

Amaterski animirani film na internetu

Pisačić, Luka

Undergraduate thesis / Završni rad

2024

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://um.nsk.hr/um:nbn:hr:251:672723>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2025-01-31**



Repository / Repozitorij:

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



SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA U OSIJEKU
AKADEMIJA ZA UMJETNOST I KULTURU U OSIJEKU
ODSJEK ZA KULTURU, MEDIJE I MENADŽMENT
SVEUČILIŠNI PRIJEDIPLOMSKI STUDIJ KULTURA, MEDIJI I
MENADŽMENT

Luka Pisačić

AMATERSKI ANIMIRANI FILM NA INTERNETU

ZAVRŠNI RAD

Mentor:
doc. dr. sc. Igor Gajin

Osijek, 2024.

SAŽETAK

Dostupnost je jedan od najznačajnijih faktora bilo kakve nove tehnologije. Naime koliko god korisna i revolucionarna ona bila, ako nije dostupna prosječnom pojedincu, njezina vrijednost čovječanstvu znatno se smanjuje. Ako je ta nedostupna tehnologija kreativne prirode, neizbježna je situacija da će se bezbroj umjetnika i kreativnih pojedinaca osjećati izostavljeno iz tijeka vremena i pronaći će se u nemogućnosti da svoje snove pretvore u stvarnost na način na koji mogu oni sretnici koji posjeduju tu novu tehnologiju.

Animacija, odnosno umjetnost oživljavanja neživih stvari i fiktivnih likova u mediju filma, veliki je dio svoje povijesti bila upravo ta nedostižna tehnologija, taj nedostižni medij.

Kao rezultat toga jedini animirani filmovi bili su oni koje bi izradili veliki animacijski studiji kao što su Walt Disney Animation Studios i Warner Bros Cartoons. Ideja da bi pojedinac samostalno mogao izraditi animirani film bila je gotovo nezamisliva, no sva tehnologija prije ili kasnije pronađe svoj put do običnih ljudi. Ono što je nekada bilo nemoguće, danas postaje svakodnevnica i svatko tko ima pristup računalu može posve samostalno ispričati svoje priče svijetu u obliku animiranog filma. Ta demokratizacija animacije, u kombinaciji sa sveprisutnošću interneta, omogućila je pojavu bezbrojnosti samoukih amatera animatora koji, bez ikakvog stručnog treninga, sami u svojim domovima proizvode animirane filmove i dijele ih sa svijetom iz vlastite potrebe za kreativnim izražavanjem. Animatori kao što su David Firth i Chris O'Neill samo su jedni od mnogih koji su iskoristili iznenadnu dostupnost medija animacije i proslavili se svojom kreativnošću.

Ključne riječi: animirani film, amaterska animacija, umjetna inteligencija

ABSTRACT

Availability is one of the most important factors of any new technology; no matter how useful or revolutionary it is, if it is not available to the average individual, its value to humanity decreases significantly. If this unapproachable technology happens to be of a creative nature, it is inevitable that countless artists and creative individuals will feel left out from the flow of time and they will find themselves unable to turn their dreams into reality in ways only those lucky ones who possess the new technology can.

Animation, or the art of giving life to inanimate objects and fictional characters using the medium of film, has been exactly this unavailable medium for the majority of its history.

As a result, the only animated films being made were the ones created by big animation studios, such as Walt Disney Animation Studios and Warner Bros. Cartoons. The idea that an individual could on his own create an animated film was almost unimaginable, but, like all technology always does, animation eventually found its way into the hands of the common folk. What has once been impossible is now a normality in everyday life and everyone who has access to a personal computer can, completely on their own, tell their stories to the world in the shape of an animated film. This democratization of animation, when combined with the ubiquitousness of the Internet, has enabled countless self-taught amateur animators to appear and, without any formal training, create animated films alone in their homes and share them with the world out of their own need for creative expression. Animators such as David First and Chris O'Neill are just some of many who have used the sudden availability of animation as a medium and became famous using their creativity.

Keywords: animated film, amateur animation, artificial intelligence

SADRŽAJ

| | |
|-------------------------------------------------------|-----------|
| 1. UVOD | 1 |
| 2. OPĆENITO O ANIMIRANOM FILMU | 2 |
| 2.1. Rani eksperimenti u animaciji..... | 2 |
| 2.2. Pojava velikih studija..... | 2 |
| 2.3. Animacija danas..... | 3 |
| 2.4. 2D i 3D animacija..... | 4 |
| 2.4.1. 2D animacija | 5 |
| 2.4.2. 3D animacija | 6 |
| 2.4.3. Prednosti i mane 2D i 3D animacije | 7 |
| 3. AMATERSKI ANIMIRANI FILM NA INTERNETU | 9 |
| 3.1. Početci animacije na internetu..... | 9 |
| 3.2. Adobe Flash..... | 9 |
| 3.4. Newgrounds..... | 10 |
| 3.4. YouTube | 12 |
| 3.5. Istaknuti animatori na internetu | 15 |
| 3.6. Koliko je važna kvaliteta? | 17 |
| 3.7. Od amatera do samoukih profesionalaca..... | 22 |
| 4. BUDUĆNOST AMATERSKE ANIMACIJE | 22 |
| 5. ZAKLJUČAK | 27 |
| 6. LITERATURA | 28 |
| 7. PRILOZI | 30 |

1. UVOD

Animirani film medij je koji je tek u ovom tisućljeću dosegao značajnu razinu dostupnosti javnosti. Pomoću sve raširenijih *softwarea* za 2D i 3D animaciju te beskrajne količine uputa i pomoću interneta svatko može, uz dovoljno volje i truda, naučiti animirati i stvarati vlastite animirane filmove, bili oni crtani, napravljeni koristeći *stop-motion* lutke, ili kompletno digitalni koristeći 3D *software*. Analizom povijesti i sadašnjosti radu će se istražiti značajnost animiranog filma kao umjetničkog medija i tehnološkog postignuća.

Cilj ovog rada jest istražiti pojavu samoukih amaterskih animatora koji su svoj uspjeh pronašli dijeleći svoje kreacije sa svijetom preko interneta. Fokus je na kreacijama i individualcima koji su najviše obilježili ovaj medij na internetu, a pritom ne dolaze iz stručne škole ili profesionalnog treninga, nego njihove kreacije nastaju primarno kao proizvod vlastite kreativnosti i zabave isprobavajući mogućnosti tehnologije kojom rukuju. Osim animatora važni su, naravno, i alati koje koriste: animacijski *softwarei* i *web*-stranice pomoću kojih izrađuju, uređuju i objavljuju svoje kreacije.

Rad se sastoji od pet dijelova: prvi je dio uvod u kojem su predstavljeni ciljevi, glavni fokus i struktura samog rada. Zatim u drugom se dijelu predstavlja animacija od svojega početka do sadašnjosti i objašnjene su relevantne vrste i tehnike animacije te njihove prednosti i mane. Treći će dio predstaviti glavni dio teme, odnosno pojavu samostalnih animiranih filmova na internetu koje su izradili amateri kao proizvod vlastite igre s medijem, a koji su kasnije stekli svjetsku slavu svojom kreativnošću. U ovom će dijelu biti predstavljene *web*-stranice i animacijski programi koji su doprinijeli i nastavljaju doprinositi ovom procesu demokratizacije animacije. Također se postavlja pitanje koliko je uopće važna kvaliteta animacije za njezin kulturni utjecaj. Četvrti će se dio rada posvetiti pitanjima budućnosti i proučiti trenutni digitalni krajolik te na što upućuju trendovi kao što su umjetna inteligencija i proširena stvarnost te na koji način oni utječu na razvoj samostalnog amaterskog animiranog filma. Peti je dio zaključak u kojemu će se zaokružiti ova široka tema koja obuhvaća prošlost, sadašnjost, budućnost, amatere i profesionalce animatore te animacijske programe i *online* stranice za dijeljenje svojih radova, a nakon petoga dijela slijedi literatura i popis svih priloga korištenih u radu.

2. OPĆENITO O ANIMIRANOM FILMU

Prema Hrvatskoj enciklopediji animacija je „posebna vrsta filmske djelatnosti u kojoj se uporabom različitih postupaka postiže iluzija pokreta“. Ajanović (2004: 30) tvrdi da se animacija zaista smatra filmskim žanrom iako je njezin pokret umjetno stvoren za razliku od igranog filma koji izravno prenosi pokrete uhvaćene u prirodi. I igrani i animirani film sastoje se od istih sastavnih dijelova, tzv. sličica. Ranko Munitić, filmski scenarist, kritičar i teoretičar, razliku između igranog i animiranog filma utvrđuje prema tome što se animirani film izrađuje tako da se stvara jedna po jedna sličica. Prema njegovoj definiciji animirani film nije samo film čiji su subjekti pokretni crteži, nego bilo kojisubjekt koji se može fotografirati i zatim te fotografije spojiti na način da se dobije iluzija pokreta.

Naravno, danas postoje jasne razlike između crtanog filma, *stop-motion* filma koji koristi lutke od plastelina te 3D računalno generiranog animiranog filma.

2.1. Rani eksperimenti u animaciji

Mnogi bi se izumi tijekom povijesti čovječanstva mogli interpretirati kao početak animacije, kao na primjer zoetrop, no Munitić (2012: 132) tvrdi da temelji animiranog filma leže u Emile Reynaudovoj napravi Théâtre Optique, odnosno optički teatar. Reynaud je 1892. godine u Parizu pustio prvu projekciju svojih desetominutnih priča koristeći svoj izum i to tri godine ranije nego što su braća Lumière pustili svoju prvu javnu projekciju koju mnogi smatraju rođenjem filma.

2.2. Pojava velikih studija

U svom eseju Michael Crandol (1999.) navodi kako tijekom 1910-ih počinju sve više dominirati veliki animacijski studiji i kao posljedica toga animatori pojedinci polako gube svoje mjesto u oku javnosti. Autor ističe animatora Winsora McCaya, kreatora crtanog animiranog filma „Gertie the Dinosaur“ (1914), i uzdiže ga na poziciju oca crtanog animiranog filma. Crandol specifično spominje McCaya zbog njegovog prijevira prema velikim studijima koji, prema McCayu, animaciju pretvaraju iz umjetnosti u ništa više nego zanat. Winsor McCay nastavio je uporno svoje animirane filmove raditi potpuno samostalno, no uslijedila je prijetnja velikih studija kao što su John Bray Studio i kasnije, naravno, Walt Disney Studio. Na taj je način rano dvadeseto stoljeće dovelo do kraja vrijeme animatora individualaca i donijelo doba velikih studija. Naime njihovoj visoko efikasnoj proizvodnji

animatori individualci neće moći konkurirati sve do pojave interneta i tehnologije koja će značajno olakšati proces animacije.



Slika 1. Gertiethe Dinosaur, Izvor: Michael Crandol (1999.)

2.3. Animacija danas

Animacija je iznimno napredovala od svojih skromnih početaka u prvoj polovici 20. stoljeća u vrijeme McCaya i Disneya. Danas postoji kao jedan od najmoćnijih medija koji u isto vrijeme spaja i nadilazi granice zabave, umjetnosti i edukacije. Budući da živimo u digitalnom dobu, uloga animacije proširila se ne samo na film i TV, nego i na videoigre, reklamiranje, virtualnu i proširenu stvarnost te mnoge druge aspekte modernog života.

Jedna od najznačajnijih transformacija današnje animacije jest upotreba CGI-a, odnosno računalno generiranih slika.

Neosporno je da je tehnologija napredovala, no jedna je stvar oduvijek ostala ista: animacija je dug i mukotrpan posao. Neovisno o tome radi li ju cijeli tim profesionalaca ili jedan samostalan umjetnik, animacija nikada nije bila jednostavan i dinamičan posao, nego dug i spor proces davanja života neživome. Iako je to i dan-danas istina, tehnologija je ipak taj proces uvelike olakšala i učinila jednostavnijim. Pojavom 3D računalne animacije, koja je danas dostupna apsolutno svakome tko posjeduje računalo ili čak mobitel te se tako služi brojnim besplatnim ili plaćenim programima i aplikacijama, animacija je konačno postala aktivnost kojom se može baviti svatko tko to poželi.

Postoji mnogo različitih vrsta animacije osim onih najpopularnijih kao na primjer *stop-motion* animacija, vektorska ili kolažna animacija, razne kombinacije medija, eksperimentalne animacije, no ovaj se rad fokusira na 2D i 3D kao najzastupljenijim oblicima animacije međuvelikim studijima, ali i pojedincima te na internetu općenito.



Slika 2. simbolički prikaz 2D i 3D videoigre, Izvor: <https://medium.com/@prakhar.l/>

U svom radu Sidney Creter (2023) navodi da se produkcija 2D animiranih filmova drastično smanjuje početkom 21. stoljeća, a kao primjer daje Disney, studio kojem je posljednji 2D animirani film bio „Winnie the Pooh“ 2011., a drugi veliki studiji nisu pretjerano drugačije postupili. Creter također navodi da situacija nije svugdje jednaka jer u Japanu studiji proizvode znatno više 2D animiranih filmova nego 3D koristeći svoj prepoznatljivi „anime“ stil. Autorica usto navodi da dominacija trodimenzionalnih animiranih filmova nije čest slučaj na TV-u gdje i dalje postoji velika količina 2D animiranih filmova. Smatra da je uzrok tome neizbježan gubitak kvalitete koji prati 3D sadržaj kako bi ga animatori uspjeli dovršiti u prihvatljivom vremenu.

2.4. 2D i 3D animacija

Unatoč svim tehnološkim postignućima, otkrićima i napredcima te nedostacima, obje vrste animacijske tehnike ipak su i dalje u uporabi - kako u velikim studijima, tako i među individualnim animatorima te paralelno evoluiraju i prilagođavaju se vječno promjenjivim potrebama društva, svaka na svoj način. Sljedeća će poglavlja detaljnije iznijeti razliku između ovih dviju tehnika te detaljnije opisati njihove karakteristike.

2.4.1. 2D animacija

2D tehnika izrade animacije najstarija je tehnika jer svoje korijene izravno vuče iz originalnih predmeta poput zoetropa gdje bi se pojedine sličice pokreta naslikale na unutarnju stranu cilindra koji bi se potom zavrteo u krug, a mi bismo kroz proreze vidjeli kako se te sličice pretvaraju u pokret.

Tradicionalno se 2D animacija proizvodila crtajući ručno svaku sličicu na celuloidnim folijama koje bi se ručno bojale i preklapale kako bi se stvorila cjelovita slika. Među najpoznatijim 2D animiranim filmovima nalaze se Disneyevi klasici kao što su „Snow White and the Seven Dwarfs“ (1937.) i „Bambi“ (1941.). U svojoj knjizi „Basics of Animation 02: Digital Animation“ Andrew Chong (2007.) opisuje animaciju ovih filmova kao hiperrealističku jer su animatori koristili snimke ljudskog kretanja kojima bi prilagođavali animaciju crtanih likova postižući pritom efekt koji, prema Chongu, više nalikuje igranom nego animiranom filmu. Ova tehnika, korištena već u 40-im godinama dvadesetog stoljeća, nagovještava smjer u kojemu će se animacija nastaviti kretati u budućnosti, pogotovo u digitalnom dobu, koristeći takozvanu „motion capture“ tehniku prilikom koje se kretanje ljudi izravno kopira na kretanje digitalnog lika postižući pritom još višu razinu hiperrealizma.

2D animacija također je tehnika koja je posebno prihvaćena u Japanu. Naime Studio Ghibli svojim je filmovima poput „Princess Mononoke“ (1997) i „Spirited Away“ (2001) stekao međunarodne obožavatelje, a kako bi zadržali estetiku tradicionalne dvodimenzionalne animacije bez preduge i preskupe produkcije, japanski prepoznatljivi „anime“ stil često koristi samo 8, ili čak 6, sličica u sekundi za razliku od tradicionalnih animiranih filmova i televizije koja koristi 24 sličice u sekundi.

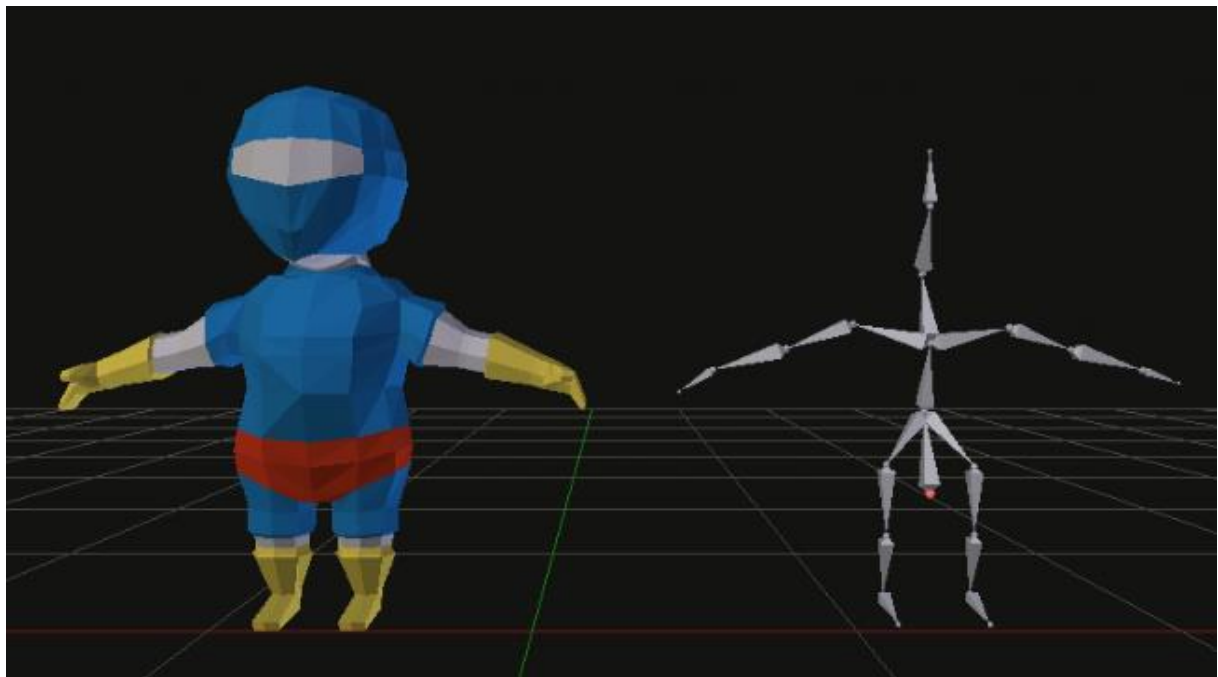
Osim tradicionalne postoji i takozvana kolažna, odnosno vektorska, 2D animacija. Taj oblik animacije također koristi dvodimenzionalne crteže likova, no razlikuje se od tradicionalne u tome što se ne crta svaka sličica zasebno, nego se dijelovi likova jednostavno pomiču bez da se iznova crtaju što omogućuje animatorima brže stvaranje pokreta stvaraju, a cijeli proces postaje manje repetitivan.

2.4.2. 3D animacija

Ovaj oblik animacije toliko se drastično razlikuje od tradicionalne da je postala u potpunosti zasebna vještina. 3D animacija funkcionira na način da se u računalnom *softwareu* izgradi trodimenzionalni model lika, odnosno „mesh“, a zatim se napravi takozvani „rig“, odnosno kostur ili armatura koja nije vidljiva u finalnom proizvodu, a animatoru služi tijekom procesa animacije kako bi pokretao model lika, gotovo poput lutke. Za razliku od tradicionalnog načina crtanja svake sličice posebno 3D animacija funkcionira na principu „keyframea“, odnosno ključnih sličica kojima animator određenom liku, ili njegovom dijelu tijela, odredi početnu i završnu poziciju, a računalo samo popuni međuprostor automatskim pokretom. Na taj način 3D animacija omogućuje korisniku programa stvaranje pokreta izrazito brzo.

U ovom obliku animacije moguće je animirati vrlo dugačke scene i kadrove u relativno kratkom vremenu, no kvaliteta same animacije jest ono što oduzme najviše vremena. Ova je dinamika, pomoću lako dostupnih programa za 3D animaciju, omogućila svakoj osobi s računalom izradu najjednostavnijih oblika animacije uz doista minimalan trud. Takvu mogućnost tradicionalna 2D animacija nije nudila jer čak i kada bi korisnik htio napraviti niskokvalitetnu animaciju u što kraćem vremenu, svejedno bi morao ručno crtati svaku sličicu posebno što bi oduzelo preveliku količinu vremena.

Unatoč mnogim prednostima, 3D animacija nije bez mana. Tijekom korištenja programa za animaciju likovi i objekti izgledaju vrlo nedovršeno, a da bi se izgled finalizirao, potreban je dugačak proces zvan „rendering“.



Slika 3. 3D mesh i rig, Izvor: haroldserrano.com

Prema službenoj *web*-stranici Adobea, kreatora jednog od najpopularnijih programa za 3D animaciju među profesionalnim studijima, 3D *rendering* proces je stvaranja fotorealistične 2D slike od 3D modela. *Rendering* je završni korak u procesu izrade 3D vizuala, a funkcionira na način da prikupi sve podatke vezane uz relevantne trodimenzionalne modele i pretvori ih u dvodimenzionalnu sliku uzevši u obzir pritom sve postavke osvjetljenja, pojedinosti različitih materijala, simulacija i sličnih stvari koje završnom proizvodu omogućuju da izgleda što bolje.

Budući da ovaj proces može biti dugotrajan, ovisno o količini detalja u kadru i snazi uređaja koji vrši *rendering*, a ne zahtijeva prisutnost samog umjetnika, animatori često biraju koristiti „render farme“. Prema *web*-stranici gigabyte.com riječ je o međusobno spojenim računalima kojima je svrha korištenje visoke računalne snage kako bi stvorili veliku količinu računalno generiranih slika u relativno kratkom vremenu.

2.4.3. Prednosti i mane vrsta animacije

Nakon što su opisane obje vrste animacije, jasno je da postoje velike razlike. Za početak, izrada 2D animacije zahtijeva više vremena, neovisno o kvaliteti završnog proizvoda, što očito ne odgovara velikim studijima ako se uzme u obzir da su se najveći animacijski studiji u Europi i Americi gotovo potpuno odlučili za 3D. Proces *renderinga* nije problem velikim studijima zbog korištenja moćnih *render farmi* koje bez problema mogu generirati veliki broj visokokvalitetnih sličica u kratkom vremenu.

S druge strane japanski studiji odlučili su nastaviti koristiti 2D tehniku s povremenim korištenjem 3D programa koji služi kao pomoć u stvaranju kompleksnih scena, no njihova animacija često sadrži tri do četiri puta manje sličica u sekundi nego standardna zapadna animacija.

Što se tiče samostalnih umjetnika, bilo profesionalnih ili amatera, jasno je da će i kvaliteta samog proizvoda biti niža neovisno o tehnici pa im se nudi izbor između 2D i 3D animacije ovisno o onome što ih estetski više privlači, a razlike se počinju gubiti. Osim privilegija da ne ovise o strogim rokovima te da ne nose veliki rizik u slučaju loše recepcije publike, animatori amateri imaju potpunu kreativnu slobodu u stvaranju svoje vizije, a to može rezultirati vrlo zanimljivim djelima. Svaki animirani film koji naprave sa sobom donosi priliku stjecanja *online* pratitelja, stvaranja društva i kruga ljudi koji ih podržavaju te ponekad i financijski uzdržavaju. Time se dolazi do mutne sive zone između animatora amatera i profesionalca.

U nadolazećim će se poglavljima istražiti primjeri ovakvih individualaca i proučiti na koji način su se oni snašli i iskoristili pozornost koju su privukli objavljujući svoje kreacije na internetu.

3. AMATERSKI ANIMIRANI FILM NA INTERNETU

Ovo će se poglavlje baviti glavnom temom rada, tj. kreativnim individualcima koji su iskoristili mogućnosti novih tehnologija i ostavili vječan trag na kulturi interneta. Također će se predstaviti glavni alati koji su im to omogućili te njihov utjecaj na *online* društvo. Za kraj će se preispitati koliko su kvaliteta samog umjetničkog djela i vještina umjetnika važne za njihov utjecaj na kulturu.

3.1. Počeci animacije na internetu

U vrijeme dok je internet tek dobivao na popularnosti, također se razvijao određeni program za 2D animaciju pod nazivom Flash. Dok je Flash već postao proširen i sveprisutan na *webu*, u sjenama se razvijao još jedan program, za razliku od Flasha, bio je za 3D animaciju. S vremenom se u internetskoj kulturi pojavio potpuno besplatan program, pod imenom Blender, koji je omogućavao korisnicima da proizvode sve vezano uz 3D umjetnost: efekte, grafiku, animaciju, čak je imao i opciju za izradu videoigara. Dok su veliki animacijski studiji, poput Disneya i većine ostalih, koristili skupe industrijski standardne programe (Autodesk Maya i Cinema 4D), Blender se pojavio kao neugledna, lošija, ali besplatna zamjena. Ova dva programa, u kombinaciji s *web*-stranicama za dijeljenje sadržaja, omogućila su svima testiranje svoje umjetničke, kreativne i tehničke sposobnosti stvarajući pritom vrstu umjetnosti koja je do vrlo nedavno bila potpuno nedostižna prosječnoj osobi.

3.2. Adobe Flash

Osim Blendera postoji još jedan, stariji i vrlo vjerojatno značajniji, program - Adobe Flash. Flash je bio računalni program koji je služio za 2D animaciju te su ga ljudi vrlo često koristili za izradu videoigara koje bi se mogle igrati direktno u *web*-pregledniku. Flash je brzo stekao popularnost, ali i ozloglašnost zbog sadržaja koji je postavljen na internet koristeći spomenuti program te zbog njegova manjka sigurnosti pri korištenju. Jonathan Gay (2008), jedan od kreatora ovog programa, dokumentirao je njegovu povijest koja seže od 1980-ih pa do kraja 2020. godine kada je Adobe službeno prestao podržavati Flash i povukao ga s tržišta. U svojem tekstu Gay spominje mnoge radne inačicepomoću kojih je Flash napredovao kao program i zbog kojih je postao poznat u svijetu. Naime 2001. godine korisnik *web*-stranice Newgrounds, koja će biti predstavljena u sljedećem poglavlju, pod imenom Bad_CRC postavio je video vlastite kreacije koji se zove „All Your Base Are Belong To Us“. Taj video često se smatra jednim od prvih internetskih „memeova“ (Machkovech, 2021) te je dosegao

toliku viralnu popularnost da se našao u mnogobrojnim američkim medijskim programima. Autor Sam Machkovech također smatra da je tog datuma, 16. veljače 2021. godine, „započeo internet kakvog ga mi znamo“. Neovisno o tome je li ta tvrdnja zaista istinita i, ako je, u kojoj mjeri, nemoguće je zanemariti važnost takvog povijesnog događaja koji je barem donekle oblikovao kulturu društva na internetu.



Slika 4. All Your Base Are Belong To Us, Izvor: <https://arstechnica.com/author/aurich-lawson/>

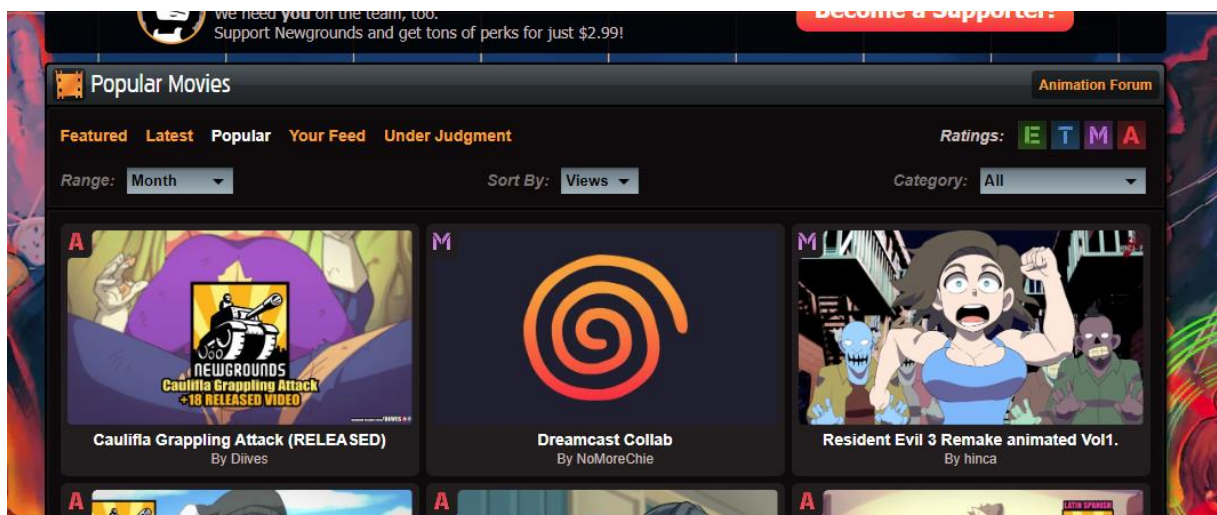
3.3. Newgrounds

„Everything by Everyone“. Ovo je bio i ostao slogan *web*-stranice za dijeljenje svih oblika digitalne umjetnosti, Newgrounds. Osnivač *web*-stranice, Tom Fulp, spominje kako je Newgrounds započeo kao zabavan časopis u kojemu je 13-ogodišnji on objavljivao svoje kreacije. Kada je imao priliku dobiti svoju *web*-stranicu, odmah ju je iskoristio i nazvao prema svom časopisu - Newgrounds. Dok je studirao, zainteresirao ga je Flash koji je tada već počeo dobivati na popularnosti. Plaćajući *web-hosting* svaki mjesec, počeo je objavljivati svoj časopis i Flash kreacije na svoju novu *web*-stranicu gdje je ubrzo privukao skupinu ljudi sa sličnim interesima. To mu je omogućilo živjeti isključivo na zaradi koju mu je generirao Newgrounds gdje je sve više i više ljudi dolazilo družiti se i objavljivati svoje kreacije.

Do početka 2005. godine Newgrounds postao je poznat kao jedino, ili jedno od rijetkih, mjesto na internetu gdje svatko može bez ograničenja objavljivati svoje videoe, videoigre i sličan sadržaj. Postavši glavnom platformom za otkačeni i kreativni sadržaj korisnika interneta, Newgrounds privukao je i ljude koji će svojim kreacijama postati *online* legende i čije će radove vidjeti milijuni i milijuni ljudi diljem svijeta. Animator i programer Sean Buckelew u svom je članku (2014.) podijelio kako je najbolja stvar u vezi s Newgroundsom bila što „nitko išta od toga nije radio s razlogom“ (misleći na objavljen sadržaj). I zaista, na Newgroundsu ljudi ne koriste svoja prava imena, nije postojao način da zarade novac od publiciteta i, prema Buckelewu, ta cijela scena bila je potpuno odvojena od ikakvog profesionalnog studija i ikakvih umjetničkih festivala. Newgrounds postojao je, i još uvijek postoji, kao svoj svijet u kojem svatko može objaviti što god hoće.

Kada je Sean Buckelew intervjuirao Toma Fulpa i pitao ga na što je najviše ponosan, Fulp je odgovorio da je najviše ponosan na 15-ogodišnjeg dječaka koji je nabavio i naučio Flash te time transformirao sebe iz potrošača u kreatora i direktora.

Jedna od stvari koje Newgrounds kao platforma za dijeljenje sadržaja i dan-danas radi bolje od svoje konkurencije jest način filtriranja sadržaja. Većina drugih platformi za dijeljenje sadržaja ima monopol nad objavljenim sadržajem, dok Newgrounds funkcionira na principu zajednice koja glasa i ocjenjuje sve novoobjavljene radove. Ako podijeljena kreacija dobije previše negativnih ocjena, automatski se briše sa stranice zauvijek. Tako je sadržaj uvijek filtriran na najbolji mogući način: ljudi sami biraju što će se na stranici nalaziti, a što ne.



Slika 5. Newgrounds, sistem filtriranja sadržaja, Izvor: <https://www.newgrounds.com/movies/popular>

Prilikom pokušaja gledanja sadržaja koji još nije filtriran i ocjenjen Newgrounds korisnicima šalje upozorenje da taj sadržaj može sadržavati bilo što neprimjereno ili ilegalno te da gledaju na vlastitu odgovornost, što stranici daje dodatan sloj mističnosti i osjećaja avanture prilikom istraživanja nefiltriranog sadržaja koji ljudi diljem svijeta pokušavaju podijeliti.

3.4. YouTube

YouTube bez sumnje je bio, i još uvijek je, jedna od najvećih platformi u povijesti interneta. Prema Joshu Howarthu (2024) i *web*-stranicama koje analiziraju podatke, poput semrush.com, YouTube je sa 71,400,000,000 druga najposjećenija *web*-stranica na internetu, dok je Google sa 131,200,000,000 najposjećeniji. Treća najposjećenija stranica jest Facebook koji nema ni četvrtinu posjeta YouTubea te od rujna 2024. stoji na 13,000,000,000 posjetitelja. Otkad je 2005. pokrenut, YouTube neprestano pruža vrlo pristupačnu platformu za kreatore videa te im omogućuje dijeljenje s globalnom publikom.

Kao što je u radu već objašnjeno, u ranim je godinama YouTubea Flash animacija bila vrlo dobro utemeljena u identitet interneta pomoću *web*-stranica poput Newgroundsa, Albino Blacksheepa i sličnih. Međutim, YouTubeova znatno veća i brzorastuća publika predstavljala je još veću priliku za animatore nego bilo koja druga platforma. Neke od najikoničnijih Flash animacija 2000-ih, poput serije „Charlie the Unicorn“ i „ASDF Movies“, pronašli su svoj dom na YouTubeu i prikupili milijune pregleda i obožavatelja. YouTubeov format, kao i kod mnogih drugih platformi za dijeljenje videosadržaja, odgovarao je amaterskim animatorima koji su svoje radove proizvodili brzo i bez ikakvog straha da neće doseći neke nametnute standarde. YouTubeov algoritam, unatoč tome što je reguliran automatski (za razliku od Newgroundsa), zaista je promovirao otkrivanje novog sadržaja na način koji je odgovarao animatorima i omogućio im stjecanje popularnosti.

William L. Hosch, urednik i *factchecker*, spominje kako YouTube nije nužno uspio jer je bio najoriginalniji, nego jer se pojavio u pravo vrijeme. Kompanije koje su prije YouTubea pokušale stvoriti *online* društvene mreže, Classmates.com i SixDegrees.com, iskoristile su svoju priliku prerano dok internet još nije bio u punom zamahu kao što je bio slučaj 2005. gdje su *memeovi* s Newgroundsa već kružili internetom i ljudi su postajali svjesni njegovog utjecaja i potencijala.

Pojedini animatori koji su počeli na Newgroundsu te se zatim preselili na YouTube ostvarili su masivan uspjeh. Jedan od njih je engleski animator David Firth koji je postigao status *celebrityja* kada je svoj kratki animirani film „Salad Fingers“, koji je već doživio masivan uspjeh na Newgroundsu, objavio na YouTubeu 2007. godine.

Danas originalni Salad Fingers broji 47,000,000 pregleda što je apsolutni dokaz da amaterski animatori koji imaju viziju i odluče ju ostvariti i podijeliti sa svijetom imaju sličan potencijal kao bilo kakav veliki animirani film profesionalnih studija.



Slika 6. YouTube, SaladFingers, Izvor: youtube.com

Osim Davida postoji još mnogo animatora koji su svoju slavu pronašli na YouTubeu. Jedan od najvećih zasigurno je Alan Becker koji je, također 2007. godine, okušao svoju sreću na većoj platformi te postigao ogroman uspjeh. „Animator vs Animation“ njegova je animirana serija u kojoj na humorističan način prikazuje 2D likove koje je nacrtao kako bježe iz samog animacijskog programa i „bore“ se s njim samim, dakle unutar autorovog ekrana dok ih on pokušava spriječiti. Ta veoma kreativna ideja očito je bila formula za uspjeh jer trenutno njegova prva epizoda na YouTubeu broji 86,000,000 pregleda što je gotovo duplo više nego prva epizoda Salad Fingersa.

Uz još mnogo drugih animatora Newgroundsa, ali i šire, pokazali su da se zaista nalazimo u revolucionarnom dobu u kojem svatko od nas ima moć naučiti kompjuterski program, prenijeti naše ideje u pokretne slike, zvukove i/ili glazbu i pronaći uspjeh, kao i ljude koji dijele naš ukus.

Unatoč prividno savršenoj situaciji koju je YouTube nudio kreatorima, neki su počeli primjećivati da to možda neće trajati zauvijek. David Firth 2017. godine objavio je video pod nazivom „Not Relying On Advertising“ u kojem promovira zamjensku inačicu zarade, odnosno namijenio je video publici koja ga podržava kao animatora jer je primijetio da YouTube sve manje i manje dopušta „čudnim“ i rubno prihvatljivim videima zarađivanje na njihovoj platformi.

Naime David je objavio sliku zaslona statusa svojih videa i pokazao javnosti da YouTube zaista prestaje biti povjerljiv izvor zarade za kreatore neobičnog i horor sadržaja kao što je on.



Slika 7. David Firth gubi monetizaciju na videima, Izvor: youtube.com

Budući da Firth nije bio jedini kreator videa kojega su pogodile te promjene u načinu na koji YouTube vodi monetizaciju, sve više ljudi počelo je gubiti povjerenje u YouTube. U isto vrijeme, 2017. godine, Felix Kjellberg, poznatiji kao PewDiePie, iskovao je riječ „adpocalypse“ spajajući riječi „ad“ za reklamu i „apocalypse“ (Stanford, 2018) za apokalipsu ili katastrofu te je pokrenuo bojkot protiv oglašivača na YouTubeu zbog potpuno nepovezanog razloga. Naime YouTube je, prema Kjellbergu, imao omogućene reklame i dozvoljavao zarađivanje pripadnicima ekstremističkih i terorističkih skupina što je samo dodatno uništavalo ugled YouTubea u očima javnosti.

Do kraja 2017. YouTube se uspio oporaviti od obiju opasnosti. Prema Stanfordu (2018: 5) oglašivači su se vratili ohrabreni pozitivnim promjenama koje je YouTube napravio u vezi sa svojim algoritmom, a stranica se počela oporavljati od financijske štete.

Međutim, izvan očiju javnosti platforma je i dalje bila u neredu. Kreatori videa, upravo oni ljudi koji su zaslužni za uspjeh YouTubea, i dalje su bili ogorčeni i, prema Stanfordu, zaglavljani u dugačkim bitkama kako bi oslobodili svoje izvore zarade i vratili se u situaciju u kakvoj su se nalazili prije. Iako su promjene općenito bile pozitivno prihvaćene, mnogi su ih smatrali prestrogima, to jest smatrali su da ograničavaju kreativnu slobodu, a nikoga nisu ograničavale jače nego animatora Davida Firtha čiji će sadržaj vječno ostati težak monetizirati na YouTubeu. Upravo iz tog razloga, animatori poput Firtha potražili su sigurnost na drugim platformama poput Twitcha.¹

To je bila sudbina brojnih manjih kreatora (i animatora), a mnogi od njih nisu imali dovoljno velik broj pratitelja te su se našli u nezgodnoj situaciji da po novim pravilima moraju raditi sadržaj koji je između onoga što oni žele i onoga što YouTube želi.

Nešto dobro je ipak izašlo iz cijele situacije jer, kako Stanford tvrdi u svom radu, javnost je shvatila kakvu moć zapravo ima u slučaju da odluče napraviti bojkot, a kreatori su počeli više cijeniti svaki pregled i svakog pratitelja kojega pridobiju.

Tijekom i nakon te cijele situacije Newgrounds stoji identično kao prije ne oslanjajući se na reklame i još uvijek sortirajući svoj sadržaj pomoću „demokracije“, odnosno izbora gledatelja.

3.5. Istaknuti animatori na internetu

Već je spomenut engleski animator David Firth i njegov uspjeh sa serijom „Salad Fingers“, no Firth kao animator ima vrlo širok portfolio kratkih filmova, glazbe i svega između te je do dan-danas aktivan i služi kao inspiracija manjim animatorima koji žele pronaći svoj kutak interneta.

No postoji još bezbroj jedinstvenih animatora vrijednih spomena koji su, svatko na svoj način, doprinijeli ekosustavu i kulturi interneta.

Kao jedan od najintragantnijih, 2008. na YouTubeu objavljuje svoj prvi video Colin Sanders, jest student Ontario Tech Universityja, koji je očigledno nezadovoljan svojim iskustvom studiranja animiranog filma na spomenutom sveučilištu. U znak protesta svoj završni rad, koji se sastoji od 15 sekundi prilično loše napravljenog jednostavnog 3D medvjeda koji pleše, objavljuje na YouTubeu pod nazivom „Colin's Bear Animation“. Video je stigao u savršeno vrijeme, taman nakon što su divovi poput Davida Firtha i Alana Beckera objavili

¹Twitch je platforma za *streaming* uživo koju posjeduje Amazon. Primarno ju koriste igrači videoigara te obožavatelji koji putem ove platforme doniraju kreatorima sadržaja, što su počeli raditi intenzivnije tijekom cijele situacije s YouTubeom. Stranica se nalazi na <https://www.twitch.tv/>

svoja remek-dijela. Poput videa „All Your Base Are Belong To Us“ Colinov medvjed istog trena postaje hit i odjednom se nalazi svugdje na internetu. Na kraju videa Colin je lukavo, umjesto zahvale, ostavio poruku „thanks for nothing“, odnosno „hvala ni na čemu“, no prilikom davanja intervjuja Andyu Baiou (2008) Colin je otkrio da je to dodatak koji je stavio naknadno te ga računa „redateljskom verzijom“ svoje animacije.

Firth i Becker nisu nipošto bili profesionalci, no njihove animacije bile su napravljene najbolje što su im tadašnje vještine dozvoljavale, dok je kod Colinove animacije bilo očito da nije uloženo mnogo truda. Svejedno, apsurd cijele situacije i izgled samog medvjeda, s manje poligona nego što bi poštenu 3D model trebao imati, Colinov video osvojio je javnost svojim šarmom, apsolutnom bezbrižnošću i također ogorčenošću prema svom profesoru animacije, koji, prema Colinovim riječima, nije poznao animaciju bolje nego prosječan student u tom kolegiju.



Slika 8. Colin's Bear Animation, Izvor: knowyourmeme.com

Colinov je medvjed, nakon inicijalne popularnosti i instantnog kulturnog statusa kao internetski *meme*, relativno nedavno dobio drugi život. Naime 2019. godine na društvenoj mreži TikTok ljudi su počeli dobivati video Colinova medvjeda kako pleše na pjesmu „Happy“ Pharrella Williamsa umjesto na originalni „FunkyMonkey Dance“ iz videoigre „Mother 3“ .

Andy Baio ovo je uskrsnuće popratio još jednim člankom o Colinu u kojem pokušava dešifrirati koji su *online memeovi* „mutirali“ u druge *memeove* koji su na kraju postali Colinov medvjed. Taj prividno „živi status“ ikoničnog *online* sadržaja, pogotovo onog koji je postao *meme*, vječno nas nastavlja fascinirati i tjera nas da se upitamo kako se uopće dogodio fenomen kao Colinov medvjedi je li ga moguće replicirati?

Replicirati uspjeh omiljenog *online memea*, ili ga možda nadograditi, svakako je uspio *youtuber* pod nazivom „BagelBoy“ koji je pretvorio relativno opskurne likove kojima se nekoliko stotina ljudi smijalo na *web*-stranici Reddit², specifično na *r/surrealmemes*, gdje se nalazi jedan od najčudnijih humora koji je ikada postojao na internetu - nadrealni humor.



Slika 9. VideBagelBoya, Izvor: youtube.com

BagelBoy2017. je godine uzeo postojeće likove, koji su sami po sebi bili internetske šale, i pretvorio ih je u nešto veće. Naime spojio ih je u cijeli narativ i pustio da postoje u međusobnoj interakciji, što je originalno vrlo malu zajednicu na *r/surrealmemes* otvorilo široj javnosti prikupljajući milijune pregleda. Autorove animacije nisu naročito vješto izrađene, ali je poanta u tome da budu. BagelBoy vidio je neiskorišteni potencijal i odlučio napraviti nešto što je ostavilo trag čisto zahvaljujući njegovoj kreativnosti i ideji.

3.6. Koliko je važna kvaliteta?

Ako već nije očito iz navedenih primjera, kvaliteta same animacije na internetu nije presudan faktor. Naravno da postoje tisuće animacija kojima je glavna osobina da su kvalitetne i izgledaju impresivno, no to apsolutno ne mora biti slučaj kako bi animacija dobila gomilu pozitivne recepcije na internetu. Daljnji primjer koji to potvrđuje jest animator i glazbenik koji na YouTube objavljuje pod imenom „Ratboy Genius“. Ovaj je animator, počevši stvarati sadržaj za internet u 2007. godini, bez imalo talenta ili vještine u polju animacije uspio napraviti animiranu seriju koju ljudi vole, prate i iščekuju. Njegov uspjeh nije bio eksplozivan poput dosad navedenih animatora koji gotovo da djeluju kao iznimka više nego pravilo, no Ratboy Genius oslonio se na svoju sposobnost kao glazbeni skladatelj i ispleo zanimljive

²Reddit je jedna od najvećih web-stranica koja služi kao agregat milijuna zajednica unutar kojih članovi i gosti mogu postavljati i odgovarati na pitanja u obliku foruma.

radnje u kojima se njegovi, ne baš privlačno modelirani, likovi pronalaze. Koristeći povremeno pozadine iz postojećih video igara, njegova videa stvaraju neobičan osjećaj poznatosti. Njegov najveći uspjeh, koji je možda zaslužen za dio njegove ukupne popularnosti, glazbeni je video pod nazivom „Potato Knishes OFFICIAL“. Čitajući komentare na ovom videu iz 2013., počinje se otkrivati razlog visokog broja pregleda. 3D model lika koji pjeva i njegov robotski generirani glas u kombinaciji sa zanimljivim instrumentalom i pozadinom iz videoigre Minecraft³ stvorili su kombinaciju koja u gledatelju u isto vrijeme budi jezu, zainteresiranost i nemogućnost da prestanu u nevjerici gledati izobličnog roza miša koji ponosno predstavlja svoje hobije i aktivnosti pjesmom.



Slika 10. RatboyGenious: PotatoKnishes OFFICIAL, Izvor: youtube.com

Bila popularnost Ratboya Geniusa slučajno nastala kao rezultat nenamjerno jezivog videa koji također ima zaraznu melodiju, ili kao rezultat originalne radnje njegovih likova, činjenica stoji da Potato Knishes na YouTubeu broji 12,600,000 pregleda što mu je definitivno osiguralo status ikoničnog internetskog sadržaja.

Prilikom dijeljenja vlastitih animacija i kreativnih radova *online* animatoru definitivno nije zagarantiran uspjeh, no također je prilično vjerojatno da ako kreacije koje napravi budu vidljivo kreativne, na neki način šarmantne ili samo imaju dobru glazbu, prije ili kasnije će naići na ljude koji vole njegov stil i odlučit će ostati u kontaktu i pratiti animatorov napredak. Kvaliteta same animacije nije najvažnija stvar, pogotovo među amaterima koji se ne bave animacijom i u poslovnom životu, nego smo koriste mogućnost tehnologije koja im dozvoljava da pričaju svoje priče na način na koji su sami zamislili.

³Minecraft je popularna videoigra u kojoj igrač ima beskrajnu kontrolu nad kockastim svijetom u kojem se nalazi, najčešće uključuje neki oblik izgradnje struktura i stambenih prostora te preživljavanja.

Kao primjer animatora čiji je rad izuzetno kvalitetan Felix Colgrave smatra se jednim od najboljih. Colgrave, rođen 1992., počeo je animirati s 15 godina, što potvrđuje postojanje *web*-stranice filma koji je režirao 2008. i nije nikada prestao. Njegov profil na YouTubeu zanimljiva je mješavina različitih tehnika, no njegov prepoznatljivi stil ostaje isti, a njegova 2D crtana animacija način je na koji se proslavio. Animirani film pod nazivom „DOUBLE KING“ sakupio je preko 86 milijuna pregleda na YouTubeu, a rijetko će se pronaći njegov video, a da broj pregleda nije u milijunima. Suradnja s glazbenicima DJ-em Mustardom, Nicki Minaj i Jeremihom dokazuje njegov status vrlo sposobnog animatora koji je poznat po stvaranju psihodeličnih i vizualno zanimljivih spotova.



Slika 11. FevertheGhost – SOURCE (official music video), Izvor: artmuso.com

Felix Colgrave, uz svoje suradnje s *mainstream celebrityima*, zasigurno je najkomercijalniji od svih animatora analiziranih u ovom radu, a to pokazuje da je visoka razina vještine u izvedbi animiranog filma kao medija uistinu dovoljna da animatora učini uspješnim. Dok autori kao David Firth aktivno odbijaju komercijalnost i radije se drže svoje niše, Colgrave ju je prihvatio, a bez da je pritom izgubio svoj identitet i stil.

Samostalni autori poput Felixa Colgravea najbolje pokazuju koliko je čovječanstvo profitiralo stavljanjem medija animiranog filma u ruke svakodnevnih ljudi koji strastveno rade na svojim projektima i usavršuju svoje umijeće stvarajući djela koja inače nikad ne bismo vidjeli.

Kao posljednjeg animatora ove cjeline proučit će se neobičan rad Cyriaka Harrisa - umjetnika čije je stvaralaštvo bilo potpuno jedinstveno i revolucionarno u doba dok je stvarao svoje klasike. Video pod naslovom „cows & cows & cows“ iz 2010. godine nije bio nalik ničemu što su pratitelji Newgroundsa i *online* animacijske scene vidjeli. Cyriak je svoje vještine pokazao

uzevši prave snimke životinja koje je potom pretvorio u animirani kaos koji se kreće na ritam njegovih glazbenih djela. Njegova su videa te godine postala toliko raširena da su britanske novine *The Guardian* objavile članak o njemu u kojem je novinar njegove radove opisao „kao kad bi se spojili Terry Gilliams, Banksy i MC Escher“ te spominje da je Cyriak stekao kulturni status na internetu.

U intervjuu za FL Studio (2019) potvrđuje da zaista za svoju glazbu koristi FL Studio, a za izradu animacija koristi Adobeov After Effects. Cyriakova tehnika razlikuje se od tradicionalne 2D i 3D animacije te funkcionira najbliže digitalnoj kolažnoj animaciji manipulirajući stvarne fotografije i videozapise životinja, gradskih ulica i travnatih livada pretvarajući ih u ritmična nadrealna iskustva.

Za *online* časopis *Skwigly* Laura-Beth Cowley opisuje Cyriaka kao poznatog po svojim istinski bizarnim kratkim animacijama koje se sastoje od kulture celebrityja, repetitive i svog rodnog grada Brightona.



Slika 12. Welcome to Kitty City, Izvor: youtube.com

Cyriak je u intervjuu za *fastcompany.com* (2011) otkrio da je u tom razdoblju živio sam na farmi, u blizini polja s kravama, što nije iznenađujuće nakon što se osoba upozna s njegovim radom. U njegovim se radovima zamjećuje manipuliranje divljim i domaćim životinjama na toliko nadrealan način da djeluje kao neki neobičan san. Javlja se česti sentiment da je Cyriak zasigurno inspiriran radovima Terryja Gilliamia koji je poznat po filmovima kao što su „*Monty Python and the Holy Grail*“ (1975), „*Time Bandits*“ (1981) i „*Brazil*“ (1985).

Na pitanje koji savjet bi dao mladim filmašima, Cyriak je odgovorio: „Preporučio bih da radite što god želite i nadate se da postane popularno. Potrebno je mnogo upornosti, pogotovo s animacijom. Kada počnete projekt, znate da će proći mjeseci prije nego što vidite kako zapravo izgleda. To je poput penjanja na planinu. Također bih preporučio da imate puno slobodnog vremena.“

3.7. Od amatera do samostalnih profesionalaca

Prema Hrvatskoj enciklopediji amater je netko tko se bavi određenom djelatnošću iz sklonosti, a ne radi zarade ili po službenoj dužnosti. Prema toj definiciji koji god animator probije barijeru i počne zarađivati svojim radom, prestaje biti amater. Ipak od profesionalnog se animatora očekuje nešto specifično, uglavnom profesionalni trening i sposobnost obavljanja standardnih radnji u industriji, dok animator amater koji je uspio stvoriti karijeru na temelju vlastitih projekata, koje izrađuje na vlastiti način, ne pripada kategoriji animatora kojeg bi veliki animacijski studio zaposlio.

Neovisno o strogim definicijama, na primjerima Davida Firtha i Alana Beckera, vidimo animatore koji su započeli iz zabave i sklonosti, a poslije su postali profesionalni animatori, točnije bi bilo reći, profesionalni umjetnici. Upravo se u tome nalazi razlika: umjetnik koji sam stvara svoju priču, likove i animira ih, još ako uz to stvara vlastite zvukove i glazbu, on prestaje biti isključivo animator i postaje svestrani umjetnik s vizijom ili jednostavno kreator *online* sadržaja. Winsor McCay, animator koji se ranih 1900-tih snažno zalagao za samostalnost i odnos prema animaciji kao prema umjetnosti, vjerojatno bi s ponosom gledao današnje animatore koji se vlastitom kreativnošću izbore za svoju poziciju u svijetu i pronađu stil i način rada koji im odgovara te ga iskoriste do maksimuma.

Upravo iz tih razloga naslov ovog poglavlja glasi „Od amatera do samostalnih profesionalaca“ jer osamostaljenjem to i postaju spajajući karakteristike amatera i profesionalaca koje im najviše odgovaraju u zanimanje koje djeluje cjelovito.

Uz impresivne vizuale Felixa Colgravea, zanimljivi horor Davida Firtha, smiješne avanture nadrealnih likova BagelBoya, nalazi se Cyriak koji svojim originalnim metodama pokazuje da uvijek postoji mjesto za neobične i neočekivane metode koje će svojom bizarnošću steći interes cijeloga svijeta.

Prema njegovom vlastitom savjetu najbolje što umjetnik može raditi je što god želi i imati puno slobodnog vremena. Srećom, budućnost tehnologije i umjetnosti možda će nam omogućiti upravo to - više vremena i više slobode u realizaciji svojih originalnih ideja i vizija, a manje dugih procesa, pogotovo u 3D animaciji gdje rezultat može uvelike ovisiti o tehnologiji koju koristimo.

4. BUDUĆNOST AMATERSKE ANIMACIJE

Koliko god je animacija kao medij i kao tehnologija napredovala zadnjih desetljeća, još brže će napredovati u sljedećim godinama. Umjetna je inteligencija već integrirana u mnoge dijelove naših života, a zasigurno će u budućnosti animaciju učiniti još pristupačnijom i praktičnijom. Kao što Luke Stark (2024) opisuje u svom radu o utjecaju umjetne inteligencije na animaciju, veliki potencijal imaju animirani likovi koji se pokreću unosom teksta, to jest korištenjem jezika. Izravna ljudska intervencija i dalje bi bila moguća, no tendencija umjetne inteligencije da s vremenom sve točnije interpretira jezik najavljuje neizbježno razdoblje kada će likovi oživjeti samim primanjem *chatbota* kao svoje srži.

Na neki način može se reći da je Chat GPT već animacija na djelu, to jest animacija teksta. Ako je lik napravljen sa svrhom da se kreće i ponaša koristeći istu logiku koju Chat GPT koristi kada mi razgovaramo s njime, taj je lik animiran i spreman napraviti što god se od njega traži.

Trend približavanja dosad nepristupačnih tehnologija običnim ljudima uvelike se nastavlja. Ljudi koji nisu nikada ni pomislili da bi se bavili animacijom u budućnosti će najvjerojatnije s lakoćom moći animirati likove i priče i podijeliti sa svijetom svoje kreativne ideje i vizije.

Uz stvaranje likova koji su animirani umjetnom inteligencijom, istovremeno napreduje tehnologija izrade videa unošenjem tekstualnog prompta. OpenAI-ov softver „Sora“ već je demonstrirao svijetu što je trenutno moguće u svijetu videogeneracije. Kada usporedimo trenutnu videogeneraciju s onom od prije samo nekoliko godina, jasno je kojom brzinom se tehnologija razvija i da svakako možemo svašta očekivati tijekom naših života.

Smanjenjem potrebnih vještina za stvaranje animiranog filma također se dodatno smanjuje već nejasna razlika između animatora amatera i profesionalnih animatora. Teško je zamisliti, uz umjetnu inteligenciju koja savršeno sluša naše naredbe i surađuje s nama na intuitivan način kako bismo stvorili željeni proizvod, da bi serija poput *Ratboy Genius* postojala u obliku u kojem postoji sada. Kreator tih filmova koristi Blender, koji je doista približio svakodnevnom životu stvaranje spektakularnih i impresivnih trodimenzionalnih animacija, no i dalje ulogu igra vještina pojedinca i njegovo tehničko znanje kako bi stvorio optimalan efekt. Koliko će budućnost približiti rezultate profesionalnog animatora i osobe koja nikad nije animirala u životu, teško je reći, no napredak je tehnologije neizbježan i sve što nam preostaje jest da mu se prilagođavamo što bolje možemo.

Što se tiče budućih animatora amatera koji požele svoje kreacije dijeliti na internetu, mogućnosti će se samo širiti. Do nedavno bi za animirani film morali riješiti problem glasova, glazbe, zvukova i slično, a danas su programi za imitiranje ljudskog govora skoro neprepoznatljivi od pravih glasova, postoje *web*-stranice koje nam omogućuju generiranje glazbe u bilo kojem žanru i s bilo kojim tekstom. Postoje aplikacije koje automatski obavljaju određene funkcije u pripremi 3D likova i modela za animaciju te *online* trgovine u kojima 3D animatori mogu kupovati modele i na taj način uštediti vrijeme.

Osim softvera i hardver postaje sve bolji pa je sve lakše osobnim računalima obaviti proces *renderinga*, a proces se dodatno skraćuje pomoću umjetne inteligencije koja može ukloniti nesavršenosti stvorene slike ako nije zadovoljavajuće kvalitete.

Nikada nije postojalo bolje vrijeme za baviti se animiranim filmom i imati želju raditi na vlastitim umjetničkim projektima nego sada.

Osim tehnologije same animacije razvija se i tehnologija općenito te postoje mogućnosti integracije animacije u, na primjer, edukaciju, medicinu i druge grane.

Videoigre postaju sve naprednije te zahtijevaju napredniju animaciju što znači da će se granice animacije nastaviti gurati u svakom smjeru. Virtualna i proširena realnost već su dio naših života, no njihova upotreba još je prilično ograničen, što najvjerojatnije neće zauvijek biti slučaj. To je idealna prilika za animatore i animaciju kako bi pokazali što je moguće.



Slika 13. Proširena stvarnost, Izvor: elearningindustry.com/

Sljedeći korak za 3D animaciju mogao bi biti stvaranje slike poželjne kvalitete u stvarnom vremenu bez potrebe za čekanjem *renderinga* da svaku sličicu posebno dovodi u prihvatljivo stanje. Usto pristupačna tehnologija hvatanja ljudskih pokreta i prenošenja na 3D modele jedna je od mogućnosti koje bi mogle olakšati animaciju u budućnosti, kao i automatsko stvaranje trodimenzionalnog modela prema fotografiji.

Umjetna inteligencija može značajno pomoći tijekom pred-produkcije. Osmišljanje koncepta, ideje, boja, oblika i općenitog vizualnog identiteta ne samo likova, nego odjeće, arhitekture, pozadina, prirode... mogućnosti su bezbrojne. AI modeli kao što su MidJourney i DALL-E već nude ove usluge te su korišteni širom cijelog interneta.

Pomoć u planiranju i optimizaciji procesa također bi mogla poboljšati kvalitetu cjelokupnog iskustva. Stoga bismo doznali da za nešto možda postoji brži način da se napravi ili optimalniji tijek radnji. To su vrijedne informacije koje nam umjetna inteligencija može pružiti i prilagoditi na vrijeme.

Stvaranje armatura za 3D modele pomoću umjetne inteligencije može biti vrlo korisno jer je proces stvaranja *riga*, tj. armature, među kompliciranijim procesima u cjelokupnom procesu 3D animacije. Autodesk Maya već ima „auto rigging feature“ koji ubrzava proces i pomaže animatorima fokusirati se radije na kreativni, a ne na tehnički dio.

Uz izradu *riga*, AI može pomoći animatoru predvidjeti realističnije pokrete tijela u određenim situacijama te pomoći u automatskom stapanju među različitim pozama kako bi se lik kretao što realističnije.

Lip sync, odnosno dio animacije u kojem se usta lika animiraju na način da se prilagode riječima koje izgovara i tako izgledaju realistično, naporan je posao koji može biti vrlo jednostavan pomoću umjetne inteligencije koja već može prepoznati riječi u ljudskom govori i zapisati ih.

Još jedan način na koji bi AI mogao pomoći animatorima jest analiza njihovog rada te imitacija stila umjetnika kako bi se brže napravili novi modeli i/ili animacije bez da odskaku od originalnog materijala.

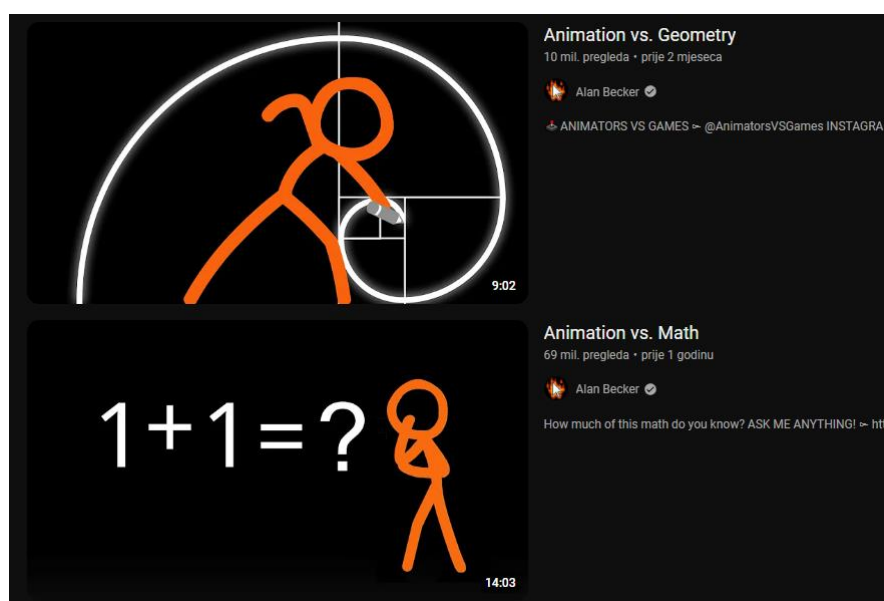
Osim kreativnih dijelova izrade animiranog filma AI se može iskoristiti kao pomoć u poslovanju. Mnoge firme već koriste umjetnu inteligenciju za unos i procesiranje podataka, upravljanje komunikacijom, plaćanjima i slično, no animatori koji su prepušteni sami sebi mogu pronaći korist u planiranju vođenja svojih javnih profila i optimizaciji sadržaja prije dijeljenja. Na primjer kako bolje zainteresirati i zadržati publiku, kako stvoriti naslove i slike koji će privući potencijalne gledatelje da kliknu na video itd.

AI može pratiti trendove u određenoj temi, na primjer animaciji, i javiti korisniku kakva su videa trenutno vrlo gledana i koje će teme vjerojatnije privući pozornost.

Vođenje YouTube računa ili neke druge društvene mreže nije nužno intuitivan proces. Postoji mnogo toga što se može naučiti o samoj *web*-stranici, kao i potencijalnim algoritmima koje koristi i kako ih iskoristiti na najproduktivniji način.

Nekima se posreći i jednim uspješnim videom osiguraju određen broj pratitelja, dok drugi trebaju tijekom dužeg vremena prikupljati gledatelje i pretplatnike i, kao što je Cyriak rekao, samo raditi ono što žele i nadati se da će jednoga dana jedan od tih videa dovoljno zainteresirati javnost i postati masovno gledan. Ali dotada sve što animator i kreator digitalnog sadržaja može jest držati se svoje intuicije i svoje umjetnosti.

Publika za animirani film na internetu dakako postoji, a animatori koji uspješno sudjeluju u trendovima i rade sadržaj koji gledatelji vole, dosljedno imaju enormne količine pregleda i pretplatnika.



Slika 14. Videa Alana Beckera, Izvor: youtube.com

Moguće negativne posljedice, izazovi i česta upozorenja prilikom uvođenja umjetne inteligencije u animaciju:

- Gubitak originalnosti – kada se referiramo na umjetnu inteligenciju, referiramo se na računalni program koji je stvoren da ima sposobnost obavljanja nekih poslova umjesto stvarne osobe. Ako se umjetna inteligencija krene koristiti za preveliki broj poslova, postoji opasnost da se u procesu izgubi originalnost i, nakon što dovoljno puta vidimo njezine rezultate, možda će postati vidljiv obrazac i rad umjetne inteligencije postat će prepoznatljiv što je velik udarac ljudskoj prirodnoj kreativnosti i umjetničkom osjećaju. Autorova potreba za kreativnim izražajem možda neće biti u potpunosti zadovoljena.
- Emocionalni dodir – iako manjak emocionalne povezanosti zvuči kao kritika, likovi koje je animirala umjetna inteligencija i dalje su samo poligoni, pikseli i softver, isto kao i kad ih se animira ručno. Ljudi su po prirodi emocionalna bića i nemaju problema s emocionalnim vezanjem uz potpuno nežive objekte, zasigurno onda neće biti problem ako se radi o likovima koje je pokrenula umjetna inteligencija.
- Uloga animatora – ona će se zasigurno tijekom vremena mijenjati, no animator će vrlo vjerojatno uvijek imati opciju samostalno ili ručno popraviti ili promijeniti što god ne bude po njegovu ukusu.

Iako potencijalne mane i prepreke postoje, napredak tehnologije neizbježan je te sve što možemo jest prilagoditi se tehnologiji, ali i također prilagoditi tehnologiju nama.

Budućnost animacije izgleda vrlo uzbuđujuće, pogotovo za kreativne osobe koje će iskoristiti priliku poput predstavljenih animatora koji su svoju priliku iskoristili tijekom 2000-ih godina i dali sve od sebe da sa svijetom podijele svoje kreativne ideje i zanimljive projekte.

Sve na kraju ovisi o nama i načinu na koji mi odlučimo koristiti alate koji su nam dostupni i ideje koje smislimo.

5. ZAKLJUČAK

Vrijeme je u kojem je izrada animiranog filma bila izvan dosega većini ljudi prošlo jer danas svatko tko poželi može upaliti računalo, skinuti besplatni program poput Blendera i naučiti ga koristiti preko mnoštva *online* tečajeva i vodiča. Animacija je započela kao umjetnički medij koji stvara jedna osoba, zatim je, kako kaže Winsor McCay, postala strukom koju obavlja ogroman tim ljudi u velikim studijima, a nakon toga je predana u ruke pojedincu.

Umjetnici koji su je dočekali otvorenim rukama iskoristili su nove mogućnosti 21. stoljeća i počeli proizvoditi animirane filmove za vlastiti užitek stvaranja. Budući da je u isto vrijeme postao proširen internet, novonastali animatori svoja su djela htjeli podijeliti s ostatkom svijeta, a *web*-stranica Toma Fulpa Newgrounds bila je prvo mjesto gdje je to bilo izvedivo. Kada je 2005. godine stvoren YouTube, kreativcima iz cijelog svijeta otvorio se put do globalne publike, a nitko ju nije toliko efikasno iskoristio kao amateri animatori koji su dijeljenjem svojih projekata prikupili milijune pregleda. Animatori David Firth, Cyriak, Felix Colgrave, Alan Becker i mnogi drugi stekli su svjetsku popularnost kao rezultat svojih kreativnih projekata te su mnogi izbrisali granicu između amatera i profesionalca te stvorili vlastiti put u životu i umjetnosti.

Budućnost će nam zasigurno donijeti još više slobode, više mogućnosti i više fleksibilnosti u izradi animiranog filma te će ga približiti još većem broju ljudi. AI je već dio naših života, a tehnologija će samo nastaviti napredovati, a s njom i medij animacije. Kako će budućnost animiranog filma izgledati, hoće li *chatbotovi* prevladati i preuzeti modele likova koje ćemo zatim animirati po našoj volji i u koje će se sve vidove života animacija još uvući, to je na nama da otkrijemo i prilagodimo se što bolje možemo bilo kakvim negativnim stranama umjetne inteligencije i budućnosti općenito.

6. LITERATURA

1. Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2013. – 2024. Pristupljeno 13.9.2024. URL: <https://www.enciklopedija.hr/clanak/animacija>
2. Ajanović, M. (2004.) *Animacija i realizam*, Zagreb: Hrvatski filmski savez – Naklada Hrvatskog filmskog saveza
3. Munitić, R. (2012.) *Estetika animacije*, Zagreb: Vedisd.o.o
4. Crandol, M. (1999.) *TheHistoryofAnimation: Advantages and Disadvantages of the Studio System in the Production of an Art*, URL:
[https://web.archive.org/web/20110821045040/http://www.digitalmediafx.com/Fatures/animationhistory.html](https://web.archive.org/web/20110821045040/http://www.digitalmediafx.com/Features/animationhistory.html)
5. Chong, A. (2007.) *BasicsofAnimation 02: Digital Animation*, URL:
https://books.google.hr/books?hl=en&lr=&id=uA-VqZo5_mwC&oi=fnd&pg=PP2&ots=fy9CTvw88d&sig=PiY6AEN-63AIKO68rQvSeZoUGGI&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
6. Gay, J. (2008.) *TheHistoryof Flash*, URL:
https://web.archive.org/web/20080125061524/http://www.adobe.com/macromedia/events/john_gay/
7. Machkovech, S. (2021.) *An anniversary for great justice: Remembering „All Your Base“ 20 yearslater*, URL: <https://arstechnica.com/gaming/2021/02/get-ready-to-feel-old-the-all-your-base-music-video-turns-20-today/>
8. Creter, S. (2023.) *2D vs 3D*, URL:
<https://jewlscholar.mtsu.edu/server/api/core/bitstreams/5457f07f-beef-4ad0-a14f-fe583acd7a2d/content>
9. Fulp, T. (2024.) *Newgrounds Wiki: History*, URL:
<https://www.newgrounds.com/wiki/about-newgrounds/history>
10. Buckelew, S. (2014.) *Newgrounds: Everything by Everyone*, URL:
<https://web.archive.org/web/20210110184908/https://medium.com/@SeanBuckelew/newgrounds-64831b97a5a8>
11. Encyclopedia Britannica (2024.) *YouTube, Web site* URL:
<https://www.britannica.com/technology/social-network>
12. Howarth, J. (2024.) *Most Visited Websitesinthe World (September 2024.)*, URL:
<https://explodingtopics.com/blog/most-visited-websites>
13. Stanford, S. (2018.) *YouTube and the Adpocalypse: How Have The New YouTube Advertising Friendly Guidelines Shaped Creator Participationand Audience Engagement?*

14. Baio, A. (2008.) *Colin's Bear Animation* URL: https://waxy.org/2008/01/colins_bear_animation/
15. Cowley, L.B. (2014.) *Cyriak – Malfunction*, URL: <https://www.skwigly.co.uk/cyriak-malfunction/>
16. Hart, H. (2011.) *The Cyriak Method: How To Turn Madness Into Millions Of YouTube Views*, URL: https://www.youtube.com/watch?v=jX3iLfcMDCw&ab_channel=cyriak
17. Stark, L. (2024.) *Animation and Artificial Intelligence*, URL: <https://facctconference.org/static/papers24/facct24-110.pdf>

Internetski izvori:

Adobe.com – proizvodi – substance3d

<https://www.adobe.com/uk/products/substance3d/discover/3d-rendering.html>

gigabyte.com – Glossary –render-farm, <https://www.gigabyte.com/Glossary/render-farm#:~:text=A%20render%20farm%20is%20an,effects%20in%20the%20entertainment%20industry.>

explodingtopics.com – blog – most-visited-websites

<https://explodingtopics.com/blog/most-visited-websites>

promonews – videos – dj-mustard-nicki-minaj-jeremih-dont-hurt-me

<https://www.promonews.tv/videos/2016/09/05/dj-mustard-nicki-minaj-jeremih-dont-hurt-me-felix-colgrave/43418>

Cyriak – cows&cows&cows

https://www.youtube.com/watch?v=FavUpD_IjVY&ab_channel=cyriak

David Firth – SaladFingers 1: Spoons

https://www.youtube.com/watch?v=M3iOROuTuMA&ab_channel=DavidFirth

Ratboy Genius – PotatoKnishes ORIGINAL

https://www.youtube.com/watch?v=IFfLCuHSZ-U&ab_channel=ratboygenius

7. PRILOZI

Popis slika:

| | |
|----------------------------------------------------------------|----|
| Slika 1. Gertie the Dinosaur (1914)..... | 3 |
| Slika 2. Simbolički prikaz 2D i 3D videoigre | 4 |
| Slika 3. 3D mesh i rig | 6 |
| Slika 4. All Your Base Are Belong To Us | 10 |
| Slika 5. Newgrounds, sistem filtriranja sadržaja | 11 |
| Slika 6. YouTube, Salad Fingers..... | 13 |
| Slika 7. David Firth gubi monetizaciju na videima..... | 14 |
| Slika 8. Colin's Bear Animation..... | 16 |
| Slika 9. Videa BagelBoya | 17 |
| Slika 10. Ratboy Genius: Potato Knishes OFFICIAL..... | 18 |
| Slika 11. Fever the Ghost – SOURCE (official music video)..... | 19 |
| Slika 12. Welcome to Kitty City | 20 |
| Slika 13. Proširena stvarnost | 23 |
| Slika 14. Videa Alana Beckera | 25 |