

Fan Art

Medarski, Ivona

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:134:382778>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2024-11-26**



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

IVONA MEDARSKI

FAN ART

ZAVRŠNI RAD

Mentori:

Doc. art. Ivica Kurtz

Osijek, 2016.

SADRŽAJ

UVOD	3
FAN ART U KONTEKSTU POVIJESTI UMJETNOSTI	4
FAN ART I DIGITALNA UMJETNOST	6
GLAVNA OBILJEŽJA FAN ART-A	8
ANALIZA FAN ART-A	9
ZAKLJUČAK	11
LITERATURA	12

UVOD

Rad Fan Art (engl. fan - obožavatelj, art - umjetnost) se bavi temom reformativnih radova u kontekstu povijesti umjetnosti, te objašnjava što isti jest kroz prizmu već poznatih kanona i tema u umjetnosti. Za razumijevanje je potrebno znati da je fan art relativno nova pojava, potaknuta sve većom dostupnosti narativnih sadržaja u obliku video igri, filmova i TV serija.

Sam fan art se javlja u kontekstu „fandoma“ – veće grupe ljudi koji dijele interes za isti sadržaj i pridonose zajednici kroz stvaranje radova baziranih na tom sadržaju. Zbog velike dostupnosti Interneta te zajednice ne ovise o geografskoj lokaciji, a zbog razvoja računala i rasprostranjenost istih također postaje jednostavnije stvarati radove zahvaljujući digitalnoj umjetnosti. Zbog svega toga fan art postaje sve rašireniji, ali isto tako i popularniji jer je dostupniji većoj publici.

Jedno od glavnih obilježja fan arta je da se bazira na već postojećem sadržaj, ponekad ne nužno na očit način. Isto tako djelo fan art-a treba kontekst da bude promatraču razumljivo. Taj kontekst može biti samo poznavanje prikazane scene ili likova, slično kao u ikonografiji renesanse. Ali najvažnije obilježje od svih je da je fan art sredstvo razmijene ideja između pojedinca i „fandoma“ tj. način da se pridonese zajednici.

FAN ART U KONTEKSTU POVIJESTI UMJETNOSTI

Tijekom povijesti umjetnici su prikazivali teme iz već postojećih sadržaja. Tako su, primjerice, u antičkoj Grčkoj u kiparstvu i lončariji prikazivane scene iz široko poznate mitologije, a kasnije u renesansi i baroku scene iz Biblije. Čak i u prapovijesnoj umjetnosti nailazimo na simbole koji su tadašnjem čovjeku predstavljali nešto u kontekstu rituala i magije, te prikazivali vjerovanje koje je dijelila velika skupina ljudi.

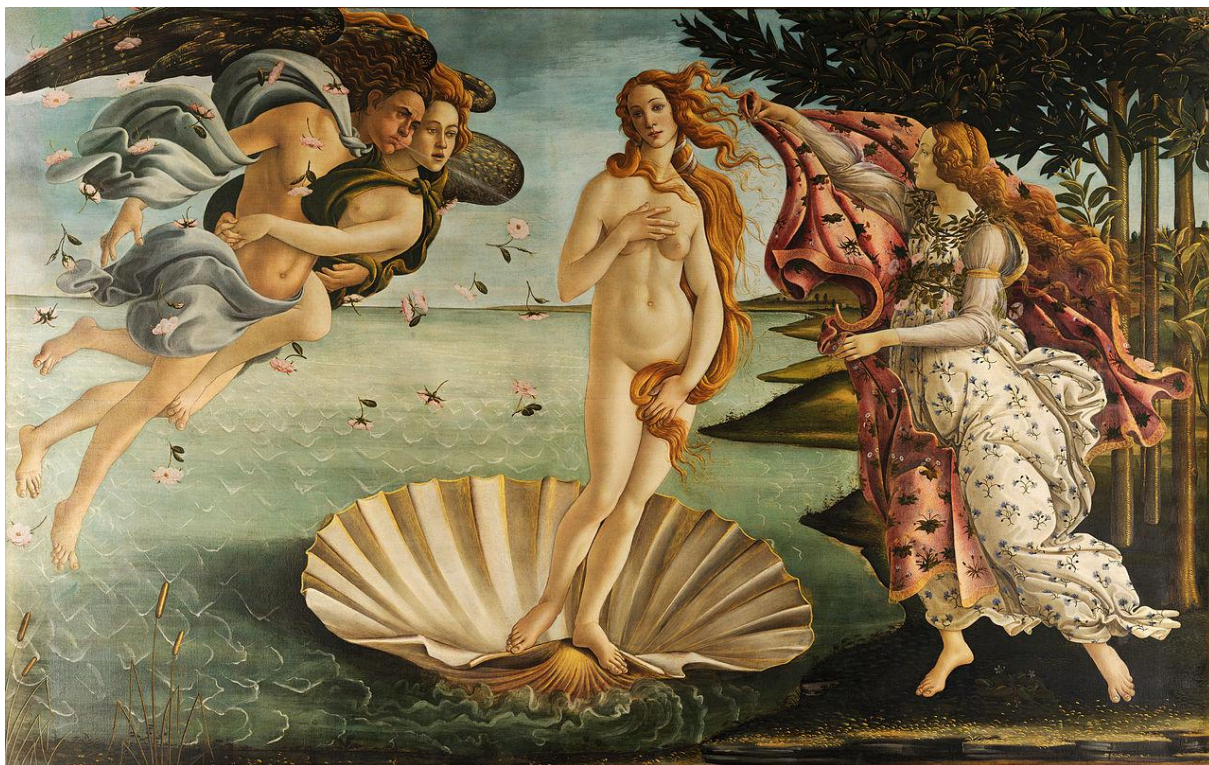
Prateći tu analogiju, danas se zbog širenja medija i dostupnosti sadržaja velikom broju ljudi (primjerice filmova i TV serija) počinje javljati „moderna“ inačica prikaza iz mitologije i Biblije. Premda se sama srž prikazivanog sadržaja promijenila i bazira na scenama iz popularnih filmova i serija, sama bit i dalje ostaje ista – umjetnici stvaraju na temelju već postojećeg predloška. Tako fan art nije ništa značajno drugačiji od Berninijeve skulpture Apolona i Dafne (Slika 1) ili Boticellijevog Rođenja Venere (Slika 2).



Slika 1: Gian Lorenzo Bernini. *Apolon i Dafne*. 1622-25. Galleria Borghese, Rim.

Također, zbog postojanja velikih grupa ljudi koji postaju obožavatelji određenog sadržaja, javljaju se i grupe umjetnika koji zajedno prikazuju slične teme, međusobno ih dijele i stvaraju okruženje vrlo slično srednjovjekovnim gildama.¹ Tako stvaranje umjetnosti više nije nešto samotno, već postaje vrstom dijaloga s promatračima.

¹ Manifold, M. (2009). Fanart as craft and the creation of culture. Str. 8.



Slika 2: Sandro Botticelli. *Rodenje Venere*. 1486. Uffizi, Firenca.

Ipak, da bi se samo djelo fan art-a razumjelo, potrebno je poznavati sam sadržaj. Slično kao što u renesansi promatrač mora poznavati ikonografiju, tako i kod fan art-a mora poznavati određene simbole sadržaja koji je prikazan. Tako primjerice da bi se razumio fan art Star Wars-a, promatrač mora biti upoznat s elementima kostima pojedinih likova i samim likovima da razumije kontekst rada. U osnovi to nije ništa drugačije od razumijevanja prikaza svetaca koje identificiramo pomoću njihovih atributa i time shvaćamo sam kontekst prikaza koji gledamo.² Tako sliku sv. Sebastiana (Slika 3) ne možemo u potpunosti razumjeti ako ne znamo da se radi o svecu, a da su strijele njegov atribut.



Slika 3: Andrea Mantegna. *Sv. Sebastian*. 1456–1459. Kunsthistorisches Museum, Beč.

² Von Straten, R. (2003). *Uvod u ikonografiju - Teoretske i praktične upute*. Zagreb: Institut za povijest umjetnosti. Str. 47.

FAN ART I DIGITALNA UMJETNOST

Već ranije spomenuti umjetnici koji stvaraju fan art (fan umjetnici) postoje unutar fan zajednica, tj. „fandoma“. Zahvaljujući „fandomu“ oni razvijaju svoje vještine i dijele ideje. Naravno, tu je nužna komponenta ta da uopće fan umjetnici stvaraju zahvaljujući dostupnosti digitalnih medija, bilo da se radi o uređivanju videa, digitalnom crtanju i slikanju, ili 3D modeliranju. Logika iza toga shvaćanja je jednostavna – u svijetu pojedincima su široko dostupna računala i stoga su i digitalni mediji. Oni omogućavaju stvaranje radova u brzom tempu, s gotovo minimalnim troškovima. Može se zaključiti da u takvim uvjetima fan umjetnici brzo razvijaju svoje vještine, a potaknuti svojim interesom za određeni sadržaj i uključenošću u „fandom“ stvaraju fan art.

Sve navedeno dovodi do velike raširenosti fan art-a, pogotovo među mlađim generacijama koje su više uključene u društvene mreže te ostvaruju veću interakciju s drugima koji dijele njihove interese za isti sadržaj. Tako dolazi do sve većeg broja mladih kreativnih ljudi koji stvaraju u domeni digitalne umjetnosti i paralelno u području fan art-a. Naravno, nije isključivo da pojedinac koji stvara digitalne radove ne stvara fanart ili obrnuto, ali činjenica jest da široka dostupnost digitalne umjetnosti omogućava veću slobodu u obradi tema te samim time omogućava lakše širenje fan art-a.

Osim gore spomenutih razloga širenja fan art-a i digitalne umjetnosti, može se i razvoj suvremene umjetnosti protumačiti kao jedan od činitelja. Naime, umjetnost je uvijek kroz povijest odražavala razvoj društva i tehnologije. Tako se dogodila značajna promjena u stilu slikanja kada se tehnika slikanja uljem proširila Europom koja je do tada poznavala temperu. Isto tako se tijekom 20. st. i u doba Warhola i pop art-a dogodila promjena u samom odabiru tema u umjetnosti. Umjetnici su počeli odabirati suvremene probleme kao tematiku njihovih radova, a Warhol, primjerice sa svojih *Osam Elvise* (Slika 4), i pop art unose



Slika 4: Andy Warhol. *Osam Elvise*. 1963.

u umjetnost elemente iz medija i popularnih sadržaja. Prateći tu liniju, digitalnu umjetnost možemo interpretirati kao samo još jedan odraz razvoja tehnike, a fan art kao pomak interesa umjetnika još dalje u smjeru onoga što je pop art započeo.

GLAVNA OBILJEŽJA FAN ART-A

Fan art, pošto nastaje unutar sebi svojstvena okruženja prati određene zakonitosti. Među njima su već navedeni simboli specifični za sadržaj na temelju kojega fan art nastaje ali i velika raznolikost stilova. Tako u „fandomu“ možemo naići na linijske ali i slikarske radove te raznolike uporabe kolorita. Zastupljene su i razne vrste radova, od sekvencionalnih, ilustrativnih pa sve do gotovo apstraktnih. Ipak, iako postoji raznolikost, sve fan art-ove vezuje slična tematika ili likovi.

Osim simbola i konteksta unutar postojećeg sadržaja, fan art uvelike može ovisiti i o autorovom komentaru. Često fan art može biti višeznačan, a u tom slučaju pojašnjenje razrješava dilemu o tome „što je umjetnik htio reći“. Paralelno s time, fan art će se rijetko baviti vrlo apstraktnim idejama i više se bazira na temama direktno prikazanim u originalnom sadržaju, bilo da ih interpretira po umjetnikovom doživljaju ili s manjim preinakama.

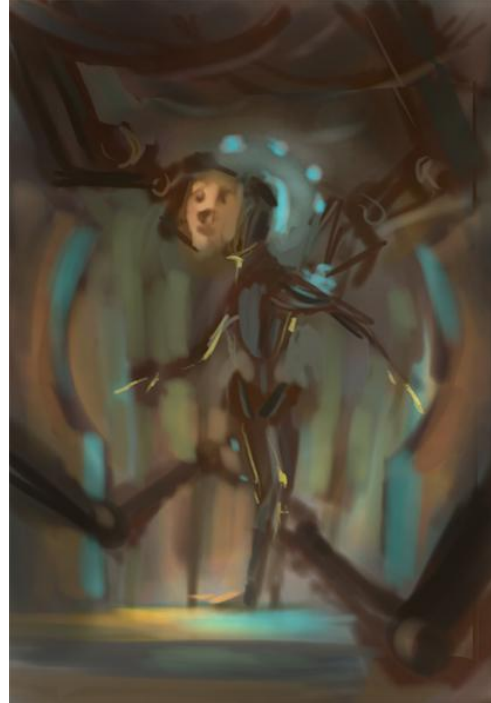
Najčešće kod fan art-a dominira portret, iako postoje i prikazi širih scena. Ipak, najčešće su radovi skicozni i izravno prenose svoju bit, bilo na ozbiljan ili humorističan način. Glavna bit tih radova je da budu podijeljeni s „fandomom“ i interpretirani od strane zajednice što stvara dosad zapravo neuobičajeni dijalog između rada, autora i publike. Umjetnik više nije odvojen od promatrača već je izravno povezan s njim i pod utjecajem njegovih ideja. Sama umjetnost isto tako prestaje biti nešto više i nedokučivo te postaje normalnim dijelom svakodnevnoga života.

ANALIZA FAN ART-A



Crimson Peak. 2016.

Ulje na ljepenci,
50 x 35,5 cm,



Mojih 200 godina. 2016.

Photoshop
29,5 x 21 cm,



Umjetna inteligencija. 2016.

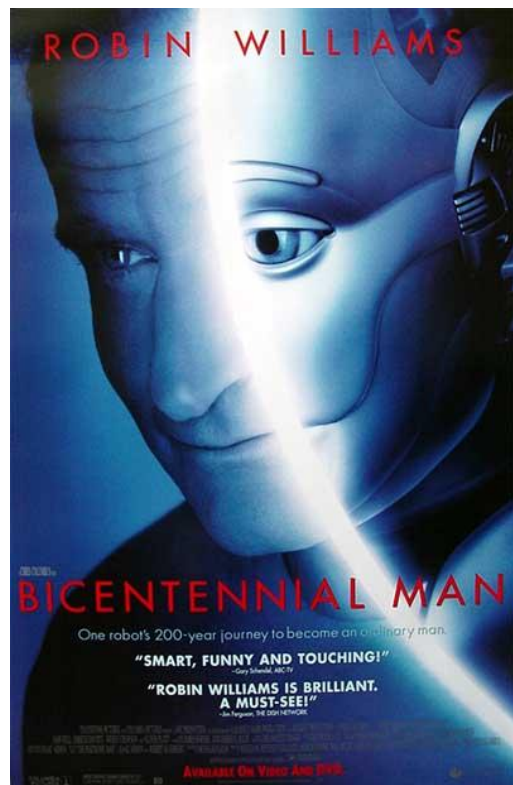
Photoshop
29,5 x 21 cm,

Rad se sastoji od tri slike od kojih je jedna slikana uljem, a ostale dvije su rađene u Photoshopu na način sličan tehnici uobičajenoj u fan art-u te isprintane. Sve tri slike prikazuju sadržaje iz kulturnih ili popularnih filmova kao što su *Mojih 200 godina*, *Umjetna inteligencija* i *Grimizni vrh*. Radovi su nastali slobodnom interpretacijom nekih od ključnih trenutaka iz filmova, a sami naslovi su ono što razjašnjava o čemu je na slici riječ.

Crimson Peak prikazuje scenu pojave duha iz istoimenog filma. Rad je slikan sa uljem, lazurnim premazima tamne boje i mekanim prijelazima da se stvori dojam magle i tajanstvenosti. Zaobljene linije usmjeravaju pogled u središte rada koje se ističe svjetlijim likovima. Lepršavost duha i razmazanost obrisa u kontrastu je sa statičnim i uspravnim likom djevojke Edith. Duh svojom gestom poziva Edith, ali i promatrača te daje dojam misterija koji je karakterističan za sam film.

Rad *Mojih 200 godina* se referira na temeljnu ideju istoimenog filma, a ne izravno na neku scenu. Cijeli film se bavi poimanjem robota i čovjeka te što jest i nije ljudsko biće. Kroz prelijevanje boja i oštre kutove naglasak je na neprirodnom i umjetnim, koje je izgrađeno. Jedina asocijacija na film je element preuzet s filmskog postera (Slika 5) gdje robot dobija ljudsko lice i aludira na metamorfozu neživog u živo.

Na kraju rad *Umjetna inteligencija* bazira se na sceni iz poznatog filma Stevena Spilberga gdje David, robot-dječak pronalazi kopije sebe i shvaća da nije jedinstven. Emocionalnost trenutka je istaknuta hladnim bojama i uskim, gotovo klaustrofobičnim prostorom.



Slika 5: Poster filma *Mojih 200 godina*.

Svi radovi su skicozni i ugrubo prenose glavnu bit, koristeći se jednostavnim likovnim sredstvima i kompozicijama. Naslovi su nužni jer daju potrebni kontekst da se radovi razumiju, a daljnja interpretacija ostaje slobodna u okvirima poznatoga sadržaja.

ZAKLJUČAK

Umjetnost se kroz povijest uvijek referirala na neki postojeći predložak, bilo da je riječ u mitologiji, religiji ili književnosti. Tako primjerice u baroku imamo prikaze poznatih grčkim mitova, a kasnije kako su se umjetnost i tehnologija razvijale, dolazi do djelomične promijene tema. Zbog suvremenih medija, lakše se šire novi sadržaji u obliku filmova, video igri i TV serija te omogućavaju nastanak fan zajednica, tzv. „fandoma“ u kojem se potom pojavljuje fan art.

U takvom okruženju gdje svaki pojedinac zna sadržaj, fan art je lako interpretirati, dok svakome drugom promatraču rad se može učiniti nerazumljivim ili manjkavim u pogledu konteksta. Isto tako fan art zbog svoje velike rasprostranjenosti i lake razumljivosti mladim generacijama, koje su upoznate s većinom popularne kulture, postaje iznimno popularan i poželjan za prikazivanje. Tako mnoštvo mladih kreativnih ljudi upravo započinje stvaralaštvo u području fan art-a, a potpomognuti „fandomom“ nastavljaju svoj stvaralački put i razvoj. Zahvaljujući širokoj dostupnosti računala, a samim time i digitalnih medija izražavanja, svatko postaje u mogućnosti stvarati. Zbog dostupnosti i priuštivosti digitalne umjetnosti, sve veći broj ljudi se njome bavi i pomoću nje pridonosi fan zajednici.

S obzirom kako svijet postaje sve manji na globalnoj skali i tehnologija postaje sve privlačnija, sasvim je logično da se pojavljuje i fanart ruku pod ruku s digitalnim medijima. Jedno je gotovo neodvojivo od drugog jer su isprepleteni. Ali isto tako su i logični korak u evoluciji umjetnosti jer digitalni mediji pružaju slobodu u izražavanju, bez ograničenja na dostupni materijal. Paralelno s tim mlađe generacije sve su više uključene u trenutno popularne sadržaje i sasvim je očekivano da formiraju grupe gdje o istima mogu raspravljati i stvarati. To dovodi do okruženja ne toliko drugačijeg od udruženja umjetnika u srednjem vijeku što upućuje da umjetnost prati poznate principe, ali samo na drugačiji način sukladan suvremenom dobu.

LITERATURA

- Janson, Anthony F., Janson, H. W. (1982). Istorija umjetnosti. Beograd : OOUR izdavački zavod.
- Manifold, M. (2009). Fanart as craft and the creation of culture.
<http://www.ingentaconnect.com/content/intellect/eta/2009/00000005/00000001/art00002>
- Von Straten, R. (2003). Uvod u ikonolografiju - Teoretske i praktične upute. Zagreb: Institut za povijest umjetnosti.
- https://en.wikipedia.org/wiki/Fan_art