Oblikovanje likova iz mašte

Radačić, Marina

Undergraduate thesis / Završni rad

2020

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

Permanent link / Trajna poveznica: https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:251:076447

Rights / Prava: In copyright / Zaštićeno autorskim pravom.

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

AKADEMIJA ZA UMJETNOST I KULTURU U OSIJEKU

THE ACADEMY OF ARTS AND CULTURE IN OSIJEK

Repository / Repozitorij:

Repository of the Academy of Arts and Culture in Osijek

zir.nsk.hr

SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA U OSIJEKU

dabar

DIGITALNI AKADEMSKI ARHIVI I REPOZITORIJI

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

MARINA RADAČIĆ

OBLIKOVANJE LIKOVA IZ MAŠTE

ZAVRŠNI RAD

MENTOR:
doc. art. Hrvoje Duvnjak

SUMENTOR:
izv. prof. art. Stanislav Marijanović

Osijek, 2020.

SADRŽAJ

1. UVOD 1

1.1. MAŠTA 1

1.2. ILUSTRACIJA 4

1.3. LIK 6

1.4. AKVAREL 8

2. PROCESI OBLIKOVANJA LIKOVA IZ MAŠTE 9

3. VIZUALNO I PSIHOLOŠKO OBLIKOVANJE LIKA 10

3.1. KARAKTERIZACIJA LIKA KROZ SHEMATSKE OBLIKE 10

3.2. KARAKTERIZACIJA LIKA KROZ POJEDINOSTI 12

3.3. KARAKTERIZACIJA LIKA KROZ EKSPRESIJU 12

3.4. ULOGA BOJE U OBLIKOVANJU LIKA 14

3.5. CILJANA SKUPINA I IZGLED DJELA 17

4. ZAKLJUČAK 21

5. SAŽETAK 22

6. LITERATURA 23

SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA U OSIJEKU

AKADEMIJA ZA UMJETNOST I KULTURU U OSIJEKU

IZJAVA O AKADEMSKOJ ČESTITOSTI

kojom ja Marina Radačić potvrđujem da je moj završni (diplomski/završni) rad pod naslovom Oblikovanje Likova iz mašte

te mentorstvom doc. art. Hrvoja Duvnjaka i izv. prof. art. Stanislava Marijanovića

rezultat isključivo mojega vlastitog rada, da se temelji na mojim istraživanjima i oslanja na objavljenu literaturu kao što to pokazuju korištene bilješke i bibliografija. Izjavljujem da niti jedan dio diplomskog rada nije napisan na nedopušten način, odnosno da nije prepisan iz necitiranog rada, pa tako ne krši ničija autorska prava. Također izjavljujem da nijedan dio ovoga završnog/diplomskog rada nije iskorišten za bilo koji drugi rad pri bilo kojoj drugoj visokoškolskoj, znanstvenoj ili radnoj ustanove.

U Osijeku, 14. 09. 2020.

Potpis

Marina Radačić

1. UVOD

Korpus ovog završnog rada čini zbirka od 30 izabranih radova na papiru formata A4 (210 mm x 297 mm), nastalih tijekom tri godine preddiplomskog studija Likovna kultura na Akademiji za umjetnost i kulturu u Osijeku. Riječ je prvenstveno o skicama, razvojnim fazama ilustracija, čija su tema fantastični likovi koji su prvotno nastajali u domeni mašte te su zatim konkretizirani i razvijani u tehnikama olovke i akvarela. Svrha tih skica je istraživanje, oblikovanje i razrada različitih likova iz mašte s ciljem da se što jasnije definiraju i precizno vizualiziraju njihove fizičke i psihičke karakteristike, stanja i osjećaji.

Cilj ovih skica je bio prenijeti ideje i podražaje koji su djelo mašte u zorni oblik te razviti vizualni dizajn likova.

Likove u ovoj kolekciji možemo podijeliti na nekoliko skupina. Likovi iz svake skupine su namijenjeni pojedinom djelu, tj. priči te sadrže mnoge zajedničke karakteristike koje ih odvajaju od drugih skupina. Iako se ove skupine međusobno razlikuju, one su nastale na sličan način, u procesima u kojima je ključnu ulogu imala mašta.

U uvodnom dijelu teksta obradit ću nekoliko temeljnih pojmova nužnih za razumijevanje onih procesa oblikovanja likova koje sam primjenjivala u svom radu. Zatim ću objasniti vlastiti proces oblikovanja likova iz mašte i prikazati ga na primjerima iz skica.

1.1. MAŠTA

Mašta ili imaginacija je psihički, svjestan ili nesvjestan, mentalni proces u kojem, kombinatorikom već poznatih oblika i pojmova iz stvarnosti, nastaju novi oblici. Rezultat mašte nikada nije u potpunosti nov, već ima korijene u dotada stečenom iskustvu i brojnim zapažanjima. Kao kreativni proces, ona nam pruža i mogućnost stvaranja novih realnih oblika, stvarnih predmeta i izuma, koji mogu biti važni za napredak u raznim područjima ljudske aktivnosti. Brojna dostignuća u znanosti i umjetnosti ne bi bila ostvariva bez pomoći ljudske mašte, neovisno djeluje li ona kao svjesno razmišljanje ili aktivnost podsvijesti (u obliku snova ili nekontroliranih misli).

Mašta stvara slike stvari koje su drugačije od stvarnih predmeta koje svi možemo percipirati svojim osjetilima. Sve slike koje naša imaginacija stvara, poznate su samo nama. Mi stvaramo simulacije stvari i događaja te podražaja koje povezujemo s njima. Možemo reći da je imaginacija stvaranje ideja koje su načinjene od drugih ideja, vjerovanja i sjećanja. Da bi naša mašta bila sposobna stvoriti nešto, mi već moramo posjedovati elemente koji će to nešto sačinjavati. Ono o čemu maštamo ili što zamišljamo, nije dio vanjskog svijeta i nije stvoreno vanjskim uvjetima (kao što je npr. svjetlost), nego su to mentalne projekcije koje mi stvaramo na temelju zapažanja iz stvarnoga svijeta.

Naravno, slike naše imaginacije ne moraju u potpunosti biti odvojene od stvarnoga svijeta. Mi možemo promatrajući određeno realno područje maštati o nekom događaju koji bi se mogao tamo dogoditi ili možemo zamisliti određene predmete na tom mjestu. Ova sposobnost je vrlo korisna i često ju rabimo. Konkretni primjeri za to mogu biti planiranje prostornog uređenja, od urbanističkih zahvata sve do oblikovanja interijera stanova, kao i planiranje snimanja filmskih scena.

Imaginacija nije samo stvaranje slike u glavi i ne mora nužno biti nešto novo ili korisno. Razmišljanje o budućim postupcima, rješavanje zadataka, zamišljanje neostvarenih situacija i sl. isto čine imaginaciju. (Davies, 2019:4)

Mašta je sposobna učiniti mnogo više od stvaranja slike u glavi. Mi možemo odrediti što točno vidimo iako je to možda nemoguće vidjeti. Evo jedan primjer iz knjige Imagination: The Science of Your Mind's Greatest Power Jim Daviesa: „Zamislimo trokut. Sada dodajmo jednu stranicu da bismo dobili kvadar. Sada dodajmo toliko mnogo stranica da ih bude 2 001. Slika u tvom umnom oku je kriva - ili poligon ima mnogo manje od 2 001 stranica, ili izgleda poput kruga jer su detalji prefini da bismo ih uočili rezolucijom naše mentalne slike…“ (Dennett, 2013:290, prema: Davies, 2019:6) „Pa kako je zamišljanje 2 001-stranog poligona drugačije od zamišljanja kruga? Zato što mi znamo da je to poligon, a ne krug.“ (Davies, 2019:6)

Slika u našoj glavi može biti samo mrlja, no mi ćemo ju prepoznati kao neki predmet ili osobu koju želimo zamisliti.

No to nije sve, naša mašta može stvoriti određene koncepte koje ne možemo vidjeti ili spoznati svojim drugim osjetilima. Npr. mi možemo zamisliti sreću, možemo zamisliti tugu, bol, bijes. Možemo i kombinirati sliku s konceptima i zamisliti osobu koja je vesela ili je možda ljuta. Možemo zamisliti i kompleksnije osjećaje; npr. u svojoj glavi možemo stvoriti sliku osobe koja je

odrastala u velikoj obitelji, završila fakultet i položila brojne tečajeve te sada radi svoj posao iz snova. Mi možemo zamisliti kako bi se ta osoba osjećala, koje bi interese imala, kojim grupama bi pripadala, kako bi reagirala i kakve bi osjećaje razvijala prema drugim ljudima. Te su misli bazirane na našem znanju i pretpostavkama o društvu, ljudima i životu.

Davies (2019) u svojoj knjizi dijeli imaginaciju na senzornu i konceptualnu. Senzorna imaginacija bila bi zamišljanje nečega što možemo osjetiti i vidjeti, a konceptualna bi bila neko nevidljivo stanje.

Važno je napomenuti da nisu sva djela mašte prouzrokovana svjesno. Mnoge slike nam dolaze spontano, npr. u snovima. Isto tako nisu sva maštanja pozitivna, traume mogu proizvesti neželjene misli i slike koje uzrokuju loše osjećaje i uznemiruju nas.

Mašta je vrlo važna u umjetničkom stvaranju jer je upravo ona zaslužna za način na koji se mi kao umjetnici izražavamo. Analiziramo ono što nas okružuje, asociramo ta zapažanja s osjećajima i značenjima, prenamjenjujemo ih i prezentiramo na vlastiti način.

No pri korištenju mašte u umjetničkom stvaranju dolazimo do nekih problema. Naime, mi nikada ne možemo stvoriti potpunu sliku u svojoj glavi. Npr. možemo zamisliti knjigu koju smo pročitali, možemo zamisliti kako ju otvaramo i čitamo, ali ne možemo zamisliti točno kako je stranica izgledala, čak ni oni koji posjeduju fotografsko pamćenje ne mogu stvoriti takvu jasnu sliku. Isto tako možemo zamisliti knjigu koja ne postoji, zamisliti kako stranica izgleda, ali ju ipak ne možemo čitati onako kako bismo čitali pravu knjigu jer ne možemo stvoriti potpunu sliku niti jedne stranice iako smo mi ti koji su ju „napisali“ u svojoj glavi.

Ako ne možemo stvoriti jasnu sliku, kako ćemo ju prenijeti u stvarnost?

Kako bismo svoje djelo preveli u stvarnost, moramo ga prvo dobro zamisliti, analizirati i primijeniti svoja znanja o stvarnom svijetu. Svaka ideja se prvo pojavljuje kao obris, nedefinirana mrlja koju moramo definirati. Što je slika u našoj glavi jasnija, to će ju biti lakše prenijeti u fizički oblik. A ako i postoje detalji koji su nejasni, mi možemo iskoristiti svoju kreativnost i znanje da nadopunimo te praznine.

Sljedeći je problem naš kapacitet da se prisjetimo određene ideje. Ljudski um ne funkcionira kao video ili fotografija, mi ne možemo zauvijek držati ideju u svojoj glavi bez gubitka nekih obilježja i detalja. Što duže ona ostaje nematerijalna, veća je mogućnost da će ona jednoga dana u potpunosti nestati ili biti rascijepana u toliko komadića da ju više nećemo moći vratiti u neki

razumljiv oblik. Iz ovoga je razloga važno zabilježiti ideju što je prije moguće, pa makar ona bila još nedovršena. Jednostavni tekstualni opis ideje može nam pomoći da je se lakše prisjetimo u budućnosti, a ako naše sposobnosti to dopuštaju, možemo ju i nacrtati, naslikati ili izraditi u 3D obliku.

Uspješnost prenošenja imaginarne ideje u stvaran svijet ovisi o našoj sposobnosti i vještini da ono viđeno prenesemo u fizički oblik. To može biti crtež, maketa ili nešto slično. Iako se proces na prvu ruku čini vrlo jednostavan, zato što nam ideje često vrlo jednostavno naviru, on je vrlo složen. Kako bi pisac trebao prenijeti skicu za svoj tekst kada misli plutaju uokolo i ne može ih zadržati dovoljno dugo na jednom mjestu? Kako bi umjetnik trebao zabilježiti sliku u svojim mislima kada detalji polako nestaju iz našeg sjećanja? Ponekad se slika čini toliko jasnom u našoj glavi,ali kada konačno uzmemo kist u ruke, ne znamo odakle bismo započeli. Sve ono što se činilo jasnim, odjednom se pretvara u nedefiniranu mrlju. No ne treba odustati. Svako ljudsko stvaranje počinje od mrlje koju zatim izgrađujemo i definiramo. Možda ona poprimi željeni oblik odmah u početku, a možda je potrebno nekoliko pokušaja. Ponekad naše sposobnosti nisu još dovoljno razvijene da djelo svoje mašte pretvorimo u stvarnost u željenom obliku.

1.2. ILUSTRACIJA

Danas je ilustraciju, zbog njenih brojnih i raznolikih pojavnih oblika, raznih primjena i uloga, te specifičnih zadataka koji su pratili njenu dugu povijest i evoluciju, teško definirati kratko, a ujedno precizno i sveobuhvatno. No, grubo bismo mogli reći da je ona vizualni medij koji slikovno tumači i prikazuje sadržaje svojstvene drugim medijima. Povijesno gledajući, ovdje prvenstveno mislimo na tekst, što nas upućuje na njen narativni potencijal. Slika, odnosno ilustracija, sposobna je reći mnogo više od teksta. Zbog toga svojstva izvrsno je sredstvo za prenošenje značenja i obilja informacija, koje nije moguće ili nije primjereno izraziti tekstom.

Ilustracija je u različitim oblicima pratila razvoj ljudskog društva gotovo od njegovih samih početaka, od špiljskih oslika na zidovima špilje Lascaux starih oko 17 000 godina, sve do suvremenih videoigrica. U prapovijesti je ona, prije sustavne usmene predaje, bila jedino sredstvo čovjekovog izražavanja kojim se moglo zabilježiti, prepričati i memorirati važne događaje za zajednicu. Uz tu narativnu ulogu, bila je značajna i kao sastavni dio religijskih rituala.

Ilustracija je temelj i za razvoj pisma jer se ono prvo pojavljuje u slikovnom obliku, kao sustav piktograma, hijeroglifa ili srodnih oblika, koji su u početku samo shematizirani vizualni prikazi

određenih predmeta, bića ili pojava. Razvoj slikovnog pisma dovodi do prikaza odnosa i složenijih pojava, a vremenom i apstraktnih pojmova. Pri tome se prikazi pojednostavljuju, reduciraju i postaju ideogrami – jednostavni grafički znakovi s utvrđenim značenjem. Njihova daljnja apstrakcija prati revolucionarni pomak u razvoju pisma do oblikovanja slova kao znaka za određeni glas. Nastaje fonetsko pismo koje danas rabi gotovo cijelo čovječanstvo. U nekim pismima zemalja Dalekog istoka možemo i danas prepoznati pojedine oblike iz slikovnog, odnosno ideogramskog pisma, a neke njima srodne suvremene oblike vidimo i svuda oko nas kao, primjerice, prometne znakove, ikone na mobitelu i slično.

S pojavom pisma ilustracija ne gubi svoju važnost, iako će se sve češće ispreplitati s tekstom. I dalje ju srećemo kao reprezentativne prikaze mitološkog, religioznog pa i svjetovnog karaktera, a javlja se i u dekorativnom obliku. O tome svjedoče i oslikani zidovi hramova i palača raznih civilizacija i kultura. Međutim, kod onih kultura koje se služe pismom ilustracija osvaja prostor i na svitcima od svile i pergamenta, na papirusu, na uvezanim pergamentnim i papirnatim stranicama koje čine knjigu. Svrha joj je bila nadopuniti pisani tekst i „reći“ ono što je bilo nemoguće izraziti riječima. Ona tekst oslikava, objašnjava, obogaćuje i rasvjetljava, jednom riječju, ilustrira. Ilustracija prati razvoj knjige, koja se još u europskom srednjem vijeku umnožava ručnim prepisivanjem pa je rijetka i vrlo dragocjena, a tematika joj je uglavnom religioznog karaktera. Usvajanjem proizvodnje papira, a osobito s pojavom Gutenbergovog tiskarskog stroja iz sredine petnaestog stoljeća, knjiga postaje sve pristupačnija. Brzim širenjem knjige ona sve više pokriva i razna profana područja pa se tako ilustriraju i povijesne, filozofske, znanstvene, tehničke i brojne druge teme. Sa sve bržim društvenim razvojem, razvojem znanosti, velikim otkrićima i potrebom bilježenja značajnih aktualnih događaja, ilustracija dobiva i ulogu slikovnog svjedočenja i dokumentiranja. Ovom problematikom detaljnije se bavio Haward S. u svojoj knjizi 500 years of illustration:From Albrecht Dürer to Rockwell Kent (2011).

Sredinom devetnaestog stoljeća dolazi do otkrića fotografske tehnike koja sliku aktualne fizičke stvarnosti može prikazati objektivnije, egzaktnije, brže i jeftinije od ruke umjetnika ilustratora. Njen nagli razvoj i širenje brzo će potisnuti ilustraciju sa stranica mnogih tiskovina. Međutim, samom tehnikom fotografije nije moguće prikazati ono što ne postoji u objektivnoj stvarnosti, svijet prošlosti ili svijet budućnosti, nepostojeće likove, imaginarne svjetove koji su produkti ljudske invencije i mašte. Ako, na primjer, fotograf želi snimiti prizor opisan u Bibliji, on prvo mora biti stvoren u mašti, zamišljen pa konstruiran u aktualnoj stvarnosti, a to je upravo ono što radi ilustrator. U tom slučaju fotografija postaje jedna od tehnika u rukama ilustratora. Na taj

način možemo pristupiti i filmu jer se on rađa kao tekst scenarija koji će biti pretvoren u pokretnu sliku.

Danas se ilustracija služi mnogim tradicionalnim i suvremenim likovnim tehnikama. Paralelno se koriste i crtež i sofisticirani računalni programi, vrlo često i njihove kombinacije. Tehnike odabire sam ilustrator, ali ih diktira i namjena ilustracije.

U suvremenom društvu ilustracija nas okružuje i prati. Već ju kao djeca srećemo u brojnim ilustriranim knjigama poput slikovnica i udžbenika. U odrasloj dobi nalazimo ju na bezbrojnim mjestima: na novčanicama, reklamama, na ambalaži raznih proizvoda, oglasima, plakatima, na TV-u, internetu, na fasadama zgrada, u računalnim igrama… Ona je svjedočanstvo čovjekove prošlosti i neizostavni dio ambijenta u kojemu danas živimo.

1.3. LIK

Lik (ili fiktivni lik) osoba je ili biće koje je sudionik neke priče. Likovi su nositelji radnje u priči i predstavnici različitih ideja. Osnova za lik može biti stvarna osoba ili on može biti u potpunosti izmišljen. Postoje različite vrste likova koje možemo stvoriti: arhetipovi, dvodimenzionalni, trodimenzionalni, statični, dinamični, glavni, sporedni, pozadinski.

Započnimo od arhetipova: „arhetip je… naslijeđena tendencija ljudskog uma da formira mitološke motive – reprezentacije koje beskonačno variraju bez da gube svoj osnovni obrazac…“ (Jung, 1953:228) Arhetipovi su proizvod nastojanja ljudskog uma da formira motive ili metafore koje reprezentiraju neki psihički sadržaj. Arhetipove nalazimo u svim civilizacijama te ih ne možemo povezati s jednim vremenom, rasom ili društvom. Oni su univerzalno shvaćeni simboli i dio kolektivnog nesvjesnog, možemo reći da su oni motivi koje naši instinkti poprimaju. Kolektivno nesvjesno označava dimenziju izvan svijesti koja je zajednička iskustvu svih ljudskih bića. Arhetip je sastavljen od lika, tj. centralnog motiva i broja simbola koji ga prate. Točan broj arhetipova nije definiran, no ipak postoji nekoliko arhetipova s kojima se najčešće susrećemo, kao što su majka, otac, mudrac, vladar, heroj, odmetnik itd.(Vučković, 2013)

Arhetipovi mogu biti pojedini likovi ili mogu služiti kao temelj za daljnji razvoj lika. Npr. lik može spadati u arhetip brižnog oca, ali ga autor može dalje razvijati i dati mu određene druge karakteristike koje će ga odvojiti od drugih sličnih likova i učiniti prepoznatljivim. Svi likovi u svojoj srži sadrže određeni arhetip koji pomaže definirati njihovu ulogu u djelu.

Likove koji su vrlo jednostavni te sadrže vrlo malo individualnih karakteristika, nazivamo dvodimenzionalnim likovima, a one koji su kompleksniji trodimenzionalnim. Dvodimenzionalni likovi su vrlo jednostavni i često neprepoznatljivi. Oni posjeduju samo nekoliko osjećaja i karakteristika te nemaju dublje interese i kompleksnije stavove. Trodimenzionalni likovi su pak likovi koji su vrlo kompleksni. Oni imaju stav o svemu što im se događa, ostvaruju različite odnose s drugim likovima, razmišljaju i percipiraju svijet oko sebe na individualan način.

U djelu je poželjno da važni likovi budu trodimenzionalni jer će ih to učiniti jedinstvenima i prepoznatljivim. Nitko ne bi zapamtio lika kao što je Frodo Baggins iz trilogije Gospodar prstenova da je on bio samo ljuska kroz koju čitatelj doživljava njegov svijet. Lik Froda ima osobine koje nam omogućuju da ga percipiramo kao stvarnu osobu ili barem kao osobu koja bi uistinu mogla postojati. Iz toga razloga puno smo zainteresiraniji za njegovo iskustvo i njegovu priču. Mi postajemo promatrači njegove avanture, donosimo vlastite zaključke o njegovom ponašanju i postupcima te se povezujemo s njim na isti način na koji se povezujemo s drugim ljudima.

Tijekom života likovi mogu ostati nepromijenjeni ili se mogu mijenjati. Likove koji se ne razvijaju, nazivamo statičnim likovima. Oni tijekom cijelog djela nikada ne mijenjaju svoje stavove i mišljenja. Kakvi su bili na početku knjige, ostaju do kraja. S druge strane likove koji se mijenjaju, nazivamo dinamičnim likovima. Oni su pod utjecajem raznih događaja koji mijenjaju svoj stav o svijetu i likovima koji ih okružuju. Možda su na početku priče bili antisocijalni i zajedljivi. Tijekom radnje stekli su određena prijateljstva i susreli se s drugim likovima koji su polako utjecali na njih. To je iskustvo utjecalo na njihovu osobnost te na kraju priče lik postaje druželjubiv i sretan, a moguće je i obrnuto.

I statični i dinamični likovi mogu biti zanimljivi, sve ovisi o vještini autora, no ipak je poželjnije imati dinamičnog lika ako se radi o dužoj priči jer statični lik može vrlo brzo postati dosadan.

Likovi mogu biti glavni, sporedni ili pozadinski. Glavni likovi imaju glavnu ulogu u priči. To su oni likovi koje pratimo tijekom cijelog puta i koje najbolje poznajemo. Oni su nositelji radnje i mi doživljavamo fiktivni svijet u kojem oni žive kroz njihove oči. Sporedni likovi su oni koji su važni za radnju djela, ali nisu stalno prisutni. Oni imaju važnu ulogu, ali njihovo prisustvo nije stalno potrebno. Pozadinski likovi su manje važni likovi koji se pojavljuju jednom u priči i nemaju važniju ulogu ili njihovu ulogu može obaviti bilo koji drugi lik koji dijeli njihov tip.

1.4. AKVAREL

Akvarel, odnosno slikanje vodenim bojama, jedna je od najstarijih i najrasprostranjenijih slikarskih tehnika.

Nalazimo ga, u tehnološki vrlo sličnim oblicima, već u starom Egiptu, Indiji, Perziji, Kini, Japanu, antičkoj Grčkoj i Rimu. U pojedinim razdobljima i kulturama upotrebljavao se s različitim namjenama i na raznim podlogama koje su morale uvijek imati naglašeno svojstvo upojnosti. Obično je to bio papirus, pergament ili papir. Papir, prastari kineski izum, stigao je preko Arapa u Europu tek u 14. stoljeću. Tu je relativno brzo zamijenio pergament, skupu podlogu koja se kroz cijelo europsko srednjovjekovlje koristila za pisanje i oslikavanje pretežno religioznih knjiga i tekstova. Kako papir postaje sve dostupniji, a Europa doživljava opći procvat, i primjena akvarela postaje sve češća i raznolikija – naglo se širi na znanstvena, tehnička i dokumentarna područja.

S vremenom se pojavljuje i sve više umjetnika koji slikaju akvarelom. Među njima su i velika imena poput Albrechta Dürera, Petera Paula Rubensa i Anthonya van Dycka. Prva škola akvarelista u Europi otvorena je u Britaniji u kasnom 18. stoljeću, kada se počeo proizvoditi i specijalni papir namijenjen baš akvarelu. Pigmenti za akvarel, koje su do tada umjetnici sami pripravljali, počeli su se serijski proizvoditi što je utjecalo na daljnje širenje i razvoj toga medija. (Steven Skinner Watercolors, n.d.)

Sama tehnika slikanja vodenim bojama stigla je bez bitnih izmjena i do našeg vremena. Danas je akvarel u cijelom svijetu jedna od najčešće upotrebljavanih slikarskih tehnika.

2. PROCESI OBLIKOVANJA LIKOVA IZ MAŠTE

Postoji mnogo načina na koje možemo rabiti maštu da bismo stvorili likove namijenjene različitim djelima, primjerice stripu, videoigrama i slikovnicama. Ponekad iznenadno dolazimo do ideje za novi lik inspirirani nečim iz naše okoline, ponekad namjerno stvaramo likove pomoću provokativnih formi, mrlja, linija ili trodimenzionalnih oblika kojima dajemo život i pretvaramo ih u živa bića.

Iako se koristim i ovim tehnikama, najveći izvor inspiracije za moje likove su snovi. Snovi su rezultat mentalne aktivnosti koja se odvija pri spavanju, oni su sačinjeni od različitih slika, doživljaja, osjećaja i spoznaja koje su stvorene spontano i najčešće bez našeg svjesnog utjecaja. Snovi su načinjeni od nama poznatih elemenata iz stvarnog svijeta koji se zatim u našoj podsvijesti preslaguju u neke nove prizore.

Podsvijest je sposobna čak stvoriti i različite podražaje koji nam se čine nevjerojatno stvarnima. Možemo sanjati da ležimo na travi na nekom zamišljenom brdu okruženi prirodom, možemo osjetiti vjetar, sunce, svaku vlat trave, no ništa od toga nije stvarno. Na isti način naša podsvijest može stvoriti „bića“ koja su nevidljiva, poput sjene koja nas progoni u noćnim morama. Ona će nam se učiniti stvarnima jer nam je u tom trenutku teško razabrati stvarnost od proizvoda mašte.

Likovi koji se pojavljuju u mojim snovima, nastaju kao akteri koji su u centru priče koju moja podsvijest stvara. Podsvijest pokreće i diktira radnju te priče, tj. sna, a ja, koja sanjam, imam vrlo malo utjecaja na samu radnju i likove koji su u njoj. Oni se mogu pojaviti u različitim oblicima. Ponekad je moguće u potpunosti opisati njihov fizički izgled, ali se često pojavljuju i kao određena emocija, strah ili spoznaja bez vizualnog oblika. Ponekad se ti likovi čine toliko realnim da u tom trenutku sanjanja ne možemo razlikovati stvarno od nestvarnog.

Često se nakon buđenja teško prisjećamo cijele radnje snova, ponekad ih čak i u potpunosti zaboravimo. Naša svijest ne može uvijek zadržati ideje do kojih dođemo na ovaj način. No neka sjećanja nam ipak ostaju, za mene su ona najveći izvor inspiracije za moje likove.

Ona sjećanja koja uspijem prenijeti iz sna u stanje svijesti, koristim kao početnu točku za izradu svojih likova. To je ideja koju prvo razvijam u potpuno nematerijalnom obliku služeći se imaginacijom. Kada je dovoljno razvijena da poprimi zorni oblik, prenosim ju na papir stvarajući seriju skica kojima ću u potpunosti prenijeti produkt mašte u vizualni medij.

3. VIZUALNO I PSIHOLOŠKO OBLIKOVANJE LIKA

Svaki lik se sastoji od vizualnog i psihološkog oblika. Vizualni oblik ili dizajn odnosi se na vanjski izgled lika, njegov oblik tijela, boju kose, očiju, kože, odjeću i slično. Vizualni oblik je važan kako bi se bolje izrazio psihološki oblik lika koji čine njegova osobnost, emocije, uloga u djelu itd…

Važno je napomenuti da vizualno oblikovanje lika iz mašte ne podrazumijeva samo kopiranje slike koju ona stvara, već uključuje i prevođenje nevizualnih podražaja koje asociramo s tim likom u vizualni oblik. Naši likovi mogu biti inspirirani raznim emocijama i spoznajama, no one su nevidljive pa im mi moramo dodijeliti vizualne karakteristike da bismo ih učinili vidljivima i razumljivima svojoj publici.

Autor mora biti sposoban promatraču prenijeti ideju o liku, tj. o njegovom karakteru koji je po svojoj prirodi nevidljiv.

Jedan od najvažnijih koraka izrade lika je stvaranje ravnoteže između vizualnog i psihološkog karaktera. Izgled lika trebao bi naglašavati njegovu osobnost, on je u službi prenošenja poruke, tj. ideje o liku te iz tih razloga mora biti jasan i čitljiv. Mašta nam pomaže da upravo to i postignemo. Naime, tijekom svoga života mi se susrećemo s različitim ljudima i predmetima koji u nama ostavljaju određeni dojam. Naša mašta stvara asocijacije između osjećaja i oblika te ih mi kasnije upotrebljavamo kao sredstvo svog umjetničkog stvaranja. Poznavanje utjecaja koji određeni oblici, boje i simboli imaju na ljude neophodno je za stvaranje dobrog vizualnog dizajna lika.

3.1. KARAKTERIZACIJA LIKA KROZ SHEMATSKE OBLIKE

Postoji mnogo načina prevođenja nevizualnih karakteristika lika u vizualne. Jedan vrlo važan alat u ovom procesu su osnovi oblici od kojih gradimo lik. Ti oblici služe kao osnovna shema za razradu skica na putu do željenog rezultata. Obli oblici poput kruga i ovala, kao i oblici s mnoštvom oštrih kutova, nose, sugeriraju i izazivaju određene osjećaje.

Ako promotrimo poznate likove iz stripova i animiranih djela, možemo primijetiti da su dobri likovi često obliji od zlih likova koji su prepuni oštrih detalja. Taj odabir nije nastao slučajno; znanje da oštri kutovi mogu predstavljati određenu opasnost nešto je što spoznajemo u vrlo ranoj

dobi: trnje, nož, polomljeno staklo, ne moramo ni moći prepoznati predmet da primijetimo moguću opasnost. Na isti se način umjetnici koriste oblicima pri izradi svojih likova.

Naravno, pri izradi lika nije nužno držati se samo jedne vrste oblika ili isključivo onih geometrijskih – kombinacijom različitih oblika možemo doći do zanimljivih rješenja koja će bolje odražavati različite likove. Da bismo u svom dizajnu lika dobili željeni učinak, možemo koristiti i slobodne, negeometrijske oblike, možemo zaobliti i one oštre geometrijske, kao i savinuti te modificirati ravne linije.

Takav način izgradnje likova možemo primijetiti i na likovima iz zbirke skica koje čine ovaj završni rad (Slika 1). U svakom liku prepoznajemo nekoliko geometrijskih i slobodnih oblika od kojih su građeni, te su na njih inkorporirani detalji kako bi se definirali i poprimili jasan vizualni izgled.



Slika 1 *Skica XIII*

U završnom dizajnu lika ti oblici možda neće biti odmah u potpunosti jasni, no oko će ih registrirati te će njihov utjecaj na promatračev doživljaj lika ostati isti.

3.2. KARAKTERIZACIJA LIKA KROZ POJEDINOSTI

Za karakterizaciju likova vrlo su važne i pojedinosti koje rabimo u kreiranju njihovog konačnog vizualnog identiteta. Na primjer, određene oblike lica često povezujemo s određenim osobnostima, dva inače identična lika mogu prenijeti potpuno drugačiji osjećaj ako samo promijenimo jedan detalj na licu jednog od njih.

Ako za primjer uzmemo oblik očiju lika, vidjet ćemo da postoji velik broj načina na koji ih možemo prikazati, a svaki od njih će sa sobom nositi drugačije značenje: spustimo li vanjski kut oka, dobit ćemo nježniji pogled prikladan likovima sa smirenim i nježnim karakterom, no napravimo li suprotno i podignemo ga, dobit ćemo oštriji pogled koji nam govori da lik ima zlobniju narav i grublji karakter.

Ponekad je samo jedna točka ili linija dovoljna da vizualni karakter lika poprimi u potpunosti drugačije značenje. Naša podsvijest sposobna je vrlo lako prepoznati te detalje i njihovo značenje, njihovom analizom možemo doći do spoznaja koje će nam pomoći pri stvaranju najjasnijeg vizualnog rješenja za naše likove.

U svom radu rabim razne pojedinosti i linije da bih što preciznije prenijela osobnost lika u zorni oblik. Iz toga sam razloga odlučila kombinirati tehnike crteža olovkom i akvarela. Obje tehnike omogućuju stvaranje detaljnog prikaza lika te suptilno i precizno prenošenje emocija i ideja. Kontrasti u debljini linije mogu privući oko promatrača i naglasiti najvažnije karakteristike lika, u kombinaciji s vodenom bojom moguće je taj učinak još više naglasiti.

3.3. KARAKTERIZACIJA LIKA KROZ EKSPRESIJU

Izraz lica i stav tijela, tj. ekspresija još su jedan od načina prevođenja karaktera u vizualni dizajn.

U domeni vizualnog ljudsko lice i njegov izraz najviše nam govore o karakteru lika i njegovom stalnom ili trenutnom emocionalnom naboju jer se radi o univerzalnim elementima koje svako ljudsko biće očitava neposredno i spontano. Stoga je njihova modelacija najbitniji i najjednostavniji način za sugestiju dojma koji želimo prenijeti gledatelju. Često se radi o minimalnoj mimici, sitnim pokretima s velikim ekspresivnim potencijalom. U ilustraciji se oni mogu dodatno naglasiti za još jači učinak. Na Slici 2 nalaze se skice različitih izraza lica, ekspresija kroz koje možemo ne samo saznati promjene u raspoloženju lika već i stupanj u kojem

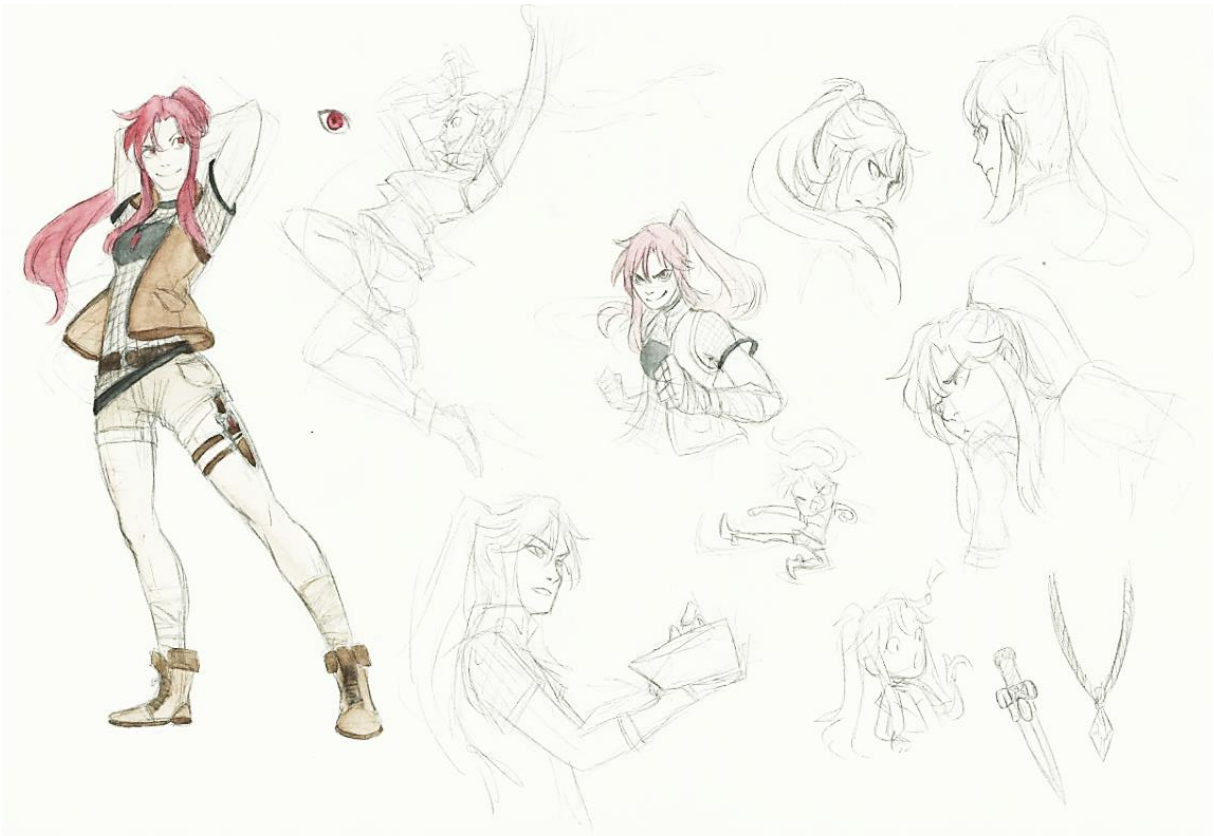
se te promjene pojavljuju. Ovakva studija lika pomaže nam definirati o kakvoj se točno osobnosti radi; je li lik povučena osoba čiji se osjećaji odražavaju u blagoj promjeni ekspresije ili se radi o liku koji će nam vrlo glasno predočiti svoje psihičko stanje?



Slika 2 *Skica XIV*

Kao i izraz lica, stav tijela i geste nam isto mogu reći mnogo toga o pojedinoj osobi, no njih je ponekad puno teže analizirati. Iz upravo tog razloga postoje mnoga istraživanja koja se bave tom temom, neki stručnjaci provode cijeli život analizirajući način na koji se krećemo i što te kretnje znače. Većina njih je u potpunosti spontana, od malih nogu ih prepoznajemo u interakciji s ljudima oko sebe i ubacujemo u vlastito ponašanje.

Često nismo sami svjesni što naše geste znače, no ipak, kada zamislimo određeni lik, naša mašta će automatski njemu dodijeliti kretnje i stav tijela koji odgovaraju njegovoj osobnosti. Ako smo svjesni značenja tih kretnji, moći ćemo ih dodatno naglasiti te promatraču dati jasniju sliku o liku pa čak i ilustrirati njegovo mišljenje o određenoj situaciji. Npr. lik koji drži ruke ležerno iza glave te je oslonjen na jednu nogu najvjerojatnije ne shvaća trenutnu situaciju odviše važnom (Slika 3).



Slika 3 *Skica IX*

3.4. ULOGA BOJE U OBLIKOVANJU LIKA

Još jedno sredstvo koje ima velik utjecaj na našu percepciju lika je boja. Ona je ujedno i prvi vizualni element, čiju simboličku vrijednost zadajem svojim likovima. Ona odražava njihovu ulogu i osobnost, te ih vizualno odvaja od drugih likova. Boju često odabirem spontano i ona ostaje nepromjenjiva tijekom cijelog razvoja lika.

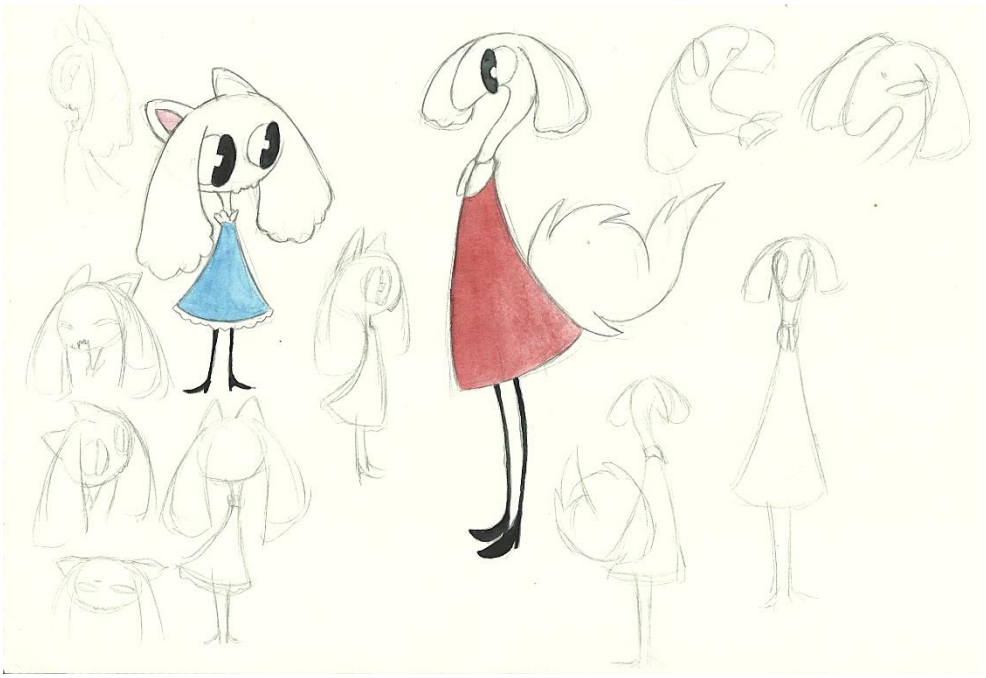
Njen odabir je vezan za osobnost lika kao i za njegov odnos s drugim likovima. Likovi koji često dolaze u međusoban kontakt, sadržavat će boje koje se vizualno slažu. Bilo da se radi o komplementarnom kontrastu ili bliskim tonovima, boja će stvoriti vizualnu vezu između tih likova koja će ujedno odražavati njihove međusobne odnose.

Jedan od najčešćih parova kontrastnih boja u oblikovanju likova su crvena i plava. Ovo su dvije primarne boje koje će se u većini situacija odvajati od pozadine stavljajući likove u prvi plan što ju čini posebno privlačnom u stripu i animaciji. Neki od globalno poznatih likova, kao Superman, Spiderman i Optimus Prime, upravo koriste ove boje. Dugi niz godina upravo su te boje bile vezane za junake i glavne likove.

Crvena i plava čine vizualni kontrast koji je ugodan oku, no one se i po značenju i po osjećajima koje bude u nama razlikuju, ali ih ipak zamišljamo kao savršeni par. To je jedan od razloga zašto su česte i u situacijama kada imamo dva glavna lika kao, primjerice, u animiranom filmu „Put za El Dorado."

U mom radu boje imaju vrlo važnu ulogu pa crtež redovito kombiniram s akvarelom, tehnikom vodenih boja. Akvarel je vrlo pogodan mom načinu rada zbog brzog sušenja i mogućnosti laganog dodavanja novih slojeva boje, čime mogu dobiti transparentne i lagane površine, ali i one zasićenije bojom. Transparentnost boje mi omogućava stvaranje različitih kontrasta i uvođenje živosti u radove, kao i mogućnost postepenog razvoja nijansi i miješanja tonova. Tehnikom akvarela mogu stvoriti oštre i meke prijelaze boje koji će, slično kao i oblici od kojih je lik građen, naglasiti njegove određene osobine i sugerirati promatraču njegovu osobnost. Ova tehnika omogućuje mi i veliku preciznost pri prikazivanju sitnih detalja što ju čini posebno privlačnom za definiranje vizualnog izgleda likova.

Osim karaktera samog lika one određuju i ton priče, prate razvoj likova te ilustriraju njegov odnos s drugim likovima. Možemo reći da su one simboli kroz koje karakteriziram likove i njihove odnose.



Slika 4 *Skica XI*

Na slici 4 nalaze se dva ženska lika, dvije sestre; njihova paleta boja obiluje vrlo žarkim bojama kako bi se naglasila njihova živost i mladost. Crvena i plava boja njihove odjeće upućuju na

suprotnosti u njihovim osobnostima, ali prisustvo crnih detalja te sličnih oblika u njihovom dizajnu sugerira određenu dozu bliskosti. Ove pojedinosti stvaraju vezu koja sugerira da likovi pripadaju istom djelu te da u tom djelu pripadaju istoj skupini; u ovom slučaju se radi o skupini glavnih likova. Ovi likovi imaju mnogo zajedničkih interesa, no razlikuju se po svojoj zrelosti i pogledu na svijet što se odražava i u njihovom vizualnom dizajnu.



Slika 5 *Skica I*

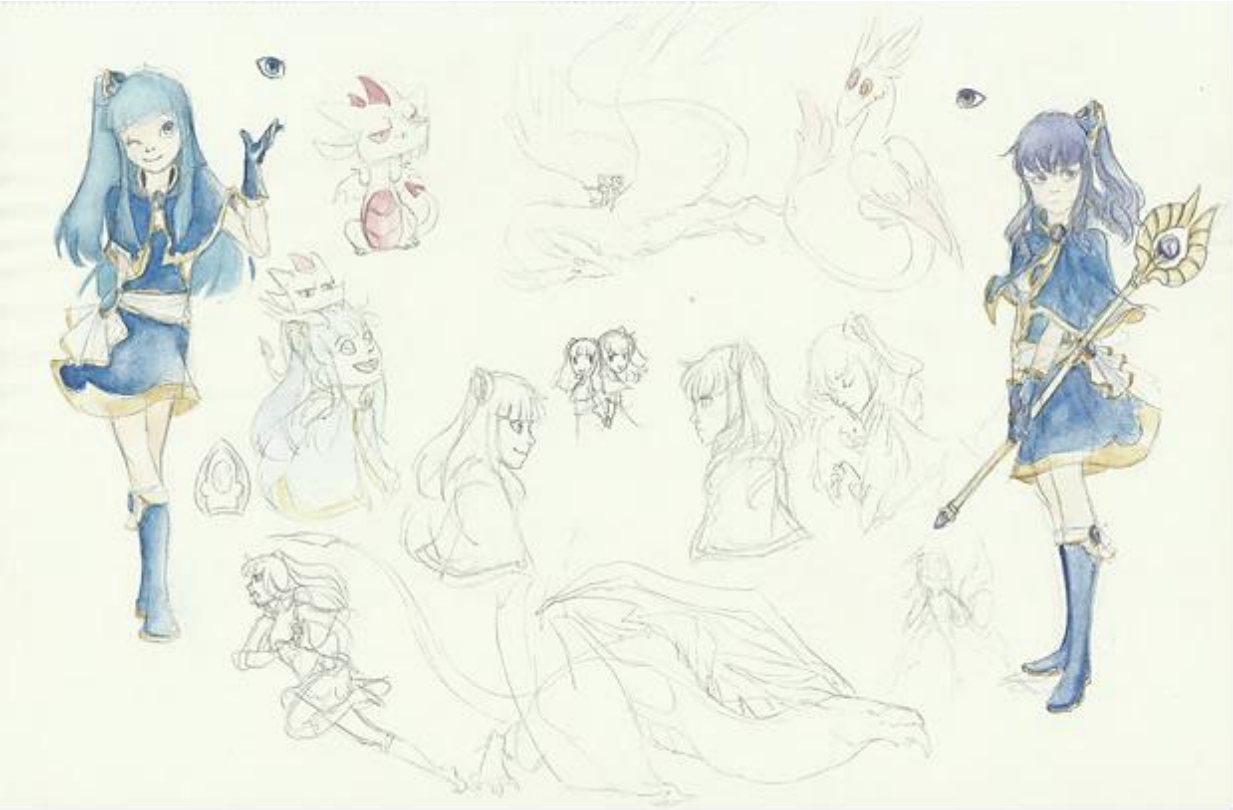


Slika 6 *Skica II*

Na slikama 5 i 6 vidimo dva lika: ženski i muški. Ženski lik obiluje bijelom bojom s plavim detaljima dok u dizajnu muškog lika dominira crna boja s bordo crvenim detaljima. U ovom

primjeru govorimo o dva lika koji su po svom karakteru potpuna suprotnost, ali ipak čine dobar suodnos. Njihove boje odražavaju te suprotnosti, ali kao i sami likovi čine nerazdvojive parove koji se međusobno upotpunjuju.

Boje ne moraju nužno služiti samo da bi ilustrirale suprotnost među likovima. Na sljedećoj skici (Slika 7) vidimo neke likove čije boje nisu u kontrastu nego su po svojim karakteristikama vrlo bliske. Osobnosti ovih likova možda nisu nimalo slične, a oni ipak dijele mnoge karakteristike i mišljenja te imaju blizak odnos jedni s drugima. Njihove boje odražavaju te odnose i sugeriraju kakav stav će oni imati jedni prema drugima i prije nego što se dogodi ikakva interakcija.



Slika 7 *Skica V*

3.5. CILJANA SKUPINA I CJELOKUPNI IZGLED DJELA

Sve prethodno navedene pojedinosti pomažu definirati cjelokupni izgled djela i atmosferu koja je vrlo važna pri prilagodbi djela ciljanoj skupini. Ciljanu skupinu čine oni pojedinci kojima je naše djelo namijenjeno. Autor mora biti spreman prilagoditi svoj rukopis, izraz i način rada ciljanoj skupini kako bi pobudio i zadržao njen interes.

Prilikom odabira skupine kojoj prilagođavamo djelo moramo jasno definirati čimbenike koji utječu na njihovo ponašanje i percepciju. Te čimbenike možemo podijeliti na tri skupine: kulturne, društvene i osobne. Kulturni čimbenici imaju najdublji i najširi utjecaj, a dalje ih možemo podijeliti na kulturu, supkulturu i društvene slojeve. Društvene čimbenike čine referentna grupa, obitelj, uloge i statusi. Osobni čimbenici dijele se na starosnu dob i fazu životnog ciklusa, zanimanje i ekonomske okolnosti, osobnost i predodžbu o samom sebi te životni stil i vrijednosti.

Dobro poznavanje ciljane skupine pomoći će nam da prilagodimo svoj način izražavanja onim pojedincima čije nam je mišljenje važno. Npr. ako je naše djelo namijenjeno djeci uzrasta sedam do deset godina, mi svoje likove moramo oblikovati na način koji će njima biti zanimljiv i ispričati svoju priču na način koji će im biti razumljiv. To možemo postići uporabom vedrih boja, jednostavnijim oblicima i mekšim linijama te jednostavnom radnjom priče.

Ako je ipak riječ o ozbiljnijoj priči punoj akcije i namijenjenoj tinejdžerima i odraslima, grublje linije s detaljnim likovima će vjerojatno bolje uhvatiti njihovu pažnju.

To su naravno dva potpuno jasna i suprotna primjera, no naša je mašta sposobna stvoriti i kompleksnije situacije. Možda se radi o mračnoj priči čiji nas glavni likovi podsjećaju na crteže iz slikovnica koje smo listali kao djeca. Jedan takav primjer bila bi igrica „Hollow Knight“ u kojoj nalazimo pojednostavljene likove koji bi na prvi pogled mogli bili zanimljivi djeci, no sama priča igrice je vrlo tmurna i privlačnija osobama starijeg uzrasta. Ono što vizualno upućuje na ovu činjenicu je odabir boje u igri i atmosfera koju su njeni autori stvorili.

Ako promotrimo sljedeće skice (Slike 8, 9, 10 i 11), primijetit ćemo da one sadržavaju neke zajedničke osobine koje čine moj rukopis, ali se ipak razlikuju u oblicima, bojama, detaljima i linijama. Te su razlike nastale namjerno kako bi se pojedino djelo približilo ciljanoj skupini koju sam za njega odabrala.

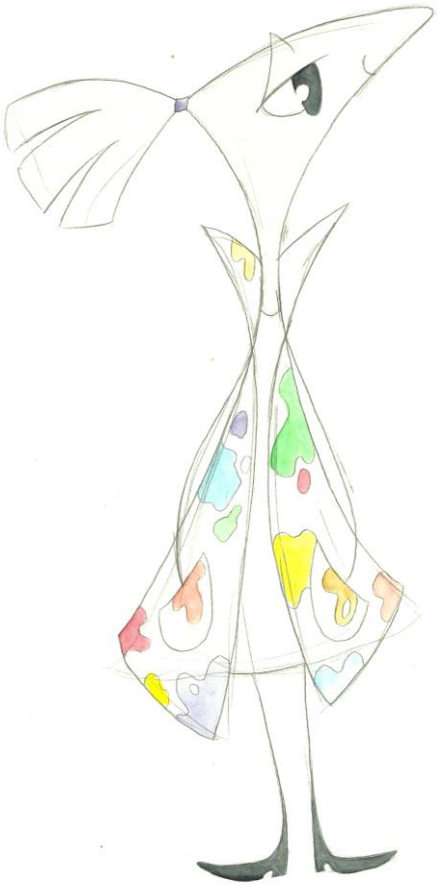


Slika 8 *Skica XXI*



Slika 9 *Skica X*





Slika 10 *Skica XVIII*

Slika 11 *Skica XIX*

4. ZAKLJUČAK

Oblikovanje likova iz mašte je kreativni proces u kojem nevizualno djelo mašte prevodimo u vizualni oblik, tj. likove. U ovom procesu koristimo se već poznatim spoznajama i zapažanjima o svijetu oko sebe te to znanje koristimo kako bismo pobudili željene osjećaje u promatraču. Likovi su nositelji tih osjećaja i ideja, oni su medij kroz koji ih izražavamo.

Moj proces oblikovanja likova iz mašte započinje traženjem inspiracije koja se pojavljuje u raznim oblicima, no najčešći oblik su snovi. Sjećanja iz snova dorađujem pomoću mašte te ih dovodim u oblik koji se može prenijeti na papir. Zatim počinjem izrađivati skice olovkom kako bih dalje definirala vizualni oblik lika te ih nakon toga bojam akvarelom. Započinjem s osnovnim, tj. shematskim oblicima. Na te oblike dodajem detalje koji pomnije definiraju vizualni oblik lika i daju mu prepoznatljiv individualni izgled. Zatim izrađujem serije skica kojima istražujem ekspresivne mogućnosti lika i određujem stupanj u kojem oni izražavaju svoje osjećaje. Za neke je likove potrebno ponoviti proces dok ne dođem do zadovoljavajućeg rješenja. Najčešće su to glavni likovi za koje je potrebno stvoriti dizajn koji će održati interes ciljane skupine do kraja priče.

Tijekom izrade vizualnog dizajna koristim se znanjem i spoznajama iz stvarnoga svijeta koje pomoću imaginacije slažem u oblike i simbole koji će najbolje prenijeti psihološke karakteristike lika u vidljivi oblik. Važno je u cijelom procesu imati na umu ciljanu skupinu kojoj je djelo s tim likovima namijenjeno. Izgled likova mora biti primjeren njihovim interesima kako bi poruka koju želim prenijeti bila što jasnija.

Načini oblikovanja likova navedeni u ovom tekstu čine samo mali dio alata kojim se možemo koristiti pri izradi likova. Postoji čitav niz različitih načina prevođenja nevidljivog u vidljivo, neki od njih su mi već poznati, a s nekima ću se tek u budućnosti susresti. Buduće spoznaje će mi pomoći u mom likovnom razvoju i utjecati na način na koji prikazujem svoje likove, no i tada će najvažnija sastavnica moga procesa biti uporaba mašte jer samo pomoću nje ja mogu stvoriti čitave svjetove ispunjene raznim stvorenjima i likovima.

5. SAŽETAK

Ovaj rad pod nazivom Oblikovanje likova iz mašte obuhvaća seriju skica kojima se razrađuju likovi koji su proizvod mašte te teorijski dio koji se bavi teorijom oblikovanja likova iz mašte. Skice formata A4 (210 mm x 297 mm), nastale u vremenskom periodu od tri godine, rađene su kombinacijom olovke i akvarela te je njihov nastanak baziran na teoriji koja je prezentirana u ovom tekstu.

U teorijskom djelu objašnjeni su temeljni pojmovi nužni za razumijevanje ovog rada te su na primjerima opisani i prikazani različiti načini uporabe mašte u stvaranju vizualnog dizajna lika i prenošenja psiholoških osobina lika u zorni oblik, s naglaskom na moj osobni proces oblikovanja lika iz mašte.

Ključne riječi: lik, mašta, vizualni dizajn, psihološki oblik, akvarel

Keywords: character, imagination, visual design, psychological design, aquarelle

6. LITERATURA

1. Davies, J. (2019), *Imagination: The Science of Your Mind's Greatest Power*. New York: Pegasus Books
2. Dennett, D. C. (2013), *Intuition Pumps and Other Tools for Thinking*. New York: W. W. Norton
3. Howard, S. (2011), *500 years of illustration:From Albrecht Dürer to Rockwell Kent.* New York: Dover Publications
4. Jung, C. G. (1953), *The Collected Works of C. G. Jung, Vol. 18: The Symbolic Life: Miscellaneous Writings*. Princeton: Princeton University Press
5. Steven Skinner Watercolors (n.d.) *A Brief History of Watercolor Painting* URL: https://www.bigcityart.com/watercolors/watercolorpages/sup/history.html [pristup: 13. 07. 2020.]
6. Vučković, D. (2013) *ARHETIP*. URL: http://hdap.hr/arhetip/ [pristup: 12. 07. 2020.]