

**Rotim, Mislav**

**Undergraduate thesis / Završni rad**

**2016**

*Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj:* **Josip Juraj Strossmayer University of Osijek, The Academy of Arts Osijek / Sveučilište Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku, Umjetnička akademija u Osijeku**

*Permanent link / Trajna poveznica:* <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:134:194670>

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

*Download date / Datum preuzimanja:* **2025-01-24**



*Repository / Repozitorij:*

[Repository of the Academy of Arts in Osijek](#)



SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA U OSIJEKU

UMJETNIČKA AKADEMIJA U OSIJEKU

ODSJEK ZA LIKOVNU UMJETNOST

STUDIJ LIKOVNE KULTURE

MISLAV ROTIM

**ČEMER**

ZAVRŠNI RAD

Mentor: izv. prof. art. Denis Juraj Krašković

Osijek, 2016.

# SADRŽAJ

UVOD.....	3
OPIS RADA <i>ČEMER</i> .....	4
Dječja likovnost .....	4
Joan Miro i automatizam .....	5
Jean-Michele Basquiat i tradicionalna afrička umjetnost.....	7
Analiza rada <i>Čemer</i> .....	9
ZAKLJUČAK .....	11
LITERATURA.....	12

## UVOD

Rad *Čemer* je proizvod moje težnje da estetiku prethodno načinjenog istoimenog stripa prenesem u formu trodimenzionalnih maketa i lutki koje bi se u konačnici koristile u izradi animiranog filma. Nastojao sam obogatiti trodimenzionalne oblike bojom i detaljima koji nisu bili ostvarivi u mediju stripa, a pri tome sam se oslanjao na kombiniranje elemenata s nekoliko radova različitih umjetnika.

Stilizirana i karikaturalna izvedba crteža, skulptura i same animacije kontrastna je motivima koji se u *Čemeru* pojavljuju. Namjera mi je bila da spajanjem suprotnosti uspijem kroz naivnost i donekle humor obraditi motive i teme koje su ozbiljne i ne mogu se predvidjeti iz estetike rada.

# OPIS RADA ČEMER

## Dječja likovnost

Prema Jeanu Piagetu i njegovoj teoriji kognitivnog razvoja djece razlikuju se četiri perioda: senzomotorički, predoperacijski, period konkretnih operacija i period formalnih operacija. U senzomotoričkom periodu djetetovo znanje o svijetu ograničeno je na interakciju s ljudima i objektima u svojoj neposrednoj blizini. U predoperacijskom periodu dijete počinje upotrebljavati simbole kako bi reprezentiralo svijet oko sebe. Tijekom perioda konkretnih operacija razvija se mogućnost konkretnog logičkog razmišljanja, a u periodu formalnih operacija dolazi do pojave apstraktnog logičkog razmišljanja.

Uzimajući u obzir navedene periode, moguće ih je koristiti u analizi dječje likovnosti. Ona se također dijeli na četiri perioda, no za potrebe ovog teksta koncentrirat ću se na drugi i treći period koji se odvijaju od dvije i pol do osam godina. U prvom od dva navedena perioda, koji traje od 2 i pol do pet godina, crtež postaje prepoznatljiv te se pojavljuju detalji i različiti oblici unutar istog crteža. U tom stadiju djeca počinju koristiti sheme za crtanje različitih likova odnosno određeni oblici počinju im služiti za prezentaciju različitih tema. Crteži čovjeka u tom razdoblju nazivaju se "punoglavcem" zbog nesrazmjerne veličine glave. Taj se stadij naziva shematskim upravo zbog navedenih razloga.

U drugom od navedena dva stadija, koji traje od pete do osme godine, pojavljuje se realizam u dječjem crtežu. Po dobi djeteta taj se period podudara s predoperacijskim periodom u kognitivnom razvoju stoga ono koristi simbole za kognitivnu reprezentaciju svijeta oko sebe. Djeca tada zajedno crtaju postojeće elemente u stvarnosti koji su vidljivi s onima koji nisu vidljivi zbog kuta prikazivanja. Primjerice, jahaču su prikazane obje noge vidljive kroz tijelo konja. Odnosi likova i elemenata su vjerniji stvarnosti nego u prijašnjem periodu, a pojavljuju se do tada ne prikazivani dijelovi ljudske figure.

Jean Piaget je smatrao kako je za dječji razvoj potrebno da dijete bude samostalno pošto se edukacija tada temelji na igri. Dječja imaginacija i kreativnost se pojavljuju same ako su nesputane. Nesputana mašta i rad temeljen na njoj te davanje prednosti dječjem crtežu (između ostalog) pred akademizmom bila je praksa umjetnika u razdoblju modernizma posebice u kubizmu i nadrealizmu.

## Joan Miro i automatizam

Joan Miro i Ferrer bio je španjolski slikar, kipar i keramičar koji je slavu stekao svojim radovima koji su bili spoj naivnih likova, arhaičnih znakova i kozmičkih simbola. Oko 1931. godine razvio je svoj karakterističan slikarski stil u kojem je negirao bilo kakvu vrstu naturalističkog prikazivanja prostora te je stvorio vlastiti svijet s likovima koji su bili slobodno raspoređeni po platnu. U njegovim radovima vidljiva je zadržana snaga i spontanost dječjeg crteža, a pomoću njega je opisivao svoja različita emocionalna stanja (ili ih je pokušao izazvati kod promatrača).

U razvoju svog stila Joan Miro je prošao nekoliko faza. Do 1915. godine studirao je u Barceloni gdje je proučavao slikarstvo fovista te je slikao pod utjecajem Paula Cezannea. Poslije 1924., kada dolazi u krug nadrealista, u njegovom stvaralaštvu se pojavljuje imaginarno i podsvjesno, a nakon toga će uslijediti sve izrazitija sklonost apstrakciji. Tada počinje crtati automatski, u namjeri da pomoću crteža izrazi nesvjesni dio svoje psihe, što su radili brojni nadrealisti. U tom načinu crtanja, umjetniku je dopušteno da se kreće rukom slobodno po površini na kojoj crta<sup>1</sup>. Cilj tog načina crtanja je da do izražaja dođu sadržaji zaostali u nesvjesnom koji bi inače bili potisnuti. Ipak kod mnogih umjetnika takav način crtanja ne bi bio u potpunosti lišen svjesnog odabira nego bi bio kombinacija automatskog i svjesnog da bi u konačnici slika bila vizualno prihvatljiva.

Na slici 1 prikazana je reprodukcija slike *Figura, Pas, Ptice* iz 1946. godine uz kadar iz stripa *Čemer* radi lakše vidljivosti elemenata koje sam prilagodio i iskoristio u vlastitom crtežu. Jasno je vidljiv spontan i razigran Miroov crtež, a likovi i oblici su nacrtani shematizirano poput dječjih.

Na svoj sam crtež primjenio razigranu liniju ne mareći ukoliko bi se ona negdje doimala nespretno i nevješto povučena. Isti način oblikovanja primjenio sam i na trodimenzionalnom liku uz dodatak komplementarnih boja pri tome se koristeći Miroovom slikom kao predloškom.

---

[https://www.moma.org/learn/moma\\_learning/themes/surrealism/tapping-the-subconscious-automatism-and-dreams](https://www.moma.org/learn/moma_learning/themes/surrealism/tapping-the-subconscious-automatism-and-dreams)<sup>1</sup>



Slika 1 –Joan Miro *Figura, Pas, Ptice* i kadar iz stripa *Čemer*

## Jean-Michel Basquiat i tradicionalna afrička umjetnost

Jean-Michel Basquiat bio je ključna ličnost u pretvaranju umjetnosti grafita u slikarstvo tijekom osamdesetih godina prošlog stoljeća. Rođen je u Brooklynu te je bio haitsko-hispanskog porijekla što je imalo utjecaja na njegov rad. Tijekom života na ulicama donjeg Manhattanu ušao je u partnerstvo s prijateljem Alom Diazom te je po gradu markerom ispisivao pjesničke poruke ilustrirane neobičnim simbolima. Svoje radove potpisivali su sa SAMO (skraćeno od same old shit, odnosno "uobičajeno sranje"). Basquiat je izlagao djela uz Keitha Haringa, Johna Ahearna i Kiki Smith te je privukao pozornost kritičara koji su njegova djela hvalili. Ubrzo je postao zvijezda s najbržim usponom među umjetnicima povezanim s grafitima.

Djela su mu puna boje te su napučena s likovima koji su shematizirani. Njihova lica su velika, oplošnjena poput afričkih maski. Pozadine njegovih slika su žive i protkane elementima grafita kao što su riječi i fraze, razne mreže i strelice. Kompozicijska snaga se nalazi upravo u suprotstavljanju kontrastnih oblika na njegovim slikama.

Basquiat je inspiraciju za figure na svojim platnima crpio iz afričke tradicionalne umjetnosti. To nije bila novost – desetljećima prije njega isto su činili kubisti na čelu s Pablom Picassom te ostali umjetnici poput Amadea Modiglianija.

Prilikom crtanja intenzivnih emotivnih stanja u kojima bi se likovi nalazili služio sam se slikom *Cabeza* Jeana-Michela Basquiata za referencu. Slobodno povučene linije nastojao sam prilagoditi estetici stripa no tako da se zadrži njihova ekspresivnost. U nastojanju da dobijem prikaz emocija što autentičnije, linije sam povlačio desnom rukom koja nije moja dominantna ruka (*Slika 2*).



Slika 2 – Jean-Michel Basquiat, *Cabeza*, 1982. i kadar iz stripa *Čemer*



Lutki koja je izrađena po predlošku iz stripa nastojao sam dodati elemente koji bi ju činili plošnijom nego što ona zaista jest. To sam postigao tako što sam usta i oči izradio plosnato i ravno i dodao ih na glavu lutke. Poza koju je lutka također preuzela iz stripa jest poveznica na tradicionalne afričke skulpture zbog koje one djeluju statično. Prilikom izrade nastojao sam se ne opterećivati teksturom koju će površina lutke imati, a nepravilnosti, koje bih inače odstranio, sam ostavio takvima kakve jesu.



Slika 3 – Statua iz Nigerije i lutka iz animiranog filma *Čemer*

## Analiza rada *Čemer*

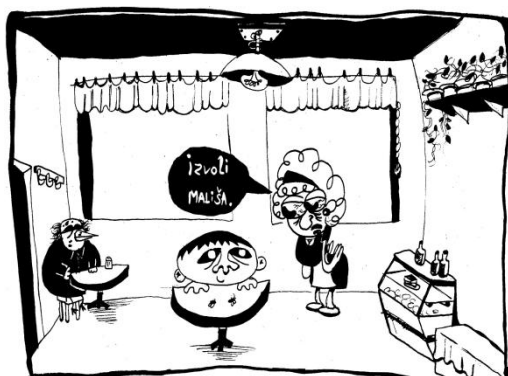
Kompletan rad se sastoji od maketa i lutke koje svoje polazište imaju u stripu te animiranog filma u konačnici. Makete zgrada i lutke sam nastojao izraditi vjerno predlošcima iz stripa no nisam htio da budu izravne kopije. Iskoristio sam prednosti trodimenzionalnog oblikovanja te prednosti crteža i nastojao ih spojiti u zanimljivu cjelinu. To sam učinio dodavajući boje na jednostavne oblike izrađene u stirodu, a koji su služili kao temelj maketi. Nakon toga sam linije na određenim maketama dobivao tako što bih povlačio crte umjesto da ih dobijem sjenom te bih u kombinaciji sa svjetlom dobio zadovoljavajuće rezultate (slika 4)



Slika 4

Za izradu maketa sam osim stirodura koristio razne materijale: glinamol, akril, razne tkanine, čačkalice, slamčice za sok, ljepenku itd... Za izradu lutke koristio sam tekući lateks koji sam prethodno ulio u kalup od gipsa. Nakon toga sam dodao dijelove od lateksa na tijelo lutke koje je izrađeno od spužve sa žičanim kosturom u sredini radi mogućnosti izvođenja pokreta. Tijelo sam potom opšio tkaninom, a dijelove koji su ostali neopšiveni (ruke) sam premazao tekućim lateksom. Lutku sam potom bojavao smjesom lateksa i akrila. Na kraju sam izradio različite oblike očiju i usta koji su zamjenjivi, a zato da bih imao više opcija prilikom animiranja. Svi detalji koji su naknadno dodavani na lutku i makete izabrani su iz radova Joana Miroa i Jeana-Michela Basquiata, ali tako da se uklapaju u estetiku stripa i filma.

Strip *Čemer* crtao sam olovkom i tušem na papiru te ga potom skenirao na računalo i na njemu izradio prijelome stranica. Strip sam namijenio za samostalno tiskanje u obliku fanzina. Prilikom crtanja samog stripa nastojao sam raditi nesputano i neopterećeno skicama. Nisam se opterećivao realizmom te sam nastojao perspektivu prikazati plošno i navino, onako kako bi priličilo dječjem radu (slika 5).



Slika 5

Na samom kraju, animirani film upotpunio sam autorskom glazbom koju sam smatrao prikladnom.

## ZAKLJUČAK

Kroz radnju stripa i animiranog film *Čemer* prikazuju se isprepleteni životi različitih likova koji se međusobno ne poznaju, a glavni motiv je rezigniranost koja ih spaja zbog neostvarenih želja i očekivanja.

Strip i animirani film *Čemer* su spoj medija prema kojima imam najveću privrženost. Spoj su ilustracije i stripa koji prelaskom u drugi medij dobivaju novu dimenziju. Trodimenzionalnost prilikom izrade lutke i makete te potom dimenziju pokreta prilikom animiranja. Naivan crtež, oblici nalik afričkim maskama i spontanost hommage su Joanu Mirou i Jeanu-Michelu Basquiatu, umjetnicima koje cijenim. Na kraju, rad je kombinacija mog svjesnog i intuitivnog odabira, a kompletan uvid u ideje koje su utjecale na mene dobio sam tek nakon analize završenog rada.

## LITERATURA

- Lothar Altmann (2006.), Leksikon slikarstva i grafike, Begen, Zagreb
- H.H.Arnason (2009.), Povijest moderne umjetnosti, Stanek, Zagreb
- Vizek-Vidović, (2004.), Psihologija obrazovanja, Zagreb
- H.W. Janson i Anthony F. Janson (2013.) Povijest umjetnosti, Stanek, Zagreb
- Cathy A. Malchiodi (1998.), Understanding Childrens drawings, Guilford Press, New York
- Veljko Bodulić (1982.), Umjetnički i dječji crtež: priručnik za odgajatelje i nastavnike, Školska knjiga, Zagreb