DUO?IDENTITETI

Kostić, Iva

Undergraduate thesis / Završni rad

2017

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://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:134:728724

Rights / Prava: In copyright / Zaštićeno autorskim pravom.

Download date / Datum preuzimanja: **2024-03-28**



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

IVA KOSTIĆ

DUO ? IDENTITET

ZAVRŠNI RAD

Mentor: doc. art. Vjeran Hrpka

Osijek, 2017.

Sadržaj:

1. UVOD.....2

2. MOTIVACIJA.....3

3. KONCEPT.....4

3.1. OPIS POREMEĆAJA.....5

3.2. KRIZA IDENTITETA U UMJETNOSTI.....7

3.3. SCENARIJ.....10

3.4. SIMBOLIZAM.....12

4. TEHNIKE.....21

4.1. CRTANJE/SLIKANJE.....22

4.2. KIPARSTVO.....27

4.3. GRAFIKA.....28

4.4. VIDEO.....33

5. ZAKLJUČAK.....33

6. SAŽETAK S KLJUČNIM RIJEČIMA.....34

7. LITERATURA.....35

8. PRILOZI.....36

1. UVOD

Završni rad istražuje problematiku likovnog prikaza različitih identiteta u formi videa. Sama problematika postavljena je kao hipoteza koju metodološki rješavam kroz različite likovne tehnike: grafiku, kiparstvo, video, crtanje i slikanje. Kroz rad opisujem motivaciju iza filma - zašto sam se uopće upustila u temu, zašto sam odabrala sve te tehnike, kako se moji afiniteti tu pronalaze i drugo. Istraživanjem načina na koji su drugi umjetnici razradili iste ili slične teme stvorena je priča i vizualni koncept filma. Znanstvena podloga disocijativnog poremećaja ličnosti pomogla je u definiranju vizuala završnog rada. Nakon detaljne pripreme makete tehnikom stop-animacije snimljeni su kadrovi koji su kasnije računalno obrađivani te u konačnici finalizirani u jedan projekt kratke stop-animacije.

2. MOTIVACIJA

Psihološki gledano, možemo reći da je identitet slika genetskih osobina i tragova životnog iskustva. Zainteresiranost za prikaz različitih ljudi i njihovih osobina na psihološki način, pogotovo onih koji boluju od neke vrste mentalne bolesti, pridonijela je odabiru teme. Sama psihološko-znanstvena podloga služila je kreiranju koncepta za film te određivanju likovnih elemenata u više medija.

Potaknuta kolegijem "Pokretna slika" počela sam filmove promatrati s kritičnijeg gledišta, nalazeći primjere koji su me se dojmili i koji su me naveli da sve tehnike spojim u jedan film. Osim istraživanja znanstvenih činjenica i teorija o poremećaju, tražila sam i primjere u radovima različitih autora koji su se bavili poremećajem ličnosti ili su u svojim radovima izražavali neku vrstu psihološkog stanja. Izabrala sam stop-animaciju zbog mogućnosti da nešto zamišljeno prikažem stvarnim materijalima.

Aronofskyjev film "Crni labud" te nizozemski postimpresionist Van Gogh dali su osnovni koncept prikaza krize identiteta koji se širio na dodatne ideje. Korištenje simbolizma, prikaz okoline iz psihološke perspektive, odabir boja i naznake podsvjesnih misli samo su neke od stvari koje su me fascinirale. Uzela sam dva uzora iz različitih vrsta umjetnosti zbog osobnog afiniteta prema različitim vrstama umjetnosti; od crtanja i slikanja, animacije, sve do plesa. Spajanjem tradicionalnih i digitalnih tehnika postigla sam da vještine stečene kroz studij prikažem u projektu završnog rada. Htjela sam da rad osim vještina pokaže i osobne interese, tj. naznaku u kojem smjeru dalje želim ići sa svojim radom, bez obzira u koju kategoriju spadao. Kako bih imala što vidljiviju strukturu u izradi filma, za hipotezu je postavljen likovni prikaz različitih identiteta koje sam kasnije rješavala kroz različite tehnike.

3. KONCEPT

U svrhu portretiranja protagonista filma te usmjeravanja filmske direkcije kreiran je vizualni koncept filma. Likovi i priča kreirani su kombinacijom činjeničnih podloga i likovnosti. U traženju umjetnika koji su se na neki način bavili identitetom, zbog poznate prošlosti i interesantnog prikaza „svog“ svijeta istaknuo se postimpresionist Vincent Van Gogh koji je poslužio kao početna točka istraživanja obilježja lika – nekoga čiji će kadrovi predstavljati njihovo psihološko stanje. Van Gogh je svoj doživljaj energije oko sebe prikazivao na platnu, međutim taj doživljaj nije došao bez komplicirane psihološke podloge. Njegova pisma govore nam o unutrašnjem konfliktu umjetnika – bipolarnom poremećaju. Borba između dvije osobe u jednom umjetniku smjestilo je u centar priče lika koji, kao i Van Gogh, doživljava realnost na drugačiji način.

Aronofskyjev film „Crni labud“ daje upravo takvu podlogu, miješajući više psiholoških poremećaja u protagonistu te koristeći dvije ne-boje kako bi vizualno odvojio karakter, crno i bijelo. U završnom radu je taj spektar proširen i tako dobiveno više identiteta. Proširivanjem spektra određeno je da protagonist pati od disocijativnog poremećaja identiteta. To je bilo važno za vizualni izgled lika, ali i prostorija. Pojednostavljenjem izgleda glavnog lika, ponavljanjem glavnih objekata po sobama i karakteriziranjem svakog identiteta kroz boje i simboliku dobiven je psihološki pristup problematici filma.

Mogućnost da netko promijeni karakter u sekundi dramaturški je interesantna, ali i izazovna s obzirom na tehničke prepreke stop-motion animacije. Isprekidane, nesavršene animacije, spoj pravih materijala, izrađenih lutaka i objekata neke su od karakteristika stop-motiona koji doprinose efektu nestabilnosti, a koje se pojavljuju i u inspiracijskom izvoru „Crnog labuda“. Razmišljajući o „vrstama“ identiteta odredila sam četiri identiteta koji su međusobno različiti; agresivno-depresivni, nježni/nevin, samopouzdan te bezbrižan, veseo identitet. Svakom sam također dizajnirala sobu prema psihologiji boja, karakteristikama identiteta i grafičkih tehnika. Svaka soba morala se razlikovati od druge te pričati priču o identitetu. Izuzetak je zadnja soba koja se pojavljuje na kraju filma, koja bjelinom simbolizira čistoću (identiteta).

S obzirom na to da se radi o jednoj osobi, odlučila sam da figura bude ista u svim sobama, kao i glavni objekti u sobama (ogledalo, stolica, krevet). Različite boje i raspored soba reprezentiraju pojedini identitet, tj. njegovo mentalno stanje.

3.1. OPIS POREMEĆAJA

Gledišta stručnjaka o disocijativnom poremećaju identiteta mogu se podijeliti na tri vrste. Neki uopće ne vjeruju u postojanje disocijativnog poremećaja ličnosti, dok neki smatraju da je to vjerovanje inducirano od strane liječnika. Ipak, pojedini stručnjaci provode istraživanja, identificiraju simptome i koriste razne terapije u liječenju poremećaja.[1] Naša ideja da je jedno tijelo jedan duh kosi se sa simptomima poremećaja te je na neki način i uzrok polemike, ali i često iskrivljene prezentacije u medijima. Filmska industrija, u korist dramaturških momenata, često daje krivu predodžbu o simptomima.[2]

S obzirom na to da se završni rad bazira na priči o osobi s poremećajem ličnosti, daljnji tekst analizirat će karakteristike poremećaja u svrhu karakterizacije protagonista u završnom radu. Gubitak svijesti o sebi (i/ili okolini), nemogućnost ujedinjavanja sjećanja te gubitak kontrole nad sobom (i svojim osjetima) simptomi su koji upućuju na disocijativnost ličnosti.[3] U većini slučajeva disocijacija proizlazi iz traume, nakon čega se pojedinac, zbog izrazito neugodnih emocionalnih podražaja, nastoji distancirati od proživljene traume. Pritom osoba odbija sebe prilagoditi traumi i onome što slijedi nakon nje.

Prema kronologiji takvih događaja kao i psihološkog procesa disocijaciju dijelimo na primarnu, sekundarnu i tercijarnu. Primarna disocijacija odnosi se na odvojenost traumatskih osjećaja od ostalih, dok sekundarna asocijacija podrazumijeva da osoba u psihološkom smislu gleda događaj sa strane, tj. odvaja se od tijela. Stvaranje alter ega događa se u tercijarnoj disocijaciji. Poremećaj se tada može javiti u kratkoročnom, akutnom obliku ili u kroničnom, koji za sobom nosi niz socijalnih poteškoća za traumatiziranu osobu.[4]

Postoje četiri vrste disocijativnih poremećaja koji se razlikuju prema tome kako je osoba reagirala nakon traume. Pored disocijativnog poremećaja identiteta stručnjaci razaznaju još i disocijativnu amneziju, fugu te depersonalizaciju. Disocijativni poremećaj identiteta karakterizira prisutnost više alter ega (najmanje dva) u jednoj osobi. U većini slučajeva ti su identiteti u svojim osobnostima različiti, potpune suprotnosti (pogotovo od "domaćina") koji mogu, a i ne moraju znati za međusobno postojanje. Razlike u

[1] Davison, G.C., Neale, J.M.(2002), Psihologija abnormalnog doživljavanja i ponašanja. Jasterbarsko: Naklada Slap

[2] *Top 10 Dissociative Identity Disorder Movies(2017) URL: http://traumadissociation.com/did-osdd/top-10-multiple-personality-did-movies.html (2017-08-20)*

[3] Harold, I.K., G.C., Benjamin, J.S.(1997), Priručnik kliničke psihijatrije. Jasterbarsko: Naklada Slap

[4] *Disocijativni poremećaj identiteta(2014) URL:http://www.msd-prirucnici.placebo.hr/msd-prirucnik/psihijatrija/disocijativni-poremecaji/disocijativni-poremecaj-identiteta (2017-07-02)*

identitetima očituju se i u psihološkom i u fiziološkom pogledu. Naime, osim manifestiranja različitih osobina i karaktera, alternativni identiteti također se mogu identificirati i kao ljevaci, dešnjaci, kratkovidni, dalekovidni i slično.[5]

[5] Davison, G.C., Neale, J.M.(2002), Psihologija abnormalnog doživljavanja i ponašanja. Jasterbarsko: Naklada Slap

3.2. KRIZA IDENTITETA U UMJETNOSTI

Jedan od najpoznatijih primjera krize identiteta u likovnoj umjetnosti jest pripadnik postimpresionizma, Van Gogh. Naime, razni stručnjaci su pokušavali identificirati simptome njegove bolesti te su došli do raznih dijagnoza - od epilepsije i depresije do bipolarnog afektivnog poremećaja. Pisma koja je pisao svom bratu daju nam detaljan uvid u njegova mentalna stanja koja se očituju i u njegovim radovima.[6] Iako kod Van Gogha nije zabilježen disocijativni poremećaj ličnosti, njegov doživljaj svijeta u različitim životnim okolnostima pokazuje utjecaj promjena na radove u mentalnom smislu. Ti se doživljaji ne očituju toliko u odabiru motiva koliko u načinu slikanja - odabiru boja te potezima. Simbolične, jake boje te sugestivni potezi opisuju umjetnikov doživljaj stvarnosti te skrivene emocije. Prikaz nevidljive energije između objekata, bilo na zvjezdanom nebu, zlatnom polju ili karakteru (auto)portreta značajan je doprinos koji će utjecati ne samo na foviste i ekspresioniste, već i na kasnije generacije umjetnika.[7]

U filmskoj umjetnosti disocijativni poremećaj identiteta pojavljuje se u raznim žanrovima, pored ostalih prikaza mentalnih poremećaja. Neki od najpoznatijih filmova su „Ja, ja i Irena“, „Shutter Island“, „Spider-Man“, „Crni labud“, „Tri Evina Lica“, „Gospodar prstenova“ i mnogi drugi. Pojavljuje se kao glavna tema ili kao pozadinska priča, čiji simptomi nude širok izbor razvijanja priče i dramaturškog prikaza. Robert Louis Stevenson autor je jedne od najvećih adaptiranih novela, „Jekyll and Hyde“ (1886.). Preko 120 predstava i filmova napravljeno je na temelju te novele, baveći se osobnim dualnostima u ljudima, unutrašnjom borbom između dobra i zla. Ta tematika se proteže čak i kroz filmove o vampirima, vukodlacima, drugim mitskim bićima i njihovim zaposjedanjima ljudskih tijela, inspirirana podvojenim ličnostima u jednom tijelu, ili dualnim formama. Osim mitskih bića, dualnost identiteta se često očituje u superherojima; primjerice, "domaćin" identiteta superheroja Batmana, bogataš Bruce Wayne, osim kostima, u većini adaptacija mijenja i glas, geste, čak i odnos s ljudima oko sebe, ovisno o situaciji. Međutim, pojedini filmovi su naišli na negativne kritike zbog načina prikazivanja simptoma. „Ja, ja i Irena“ jedna je od rijetkih komičnih interpretacija poremećaja koja je dobila kritike psihologa i srodnih struka zbog komične interpretacije simptoma. Shyamalanov film „Split“ također je dobio negativne

[6] Gogh, V.(1997), Pisma. Zagreb: Moderna vremena
[7] Janson, A.F., Janson H.W.(2013), Povijest umjetnosti : Dopunjeno izdanje. Zagreb: Stanek d.o.o

kritike, međutim one su usmjerene na interpretaciju poremećaja jer film gledateljima nameće ideju da su osobe koje boluju od poremećaja nužno agresivne, iako većinu drugih elemenata, kao što je promjena fizičkih karakteristika, prikazuje vjerno. „Tri Evina lica“ jedan je od rijetkih filmova za koji je scenarij pisan u suradnji s psiholozima (Thigpen i Cleckey) koji su radili na stvarnom slučaju žene s disocijativnim poremećajem ličnosti, Chris Costner Sizemore.[8] Imala je tri identiteta i sa svakim od njih je potpisala ugovor dok je davala pravo filmskom studiju na priču.

Udruga Trauma Dissociation bavi se upoznavanjem javnosti sa disocijativnim poremećajima, od objavljivanja znanstvenih radova do savjetovanja pojedinaca. Analizom portretiranja osoba s poremećajem u filmovima i usporedbom sa znanstvenim činjenicama istaknuto je nekoliko pogrešaka, među kojima navode nespecificiranje svrhe pojedinog identiteta, halucinacije, izostavljanje "zaboravljanja" događaja i slično.[9]

Darren Aronofsky u filmu „The Black Swan“ prikazuje početak stvaranja alter ega, uzrokovanog željom ambiciozne balerine da prikaže dvije strane protagonista u predstavi „The Swan Lake“, nježnu, nevinu stranu i agresivniju, zavodljivu stranu. Nina (balerina) prikazana je kao savršen izbor za nevinu stranu, međutim, ne uspijeva uvjeriti redatelja da može glumiti i Crnog labuda. Pod konstantnim pritiskom da napravi tranziciju prema Crnom labudu, balerina doživljava psihološku promjenu popraćenu deluzijama, osjećajem da je netko prati, fizičkim promjenama te gubitkom sposobnosti razlikovanja realnosti i mašte. Svaki element filma predočava tranziciju identiteta te psihološku traumu lika, od glazbe, režije, plesa, vizualnih obilježja filma, do montaže i drugog. Film nastoji vizualno jasno razdijeliti identitete u dvije ne-boje, bijelu i crnu, većinom kroz kostimografiju. Slike prikazane u stanu balerine također imaju simboličko značenje u filmu. Ples je korišten kako bi potaknuo pitanje poimanja savršenstva koje Nina pokušava dostići – između tehničke preciznosti ili nesavršenog, ekspresivnog, opuštenog plesanja kakvog treba savladati za drugu stranu uloge. U procesu dostizanja savršenstva Nina gubi doticaj s onim što se događa u stvarnosti – Aronofsky u početku koristi ogledalo kako bi gledatelju prikazao Ninine deluzije, duge kadrove s naglim prekidima, sugerirajući vraćanje realnosti. Kasnije se film oslanja na gledateljevu sposobnost da sam shvati da sve što vidi u filmu možda nije čitava istina, tj. da ne možemo u potpunosti vjerovati protagonistici, što je najočitije u njezinoj interakciji s

[8] Davison, G.C., Neale, J.M.(2002), Psihologija abnormalnog doživljavanja i ponašanja. Jasterbarsko: Naklada Slap

[9] *Top 10 Dissociative Identity Disorder Movies(2017) URL: http://traumadissociation.com/did-osdd/top-10-multiple-personality-did-movies.html (2017-08-20)*

drugim ljudima, pogotovo s njezinom majkom. Redatelj često koristi pauze kako bi stvorio osjećaj nelagode i neprirodnosti odnosa između likova. Konstantna psihološka nestabilnost prikazana je kroz izmjenu kadrova između izrazito dugih i mirnih te brzih, akcijskih sekvenci. Učestalost naglih promjena u kadrovima pojačava se kako se film bliži kraju, prikazujući sve teži psihološki teror kroz koji Nina prolazi. To u nekom trenutku poentira i sam lik redatelja u filmu – prvi korak do dozrijevanja, do uživljavanja u ulogu Crnog labuda je odricanje od savršenstva. Kako se Nina mijenja iz djetinjastog, nevinog Bijelog labuda u odraslijeg, zavodljivog, samopouzdanog Crnog labuda bez kontrole nad plesnim pokretima – tako i cijela kinematografija doživljava promjenu, dopuštajući filmu da sam postane simbolom Ninine promjene, kroz tranziciju stabilnih, mirnijih kadrova u nerealne scene (Ninine noge se u jednom trenutku prelamaju, poprimajući oblik labuđih nogu).

3.3. SCENARIJ

Film počinje prikazom četiri prazne prostorije: od detalja do cjeline. U daljnjim kadrovima upoznajemo četiri lika kroz njihove aktivnosti – pisca, plesača, glazbenika i slikara. Slikar ilustrira dvije figure nježnim potezima, plesač energično izvodi piruete, glazbenik vješto svira melodiju, dok pisac nezadovoljno piše i baca papire na pod.

Međutim, u jednom trenutku se dogodi nagla, neobjašnjiva promjena triju likova u njihovom stavu prema aktivnostima. Glazbenik ne može pogoditi notu, iako pokušava. Plesač ne uspijeva napraviti piruetu, iako ju je prethodno više puta uspješno izveo. Pisac diže papir s poda, čime nam pokazuje povratak motivacije za pisanjem. Slikar nastavlja ilustrirati isti rad, iako sliku zauzimaju druge, tamnije boje. Glazbenik se zagleda u fotografiju na klaviru koja prikazuje plesača iza kojeg u pozadini stoji siva figura. Slikar također gleda u sliku, hladnu suprotnost svoje sobe. Vidi glazbenika iza kojeg također stoji siva figura. Sličan prizor vidi i pisac, samo sa slikarom. Slikar i glazbenik se u sljedećim slikama ponovno susreću sa sivom figurom, koja je ovaj put još bliža likovima. Plesač prilazi slici na zidu i zagleda se u nju. Kod pisca se papiri počinju kretati sami od sebe, plešući oko stola. Pisac zbunjeno gleda, no kad vidi da se i papir na kojem je pisao kreće, zaustavi ga i okrene sliku, kojoj se također približava siva figura. Vraćamo se na kadar s plesačem, koji gleda drugu sliku te je pokuša dotaknuti. U trenutku kada je ruka jako blizu slici, okreće se oko sebe te gleda u nepoznatom smjeru. Tada vidimo glazbenika u ogledalu kako se odmiče. Isto to radi i pisac. Sljedeći kadar nam prikazuje plesača kako također gleda u ogledalo, nakon čega se vraća slikama na zidu. Slijede scene u kojima likovi uzimaju slike i bacaju ih na pod. Plesač, glazbenik i pisac miješaju slike na podu kao da nešto traže, dok slikar nastavlja uništavati sliku, ovoga puta puno agresivnije. Miješanjem tih slika svi dobiju jedan te isti crtež (osim slikara). Crtež prikazuje sklupčanu figuru, nacrtanu crnom bojom, koju je slikar zadnju koristio. Slikar je prikazan kako crta upravo tu figuru te je pokazuje prema ogledalu. Njegov primjer slijede i ostali likovi. Slikar baca papir te prilazi ogledalu, kao da proganja ostale likove. Plesač, glazbenik i pisac bježe od ogledala. Slikar se sve više približava ogledalu, međutim, zaustavlja ga nagla pojava bjeline u ogledalu. Slikar promatra okolinu svoje sobe, kao da se nešto mijenja u njoj.

Sljedeći kadrovi nam prikazuju bijelu, praznu sobu. Većina stvari iz prijašnjih soba razbacana je po sobi. Ispod kreveta vidimo zmijoliki, nepoznati oblik kako se kreće po sobi.

Na krevetu vidimo figuru sličnu zadnjem slikarevu crtežu kako sklupčano leži. To je zapravo domaćin svih alter ega (plesača, pisca, i glazbenika). Sljedeći kadar nam prikazuje kako se zmijoliki oblici i dalje šire po sobi, kao i lika koji nepomično leži na krevetu. Scena se zaustavi na nekoliko sekundi, te se najednom pojavi sivi lik iza prozora.

3.4. SIMBOLIZAM

Simboli su znakovi koji pripadaju određenoj kulturi te imaju nekakvo značenje. Vidimo ih u svakodnevnom životu u trgovinama, na ulicama ili na televiziji. Također su vezani uz religiju i umjetnost. Simboli se mogu koristiti kako bi izravno ili podsvjesno prenijeli informaciju. Mnogi filmovi koriste simboliku kako bi upotpunili film ili prenijeli poantu filma što je moguće izvesti na mnogo načina. Nekada će film prenijeti priču gledatelju, a u pozadini imati skrivenu poantu koja možda i nije toliko očita. Tako se film „Crni labud“ može protumačiti jednostavno kao psihološki triler u kojem mlada balerina pokušava uspješno utjeloviti lik u suprotnosti sa svojim pravim karakterom. Međutim, film na razne načine sugerira pozadinske priče i probleme lika. Glazba, osvjetljenje, dijalozi i objekti samo su neka od područja gdje se mogu koristiti simboli. Htjela sam postići da se nakon višekratnog gledanja filma mogu primijetiti stvari koje gledatelj možda nije vidio ili shvatio prvi put. Tema u kombinaciji s korištenjem simbola omogućuje mi da priču ostavim donekle otvorenom te da gledatelja potaknem na razmišljanje. Stoga sam u svom radu simbolizam implementirala na razne načine u filmu. Za potrebe pismenog rada podijelit ću ih u više kategorija: scenografija, montaža, ilustracije, priča i likovi. Za svaki sobu izrađena je scenografija koja odgovara pojedinom identitetu. Korištene su boje koje prema psihologiji u promatraču podsvjesno izazivaju neki osjećaj. Time je postignuto da samim pogledom na sobu gledatelj podsvjesno dobije informacije o liku. Kako bi soba izgledala kao da netko u njoj zaista živi i radi, po sobama su smješteni razni objekti, s malim izmjenama ovisno o prostoriji. Osim elemenata sobe i ukrasa, vidljive su i grafike na zidovima i na podu. Iako su sobe mogle biti samo usputna scenografija za svaki lik, odlučila sam im pridodati simboliku gdje god sam mogla kako bih upotpunila priču.

Plesač predstavlja slobodnu, energičnu, poletnu osobu. Stoga su korištene tople boje, primarno narančasta. Narančasta boja simbolizira energiju, kreativnost, veselje[10] i zato ispunjava gotovo cijelu sobu. Pojedini elementi sobe (klavir, vaza) crvene su boje koja simbolizira strast. Žutozelena boja može se vidjeti na knjigama koje svoje mjesto zauzimaju na policama. Na zidovima su prikazane ptice u plavoj boji, koje simboliziraju sreću. Grafike zidova i ptica izvedene su u akvatinti. Na stolu je vidljiva i menta, biljka koja nas asocira na svježinu. U sobi je vidljivo izrazito jako osvjetljenje s kreativno, slobodno razmještenim stvarima. S obzirom da se radi o plesaču, većina stvari je smještena u kut sobe, ne samo radi veće prostornosti, već i zbog identiteta koji želim prikazati. Plesaču je potreban prostor prvenstveno radi lakoće kretanja te ga ne zanimaju objekti poput knjiga, papira, kamere i vaze. Ti objekti nisu toliko relevantni za sam lik i zato stoje u samom kutu sobe, kao da ih je odmaknuo da bi imao više mjesta i bio slobodniji plesati.[11]

Glazbenik je samopouzdana, uredna osoba. U njegovoj sobi prevladavaju nijanse plave. Tamnoplava boja klavira, najbitnijeg objekta za glazbenika, simbolizira intuitivnu, razvijenu osobu.[12] Ostale boje, poput ljubičaste, boje olovaka na stolu, jako su malo zastupljene u usporedbi s plavom. To je s razlogom - glazbenik je izuzetno uredna osoba, usmjerena na rad, stoga ima smisla da jedna boja prevladava prostorijom. Na zidovima su prikazane grafike u obliku manjih kvadrata s ravnim linijama. Ponegdje se ti kvadrati ponavljaju u manjem obliku na većim grafikama, asocirajući na notno crtovlje. Kako bih dobila ravne, čiste linije, koristila sam tehniku bakropisa. Timijan simbolizira snagu i hrabrost. Klavir, knjige i većina objekata smješteni su u samom centru prostorije, kamo je usmjereno i osvjetljenje. Sve knjige, papiri, police uredno su složeni. Takav raspored nam govori o fokusiranosti glazbenika na rad.[13]

Glazbenik i plesač predstavljaju suprotne karaktere; dok je glazbenik ozbiljniji lik usmjeren na rad, plesač je osoba slobodnog duha. Ilustracije koje pronalaze u sobama u komplementarnom su kontrastu kako bi se naglasila razlika između njih.

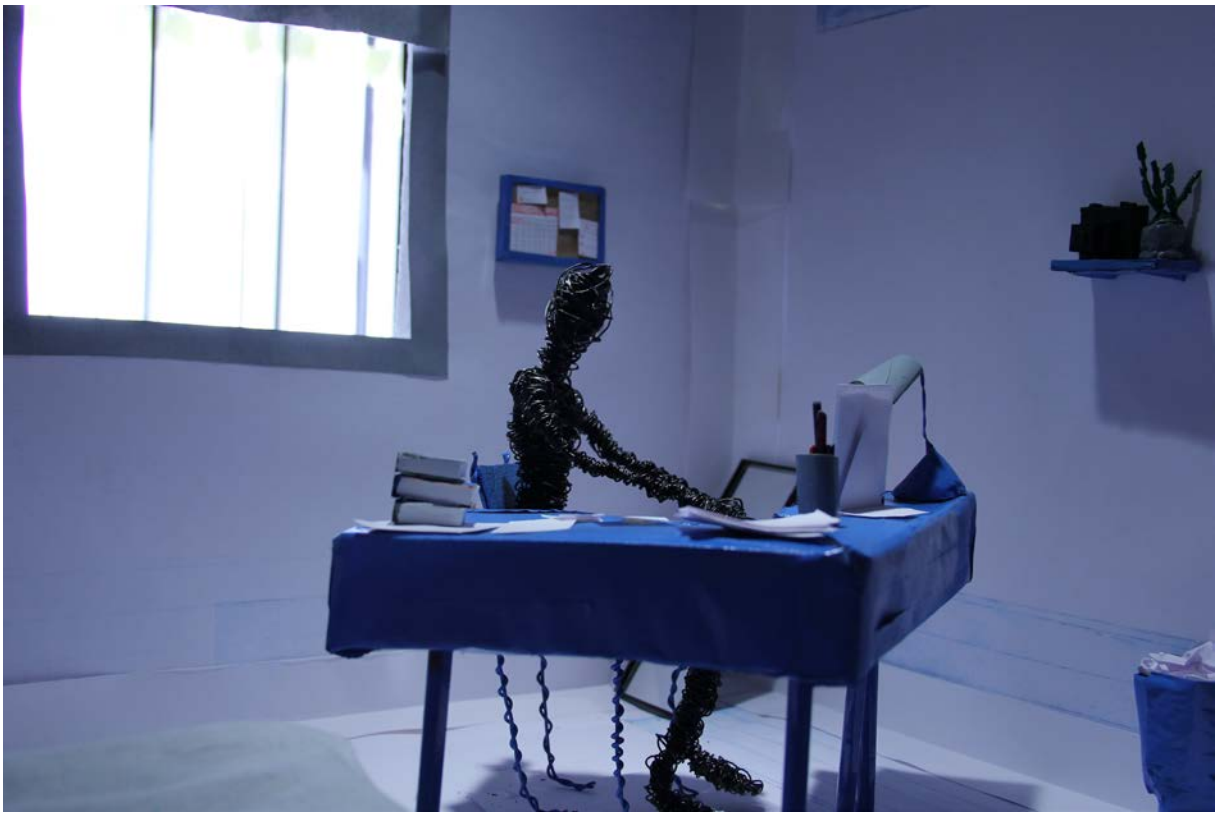
[10] Zjakić I., Milković M.(2010), Psihologija boja. Varaždin: Veleučilište u Varaždinu
[11] vidi sliku 2
[12] Johannes I.(1973) Umetnost boje: subjektivni doživljaji i objektivna spoznaja - dva puta ka umetničkom stvaranju : priručnik. Beograd: Umetnička akademija
[13] vidi sliku 4



Slika 1: Plesač



Slika 2: Soba plesača



Slika 3: Glazbenik



Slika 4: Soba glazbenika

Pisac je izrazito negativna i agresivna osoba. U skladu s time zidovi i pod su crne boje, koja simbolizira misteriju, samoću i žaljenje.[14] Objekti poput klavira, lampe, knjiga većinom su u tmurnim bojama, primjerice bordo crvenoj koja označava negativnu energiju. Prisutna je i tmurnija plava boja koja simbolizira odbijanje suočavanja sa stvarima. Siva boja stolca i ostalih objekata predstavlja monotoniju koju pisac osjeća bacajući papir za papirom. Boje objekata su prljave, i imamo razne mješavine boja, poput prljavo roze, koja predstavlja manjak ambicija. Grafika na jednom zidu predstavlja osamljenog vuka. Rad je izveden u suhoj igli jer me nečiste linije i težina grebanja iglom po matrici asociraju na frustraciju koju bi pisac trebao projicirati. U sobi se nalazi i uvenuli cvijet buhača koji predstavlja neprijateljske misli. Pisac se nalazi u tamnoj prostoriji gdje su vidljiva dva manja izvora svjetlosti - lampa i mali otvor na prozoru. Pisac je osoba koja iz nezadovoljstva baca papire u filmu, i to se odražava u rasporedu ostalih stvari. Sve su stvari potrgane, pošarane i razbacane po cijeloj sobi, reflektirajući piščeve osjećaje.[15]

Slikar je kroz sobu prikazan kao nježna, plaha osoba. U prostoriji dominira izrazito roza, koja predstavlja nježnost, ženstvenost, senzualnost[16]. Naglašena je i limun-žuta boja koja označava strah od gubitka. Grafički dio scenografije izrađen je kombinacijom slijepog tiska i akvarela. Slijepi tisak korišten je zbog nježne izbočene teksture koja se dobije tiskanjem. Akvarel je apliciran kako bi naglasio motiv grafike - jelena. Jelen simbolizira čistoću i nevinost. Na polici možemo vidjeti biljku aloe veru, koja simbolizira ljekovitost. Izvor svjetlosti dopire s velikog prozora, prekrivenog zavjesom kako bi rasvjeta bila što nježnija. Slikar u svojoj sobi ima najmanje predmeta, ali su po prostoriji svi raspoređeni uredno i jednako.[17]

Nježan karakter u suprotnosti s agresivnijim identitetom rezultirao je odabirom crne i roze boje. To je vidljivo i iz ilustracija koje pisac pronalazi. Slikar ne pronalazi ilustracije jer je on domaćin svih alter ega, no pisac se ipak javlja kao suprotnost u crnoj boji kojom slikar kasnije ilustrira.

[14] Zjakić I., Milković M.(2010), Psihologija boja. Varaždin: Veleučilište u Varaždinu
[15] vidi sliku 5
[16] Zjakić I., Milković M.(2010), Psihologija boja. Varaždin: Veleučilište u Varaždinu
[17] vidi sliku 8



Slika 5: Pisac



Slika 6: Soba pisca



Slika 7: Slikar



Slika 8: Soba slikara

Zadnja prostorija u cijelosti prezentira čistoću jer tada dolazimo do pravog domaćina svih identiteta (slikar) dok još uvijek nije stvorio alter ego. Bijela boja u kromatskoj ljestvici predstavlja ishodište svih boja i zato je odabrana. Cijela soba kao i objekti u njoj su bijeli i pod sterilnim osvjetljenjem. Takvo osvjetljenje bi gledatelju trebalo dati osjećaj da se scena odvija u nekom imaginarnom, nedefiniranom prostoru. Dok su prije svi objekti imali svoje mjesto i ulogu u sobi, ovdje je smještaj objekata neobičan, neupotrebljiv. Ta nedefiniranost sobe simbolizira zaborav, fragmente sjećanja koje domaćin doživi kada prvi puta stvori alter ego.[18] Postoji kadar gdje ispod kreveta vidimo zmijoliki oblik kako klizi po podu. U snovima se zmija koja okupira sobu tumači kao podsvjesni strah od nečega. Zato se i ovdje u dva kadra to događa sve dok se iza prozora ne pojavi siva figura. Ona predstavlja osobu koja je prouzročila traumu domaćinu/slikaru. Ako pogledamo ilustracije na koje su naišli plesač, glazbenik i pisac, vidljivo je da se u njima siva figura približava i uspostavlja tjelesni kontakt. Uzrok traume je ostavljen na razmišljanje gledatelju. Slikar nepomično leži u sklupčanom položaju, kao da se zatvorio u sebe. Položaj je isti kao na zadnjem slikarevom radu. Crna boja je prema kromatskoj ljestvici mješavina svih boja[19], što bi u ovom filmu značilo mješavina svih identiteta i zato je u toj boji naznačen lik protagonista. Na samom početku imamo izbijeljeni kadar koji otvara detalj sobe, otvarajući sjećanja koja će nam protagonist pokazati tokom filma. U filmovima izbjeljenje kadra daje osjećaj dvosmislenosti i otvorenih mogućnosti, za razliku od crnog kadra koji daje osjećaj zatvorenosti i finalnosti. Bjelina u ogledalu koje zaustavi slikara simbolizira nemogućnost domaćina da ujedini sve identitete u sebi. U tom smislu je bjelina u mom filmu dvosmislena - koliko je čista i slobodna, toliko je i ograničavajuća.

[18] vidi sliku 9
[19] Tanhofer, N.(2008) O boji. Zagreb: Akademija dramske umjetnosti Sveučilišta u Zagrebu i Novi Liber d.o.o



Slika 9: Soba domaćina



Slika 10: Domaćin i siva figura

4. TEHNIKE

Od samog planiranja snimanja pa sve do postprodukcije korišteno je više različitih tehnika, nekih digitalnih, nekih tradicionalnih. Od tradicionalnih tehnika prisutni su kiparstvo i grafika, dok su u digitalnim tehnikama izvedeni video, crtanje i slikanje. Svaka od njih imala je svoju ulogu u nastanku filma. Crtanje/slikanje je služilo za kreiranje koncepta lika, scenografije, planiranja kadrova i ilustracije. Tu su posebno pomogla iskustva iz tradicionalnog crtanja i slikanja stečena kroz preddiplomski studij. Kiparstvom je obogaćena scenografija te kreirana lutka protagonista i sive figure. Cilj je bio da se u filmu što manje montažira, stoga je svaki objekt koji se vidi u finalnom radu ručno rađen. Grafike su poslužile kao pozadinski materijal za zidove i pod, osim u zadnjoj prostoriji. Pritom je korišteno više tehnika dubokog tiska, svaki za jednu prostoriju. Te tehnike su: suha akvatinta, bakropis, slijepi tisak kombiniran s akvarelom i suha igla. Video obuhvaća sve tehnike, no ne služi samo za prezentaciju već i funkcionira samostalno, kao umjetnički rad. U video spada niz tehničkih postupaka kako bi se dobio snimljeni materijal. Pod time se misli na osvjetljenje, (stop) animaciju, snimanje i obradu. Fotografije su uređene i obrađivane u Adobeovim programima: Photoshop, PremierePro i AfterEffects. Problematika završnog rada jest kako u filmu likovno prikazati različite identitete, stoga su navedene tehnike metodološka rješenja koja odgovaraju na to pitanje. Jedine tehnike koje u radu nisu likovne, zvučni su efekti - glazba i šumovi. Ti su elementi korišteni kako bi gledatelju dodatno objasnili dramaturški moment. Definiranjem identiteta i kreiranjem odgovarajućih koncepata dobiveno je više različitih rješenja. Iako svaki identitet daje drugačije likovno rješenje, detaljnom pripremom snimanja i obradom snimljenog materijala dobivena je likovna cjelina rada.

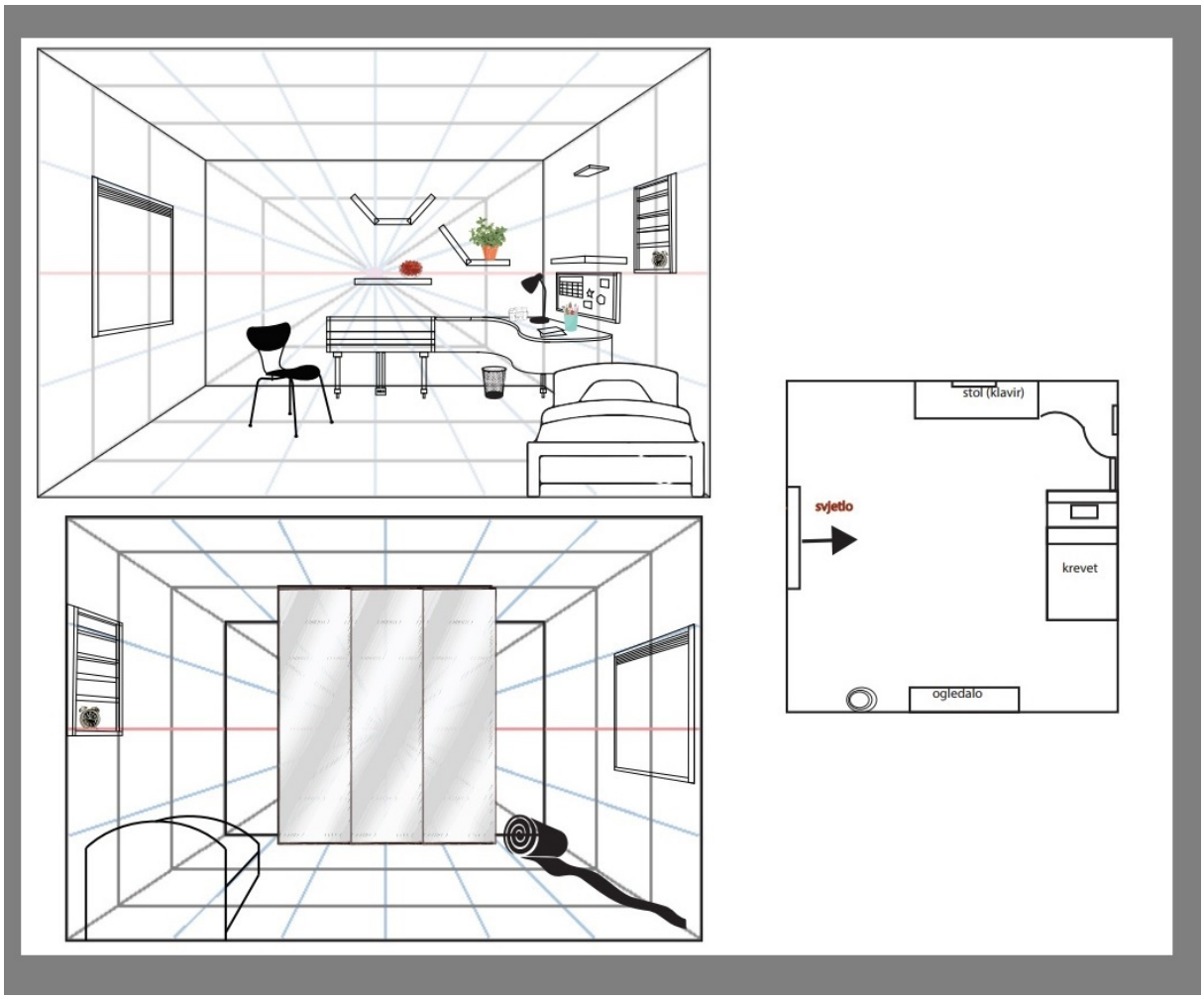
4.1. CRTANJE I SLIKANJE

Prije izrade makete, lutaka i scenografije izrađen je likovni koncept za film. Taj je koncept većinom skiciran u programu za obradu rasterske grafike Photoshop. Nakon što je izrađen scenarij, skicirano je pet soba, detalji grafika i protagonist. Cilj cjelokupnog vizuala je da se na stilizirani način prenese doživljaj sobe. To je postignuto kombiniranjem velikih, jednostavnih elemenata (krevet, zidovi, stol) s manjim detaljima (biljke, ilustracije, grafike, papiri). Umjesto da sobe budu što realnije i detaljnije, one su obrađene na likovniji, slobodniji način. Uz kreiranje vizualnog identiteta svake sobe pažnja je posvećena i zamišljenoj rasvjeti, smještaju kamere i materijala potrebnog za izradu makete.

Protagonist je zbog fokusa na psihološku stranu filma kreiran kao jednostavna figura koja osnovnim značajkama podsjeća na ljudsko tijelo. Da bi se vizualno uklopio u koncept soba, protagonist je kreiran kao čovječuljak kojeg može nacrtati svako dijete i čiji oblik nas podsjeća na likove s prometnih i ostalih znakova u javnom prostoru. Kako bi se protagonist vizualno istaknuo među jednostavnim elementima u sobi, dodana mu je tekstura koja podsjeća na nacrtanu figuru. Crna boja protagonista dodana je iz simboličkih razloga, dok je za potrebe asocijacije s ilustracijama i razlikovanja likova sivoj figuri samo promijenjena boja.

Ilustracije koje likovi nalaze u filmu naslikane su na način da što jasnije predoče vezu između likova koristeći boje i glavne značajke soba i likova radi prepoznatljivosti. Naslikano je devet ilustracija, tj. tri triptiha. Svih devet ilustracija prikazuju istu priču - sivi lik koji se približava crnoj figuri te dolazi u tjelesni kontakt s njom. Tenzija koja se događa u filmu svaki put kada likovi vide ilustraciju ovdje je prikazana zatamnjenjem svakog rada.

Ideja je prije snimanja testirana na ilustriranom scenariju (eng. *storyboard*), gdje su jednostavnim crtežima prikazani kadrovi koji pomažu da se vizualizira sekvenca i tijek priče. Također pomažu i da se razjasni kako će se koja scena snimati.



Slika 11: Koncept sobe



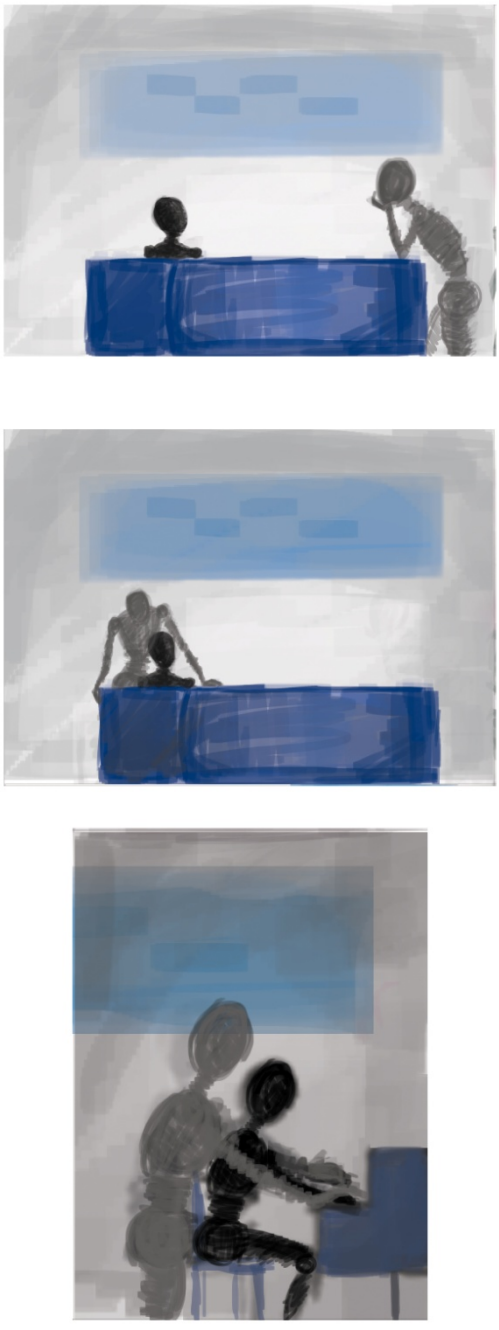
Slika 12: Stranica ilustriranog scenarija



Slika 13: Ilustracije plesača



Slika 14: Ilustracije pisca



Slika 15: Ilustracije glazbenika

4.2. KIPARSTVO

Kiparskom tehnikom modeliranja izrađeni su maketa, lutka i dodaci za sobu. Za sve sobe korišteni su isti elementi, koji su kasnije samo obojani drugom bojom. Baza za maketu (zidovi i pod) napravljena je od stiropora, kako bi se oni mogli lako sastaviti i rastaviti, ovisno o potrebnom kutu snimanja. U jedan od zidova urezan je prostor za prozor koji je vidljiv u svim sobama. Namještaj je sastavljen od drva, žice, ljepenke, papira, gaze, vate, olovaka, gline, kartona i drugih materijala. Za neke je elemente bio dostatan jedan materijal, dok su ostali iziskivali različite kombinacije ovisno o funkciji. Za zahtjevnije dijelove (klavir, stolac, krevet) prvo je izrađena tehnička skica prema kojoj bi se materijali kombinirali da bi se dobio objekt koji može podnijeti preinake i istovremeno je lagan radi prenošenja stvari i spajanja s maketom. Namještaj je za svaku novu sobu prebojan auto-lakom te postoji svega par stvari koje su iskorištene samo za jednu sobu (štafelaj, stalak za sliku). Svi su objekti u sobi pričvršćeni za pod ili zid makete kako se ne bi previše pomicali tokom snimanja scena. Lutka je u potpunosti izrađena od žice kako bi u kombinaciji s crnom bojom izgledala kao "kiparski crtež" u prostoru. Ujedno je bila i najkompleksnija za izvođenje jer je trebala biti dovoljno čvrsta kako bi se mogla što više savijati tokom snimanja, ali i vitka, kako bi odgovarala konceptu. Taj problem je riješen u bazi lutke - čvrste žice u obliku lutke koje se na par mjesta spajaju. Oko baze je uvijeno više varijanti tanjih žica. Na dijelovima koji služe kao masa lutke savijeno je više žice, dok tamo gdje se pretpostavlja da će se lutka micati žice ima manje, tj. savijena je tanje radi lakše animacije. Ti su dijelovi vrat, struk, koljena, zglobovi i laktovi. Radi lakše interakcije s objektima napravljeni su palci na rukama, svaki od jedne žice. Lutka je tijekom snimanja više puta prebojana crnom i sivom bojom.

4.3. GRAFIKA

Za svaku sobu (osim zadnje) izdvojena je po jedna tehnika dubokog tiska: akvatinta, slijepi tisak, suha igla i bakropis.

Akvatinta je tehnika u kojoj se postupnom obradom ploče može dobiti više tonova. Zrnata površina dobivena je topljenjem kolofonija na ispoliranoj matrici, nakon čega je kombinacija tretirana kiselinom. Ploča se po želji više puta vadi iz kiseline i po određenim dijelovima štiti grundom kako bi se dobilo više tonova. Otisci za sobu plesača napravljeni su pomoću dvije matrice. Na jednim matricama nalaze se narančaste pozadine[20], a na drugoj plave ptice[21]. Svaka matrica je otisnuta posebno, nakon čega su pomoću računalnog programa Photoshop spojene u jednu cjelinu koja predstavlja grafiku za jedan zid. Takav rad je isprintan na veličinu zida makete i pričvršćen.

Tehnikom slijepog tiska kiselinom se stvaraju udubljenja na mjestima koja nisu zaštićena grundom. Tiska se bez boje i pritom se dobija izbočina na papiru. Veličina izbočine na papiru ovisi o tome koliko su željeni dijelovi tretirani kiselinom. Na manju matricu su otisnuti jelenji rogovi koji su se onda kao šablona duplicirali na veći format papira, kreirajući jedinstven uzorak. Kako bi se naglasili rogovi i sačuvala izbočina papira, naknadno je rozom bojom doslikan uzorak.[22]

Motiv vuka napravljen je tehnikom suhe igle. Kako bi se zadržala siva boja, matrica nije ispolirana prije grebanja motiva po ploči. Jednostavnim potezima iglom izgrebana je silueta vuka na matrici nakon čega je aplicirana boja i otisnut rad.[23] Ova tehnika ne zahtijeva nikakav doticaj s kiselinom.

Za notno crtovlje izrezane su jedna veća i nekoliko manjih matrica, nakon čega su u potpunosti prekrivene grundom. Uz pomoć ravnala i tanke igle nacrtan je niz ravnih linija. Na velikoj matrici linije su rjeđe, a na manjim matricama gušće. Nakon toga su matrice tretirane kiselinom i otisnute na papir. Velika matrica otisnuta je dva puta na svaki papir te su po tome na nekim mjestima napravljene intervencije s manjim matricama kako bi se stvorio dojam stiliziranog notnog crtovlja.

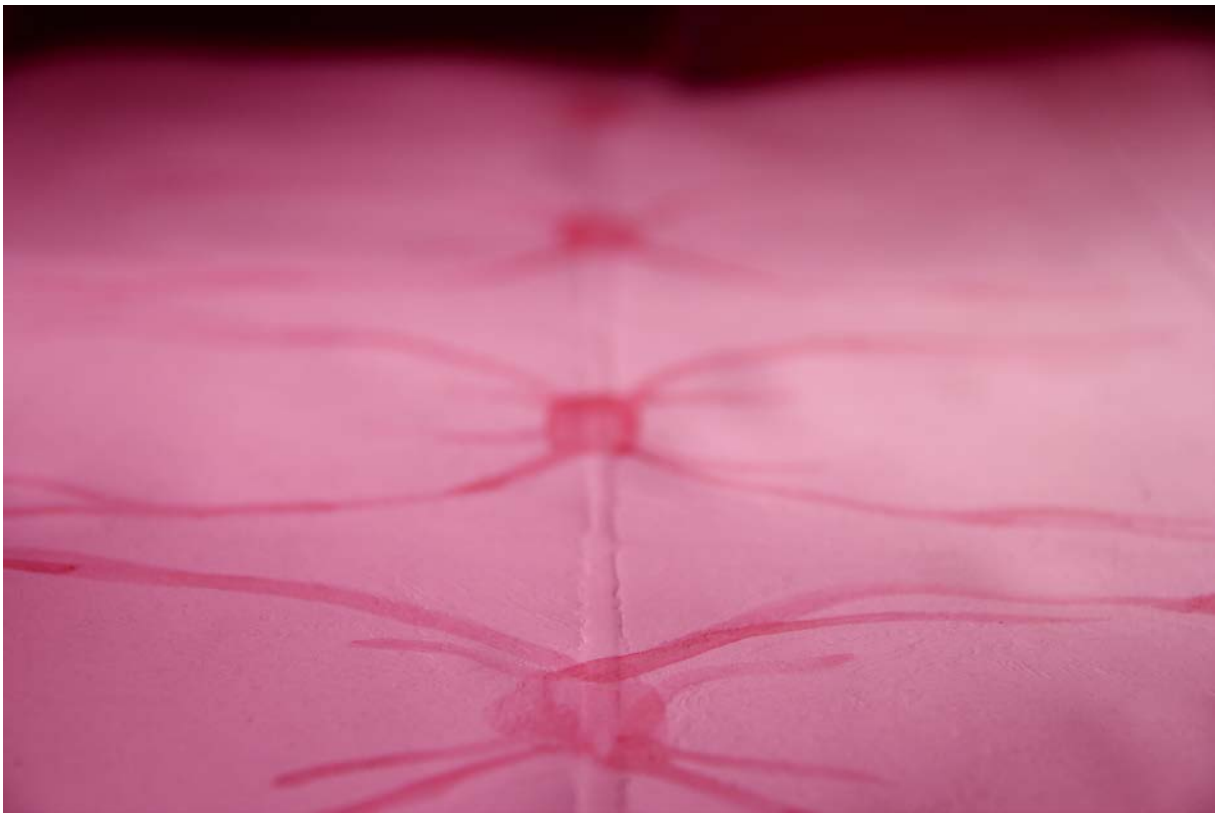
[20] vidi sliku 15
[21] vidi sliku 16
[22] vidi sliku 17
[23] vidi sliku 18



Slika 15: Akvatinta pozadina



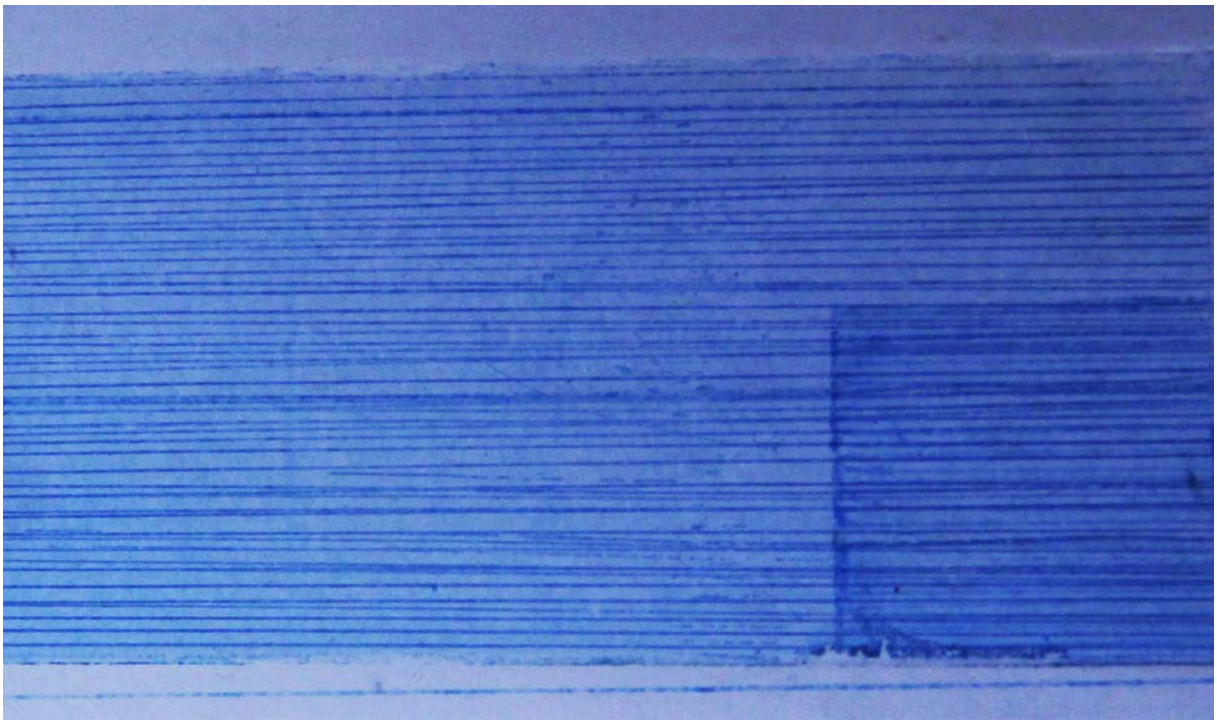
Slika 16: Akvatinta ptice



Slika 17: Slijepi tisak detalj



Slika 18: Suha igla detalj



Slika 19: Bakropis detalj

4.4. VIDEO

Nakon svakog slaganja makete pomno je odabrano osvjetljenje koje je dizajnirano prema osjećaju koji soba treba projicirati. Pritom je posebna pažnja posvećena izgledu sobe na kameri i vjernosti konceptu. Zato su uz pomoć kamere i računalnog programa Dragonframe napravljeni testovi kratkih kadrova kako bi se vidjelo funkcionira li sve kako je prvotno zamišljeno.

Nakon ispravljanja nepravilnosti i utvrđivanja tehničkih detalja (ekspozicija, fokus) snimani su kadrovi prema ilustriranom scenariju. Svaka soba je snimana zasebno, jedna za drugom. Katkada su zbog iznenadnih tehničkih prepreka scene snimane drugačije nego kako je prikazano u ilustriranom scenariju, no priča je tijekom cijelog procesa ostala ista.

Radi dojma naizgled dječjeg filma koji zapravo sadrži dublju tematiku upotrijebljena je stop-animacija. To je tehnika animacije u kojoj se svako micanje objekta fotografira i time stvara videosekvenca koja prikazuje iluziju pokreta. Cilj je bio postići da animacija svojim pokretima reflektira naglu promjenu i nestabilnost lika u priči, stoga su za taj efekt korištene isprekidane animacije, karakterno nalik onima Tima Burtona. Za neke kadrove su iskorišteni trikovi iza kamera kako bi na što lakši način i sa što manje montaže bio prikazan pokret. Primjerice, u scenama gdje lik hoda većinom je snimljen samo gornji dio tijela, dok su noge često pričvršćene za kutiju.

Nakon snimanja kadrovi su smješteni u grubu montažu i od te točke se finalizirao projekt. Svaki kadar posebno je tretiran u skladu s dramaturškim momentom; nekada su ubrzani, a nekada usporeni ili zamrznuti u određenom trenutku kako bi dali osjećaj tenzije. U tom trenutku su implementirani i glazba, šumovi, slova (za naslov i filmske zasluge) i efekti kako bi kadrovi međusobno i u cjelini što bolje funkcionirali.

5. ZAKLJUČAK

Znanstvena podloga poremećaja dala je dobar temelj za daljnje razvijanje filma. S obzirom na kompleksnost teme, osobne afinitete, različite rukopise u radu, pa i različita shvaćanja identiteta, može se dati više od jednog rješenja ove problematike, stoga je najveći izazov rada da u isto vrijeme bude dobro likovno rješenje i zanimljiv animirani film. To rješenje produkt je svih dosadašnjih umjetničkih i životnih iskustava. Film u svom rješenju sadrži i dio mog identiteta i misli kao autora(iako sama ne patim od poremećaja). Koristila sam svoje doživljaje kao motivaciju likova za traženjem identiteta. Ti su doživljaji u osobno "ispovijedani" kroz ilustracije u sobama i stop animaciji. S tehničke strane, *stop-motion* je tehnika koja je svojim karakteristikama dala puno više od zanimljivih, karikaturalnih animacija, ostavljajući puno prostora za dramaturške momente. Ti momenti su za mene jako važni jer je cijeli projekt krenuo iz želje da ispričam priču o tormentiranom karakteru. Samim time film nije definiran samo implementiranjem tehnika već i funkcionira samostalno kao umjetnički rad.

6. SAŽETAK S KLJUČNIM RIJEČIMA

Završni rad u svojoj hipotezi istražuje likovni prikaz identiteta. U samom konceptu rada definirane su metode rješavanja problematike u obliku tehnika, vizualne direkcije filma i centralne problematike filma. Ta problematika je disocijativni poremećaj identiteta koja se kroz različite tehnike reflektira u radu. Te tehnike su zapravo predmeti svih glavnih kolegija koje sam prošla kroz preddiplomski studij likovne kulture. Video kroz stop-animaciju spaja sve navedeno, čineći jedan rad koji funkcionira kao samostalna cjelina.

Ključne riječi: identitet, poremećaj, tehnike, video, animacija

7. LITERATURA

1. Davison, G.C., Neale, J.M.(2002), Psihologija abnormalnog doživljavanja i ponašanja. Jasterbarsko: Naklada Slap

2. *Top 10 Dissociative Identity Disorder Movies(2017) URL: http://traumadissociation.com/did-osdd/top-10-multiple-personality-did-movies.html (2017-08-20)*

3. Harold, I.K., G.C., Benjamin, J.S.(1997), Priručnik kliničke psihijatrije. Jasterbarsko: Naklada Slap

4. *Disocijativni poremećaj identiteta(2014) URL:http://www.msd-prirucnici.placebo.hr/msd-prirucnik/psihijatrija/disocijativni-poremecaji/disocijativni-poremecaj-identiteta (2017-07-02)*

5. Gogh, V.(1997), Pisma. Zagreb: Moderna vremena

6. Janson, A.F., Janson H.W.(2013), Povijest umjetnosti : Dopunjeno izdanje. Zagreb: Stanek d.o.o

7. Zjakić I., Milković M.(2010), Psihologija boja. Varaždin: Veleučilište u Varaždinu

8. Johannes I.(1973) Umetnost boje: subjektivni doživljaji i objektivna spoznaja - dva puta ka umetničkom stvaranju : priručnik. Beograd: Umetnička akademija

9. Tanhofer, N.(2008) O boji. Zagreb: Akademija dramske umjetnosti Sveučilišta u Zagrebu i Novi Liber d.o.o

8. PRILOZI

Slike autora:

- Slika 1: Plesač
- Slika 2: Soba plesača
- Slika 3: Glazbenik
- Slika 4: Soba glazbenika
- Slika 5: Pisac
- Slika 6: Soba pisca
- Slika 7: Slikar
- Slika 8: Soba slikara
- Slika 9: Soba domaćina
- Slika 10: Domaćin i siva figura
- Slika 11: Koncept sobe
- Slika 12: Stranica ilustriranog scenarija
- Slika 13: Ilustracije plesača
- Slika 14: Ilustracije pisca
- Slika 15: Ilustracije glazbenika
- Slika 15: Akvatinta pozadina
- Slika 16: Akvatinta ptice
- Slika 17: Slijepi tisak detalj
- Slika 18: Suha igla detalj
- Slika 19: Bakropis detalj