаргла се шета!

Чује се како по шуми шљапка,

Шиштаво пева, чупка и чапка.

Чуше и бубе, чађаве швабе,

Шта ћућуре шумске шашаве шубаре.

Шармантна шваба жустро поскочи,

Шепртљава шумо, где су ти очи?!

Част ће ми бити да разрешим чвор,

Жохар је делом ботанички створ.

И ето чуда, шпаргла је буба.

Широка примена коријандера у кухињи и лековита својства која поседује подстакли су ме да развијем кратку причу о овој биљци. Коријандер се као зачин користи широм света. Отуда проистиче идеја о Кулијандеру који прича причу о својој успешној породици, али и мукама са којима се сусреће. Кроз нарацију, најпре изражава љутњу, потом понос и на крају одлучност и истрајност у својој намери да направи промене. Уз помоћ драматуршкиње Љубинке Стојановић, првобитна прича коју сам написала претрпела је мање корекције и добила свој коначни облик који прилажем у даљем тексту.

Кулијандер

Јел мислите да је лако бити кул Кулијандер? Е па није! Треба носити сав терет тог тако кул наслеђа. Знате ли ко су били неки од мојих предака? А тек на којим су адресама живели и шта су радили! Можете само наслутити какав су живот водили.

Један од најмиришљавијих сапутника оброку био је мој дека. Ооо како су га волели у тој улици Цакче на патошче, приземље, врата лево. Читав квартал мирисао је на његова добра дела. А бака! Она је била прави асистент у медицини. Волела је својим мирисом да неутралише оне непријатне и горке састојке у лековима. Могли сте је увек наћи на адреси Хемијских владара 29.

Имали смо и светског путника, мог тату. Све што ја никад нисам био. Његови свежи листови красили су многа јела кинеске, тајландске и бурманксе кухиње. Живео је на адреси НисамТуГдеЈесам без броја.

А моја мама, софистицираног укуса дама, била је радо виђен гост свих салата. Како је само била дружељубива, увек у разноликом друштву поврћа. Тако свежа, обогатила би многе трпезе. Погодите по коме је добила име улица Царског Раскоша?

А ја...ја сам само један обичан, никад употребљени Кулијандер. Године сам провео на прашњавој, дрвеној полици, окружен стакленим теглама. У њима је давно увело све што је унутра било. И једно јутро, схватио сам да изнутра венем и ја. Зато одлазим у потрази за неком добро куваном чорбом.

Нећете ме више наћи на адреси Прст Прашине, полица број 2.

Трећа реч по којој се развијала прича била је Бабајога. Њена нарација замишљена је као низ асоцијација и набрајања. Визуелна интерпретација неког наративног жанра одувек

ми је привлачила пажњу. У жељи да спојим писање и цртање, Бабајога је најпре заживела у виду визуелне поезије.

Бабајога

Познајете ли пут, да дођем, да јој се привијем уз скут?

Кажу ми: мораш проћи жбун, чути шум, пази на трн. Пођи узбрдицом, низбрдицом, густом шумом, равницом. Камен. Степенице. Доле трава, горе птице. Висине. Врх планине. На том врху кућа сине. А до куће шапат чућеш. Да је строга, ал' без рога. Да допире из дубине, гласан врисак из пећине. Страх и трепет да је она. И да тамо лете птице. Црне птице. Кад угледах - радоснице. Уздах. Издах. Мир и срећа. Ето, с тога, тамо живи Бабајога.



Познајете ли пут, да дођем, да јој се привијем уз скут?

Слика 6: *Бабајога*, дизајн Санела Беговић

Кишомољац

- Рецитација: У свету где Сунце непрестано сија
и тамо где ветар узастопно кија,
чућете причу о једном борцу,
малом али неустрашивом Кишомољцу!
- Строфа која се пева: Ооо њееемуу пева цео строј,
Да чека га бој.
Животне але
Изгубиће главе.
- Рецитација: Осим...
- Осим ако није биљка нека
Која на сред пута чека.
Тад помисли:
„Тја, таква уплаши и великог човека!”
- Строфа која се пева: Ииии нееемааа те велике силе,
Од које се крије,
Пиштољ га славни
Од неправде брани.
- Рецитација: Ее-е-е тад викну:
- Хеј ви чудов...кхм, кхм! (дечијим гласом, па онда грубим)
Хеј ви чудовишта из чудноватог Чудостворишта
Изађите из својих скровишта!
- Строфа која се пева: Бееез превииише маште,
Биљка израсте,
Мољац устукну
У зечију рупу
- Рецитација: Али! тад схвати и рече:
- Ма, немој мољче бити луд,
Биљка је свету најбољи друг,
И све што треба није чаролија,
Већ мало кише да проклија.

Вољуб

Кхм, слушајте 'вамо!

Рећи ћу вам нешто о краљу,
Који живи далеко на приобаљу.
У месту где чарке престају,
А вољупци и пољупци владају.

Шта га то одликује?
Његов се корак надалеко чује,
А громки глас миљама одјекује.
Чувен по томе што прави пехове,
О њему чућете разне митове.

Када га угледате...

Не дозволите да вас заварају,
Шепртљаве ноге што корачају,
Јер тај вам је припитомио страшну алу,
И први ухватио чувену зјалу.

Кажу да има:

Великог змаја мањег од тигања,
И огроман дворац испод вргања,
Да има духа из чаробне луле
И мрава што свира дивовске фруле.

Знате ли шта још?

И последњи грош би дао за штос,
Како од кутка да направи космос.
Није му лако што је виши од цина,
Јој! На сваком зиду остане шупљина.

И овде би прича дошао крај,
Вољуб је тај чувени краљ.

Последње две речи по којима сам развијала засебне приче биле су Кишомољац и Вољуб. Кишомољац је замишљен као низ наизменичних строфа које се истовремено допуњују и међусобно прекидају. Свака друга строфа осмишљена је као рефрен који се пева, док су остале строфе реализоване у виду рецитације. Са друге стране, текст о Вољубу прожет је контрастима. Његова нарација заснива се на идеји да буде представљен као застрашујућ, али нежан цин.

Након што сам привела крају писање текстова, било је неопходно груписати све ликове у једну причу. Радња филма заснована је на идеји да се прикаже процес садње биљке. Међутим, током анимације, из семена се развија нови карактер – Прашумоглави. Његовом развоју и расту доприносе остали карактери, појединачно, свако на свој начин. Анимирана пројекција приказује кретање карактера које започиње изласком из стилизоване скулптуре главе, његов ход дуж зида, функцију коју обавља у процесу садње биљке, отварање стилизованих врата и нестајање које треба да симболизује одлазак у спољни свет. Свих пет ликова из анимираног филма, од изласка из скулптуре главе до напуштања сцене, прати јединствена нарација/песма/рецитација и мелодија у виду лајт мотива.

У даљем тексту приложићу идејни ток анимације који је током процеса реализације претрпео мање измене у циљу постизања боље интеракције са публиком. Распоред појављивања јунака и њихов утицај на креирање новог текао је по следећем редоследу:

Бубашпаргла – Весело и лагано излази из скулптуре главе. Откопава рупу на средини (нпр. понављајући скокове у једном месту, одједном пропадне у рупу до пола). Креће се ка вратима, отвара их, одлази.

Кулијандер – Љутито и одлучно излази из скулптуре главе и обраћа се публици кроз своју нарацију. У својој причи он се сели, носи пртљак са собом. Одлазећи са полице зачина, случајно је спаковао и *семе*. Занесен сопственом судбином, није приметио рупу коју је претходно ископала Бубашпаргла. Саплиће се о њу и том приликом му испада терет и *семе* из торбе у рупу. Приметивши то, нежно закопава семе и одлази даље.

Креће се ка вратима, отвара их, одлази.

Кишомољац – Искаче из скулптуре главе са пиштољима на воду. Прскајући у вис, несвесно залива засађено семе. Оно ниче, извире пупољак. Кишомољац се уплаши пупољка, попрска га још водом и удаљи се. Пупољак се развије, порасте још мало. Кишомољац уплашено

отрчи ка вратима, изађе. Поново прогвири иза врата не би ли се уверио да је биљка и даље ту. Уплаши се и нестане.

Биљка (Прашумоглави) – након заливања и одласка Кишомољца, на сцени остаје пупољак новог бића и започиње лаган плес, њише се.

Бабајога – Све време ради јогу, прелази из једне карактеристичне позе за јогу у другу, преврћући се све време. Изнад биљке прави мост, зауставља се поред ње и започињу заједнички плес. Радећи јогу, растезање, она га учи да се растегне, расте. Изводи неколико карактеристичних покрета за јогу које пупољак вешто опонаша. Не примећује публику све до овог тренутка. Зауставља се, узима штап (може биљка да јој дода). Преузима улогу баке, имитирајући тешко кретање уз помоћ штапа. Креће се ка вратима, отвара их, одлази.

Биљка (Прашумоглави) – израстао је, добија лишће и руке. Наставља са својим плесом.

Вољуб – Најпре извире само рука. У покушају да се попне уз мердевине, сломи их. Он неспретно излази из скулптуре главе која му је тесна (*звучком дочарати увлачање ваздуха и његов неспретан покушај да изађе из скулптуре, а да не повреди ни њу, ни простор у који ће изаћи*). Одахне и поприма своју праву величину. Угледа биљку, одушеви се, прилази јој. Надвија се над биљком и прави сенку. Она се уплаши. Вољуб схвата да се непотребно уплашила и жели да поправи ситуацију. Док се нагиње да јој објасни, пада му круна са главе и згњечи је. Он се уплаши, мисли да је повредио. Биљка је сва растресена и заробљена у круни. Подиже круну како би ослободио биљку. Она се не види у његовој шаци док је не отвори. Отвара шаку и из ње „искаче” Сунце, лебди над његовом шаком. Устаје подижући Сунце до плафона, изнад мале биљке. Усправља се и удара главу о плафон. Наставља свој пут ка излазу оставивши Сунце и биљку. На вратима се заглави и уз велику муку напушта сцену.

Биљка (Прашумоглави) – његов плес греје Сунце које је оставио Вољуб. Он се финално развија. Биљка, супротно од осталих карактера, одлази до скулптуре главе. Гвирне, а затим напушта сцену улазећи у скулптуру.

Уз помоћ дечије позоришне редитељке Ане Пинтер и драматуршкиње Љубинке Стојановић ток анимације, улога и активност сваког од ликова из анимираног филма осмишљени су са идејом да се на најбољи начин споји публика са имагинарним светом. Анине сугестије на који начин ликови треба да комуницирају са публиком биле су од великог значаја за развој тока анимације.

8.5.3 Дизајн и илустровање карактера

Илустрација представља главно средство изражавања, комуникације, начина да искажем свој суд и пренесем своје мишљење. У свом раду често користим различите технике илустровања. Неретко се служим комбиновањем традиционалних и дигиталних техника како бих задовољила конкретне потребе пројекта или саме идеје.

У анимираном филму *Чудовишта из Чудостворишта* појављује се шест ликова. Пре него што су ови ликови анимирани, било је неопходно урадити дизајн карактера. Ови карактери представљају много више од илустрације. Њихова личност и детаљи чине их аутентичним и као такви они су носиоци приче. У визуелној уметности дизајн карактера се односи на потпуно креирање естетике, личности, понашања и укупног визуелног изгледа једног лика. Сваки аспект карактера попут облика, палете боја и детаља бира се према унапред утврђеним потребама.

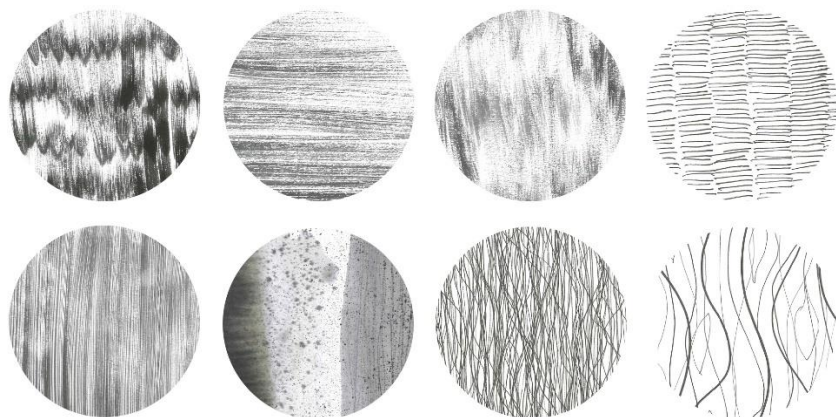
Дефинисање тока анимације и финалне наратије за сваког од ликова послужили су ми као ресурси за даљи ток рада. Детаљи о личности ликова представљали су полазну тачку у сагледавању њихових визуелних атрибута. Принципи попут теорије боја, облика, па чак и општа психологија главни су покретачи за стварање ефикасног дизајна карактера. С тим у вези, сваки сегмент у процесу дизајна мора бити намеран и испланиран.

Са посебном пажњом креирала сам палету боја. Како су илустрације светлијих и примарних боја ефективније код деце млађег узраста, одлучила сам да складом и интензитетом боје привучем пажњу посматрача. За сваког од карактера користила сам једну боју као доминантну, док је минимална употреба других боја служила као подршка основној.



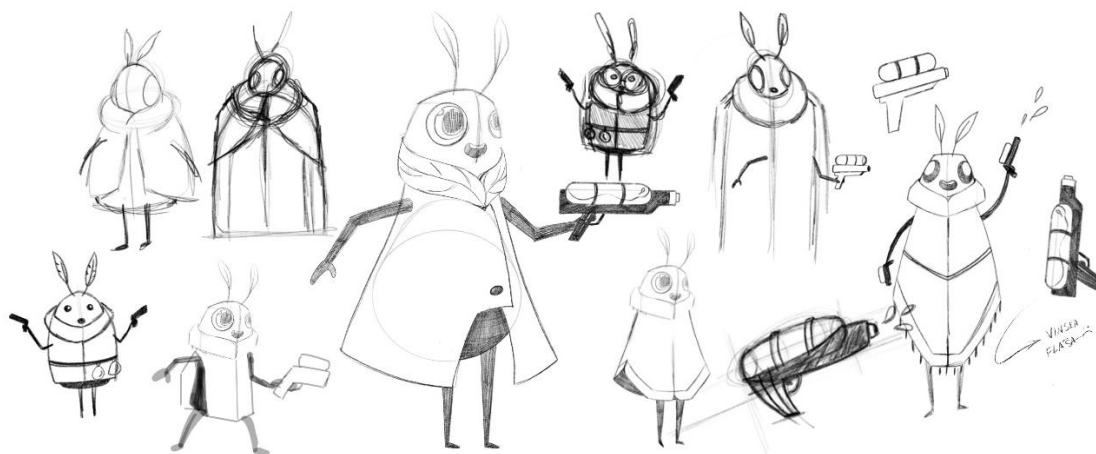
Слика 43. Палета боја

Палету боја, али и текстуре израдила сам употребом традиционалних материјала (туш, суви пастел, воштане боје, угљен, оловка, дрвене бојице). Њиховим међусобним комбиновањем на папиру добила сам различите палете боја и текстуре које ћу у даљем процесу рада дигитално обрађивати. Четком, црним тушем и рапидографима додатно сам направила неколико различитих текстура које ће у даљем процесу рада обогатити визуелни изглед појединих елемената.



Слика 44. Текстуре

Ослањајући се на карактеристике ликова, најпре сам кроз цртеж истраживала њихов облик и међусобне односе. Инспирисана дечијим цртежима који одишу једноставношћу, користила сам сведене облике. Уз помоћ скица забележила сам многе идеје и мисаони процес. Поједностављене форме биле су полазиште за формирање финалног изгледа сваког од ликова који ће се касније анимирати.



Слика 45. *Кишомошац*, скице

Процес илустрације карактера представља спој традиционалне и дигиталне илустрације. Наредни кораци након израде скица подразумевају реализацију финалног дизајна карактера према следећим фазама:

- У првој фази, према унапред утврђеној скици, користећи таблет и оловку за цртање дигитално сам нацртала ликове у форми линијског цртежа;
- Друга фаза подразумева скенирање ручно рађених текстура произведених употребом различитих ликовних средстава и боја на папиру. Скенирани листови папира увозе се у софтвер за дигиталну обраду (Adobe Photoshop) и користе у даљем процесу илустровања;
- У трећој фази, празан простор унутар сваког елемента (тело, руке, ноге, глава, пратећи елементи и друго) испуњава се неком од боја које су претходно скениране. Помоћу софтверског алата, интензитет боје често сам кориговала или у потпуности променила, тако да од изворне црвене добијем љубичасте тонове и слично;
- Четврта и последња фаза односи се на додавање завршног слоја у виду текстура и детаља. Употребом софтвера за дигиталну обраду (Adobe Photoshop), приликом додавања текстура коришћени су различити ефекти. Експериментисањем и наслојавањем текстура преко претходног слоја са бојом илустрација би добила богатији визуелни изглед.

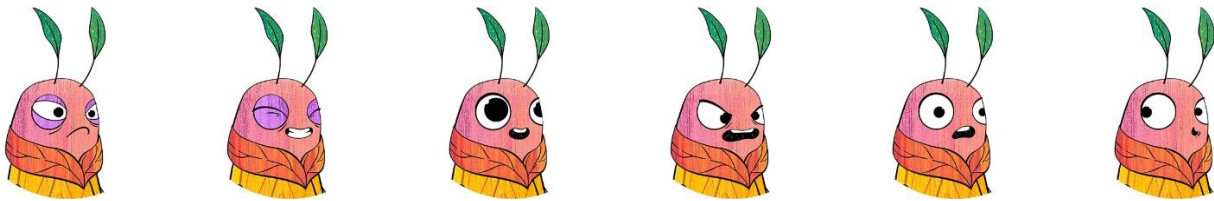


Слика 46. Финални дизајн карактера



Слика 47. Бубашпаргла, процес илустрације

Одређене сцене у анимираном филму садрже моменте у којима ликови говоре. Док *Кишомољац* изговара само поједине реченице, *Кулијандер* се обраћа публици кроз своју наративну. Како би се постигла илузија да анимирани лик говори, било је неопходно радити на вокализацији. У анимираном филму под вокализацијом (енг. lip-sync) се углавном мисли на анимирање отварања уста на анимираном карактеру, тако да отварање уста буде синхронизовано са звучним записом.¹⁰² С тим у вези, илустровала сам различите облике уста који су се током анимације смењивали стварајући илузију говора. Такође, како би се постигла одређена емоција код карактера, илустровала сам различите изразе лица који су се током анимације смењивали у зависности од радње.



Слика 48. *Кишомољац*, фацијална експресија, илустрација Санела Беговић

Поред илустрације карактера, фацијалне експресије и пратећих реквизита, посебно сам илустровала назив филма који се трепераво појављује на самом почетку. Речи сам ручно исписала уз доцртавање листова. Понављањем исписа према претходној референци добијају се минимална одступања. Њиховим спајањем у виду фрејмова, добија се континуирана треперава анимација.

ЧУДОВИШТА
из
ЧУДОСТВОРИШТА

Слика 49. Назив филма, фрејм, дизајн Санела Беговић

¹⁰² Kekeljević, Igor. (2018). *Klasična animacija*. Novi Sad: Univerzitet u Novom Sadu, Fakultet tehničkih nauka, 88

8.5.4 Креативна радионица

Анимирани филм под називом *Чудовишта из Чудостворишта* инспирисан је дечијим стваралаштвом и настао је као резултат мог активног бављења у пољу стваралаштва за децу. Како стваралаштво подразумева оригиналност и знатижељу, креативна радионица темељи се на идеји да се уметничком пројекту прикључе најмлађи ствараоци. Својом партиципацијом у радионици, деца се активно прикључују процесу креирања анимираног филма. Концепт радионице осмишљен је са циљем да учеснике упозна са основама *stop motion* и *cut-out* анимације, тако да стечена знања могу применити кроз игру са старијима у кућним условима, развијајући своју креативност и креативну слободу. У даљем тексту приложићу детаљно разрађен концепт радионице.

Тема: Основе *stop motion* и *cut-out* анимације

Циљна група: деца предшколског узраста и деца од 1 – 4. разреда основне школе.

Трајање радионице: 60min

Потребни реквизити: Унапред припремљени А4 листови (бојанке), средства за цртање (дрвене бојице, фломастери и друго), елементи за анимацију, телефон.

План радионице: Ток креативне радионице замишљен је кроз два доминантна сегмента.

Први се односи на учешће у креирању материјала који ће се користити у изради анимираног филма, а чије ће извођење бити премијерно приказано на изложби која представља практичан део докторског уметничког пројекта. Како су главни јунаци анимираног филма различити карактери, процес би био следећи:

- Свако од учесника добија унапред припремљен лист папира на коме су, попут бојанке, исцртани сви елементи који чине једног од карактера из анимираног филма (глава, торзо, руке, ноге и друго);
- Деца добијају задатак да свој примерак, уз помоћ једног од понуђеног средства за цртање/ бојење (дрвене бојице, воштане боје, фломастери) обоје према сопственом нахођењу, употребом боја по жељи или доцртавањем;

- Сав материјал са радионице се прикупља, дигитално обрађује и припрема за примену у анимацији. На тај начин, обојени примери са радионице постају саставни део анимираног филма оплемењујући додатно сам пројекат.

Оваква врста поступка која чини први сегмент радионице треба да допусти сваком детету индивидуално да се изрази изван оквира које други сматрају важним и пружи потпуну слободу интерпретације.

Други сегмент радионице односи се на упознавање са основама *stop motion* и *cut-out* анимације, као и бесплатном *stop motion* мобилном апликацијом. Као такав, треба да се надовеже на први сегмент радионице и кроз практичан рад прикаже на који се начин обојени елементи могу анимирати. За потребе другог дела радионице, сви реквизити неопходни за креирање анимације и покрета били би унапред припремљени. Целокупан процес замишљен је тако да се може поновити у кућним условима, са идејом да најмлађи, али и њихови родитељи истражују скоро неограничене могућности *stop motion* и *cut-out* анимације. По завршетку радионице сви учесници добијају нове примерке папира на којима се налазе исцртани елементи, а које могу понети својим кућама и поновити целокупан процес са својим родитељима.

Првобитни концепт темељи се на идеји да се, у сарадњи са основним школама и предшколским установама, учесници радионице активно прикључују процесу креирања анимираног филма. Међутим, епидемиолошка ситуација (COVID-19) и мере које су биле актуелне у периоду реализације овог сегмента пројекта, захтевале су прилагођавање концепта. Како присуство и окупљање већих група људи у затвореном простору није било дозвољено, дошла сам на идеју да учешће у реализацији анимираног филма спроведем онлајн. У својој основи концепт је остао исти, док је план реализације захтевао израду додатног материјала.

За први сегмент радионице најпре сам, према првобитном плану, урадила дизајн бојанки за свих пет карактера из анимираног филма. Сви елементи били су сложени на А4 формат папира, док је на врху назначено место у ком се попуњавају подаци аутора/ке бојанке (име, презиме и године). Додатно сам урадила дизајн пратећег материјала - упутство за учешће у пројекту и кратко представљање јунака из филма. Сав материјал сам упаковала и путем мејла слала свим заинтересованим родитељима (пријатељима, колегама и слично). Родитељи су даље прослеђивали позив за учешће својим пријатељима чији су се малишани

прикључили пројекту. Такође, вртић *Цветић* из Крепољина био је део пројекта. Три групе учествовале су у реализацији анимираног филма и то:

- јаслена група, васпитач Јована Томић;
- припремно – предшколска група, васпитач Ана Јанчић и
- мешовита група, васпитачи Невена Шабановић и Маја Павковић.

Представљање јунака изазвало је посебну пажњу код деце. На једном листу папира упаковала сам кратак текст о сваком јунаку посебно и упутство на који начин могу елементи из бојанке да се сложе и саставе у целину. Текстови који служе као кратак увод у причу која ће бити приказана на самој изложби пробудили су велику знатижељу код деце. Поред бојанке, текстови су додатно подстакли најмлађе учеснике на креативност и кроз причу повезали јунаке са публиком.

1

О јунацима из
Чудостворишта

Ја сам **Кулијандер**.
Да се разумемо - кул коријандер.

Године сам провео на прашњавој
полици са зачинима. Чекао сам, надао
се, али ме никада нису употребили
као изврсни додатак јелу.

Зато одлазим у потрази за неком
добро куваном чорбом. Нећете ме
више наћи на адреси Прст Прашине,
полица број 2.

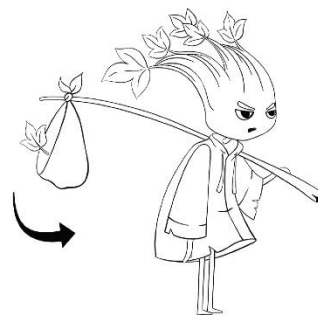
2

Елементи из бојанке
(тело, руке, ноге, глава...)



3

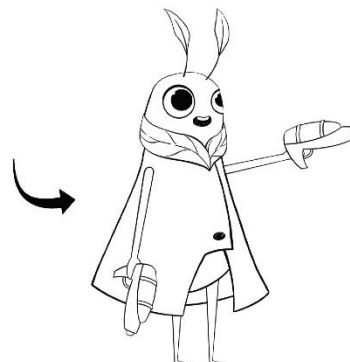
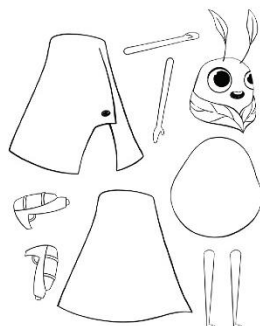
Финални изглед јунака



Ја сам **Кишомољац**.
споља неустрашив, али изнутра
ипак мало плашљив. И то је
сасвим у реду, ако мене питате.

Обожавам кишу и шљапкање по
барицама. У одсуству кишних
облака, заплешем са својим
пиштољима на воду и прскам,
квасим, заливам суво тло. И
нећете ми веровати, али некада
по киши, из земље никну
страшни зелениши.

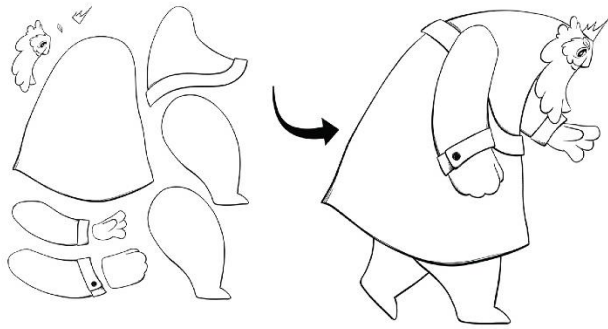
Тад помислим у
себи: "Кишомољче, бриши!"



Ја сам **Вољуб**, џиновски краљ.

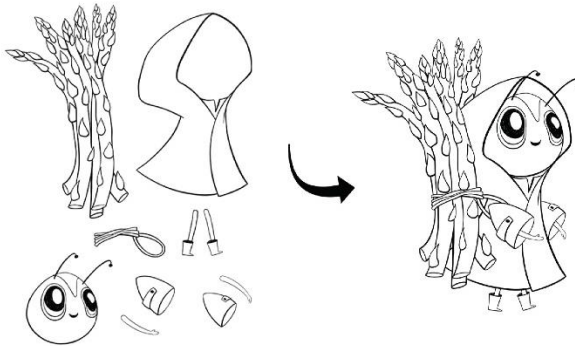
У мом краљевству говоре да имам:
великог змаја мањег од тигања,
и огроман дворца испод вргања.
Да имам духа из чаробне луле,
и мрава што свира дивовске фруле.

Мислиш ли да је ово штос?
У мају ћу ти рећи шта говоре још.



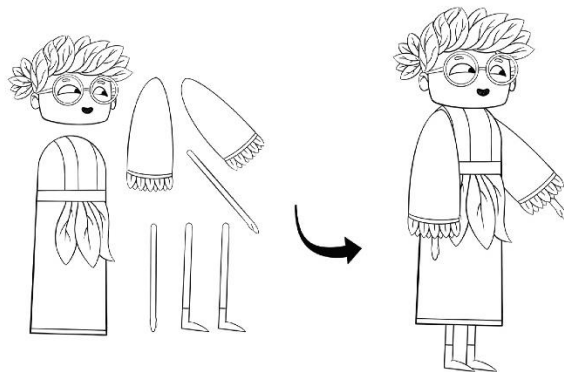
Ја сам **Бубашпаргла**,
увек весела и драга.

У шуми сам направила
прави збун,
не знају да ли сам
шпаргла, буба или жбун.



Ја сам **Бабајога**.

Многи мисле да сам строга,
ал не, нисам Бабарога.



Слика 50. Представљање ликова из филма,
дизајн Санела Беговић




Хеј, хајде заједно да оживимо Чудовишта из Чудостворишта!

Како?

Креативним испуњавањем бојанке учествујеш у изради анимираног филма који ће премијерно бити приказан на изложби Чудоствориште - вишемедијска инсталација.

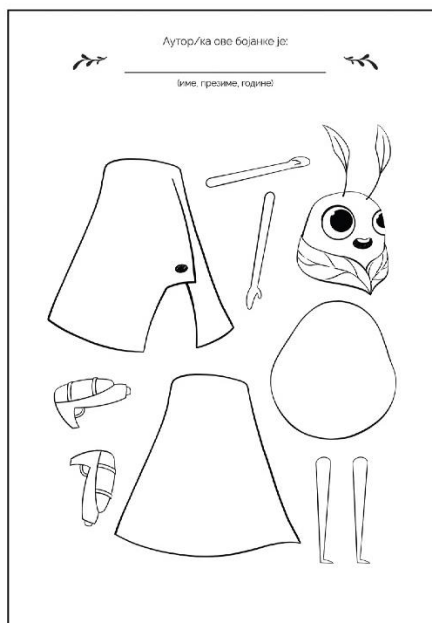
Када? У мају 2022. године.

Прати следеће упутство и постани део чудноватог тима:

-  **1** Најпре одштампај бојанку
-  **2** Искористи све жврце које имаш (дрвене бојице, фломастере, воштане боје...) и обој елементе из бојанке
-  **3** Скенирај обојени лист папира (резулација 300-600dpi) и скенирани PDF документ пошаљи на мејл cudostvoriste@gmail.com

На овај начин постајеш део тима, а твој рад ће бити приказан у оквиру анимираног филма на самој изложби.

Примери бојанке:



Слика 51. Упутство за учешће у пројекту, дизајн Санела Беговић

Други сегмент радионице било је неопходно прилагодити онлајн условима. Првобитна замисао темељи се на идеји да се у вртићима и школама оформе групе у којима бих одржала радионице са акцентом на њихов едукативни карактер. Како епидемиолошка ситуација није дозвољавала ни мања окупљања, осмислила сам нови приступ процесу реализације.

Након што сам са одређеном групом родитеља и васпитача успешно привела крају први сегмент овог дела пројекта, одлучила сам да наредни сегмент припремим у форми видео упутства. Лазар (5 година) и ја, према првобитном концепту, прошли смо кроз цео процес анимирања обојених јунака из бојанке. Упоредно је сваки од корака забележен камером телефона. Прикупљени видео материјал касније сам спојила у видео упутство пропраћено кратким текстом. На овај начин, сви учесници су могли исти процес да понове са својим малишанима, пратећи кораке из видео упутства.

Процес анимације кроз који смо прошли Лазар и ја дао је позитивне резултате када су у питању дечија машта, разиграност, знатижеља и фокусираност. Иако реализација радионице није била могућа према првобитном плану, и заинтересованост онлајн учесника је била велика. Подстакнута позитивним резултатима, настојаћу да у свом будућем раду искористим едукативни карактер креативне радионице.

8.5.5 Обрада и припрема бојанки за анимацију

Према унапред дефинисаном упутству, родитељи деце која су учествовала у пројекту доставили су ми путем мејла скениране бојанке. По добијању фајлова, уследило је преузимање са мејла и слагање по фолдерима. У сваком од фолдера биле су разврстане бојанке свих учесника према именима јунака.

Даљи процес припреме елемената из бојанке подразумевао је дигиталну обраду. Све бојнаке, најпре од Бубашпаргле, а потом и за остале карактере увезла сам у софтвер *Adobe Photoshop*¹⁰³. Уз помоћ алата које овај софтвер нуди уклонила сам позадину са сваке бојанке

¹⁰³ **Фотошоп** је рачунарски софтвер за обраду растерске графике. Растер је структура података представљена у правоугаоној мрежи пиксела (најмањи део дигиталне слике), то јест обојених тачака, видљивих помоћу монитора. Фотошоп има широку примену у графичкој индустрији. Користи се за стварање дигиталних уметничких слика, реклама, обраду фотографија и слично.

појединачно тако да остане само линија и обојена унутрашњост сваког елемента (руке, ноге, глава, труп, реквизити и слично). Тако раздвојене и очишћене елементе од позадине увезла сам у нови, посебан документ. Како бих добила финални изглед обојеног карактера, све елементе из бојанке спајала сам у новом документу.

Цео процес обраде захтевао је много времена и стрпљења. Уз помоћ дизајнерке Сузанае Лазих, овај сегмент рада привела сам крају у задатом року. Међусобно смо поделиле посао, па је Сузана припремила материјале за Кишомољца, док сам ја финализирала материјал за остале карактере.



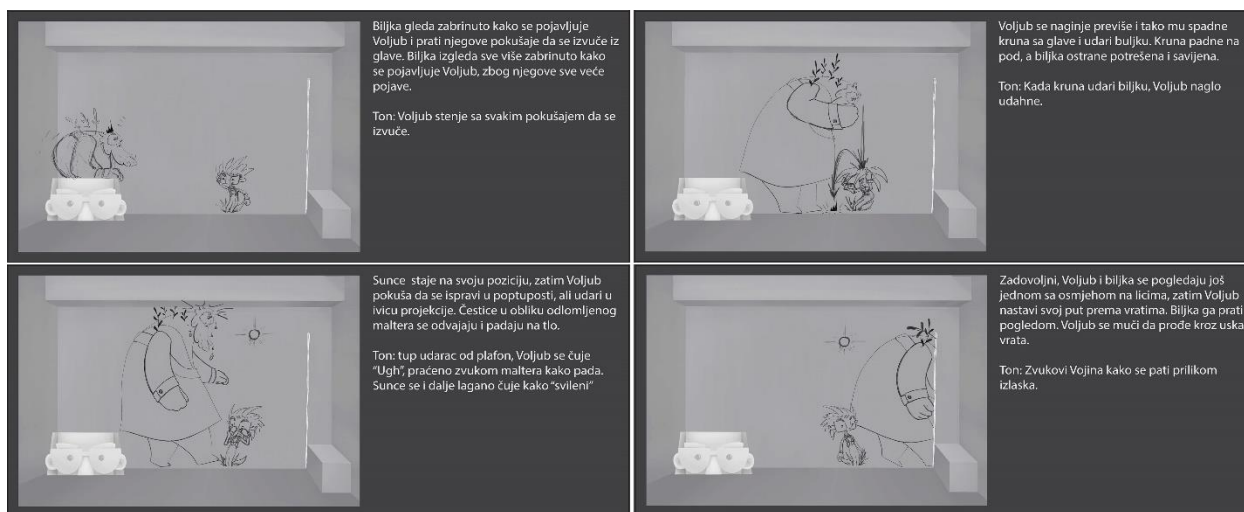
Слика 52. Сценирана бојанка (лево) и дигитално обрађени и спојени елементи (десно), ауторка бојанке: Даница Деспотовић, 5 година

Након што смо дигитално обрадиле све пристигле бојанке, уредно упаковане фајлове доставила сам аниматору. У даљем процесу рада, Ненад је сваки елемент појединачно сачувао у пнг формату и тако припремљен материјал даље имплементирао у саму анимацију.

8.5.6 Сториборд

Према дефиницији сториборд (енг. Storyboard) је графички организатор који се састоји од илустрација или слика приказаних у низу. У својој основи, сториборд се односи на скуп секвенцијалних цртежа који говоре о причи. Он представља начин визуелног презентовања информација. Користи се за визуелнизацију филмске слике, анимације или графике кретања.¹⁰⁴

Након што сам привела крају претходне фазе у процесу израде анимираног филма (писање нарације, ток анимације, дизајн карактера), уследила је израда сториборда. Најпре сам са Ненадом Стојановићем који је био аниматор на пројекту дефинисала кључне моменте у анимацији за сваког од карактера из филма. Узевши у обзир ток анимације и простор у ком ће се филм приказивати употребом мапиране пројекције, Ненад је израдио сториборд. Полазећи од идеје да се код публике постигне осећај присутности у имагинарном свету у ком бораве анимирани ликови, искористили смо све могућности које простор пружа. Тако на пример, спуштени део зида који је публика могла руком да дотакне, у анимацији је био кључни елемент у моменту када Вољуб удари главом о њега. Попут овог, и други важни моменти у анимираном филму, најпре су дефинисани у сториборду, а потом примењени у процесу анимације.



Слика 53. Издвојене секвенце из сториборда - *Вољуб*, дизајн Ненад Стојановић

¹⁰⁴ Wikipedia: <https://en.wikipedia.org/wiki/Storyboard> (17.06.2022)

8.5.7 Снимање гласа

Позајмљивање гласа или гласовна глума, представља уметност гласовне синхронизације или давање гласова да би се приказао лик или улога. Примери гласовне глуме подразумевају анимиране ликове и ликове ван екрана, укључујући синхронизоване филмове на страном језику, анимиране филмове, телевизијске програме, рекламе, радио драме (аудио драме), аудио књиге, документарне филмове и друго.¹⁰⁵

Извођачи који позајмљују гласове називају се гласовним глумцима. Дивни и млади глумци, Теодора Јовановић и Ђорђе Галић, дали су глас ликовима из анимираног филма *Чудовишта из Чудостворишта*. Према унапред припремљеном материјалу у ком сам за сваког од ликова посебно издвојила текст наратије, скицу као визуелну презентацију, опис улоге у анимацији и његове карактеристике, глумци су кроз сопствени доживљај изнели наративни текст. Сваки од ликова захтевао је одређен приступ приликом реализације. Говорећи другачијим тоном, Ђорђе је свој глас позајмио двојци ликова – *Вољубу* и *Кулијандеру*. Преостала три лика – *Бубашпаргла*, *Кишомољац* и *Бабајога* којима је глас позајмила Теодора, захтевали су различит приступ у процесу снимања. Док је *Бубашпаргла* снимана по унапред припремљеној музичкој подлози (матрици) уз брз ритам и певање, *Бабајогу* је пратила наратија са дугим паузама.

Снимање гласа за *Кишомољца* поред рецитације укључује и певање. У тонском студију Факултета музичке уметности најпре је Теодора снимала строфе које се рецитују. Наредног снимајућег дана, пројекту се прикључила Наташа Аранђеловић са којом смо снимили вокал. Такође, допринос пројекту дала су још два млада музичка уметника, Наталија Беговић и Матија Продановић. Заједно са композитором Матијом Анђелковић снимили су пратеће вокале који ће се у финалној верзији тихо чути у позадини. Како се идеја наратије за Кишомољца темељи на динамичном и наизменичном преклапању вокала и рецитације, Матија је касније сав материјал објединио. Након много понављања и уз инструкције композитора током снимања, добили смо неопходан аудио материјал који је Матија Анђелковић касније обрадио и спојио у целину.

¹⁰⁵ Wikipedia: https://sh.wikipedia.org/wiki/Posudba_glasa (23.06.2022)

Финалном обрадом нарација које ће пратити ликове из анимираног филма (глас) добијена је тачна минутажа по којој ће се радити анимација. Трајањем нарације за сваког лика посебно дефинисано је колико ће временски бити на сцени.

За потребе озвучавања анимираног филма, додатно смо снимили звучне ефекте. Они представљају шумове и тонове који су обично знак кретања материје. Аутор књиге *Класична анимација*, Игор Кекељевић наводи да „реални звучни ефекти не одговарају анимираним филмовима. Пошто су слика и покрет карикирани, адекватни су и ефекти који су вештачки направљени, који су карикирани, комични и пренаглашени.”¹⁰⁶ Сагледавањем сториборда, Матија, Ненад и ја смо сачинили списак потребних звучних ефеката који ће у финалној обради додатно нагласити одређене радње у филму. Док су поједини снимљени у студију са глумцима, одређене звучне ефекте Матија је израдио на импровизованим инструментима.

8.5.8 Анимација

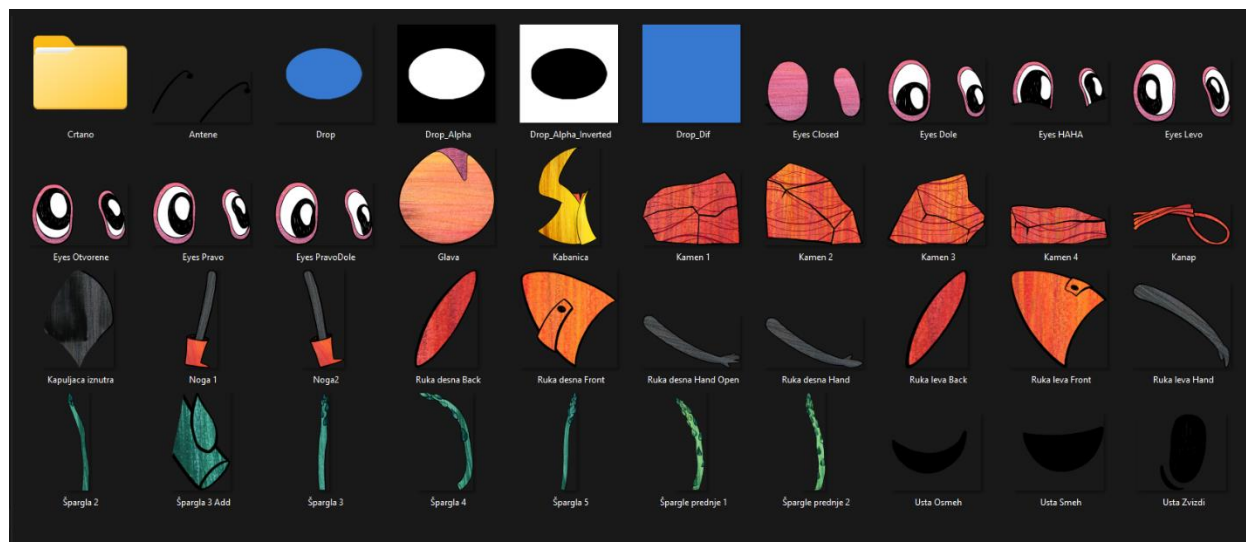
Анимирани филм *Чудовишта из Чудостворишта* полази од идеје да се илустровани карактери оживе анимацијом и изместе из дводимензионалног у тродимензионални простор галерије. Пре почетка рада на анимацији било је неопходно реализовати фазе које су јој претходиле. Након израде сториборда, дизајна карактера, обраде бојанки и снимања нарација прикупили смо потребне материјале за даљи развој филма.

У зависности од захтева анимације, могу се користити различити компјутерски програми (Adobe Premiere Pro, Adobe After Effects, Autodesk Maya, Autodesk 3ds Max и други). Због једноставније просторне организације и употребе мапиране пројекције, анимирани филм је реализован у програму Autodesk 3ds Max¹⁰⁷. Након што сам припремила финалне илустрације ликова и све пратеће елементе (реквизити, фацијална експресија), аниматор Ненад Стојановић започео је рад на анимирању. По добијању радног фајла из

¹⁰⁶ Кекељевић, Игор. (2018). *Класична анимација*. Нови Сад: Универзитет у Новом Саду, Факултет техничких наука, 118

¹⁰⁷ Професионални рачунарски графички програм који се користи за креирање 3D модела, анимација, игара и слика.

Фотошопа (Adobe Photoshop, PSD) Ненад је све потребне елементе експортирао као пнг формат (руке, ноге, глава, очи, уста, тело и тако даље).



Слика 54. Бубашпаргла, Фолдер са елементима

Убацивањем свих елемената у компјутерски програм за анимацију, они се позиционирају тако да у целости формирају фигуру одређеног лика. Да би ликови могли да се анимирају морају имати костур који се састоји из костију и зглобова. Поступак при ком се костур убацује у модел да би он могао да се помера и анимира назива се *риговање*. Процес риговања састоји се из три поступка: постављање костура¹⁰⁸, скиновање¹⁰⁹, и постављање контрола¹¹⁰ које омогућавају аниматору да прецизније помера удове модела.¹¹¹ Иако је овакав поступак анимације карактеристичан за тродимензионалне моделе, он проналази своју примену и у 2D анимацији. Користећи ове три фазе, Ненад је најпре урадио припрему за свих шест ликова из анимираног филма.

¹⁰⁸ Кости представљају најбитнији сегмент у процесу риговања. Без њих модел неће моћи да се помера. Оне имају исту улогу као и кости у људском телу.

¹⁰⁹ Након постављања и сређивања костура за модел, врши се скиновање. Након лепљења костура за геометрију модела, модел може да се помера. Међутим, постоји могућност да се геометрија изобличи и неправилно помера. Скиновање је додавање утицаја зглобова на геометрију модела. На тај начин геометрија се пегла у циљу природног понашања приликом померања модела.

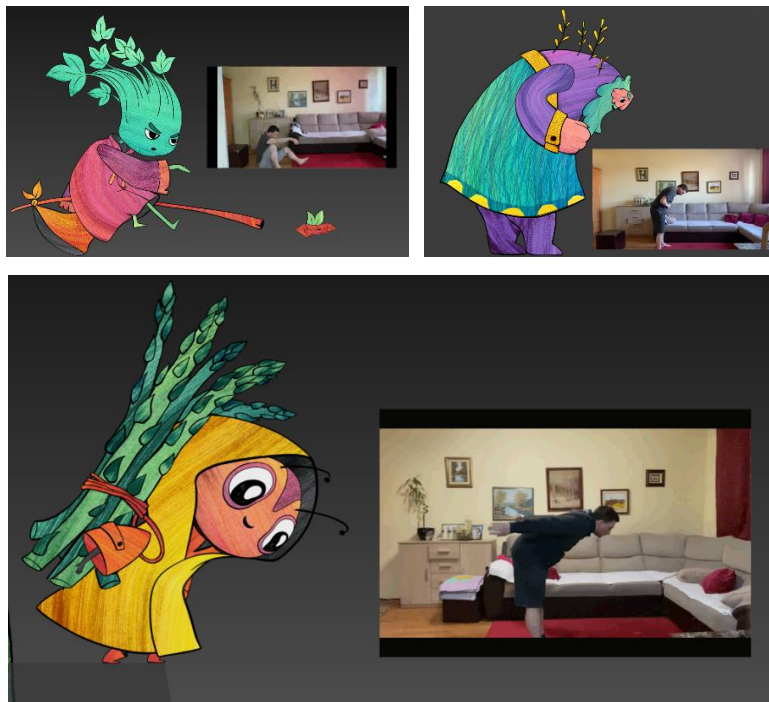
¹¹⁰ Контроле се постављају како би лик могао лакше да се анимира. Помоћу контрола врши се управљање зглобовима.

¹¹¹ Wikipedia: https://sr.m.wikipedia.org/sr/Rigovanje_3D_modela (24.06.2022)



Слика 55. Риговање на примеру *Кишомољца* и *Бубашпаргле*

Пре него што аниматор започне анимирање, неопходно је сакупити што више референци попут фотографија и видео снимака. Оне помажу аниматору да испланира анимацију, имајући у виду све узорке и време које му је дато да такав покрет изврши. Поједине сцене захтевале су снимање покрета као референтног материјала по ком ће се вршити анимација. Ненад је снимио себе глумећи сваког лика понаособ, а потом видео материјал убацио у *3D Max* као позадинску слику која ће служити као референца.

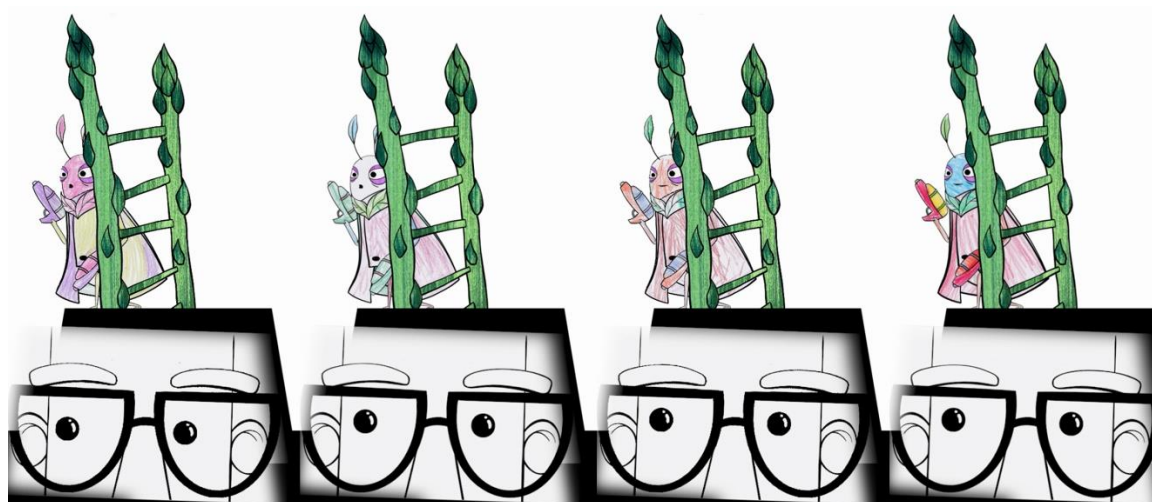


Слика 56. Приказ процеса анимирања према видео референци

Примарни циљ анимације јесте да прикаже процес креирања карактера, његове фазе до преузимања финалног облика. С тим у вези, процес настајања једног лика подразумева различите фазе истраживања, много скица, експериментисања са бојама, текстурама, односима и друго. Прикључивањем најмлађих креативаца у креирању анимираног филма кроз бојанке, добили смо много различитих решења. Смењивање дечијих цртежа, односно текстура унутар ликова приликом изласка из скулптуре треба да сугерише на процес тражења финалног решења, али и дечију слободу, машту и креативност као важног елемента у том процесу.



Слика 57. *Бабајога*, смењивање текстура кроз покрет



Слика 58. *Кишомољац*, смењивање текстура кроз покрет

8.5.9 Звук

Да би се произвела одређена атмосфера или осећај, важну улогу приликом ступања у простор има звук. Он треба да створи посебан амбијент који окружује учесника. Својим уласком у простор и боравком у њему, свим својим чулима може да центрира свој перцептивни фокус на целокупан звучни амбијент.

Првобитна идеја и концепт пројекта настали су на предмету *Стварање вишемедијског дела 2* који су на другој години студија држали проф. Емеритус Срђан Хофман и проф. Емеритус Чедомир Васић. Према сугестијама професора, идеја звука заснована је на изради јединствене композиције за сваког јунака посебно. Како и сам концепт пројекта, тако се и питање звука у наредном семестру развијало на предмету *Стварање вишемедијског дела 3*. Развој концепта пратила је професорка др ум. Ана Гњатовић. Уз сугестије професорке, идеја о звуку надограђена је додавањем нарација које ће пратити мелодија.

Како би се добио одређени драмски ефекат, посебну улогу игра однос слике и звука. Он треба да представи потпуну синергију ефеката и музике уз визуелне компоненте. Приликом појављивања анимираног јунака на зиду просторије, амбијентални звук би прекинула мелодија осмишљена са идејом за бољим разумевањем наратива. Према томе, појаву сваког од јунака пратила је мелодија по којој би био препознатљив, која би јасно сугерисала на његову присутност у датом простору. Мелодија у виду лајтмотива. Истовремено, мелодијом је праћен и наративни текст који је претходно написан и снимљен за сваког јунака посебно.

По завршетку анимације, Матија Анђелковић је за потребе анимираног филма компоновао звук који ће током пројекције синхронизовано пратити слику. Финална верзија анимираног филма служила је као референтни материјал у процесу компоновања. Кретање јунака синхроно су пратили и звучни ефекти како би ближе дочарали покрет. Такође, употреба звучних ефеката допринела је додатном наглашавању појединих момената и радњи у филму.

За озвучење сам користила звучнике којима се репродукује звук у биоскопској сали Коларчеве задужбине. Два пара звучника позиционирала сам са леве и десне стране код

главне пројекције. Обзиром на то да је ово главни извор звука који посетиоци чују у галеријском простору, звук из анимираног филма био је распрострањен читавом галеријом.

8.5.10 Мапирана пројекција

За реализацију овог сегмента практичног дела пројекта коришћена је равна и чиста површина зида у галеријском простору. У левом углу зида позиционирана је трапезоидна скулптура на којој је пројектовано илустровано лице.

Да би Чудовишта из Чудостворишта оживела у галеријском простору, користи се мапирана пројекција. Истовремено са пројекцијом лица на скулптури, на целој површини зида, од ивице до ивице, пројектовао се анимирани филм. Из скулптуре, један за другим, излазили су ликови према унапред утврђеном току анимације. Ивица пода у галерији представљала је линију њиховог кретања, тако да посетиоци и ликови из анимираног филма ходају у истој равни. Такође, однос човека (посетиоца) и анимираних ликова био је у реалној размери. Тако су поједини ликови били у висини човекових колена, док су други били подједнаке висине или виши. Оваквим односом желела сам код посетиоца да постигнем утисак присутности у свету маште и креативности, месту које се зове Чудоствориште.

Употреба мапиране пројекције, како на зиду, тако и на самој скулптури, додатно треба да подстакне посетиоце на интеракцију. Најмлађи посетиоци знатижељно су прилазили ликовима који су пројектовани на зиду. Често су покушавали да их дотакну или ухвате трчећи за њима. Посебно занимљив моменат када *Кишомољац* одлази иза скулптуре, подстакао их је да истраже простор иза ње. Такође, пажњу им је привукао и сам излазак анимираних ликова из скулптуре која се физички налази у галеријском простору. Многа деца су прилазила скулптури, загледала је и опипавала не би ли сазнала на који се начин ликови појављују. Овако конципирана поставка изазвала је одушевљење код публике, посебно најмлађе.



Слика 59. Интеракција са видео пројекцијом

8.6 Портрети предака

Трећи сегмент пројекта под називом *Портрети предака* заснован је на питању због чега стварам и шта ме покреће да испољим своје идеје. Аутор Александар Луј Тодоровић истиче да „човек може комуницирати посредством уметничких дела, којима преноси своје најснажније поруке, а, с друге стране, свако уметничко дело је уједно и носилац одређених порука, па самим тим и средство комуникација.”¹¹² Било да су у питању измишљени ликови, цртежи или илустровани портрети, сваки од њих носи јединствену причу или поруку. Иако су пронашли своју примену у спољном свету, њихов траг и даље живи у Чудостворишту.

За реализацију овог дела поставке најпре је било неопходно одредити позицију према техничким могућностима и хронолошком току изложбе. То сам учинила приликом дефинисања целокупне поставке, узевши у обзир потребу за равном површином зида. Део одабраног галеријског зида заузимали су рељефни рамови међусобно различити по величини. Празан простор унутар рамова допуњавала је мапирана пројекција илустрованих карактера. Како бих увезала у целину *Портрете предака*, њихову симболику и примену у спољном свету, наспрам ове инсталације био је постављен хуманитарни базар. О хуманитарном карактеру базара детаљније ћу писати у засебном поглављу.

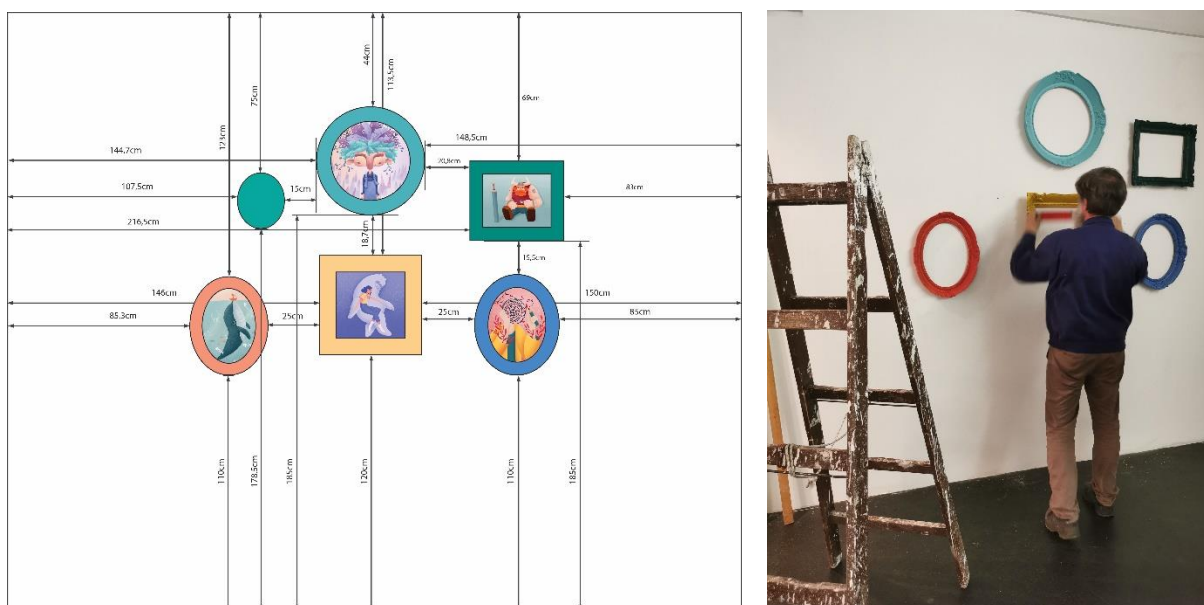
Ток реализације овог сегмента, након узимања прецизних димензија зида на ком ће бити позициониран, захтевао је проналажење адекватних рамова. Унутрашња површина рамова није смела да буде мања од 30cm због видљивости пројекције. Узевши у обзир број рамова (5 великих и 1 мањи), спољашњи оквир није смео да буде већи од 50cm како би се уклопили у дату површину зида. Водећи се унапред дефинисаним мерама, након неколико месеци потраге, пронашла сам оне најадекватније за потребе изложбе.

Потом је уследило дефинисање поставке условљено обликом и димензијама рамова и зида. Након прецизног премеравања, уз помоћ графичког програма *Adobe Illustrator (AI)*¹¹³ пропорционално сам унела све параметре у циљу одређивања одговарајуће композиције. Међусобни однос рамова није било једноставно уклопити у целину, посебно узевши у обзир истицање главне илустрације. *Прашумоглави* који је носилац визуелног идентитета пројекта

¹¹² Todorović, Aleksandar Luj. (2009). *Umetnost i tehnologije komunikacije*. Beograd: Multimedia Clio, 11

¹¹³ Adobe Illustrator је рачунарски програм за креирање векторских илустрација и графичких елемената. Векторска графика пружа могућност да се графички елементи смањују и повећавају без губитка квалитета и резолуције.

и који настаје из заједничког деловања других карактера у анимираном филму, треба да заузме централну позицију. Током процеса трагања за правом композицијом увек ми је недостајао још један рам одређеног облика. Међутим, након много комбинација, пронашла сам одговарајући однос. Одмах потом направила сам спецификацију која је приликом поставке елемената у галеријском простору била од велике важности. Прецизирала сам тачне позиције рамова у односу на димензије зида, али и њихов међусобни однос. На лицу места премерили смо и позиције закачалки на рамовима, што је додатно олакшало цео процес монтирања. Уз помоћ предусретљивог техничког особља Задужбине Илије М. Коларца, четири дана пре отварања изложбе поставили смо рамове.



Слика 60. Спецификација поставке (лево) и процес поставке (десно)

Стихови и игра речима, поред цртежа, често су били моје средство изражавања. Иако су илустрација и анимација у већој мери заступљене у пројекту, важну улогу имају и ауторски текстови које сам писала. Како је и сам назив Чудоствориште настао игром речи, тако се и кроз читав пројекат прожимају стихови, (не)постојеће речи и разигране реченице које носе одређено значење и поруку. За потребе овог сегмента пројекта осмислила сам реченице које ће представљати називе „урамљених слика” као што су:

- Нисам ту где јесам;
- Баш сам гадна кад сам гладна;

- Понеде(Б)љак и
- Миљенијалци.

Како сам претходно поменула, назив за илустрацију у петом раму је *Прашумоглави*, док сам одабир назива са последњу илустрацију препустила пратиоцима на инстаграм профилу. Са идејом да укључим и публику у процес креирања пројекта, направила сам још једну активацију на друштвеној мрежи. Најпре сам поставила фотографију илустрације и затражила помоћ од публике да пронађемо назив који би пристајао њеној поетици. На основу индивидуалних тумачења илустрованог садржаја од стране пратиоца, пристигло је много интересантних одговора. Насумичним одабиром извукла сам два предлога: *Маслачак*¹¹⁴ и *(Не)нажња*¹¹⁵. Због еколошке поруке коју у себи илустрација носи и међусобни однос човека и природе, *(Не)нажња* ми се учинила као одговарајућ назив. На тај начин добила сам шести, уједно и последњи назив за овај сегмент пројекта. Плочнице са називима одштампала сам на форексу и аплицирала их испод рамова.



Слика 61. Финална поставка рамова (лево) и детаљ са плочицом (десно)

¹¹⁴ Ауторка овог предлога је Ана Гњатовић

¹¹⁵ Ауторка овог предлога је Милица Михајловић

Илустрације *Прашумоглави* и *(Не)пажња* настале су пре него што су именоване, док је за израду преостале три илустрације редослед био другачији. Инспирисана унапред осмишљеним реченицама, визуелно сам представила њихово значење. Међутим, свих пет илустрација носе одређене поруке независно од самог текста.

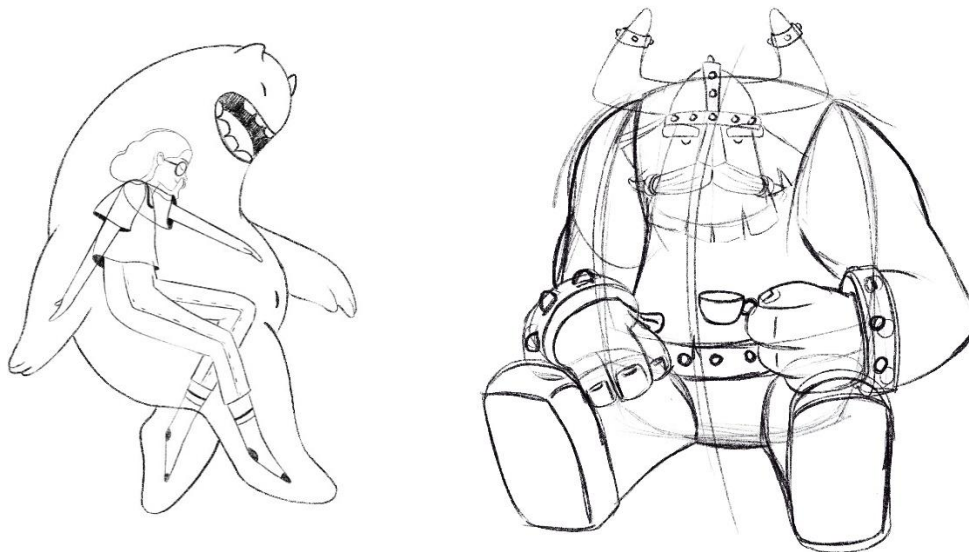


Слика 62. Илустрације *Баш сам гадна кад сам гладна* (1), *Нисам ту где јесам* (2), *(Не)пажња* (3) и *Понеде(Б)љак* (4)

За разлику од илустрација које сам креирала за анимирани филм, у овом сегменту пројекта користила сам само дигиталну технику илустровања. Према дефиницији, дигитална илустрација подразумева употребу дигиталних алата за генерисање уметности

директно из руке уметника, кроз интерфејс који тај покрет преводи у дигитални дисплеј.¹¹⁶ Многи од ових алата којима се илустратори служе укључују и употребу оловке за цртање на екрану. Када је у питању дигитална илустрација, у свом раду често користим таблет (iPad уређај) и оловку за цртање (Apple Pencil). Апликација *Procreate* дизајнирана специјално за iPad нуди изузетне перформансе и кориснички интерфејс. С тим у вези, један је од алата које користим за израду илустрованог материјала, због широке понуде четкица, текстура и могућности прилагођавања индивидуалним потребама корисника.

Процес рада на илустрацији укључује најпре израду скица како бих дошла до најадекватнијег решења. Узевши у обзир да ће се сав илустровани садржај креиран за потребе пројекта касније анимирати, сваки елемент илустрације морао је бити прилагођен даљем процесу рада. Након много идеја, скица и слојева (Layers) у софтверу/апликацији за илустровање дошла сам до финалних илустрација. Осим анимације, још један битан фактор који је утицао на израду илустрација био је облик рамова. Композиција илустрације у потпуности је зависила од облика рама. Након што сам одредила позиције рамова, дефинисала сам распоред илустрација.



Слика 63. Приказ финалних скица

¹¹⁶ Techopedia: <https://www.techopedia.com/definition/7683/digital-illustration> (21.06.2022)

Након финалне израде, делови сваке илустрације појединачно, чувају се као посебни елементи у пнг формату (руке, ноге, глава и друго). Увођењем свих елемената у софтвер за анимацију (Adobe After Effect) они се склапају тако да у целости формирају илустровани садржај (фигуру, карактер и слично). Померањем њихове позиције и ротације постиже се ефекат кретања. Употребом мапиране пројекције, илустрације су заузеле само простор унутар рамова. Како би се избегла деформација пројектованог садржаја, аниматор Ненад Стојановић, прилагодио је видео геометријским облицима рамова на лицу места. Благо анимирани елементи, нпр. руке и ноге које се континуирано померају, допринели су утиску да су слике у рамовима живе.



Слика 64. *Портрети предака*, мапирана пројекција

Последњи рам под називом *Миљенијалци* изложила сам у његовом изворном стању. Унутрашњост старог рељефног рама красио је ручно вежен рад (гоблен). Као такав представља супротност осталим рамовима у пастелним бојама са живим илустрацијама. Он је подсетник на неко друго време – миљеа на полицама, а не савремених технологија. Насупрот генерацији миленијалаца, овај рам директна је асоцијација на неки други период и генерације, које сам назвала *Миљенијалци*. Игром речи и кроз саму поставку желела сам визуелно да дочарам период када су миљеом украшаване витрине и полице. Ослањајући се на реч *миље* као носиоца поруке, рам сам на изложби прекрила мањим миљеом који је ткала

моја бака. Потреба појединаца да дотакну миље често је праћена објашњењем да евоцира успомене на неки период, подсећа на одређену особу или просторију.

Посебан значај у овом делу пројекта има звук. Скуп звучних ефеката попут шушкања, певушења, звука природе, сркања кафе и многи други додатно су оплеменили визуелни сегмент поставке. Звучни пејзаж био је сачињен од звучних ефеката који су насумично били синхронизовани са сликом. Аутор композиције, Матија Анђелковић, пошао је од идеје да посетиоци сами закључе из које илустрације допире звук. Композиција је изузетну пажњу привукла најмлађим посетиоцима који су са одушевљењем покушавали да повежу однос слике и звука. За потребе овог сегмента поставке користиле су се слушалице, тако да су посетиоци могли у потпуности да уроне у аудиовизуелни садржај.



Слика 65. *Портрети предака, звук*

8.7 Хуманитарни базар

Посебан сегмент пројекта заузима хуманитарни базар на изложби. Илустровани материјал креиран за сврхе практичног дела уметничког пројекта био је прилагођен и примењен на штампаним материјалима (дигиталне графике, букмаркери, беџеви). Хуманитарни базар заснован је на идеји да се од продаје сакупе новчана средства која ће бити донирана у хуманитарне сврхе.

На овај начин желела сам да заокружим целокупан приказ личног кретивног процеса и практично прикажем примену илустрованих карактера у „спољном свету”. Током рада на пројекту често сам себи постављала питање *због чега стварам и шта ме покреће да испољим своје идеје*. Хуманитарна продајна изложба, поред преношења поруке кроз одређени медиј, представља још један одговор у којем проналазим лепоту даривања као важан покретач за свако креативно деловање.

Унутар галеријског простора поставили смо сто на коме су били изложени сви производи који су се продавали. За сваки производ била је назначена минимална цена, а посетиоци су прилог својевољно убацивали у теглу која је била томе намењена. Након три дана, колико је изложба трајала, тегла је била скоро пуна, а већина производа се продала већ након другог дана. По затварању изложбе, сва прикупљена средства донирана су *Националном удружењу родитеља деце оболеле од рака НУРДОР*.



Слика 66. Хуманитарни базар, фотографије са изложбе

8.8 Задаци на изложби

Полазећи од идеје да се посетиоцима пружи прилика да се и сами креативно изразе, посебан сегмент изложбе чине картице са задацима. Два различита задатка треба да допусте свакоме индивидуално да испољи своју креативност кроз сопствени процес оживљавања идеје у реалном простору. У одређеном делу галеријског простора био је постављен сто, на ком се налазио прибор за цртање/писање и две кутије са картицама величине 15x21cm.

Први задатак, упакован у једној од кутија, понудио би картице са дефинисаним задатком при самом врху папира (картице) тако да испод остави што више празног простора за реализацију. Задатак је гласио:

Хајде да оживимо још једно биће из ове приче.

Спајањем две постојеће речи по жељи, добићеш трећу, његово име.

Како се оно зове?

Лепота у реализацији овог задатка лежи у отвореним могућностима које се налазе пред учесником. Поред одговара на задатак, исписивањем осмишљеног имена за свог имагинарног карактера, има потпуну слободу да ли ће и на који начин додатно испунити празнину папира.

Други задатак, упакован у другој кутији, такође би био дефинисан на самом врху картице. У овом случају учесници добијају задатак да на основу понуђеног имена нацртају/илуструју карактера. Име се креира по истом принципу – игром речи, а свака картица била би јединствена јер би нудиле различита имена. Задатак је гласио:

Хајде да се упознамо.

Ти си ____ (име и презиме) ____ (године).

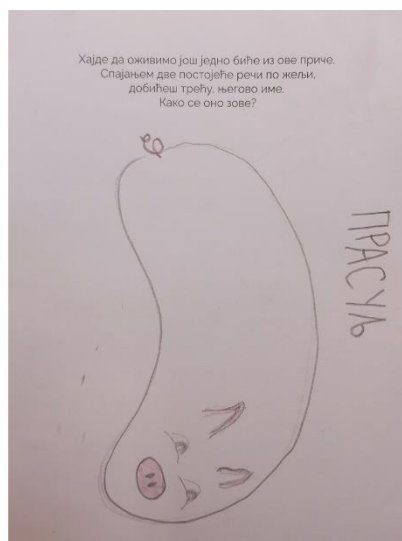
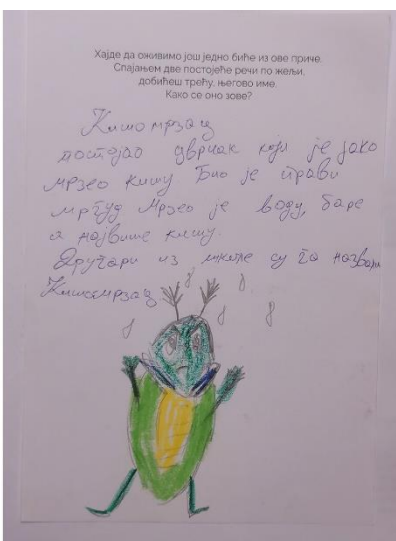
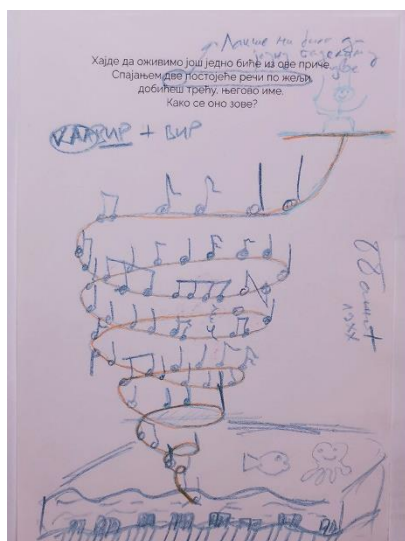
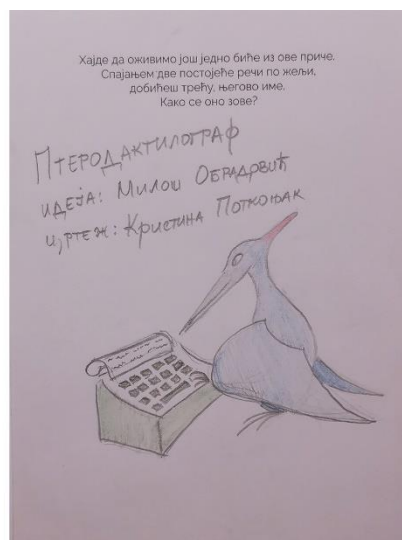
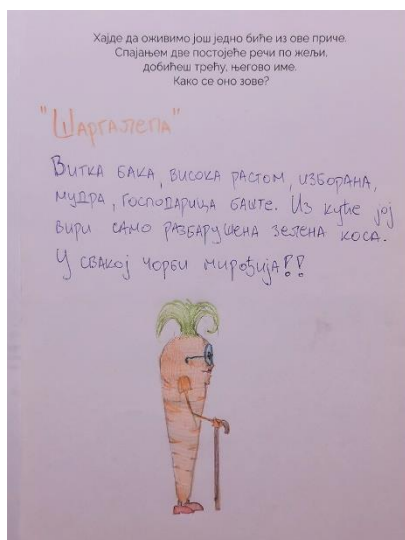
*Моје име је **Броколија**.*

Закувај жврцу и машту у један лонац.

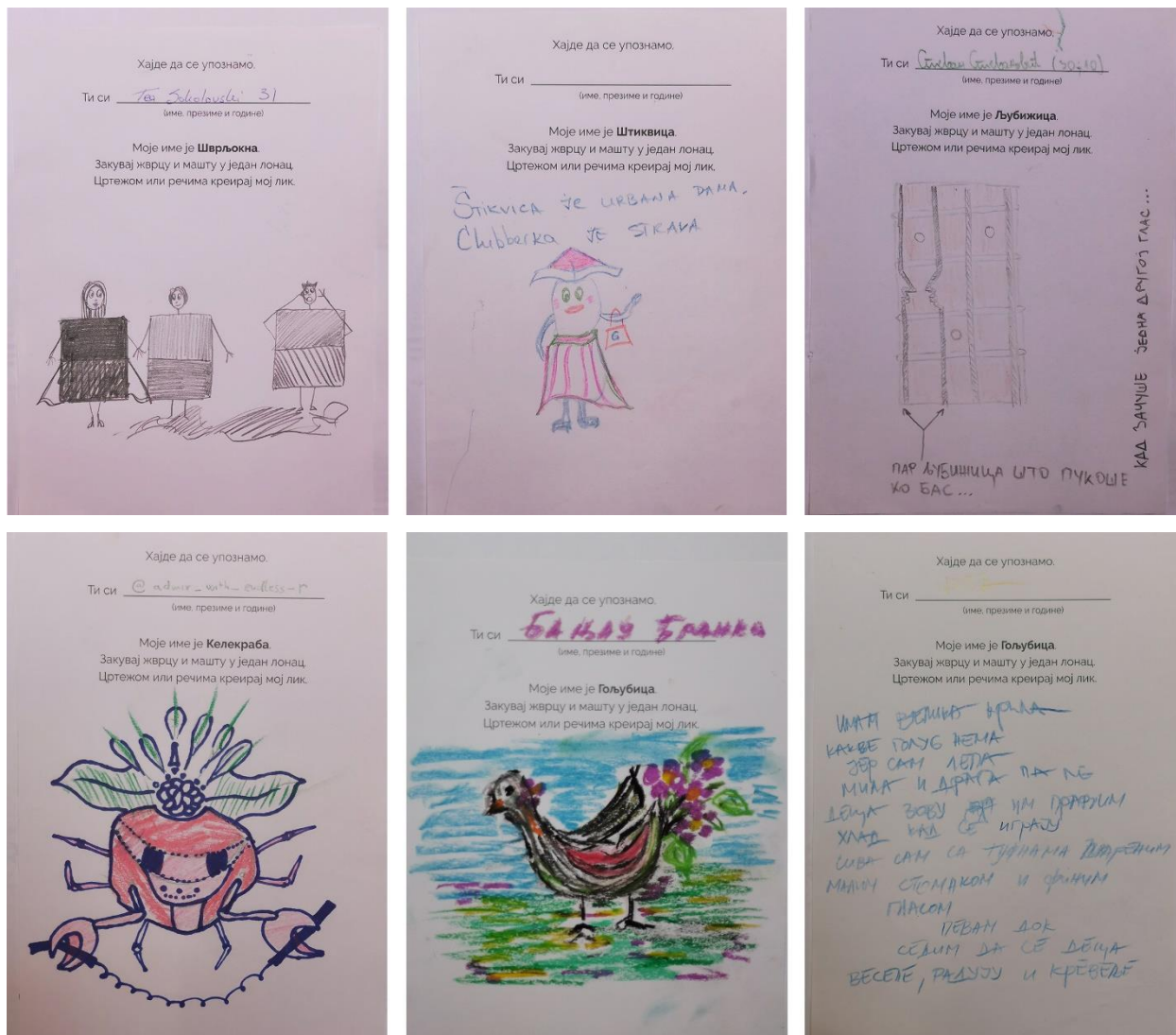
Илустрацијом или речима креирај мој лик.

Инспирисани понуђеним именом учесницима се пружа слобода да понуде своје визуелно решење и интерпретацију. Поред *Броколије*, у задатку сам понудила и имена попут *Шврљокна*, *Штиквица*, *Келекраба*, *Фордфикус*, *Љубижица*, *Гољубица* и тако даље.

По завршетку изложбе прикупила сам сва креативна решења добијена као одговор на задатке. Много цртежа, измаштаних бића, (не)постојећих речи, креативних описа, порука и објашњења проистекло је као одговор на задату тему. Игром речи, посетиоци су понудили много интересантних решења у оквиру првог задатка. Тако су настала имена за нека нова чудовишта из Чудостворишта попут: *Шишкемиш*, *Врбишла*, *Шаргалена*, *Кишомрзац*, *Прасуљ*, *Динонатор*, *Орангусеница*, *Аутокродил*, *Птеродактилограф*, *Шарамантан*, *Санелобој*, *Сладолист*, *Спајронмен*, *Звучудак*, *Сноблак*, *Шиимишоловка* и многа друга. Иако овај задатак није захтевао додатна објашњења, већина учесника је имала потребу да попуни празан простор на листу папира. Неретко су цртежи или описи, понекад и оба, додатно приложени како би илустровали одговор.



Кроз разговор са учесницима дознала сам да им је други задатак био захтевнији од првог. Док су у првом имали потпуну слободу да се креативно изразе, у другом задатку су имали задату тему на коју треба да одговоре. Ипак, решења су била подједнако креативна и маштовита. Уз помоћ цртежа или текстуалног описа, учесници су оставили своје одговоре.



Слика 68. Други задатак, одабрани одговори

За овај сегмент пројекта, додатно сам направила дизајн бојанки које сам одштампала и поред задатака оставила на столу. Бојанке су красили ликови из цртаног филма који се без прекида пројектовао у галерији. Подсвесно или у намери да личе на јунаке из филма, поједине бојанке биле су идентичног колорита као финалне илустрације које сам израдила. Посебну пажњу привукле су ми бојанке које су аутори додатно именовали, посветили некоме или дописали посебно објашњење.



Слика 68. Бојанке, одабрани примери

Сва три дана, колико је трајала изложба, сто за којим су посетиоци могли да испоље своју креативност био је заузет. Док је одређена група људи обилазила поставку или гледала филм, друга група је хитрим потезима испуњавала белину папира. Овај део простора спојио је мале и велике креативце у заједничкој мисији да оставе свој траг у Чудостворишту. Многи су из галерије изашли руку умазаних бојом, исфлеканом одећом, али увек са осмехом на лицу.



Слика 69. Сто са задацима и бојанкама

8.9 Изложба

Четири дана пред отварање изложбе почеле су интензивне припреме. Првог дана, уз помоћ породице и пријатеља, унела сам сав материјал неопходан за постављање изложбе. Рамови, јастучићи, скулптура, миље, кутије и пропратни дрвени елементи испунили су галеријски простор. Истог дана започели смо монтажу рамова према унапред дефинисаном упутству.

Наредна два дана била су намењена монтажи пројектора, постављању звучника, осветљења и постамената. Иако смо оставили довољно времена за монтирање пројектора, ипак није све текло по плану. У пракси процес поставке захтева прецизност и много времена како би пројектори били позиционирани на месту које је претходно програмски израчунато. Узевши у обзир спецификације пројектора, простор и жељени резултат, њихова позиција је дозвољавала минимална одступања. Након много корекција, четвртог дана постигли смо очекиване резултате. Цео процес монтаже пројектора и рамова, уз много стрпљења и прецизности, спровело је техничко особље из Коларца. Одмах потом, Ненад је на лицу места повезао рачунар са пројектором и узео последње мере како би привео анимацију крају.

На дан отварања изложбе остало је да средим још неколико детаља. Поређала сам задатке и бојанке на сто, наоштрила бојице, поставила кутије на постаменте, залепила плакате, поставила каталоге, јастучиће и аранжирала продајни материјал. Ујутру, истог дана, колеге из штампарије свратиле су до галерије како би аплицирале уводни текст у виду катоване фолије на панеле. У међувремену, Немања Бошков из галерије Артлаб помогао ми је око финалне поставке рефлектора и постамената.

Први посетиоци стигли су пре отварања, док смо још увек радили на последњим техничким проверама. Након што смо потврдили да звук, пројекције и осветљење раде према плану, изложба је званично отворена. Кратким уводним говором најавила сам почетак анимираног филма који је у простору оживео ликове из Чудостворишта. Просечно задржавање на изложби било је око сат времена. Док су деца и одрасли уживали у садржају изложбе, цртали и бојили, у галерију су улазили нови посетиоци. На крају вечери изложбу је посетило око 50-оро људи са све децом који су допринели лепој атмосфери.



Слика 70. Фотографије са изложбе

Закључак

Према првобитним очекивањима резултат рада на истраживању и изради докторског уметничког пројекта *ЧУДОСТВОРИШТЕ – вишемедијска инсталација* био је јавно приказивање у галеријском простору. Применом анимиране пројекције у простору, посетиоци изложбе и сами су постали део специфичног амбијента. Истовремено, илустрација је уз помоћ анимације измештена из дводимензионалног у тродимензионални простор галерије пружајући могућност посетиоцима да уроне својим чулима у вишемедијски садржај. Комбиновањем текста, музике, илустрације и анимиране пројекције, уметнички пројекат послужио је сагледавању практичног приступа уметничком стваралаштву у пољу визуелног изражавања.

Водећи се жељом за креирањем дела базираних на споју различитих уметничких дисциплина и медија у јединствену уметничку целину, полазим од идеје да пројекат *ЧУДОСТВОРИШТЕ – вишемедијска инсталација* настави да живи у галеријама широм Србије. Током трајања изложбе уживали смо у креативности, заједно маштали, смишљали и измишљали неке нове јунаке из Чудостворишта и, оно најплеменитије, показали смо своју хуманост. Поред хуманитарног, желела бих да искористим и едукативни карактер самог пројекта, и кроз низ креативних радионица мотивишем и ширим интересовање најмлађих ствараоца у пољу анимације и илустрације.

Такође, посебно бих истакла могућност да се пројекат даље развија користећи ресурсе добијене на самој изложби. Имена проистекла као одговор на задатак представљају полазну тачку за даљи развој Чудостворишта. Понављањем целокупног процеса настала би нека нова Чудовишта из Чудостворишта. Сваког од њих пратила би јединствена наратија и мелодија у виду лајт мотива. Илустровани и груписани у нову причу, помоћу анимације оживели би у неком новом галеријском простору.

Чудо створише:

Аутор текстова: Санела Беговић

Илустрација: Санела Беговић

Анимација: Ненад Стојановић

Композиција: Матија Анђелковић

Глас: Теодора Јовановић, Ђорђе Галић

Вокал: Наташа Аранђеловић

Пратећи вокали: Наталија Беговић, Матија Продановић, Матија Анђелковић

Дизајн: Санела Беговић, Сузана Лазић

Ауторка се захваљује: Менторки др ум. Светлани Волиц, Задужбини Илије М. Коларца, Ани Пинтер - позоришној редитељки и педагогу (програми за развој дечије и младе публике *Позоришни експерти*), драматуршкињи Љубинки Стојановић и Снежани Стокић за кројачке радове.

Бојанке:

Никола Ђулибрк

Давид Божић

Илија Влалукин

Димитрије Божић

Николија Деспотовић

Филип Митровић

Даница Деспотовић

Леа Зекић

Мила Ђорђевић

Јана Петровић

Младен Станковић

Вишња Ивановић

Милица Јокановић

Лазар Мијалковић

Јована Јокановић

Вртић *Цветић*, Крепољин

јаслена група, васпитач Јована Томић

припремно-предшколска група, васпитач Ана Јанчић

мешовита група, васпитачи Невена Шабановић и Маја Павковић

Библиографија

1. Bern, Erik. (2017). *Koju igru igraš?*. (prev. Ljuba Stojić). Novi Sad: Psihopolis institut
2. Bruner, Jerome. (1991). *The narrative construction of reality*. Critical Inquiry
3. Vigotski, Lav. (2005). *Dečja mašta i stvaralaštvo*. (prev. Ljubinka Milinčić). Beograd: Zavod za udžbenike –Beograd
4. Vigotski, Lav. (1996). *Dečija psihologija*. Zavod za udžbenike i nastavna sredstva
5. Vlahović Filipov, Senka. (2015). *Video-ilustracija knjige*. Beograd: Akademija umetnosti, Novo Miloševo: Banatski kulturni centar
6. Vujaklija, Milan. (1980). *Leksikon stranih reči i izraza*. Beograd: Prosveta
7. Goethe, J.W. (1995). *Učenje o bojama*. Zgreb: Društvo za waldorfsku pedagogiju Hrvatske
8. Grau, Oliver. (2008). *Virtuelna umetnost*. (prev. Ksenija Todorović). Beograd: Clio
9. Grozdanić, Mile. (2007). *Put do knjige*. Beograd: Publikum
10. Dalley, Terence. (1982). *The Complete Guide to Illustration and Design: Techniques and Materials*. New Jersey: Chartwell Books
11. Делез, Жил. (1998). *Покретне слике*. Нови Сад: Издавачка књижевница Зорана Стојановића
12. Elwes, Catherine. (2015). *Installation and the Moving Image*. New York: Columbia University Press
13. Zorić, Ivana. (1983). *Ilustracije pesama Jovana Jovanovića Zmaja*. Beograd: Muzej primenjene umetnosti
14. Joly, Martine. (2009). *Slika i njeno tumačenje*. (prev. Aleksandar – Luj Todorović). Beograd: Clio
15. Karadžić, Vuk. (1977). *Nova enciklopedija u boji: Vuk Karadžić Larousse*. Beograd: Vuk Karadžić
16. Kekeljević, Igor. (2018). *Klasična animacija*. Novi Sad: Univerzitet u Novom Sadu, Fakultet tehničkih nauka
17. Koks, Morin. (2000). *Dečji crteži*. Beograd: Zavod za udžbenike i nastavna sredstva
18. Kej, Dina i Džeјms Lebreht. (2004). *Zvuk i muzika u pozorištu – Umetnost i tehnika dizajna*. (prev. Ivana Ašković). Beograd: Univerzitet umetnosti u Beogradu, Clio
19. Kuk, Dejvid A. (2018). *Istorija filma I*. Beograd: Ars Clio

20. Lakićević Pavićević, Vesna. (1994). *Ilustrovana štampa za decu kod srba*. Beograd: ULUPUDS
21. Laure, Deni. (2014). *Istorija umetnosti XX veka. Ključ za razumevanje*. Beograd: Clio
22. Matsumoto, Takeshi. (2011). *The art of Eric Carle*. New York: Philomel Books
23. Male, Alan. (2007). *Illustration: A Theoretical & Contextual Perspective*. Lausanne: AVA
24. Мунитић, Ранко. (2007). *Естетика анимације*. Београд: Филмски центар Србије, Факултет примењених уметности
25. Munitić, Ranko. (2009). *Zbornik o animaciji*. Beograd: Filmski centar Srbije
26. Munitić, Ranko. (1982). *Uvod u estetiku kinematografske animacije*. Zagreb: Filmoteka 16
27. Mandić, Tijana i Irena Ristić. (2014). *PSIHOLOGIJA KREATIVNOSTI*. Beograd: Fakultet dramskih umetnosti
28. Manović, Lev. (2015). *Jezik novih medija*. (prev. Aleksandar – Luj Todorović). Beograd: Clio
29. Nikolić, Nemanja. (2020). *Nacrt za jedan izbrisivi zaplet*. Beograd: ProArtOrg
30. Pješivac, Željka. (2018). *NE/IZRECIVI PROSTOR – Pred-tekstualni, tekstualni i post-tekstualni koncept prostora u teoriji umetnosti i medija*. Beograd: Orion Art
31. Ristić, Irena. (2010). *Početak i kraj kreativnog procesa*. Beograd: Hop.La!
32. Rou Dž., Alan. (2008). *KREATIVNA INTELIGENCIJA, Otkrijte inovativni potencijal u sebi i u drugima*. (prev. Goran Erdei). Beograd: Clio
33. Stojnić, Aneta. (2015). *Teorija izvođenja u digitalnoj umetnosti: ka novom političkom performansu*. Beograd: Fakultet za medije i komunikacije, Orion Art
34. Salisbury, Martin and Morgan Styles. (2020). *Children's Picturebooks. The art of visual storytelling*. London: Laurence King Publishing Ltd
35. Todorović, Aleksandar Luj. (2009). *Umetnost i tehnologije komunikacije*. Beograd: Multimedia Clio
36. Ćosić, Bora. (2010). *Mixed media*. Beograd: V.B.Z.
37. Hender Spic, Elen. (2009). *Umetnost i psiha: Studija o psihoanalizi i esteticima*, (prev. Aleksandra Nikšić). Beograd: Clio
38. Chion, Michel. (2019). *Audio-Vision: Sound on Screen*. New York: Columbia University Press

39. Čekić, Jovan i Maja Stanković. (2013). *SLIKA/POKRET/TRANSFORMACIJA – Pokretne slike u umetnosti*. Beograd: Centar za medije i komunikacije, Fakultet za medije i komunikacije
40. Čekić, Jovan i Maja Stanković. (2013). *SLIKE/SINGULARNO/GLOBALNO – Savremeno kao eksperiment*. Beograd: Centar za medije i komunikacije, Fakultet za medije i komunikacije
41. Whitaker, Harold and John Hallas. (2009). *Timing for Animation*. Burlington: Oxford, Focal Press, Elsevier

Вебографија

<http://www.st-pedagozi.net/wp-content/uploads/2011/02/poticanje-kreativnosti-kod-djece.pdf> (27.08.2021)

https://www.academia.edu/11800319/ILUSTRACIJA_KNJIGA_ZA_DECU_U_VREME_RAZVIJENIH_VIZUELNIH_KOMUNIKACIJA Festival ilustracije knjige BookILL fest (19.05.2022)

<https://www.illustrationhistory.org/history> (23.05.2022)

<https://www.britannica.com/place/Lascaux> (23.05.2022)

<http://whc.unesco.org/uploads/nominations/1456.pdf> (17.06.2021)

<http://lovingvincent.com/technology,48.pl.html> (17.06.2021)

<https://harvardfilmarchive.org/programs/the-animated-films-of-william-kentridge> (03.06.2022)

<https://www.theartnewspaper.com/2020/09/29/three-decades-of-william-kentridges-animations-go-online-this-week> (03.06.2022)

<https://www.supervizuelna.com/blog-vilijam-kentridz-the-refusal-of-time/> (03.06.2022)

<https://pirellihangarbicocca.org/en/exhibition/efemero/> (26.04.2020)

<http://www.osgemeos.com.br/en/projetos/vancouver-biennale-2/> (26.04.2020)

<https://artreview.com/october-2014-os-gemeos/> (26.04.2020)

https://en.wikipedia.org/wiki/Projection_mapping (24.06.2022)

<https://www.dominionprint.com/what-is-video-mapping-and-what-makes-it-so-special/> (24.06.2022)

<https://projection-mapping.org/the-history-of-projection-mapping/> (24.06.2022)

<http://www.naimark.net/projects/displacements.html> (24.06.2022)

<https://nowhere-nyc.com/exhibitions/motomichi-nakamura/> (11.06.2022)

<https://submarinechannel.com/interview-with-nakamura-motomichi/> (11.06.2022)

Биографија

Санела Беговић је мултидисциплинарни дизајнер и илустратор. У Београду је завршила два факултета за графички дизајн, један традиционални и други у сфери дигиталних уметности. Мастер академске студије Дизајн нових медија на Факултету дигиталних уметности, Универзитета Метрополитан, завршила је 2018. године.

Поред сопственог ауторског рада, ангажована је на реализацији различитих домаћих, регионалних и интернационалних уметничких и комерцијалних пројеката са различитим продукционим захтевима у области графичког дизајна, илустрације, 2D анимације, дизајна интеракције и корисничког искуства.

У организацији *Музеја Николе Тесле* из Београда, реализоване су бројне међународне изложбе у сарадњи са *Bulb Creation* студијом са којим, у периоду од 2016. до 2019. године, учествује у њиховој реализацији. На пројектима учествује у креирању концепата за интерактивне инсталације, дизајну корисничког искуства, ради као илустратор, графички дизајнер и координатор штампе. Године 2018. бива ангажована у својству илустратора и аниматора на изради анимиране сценографије за позоришну представу *Београдска мумија*, у режији Ивана Балетића. На *Такмичењу Лазар Јовановић* и на *Фестивалу монодраме и пантомиме*, 2020. и 2021. године ради као дизајнер и илустратор. У оквиру *Музеја популарних и супкултура* тренутно је ангажована као визуелни консултант.

Пројекти и изложбе (избор):

- 2021. *Фестивал монодраме и пантомиме*
(графички дизајн, илустрација)
- 2020. *Фестивал монодраме и пантомиме*
(графички дизајн, илустрација)
- 2020/2021. *Такмичење Лазар Јовановић*
(графички дизајн, илустрација)
- 2019. *Western Balkan Digital Summit*
(графички дизајн/ Bulb Creation студио)
- 2019. *Београдска мумија* – дечија позоришна представа

- (илустрација и анимација/ Bulb Creation студио)
2019. *Никола Тесла*
Ventura XV, Милано, Италија
(графички дизајн, координација штампе, илустрација/ Bulb Creation студио)
2019. *Никола Тесла, генијални српски научник, Едисонов ривал*
Музеј науке *Solar*, Хофу, Јапан
(графички дизајн, координација штампе, илустрација/ Bulb Creation студио)
2018. *Тесла, човек из будућности*
Музеј науке и технологије, Шангај, Кина
(графички дизајн, координација штампе, илустрација/ Bulb Creation студио)
2018. Колективна изложба мастер радова у оквиру годишње изложбе Универзитета
Метрополитан, галерија Пароброд
2016. *Никола Тесла, дечакова прича*
Музеј Николе Тесле у Београду, стална поставка
(анимација холограмске пројекције/ Bulb Creation, група аутора)
2016. *Никола Тесла, човек будућности*
Sankarjev dom, Љубљана, Словенија
(обрада фотографија/ Bulb Creation студио)
2015. Колективна изложба дипломских радова у оквиру годишње изложбе Универзитета
Метрополитан, Музеј примењене уметности

Изјава о ауторству

Потписана Санела Беговић

број индекса А2/19

Изјављујем,

да је докторска дисертација / докторски уметнички пројекат под насловом

ЧУДОСТВОРИШТЕ – вишемедијска инсталација

- резултат сопственог истраживачког / уметничког истраживачког рада,
- да предложена докторска теза / докторски уметнички пројекат у целини ни у деловима није била / био предложена / предложен за добијање било које дипломе према студијским програмима других факултета,
- да су резултати коректно наведени и
- да нисам кршио/ла ауторска права и користио интелектуалну својину других лица.

Потпис докторанда

У Београду, 05.07.2022.



Изјава о истоветности штампане и електронске верзије докторске дисертације / докторског уметничког пројекта

Име и презиме аутора Санела Беговић

Број индекса А2/19

Докторски студијски програм Вишемедијска уметност, интердисциплинарне студије

Наслов докторске дисертације / докторског уметничког пројекта

ЧУДОСТВОРИШТЕ – вишемедијска инсталација

Ментор др ум. Светлана Волиц
доцент Факултета ликовних уметности и предавач на интердисциплинарним докторским студијама Вишемедијске уметности на Универзитету уметности у Београду

Потписани (име и презиме аутора) Санела Беговић

изјављујем да је штампана верзија моје докторске дисертације / докторског уметничког пројекта истоветна електронској верзији коју сам предао за објављивање на порталу **Дигиталног репозиторијума Универзитета уметности у Београду.**

Дозвољавам да се објаве моји лични подаци везани за добијање академског звања доктора наука / доктора уметности, као што су име и презиме, година и место рођења и датум одбране рада.

Ови лични подаци могу се објавити на мрежним страницама дигиталне библиотеке, у електронском каталогу и у публикацијама Универзитета уметности Београду.

Потпис докторанда

У Београду, 05.07.2022.



Изјава о коришћењу

Овлашћујем Универзитет уметности у Београду да у Дигитални репозиторијум Универзитета уметности у Београду унесе моју докторску дисертацију/ докторски уметнички пројекат под насловом:

ЧУДОСТВОРИШТЕ – вишемедијска инсталација

која / и је моје ауторско дело.

Дисертацију / докторски уметнички пројекат са свим прилозима предао/ла сам у електронском формату погодном за трајно архивирање.

Моју докторску дисертацију похрањену у Дигитални репозиторијум Универзитета уметности у Београду могу да користе сви који поштују одредбе садржане у одабраном типу лиценце Креативне заједнице (Creative Commons) за коју сам се одлучио/ла.

1. Ауторство
2. Ауторство - некомерцијално
3. Ауторство – некомерцијално – без прераде
4. Ауторство – некомерцијално – делити под истим условима
5. Ауторство – без прераде
6. Ауторство – делити под истим условима

(Молимо да заокружите само једну од шест понуђених лиценци, кратак опис лиценци дат је на полеђини листа).

Потпис докторанда

У Београду, 05.07.2022.

