

Ideja

Milić, Barbara

Undergraduate thesis / Završni rad

2021

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:251:414153>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2024-10-03**



Repository / Repozitorij:

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



SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA U OSIJEKU
AKADEMIJA ZA UMJETNOST I KULTURU
ODSJEK ZA VIZUALNU I MEDIJSKU UMJETNOST
SVEUČILIŠNI PREDIPLOMSKI STUDIJ LIKOVNA KULTURA

BARBARA MILIĆ

IDEJA

ZAVŠRNI RAD

Mentor: izv. prof. art. Vladimir Frelih

Sumentorica: Ana Petrović

Osijek, 2021.

SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA U OSIJEKU
AKADEMIJA ZA UMJETNOST I KULTURU U OSIJEKU

IZJAVA O AKADEMSKOJ ČESTITOSTI

kojom ja _____ potvrđujem da je moj _____ rad
pod naslovom _____

diplomski/završni

te mentorstvom _____

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

U Osijeku, _____

Potpis

SADRŽAJ

| | |
|-------------------------------|-------|
| 1. SAŽETAK..... | 4 |
| 2. UVOD..... | 5 |
| 3. RAZRADA IDEJE | 6-7 |
| 4. IZVEDBA RADA..... | 8-12 |
| 5. ANIMACIJA..... | 13-14 |
| 5.1 APSTRAKTNA ANIMACIJA..... | 15-17 |
| 6. ZAKLJUČAK..... | 18 |
| 7. LITERATURA..... | 19 |
| 8. PRILOZI | 20 |

1. SAŽETAK

Video prikazuje halucinacije uzrokovane visokom temperaturom iz djetinjstva. Namjera rada je prikazati ideju uobličениh mentalnih doživljaja karakteriziranih elementima poput linija, krugova i točaka; formama u ne-narativnom animiranom videu koje svojim pokretima predočavaju doživljaje mirnoće, kaosa ili nelagode, to jest elemente vlastitog mentalnog krajolika stvorenih u polu-svjesnom stanju.

Ključne riječi: video, ideja, halucinacija, animacija

SUMMARY

Video shows hallucinations caused by fever in childhood. Intent of this work is to show an idea of mental experiences characterized by elements such as lines, circles and dots; forms in non-narrative animated video which, with their movement, present sensations of calm, chaos or discomfort, that is elements of personal mental landscape created in semi-conscious state.

Keywords: video, idea, hallucination, animation

MENTOR: izv. prof. art. Vladimir Frelih

SUMENTOR: ass. Ana Petrović

1. UVOD

Koncepte i ideje ponekad stvaramo vlastitim iskustvima. Pošto smo emocionalno i intelektualno razvijena bića, istražujemo i komuniciramo vlastite misli i osjećaje, šaljući i ona nutarnja van kroz različite medije. Oni pružaju razne izražajne mogućnosti. Koristeći se animacijom prikazujem i oživljavam koncept izvučen iz sjećanja; koji se sastoji isključivo od osjećaja i vizualnih podražaja izvučenih iz vlastitog mentalnog krajolika.

Animacija kao sredstvo prikazivanja pokreta u određenom vremenu je uvijek, od svojih začetaka, sadržavala ne-narativne teme drugačije tradicionalnom ili popularnom animacijskom stvaralaštvu. Video koristi unutarnji svijet i senzacije kao nit vodilju i alat prepoznavanja iskrenosti prikazanih animacija. Animacija daje život neživome, a ovdje oživljava nešto što nikada nije postojalo u stvarnome, fizičkom svijetu, kao što oživljava i crtež. Ovo je fleksibilan medij u kojemu je prostor za istraživanje i eksperimentiranje širok, omogućujući slobodnije interpretiranje sjećanja koje čini koncept.

2. RAZRADA IDEJE

Video se bavi animiranim i stiliziranim prikazom slika ili halucinacija uzrokovanih visokom temperaturom (groznicom) iz djetinjstva. Rad je baziran na sjećanju, a imitirajući ta sjećanja prikazuje linijski i kružno karakteristične oblike čija je svrha dočarati vizualne doživljaje tog trenutka.

Ovi oblici su srž svake scene. Oblici i objekti koji čine scene stavljeni su u situacije čija je polaznica halucinogeno stanje, to jest ponašanje i kretanje scene i objekta po uzoru na halucinacije. Linijski ili kružni (ili točkasti) skup ponašao bi se kao negativno shvaćena predstava, popraćena imaginarnim prostorom, masom i teksturom. Skup običnih crnih linija predstavljao bi kaotičnu stvar. U radu se linijski skup ponaša kao pomutnja puna nepravilnih kretnji, kao nametanje i gužva, dakle imitacija zapamćene situacije. Koncept je baziran na stvarnim događajima, no izvedba je interpretacija i uveličavanje umjesto doslovnog prikaza.

Premda je nit vodilja bila nered, cjelokupna ideja je također inspirirana harmoničnim i ritmičnim umjetničkim animacijama te animacijama sličnih karakteristika namijenjenim u senzorno-stimulativne svrhe poput vizualne meditacije. Ove dvije sfere potaknule su me da odaberem ovaj mali, ali zapamćeni dio svog djetinjstva kao koncept te da prvu scenu; mirnu i ritmičnu, završim kaotičnim finalem.

Pri montiranju videa tek dobivam objektivan ili širi uvid u sam rad. Gledajući ga u gotovo finalnom obliku, prepoznajem osjećaje vezane za memoriranu situaciju, dobivajući osobne reakcije na prikazane kadrove koji su povezani s osobnim iskustvom te podsjećaju na istinske osjećaje tadašnjeg trenutka. Na primjer, gledajući scenu karakteriziranu distorzijom jasno se sjećam nelagode kojom je takva halucinacija popraćena. Dapače, svako sjećanje je reciklirano, prevrnuta verzija izvorne situacije, pa su tako i sami kadrovi stilizirani ostatci nečeg prošlog. Gledatelj neće doživjeti rad na isti način kao što ga autor doživljava, zato što je tematika rada izašla iz vlastitog iskustva i vlastite glave. Ako se može prepoznati brzina, metež ili drugi elementi poput kaosa ili nelagode; onda gledatelj ima uvid u atmosferu situacije. Ne pruža puno prostora psihoanalizi, ali se bavi apstraktnim prikazima onoga što je meni doslovno jer je doživljeno, iako ne postoji fizički.

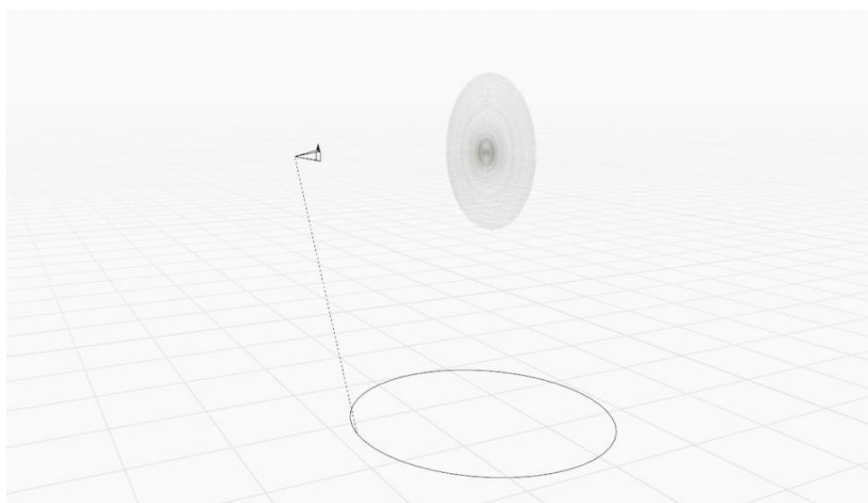
Gledatelj gleda apstraktnu ideju onoga što je osoba jednom vidjela i zatim opisala u radu, kao kada netko prepričava svoj san. Snovi su ideje, osjećaji i mentalne slike, a tako su slike moga rada ideje, osjećaji, sjećanja i mentalne slike koje prepričavam – oboje van materijalnog svijeta i oboje apstraktno.

Elementi rada su rezultat namjere, eksperimenata, učenja, istraživanja i slučajnosti kao i blisko kontroliranih i jasno zamišljenih scena.

3. IZVEDBA RADA

Animacija je poslužila kao najprimjereniji medij za izvedbu ovakvoga koncepta zbog širokog opusa mogućnosti, manipulacije sastojcima rada, linijama, krugovima, točkama, pokretom, smještanjem elementa u scene te mogućnosti istraživanja i eksperimentiranja s slobodom dodavanja, oduzimanja, brisanja i mijenjanja po želji i potrebi. Premda su slučajnosti element mojih scena, mogla sam kontrolirati scene i slike po želji bez straha od neizbrisivih grešaka.

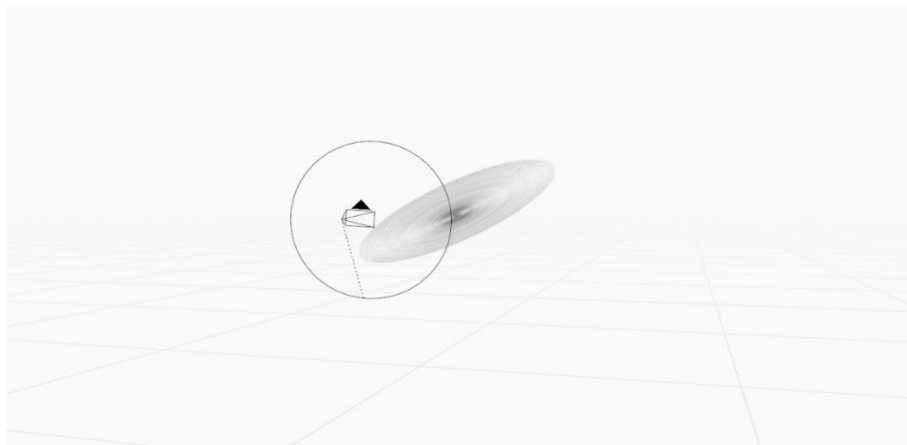
Disk (vidi sliku 1) je načinjen u Blender programu od mnoštva linijskih krugova umjesto planiranog jednoga jer me zanimalo mogu li stvoriti iluziju kretnje individualnih linija rotirajućim pokretima. Neuspjeh me doveo do programske kamere pomoću koje sam postavila kružni put oko diska, prenijela ga u trodimenzionalni prostor te stvorila iluziju rotiranja cijelog objekta. Disk se ne miče, ono stoji na mjestu dok kamera kruži oko, tako da kada gledamo iz prezentiranog gledišta iluzija pokreta rezultira željenim rotiranjem. Veliku ulogu igra montaža, koja je za nekoliko scena poslužila kao stilski alat, uključujući scene koje se sastoje od ovoga crteža. Kako bi dinamizirala radnju, montažnom sam postupno ubrzala okretaje predmeta te testirajući koliko daleko mogu otići, došla do zadovoljavajućeg rezultata distorzije. Taj je rezultat pokrenuo tijekom ostatka rada, a objekt dolje prikazane scene poslužio je kao motiv idućih kadrova kako bih stvorila kontinuitet i povezanost kako motivom tako i kretnjom.



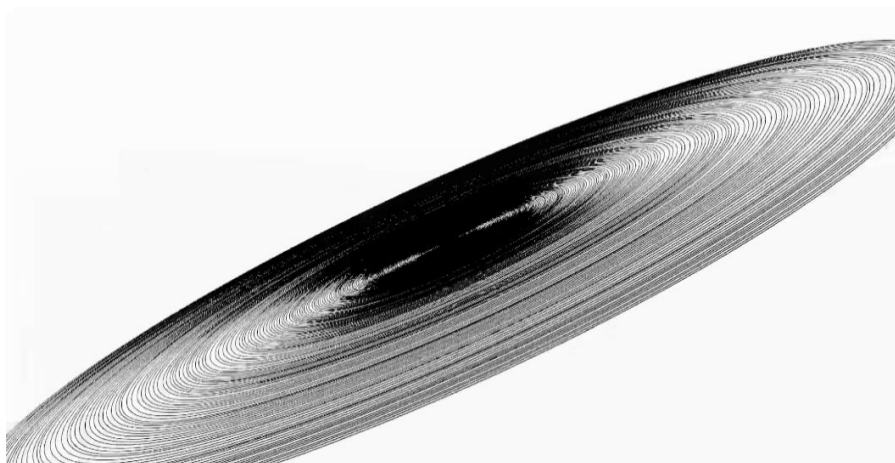
Slika 1: Disk u Blender programu

Distorzija je element usko vezan za koncept. Služi kao agent senzibiliteta, odgovara na promjene u okolini i budi osjetljivost na podražaje koje stvara. Provlači se kroz rad u nekoliko navrata.

Distorzija je prekinuta elipsom (vidi sliku 3) koja svoje okretaje vrši nepromjenjivom brzinom i kretnjom. Radi se o istome crtežu postavljenom u drugačiju poziciju tako da iz frontalnog gledišta izgleda kao elipsa. Put kamere je postavljen ispred predmeta umjesto okolo (vidi sliku 2), a time je dobiven rezultat zamrznutog eliptičnog objekta sličnoga rotirajućem disku, bez potrebe za crtanjem novog predmeta, a sa kontinuitetom u stilu. Korištenje jednog crteža za tri različite scene nije bilo namjerno, već put koji se otvorio prilikom rada i isprobavanja različitih mogućnosti s alatima dostupnim u programu. Kada sam otkrila da mogu manipulirati crtežom bez da crtam svaki individualni pokret, otvorile su se kreativne mogućnosti i testiranja na ovome objektu iz čega su niknule tri scene u završnom rezultatu.

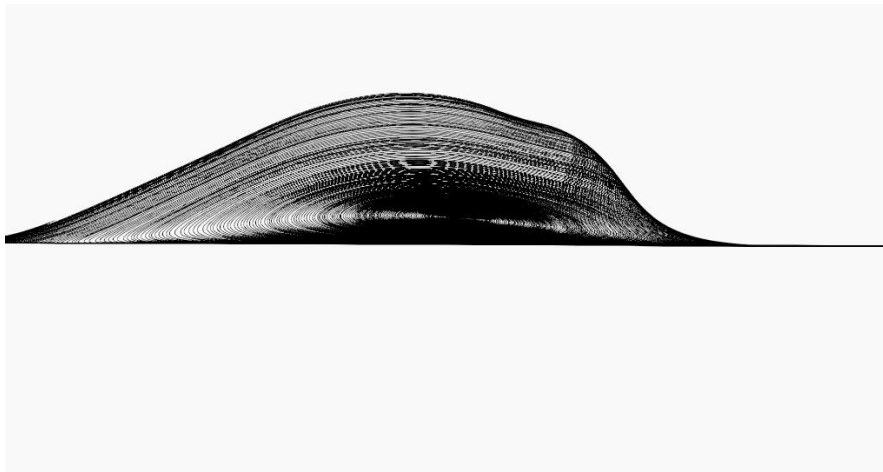


Slika 2: Elipsa u Blender programu



Slika 3: Elipsa

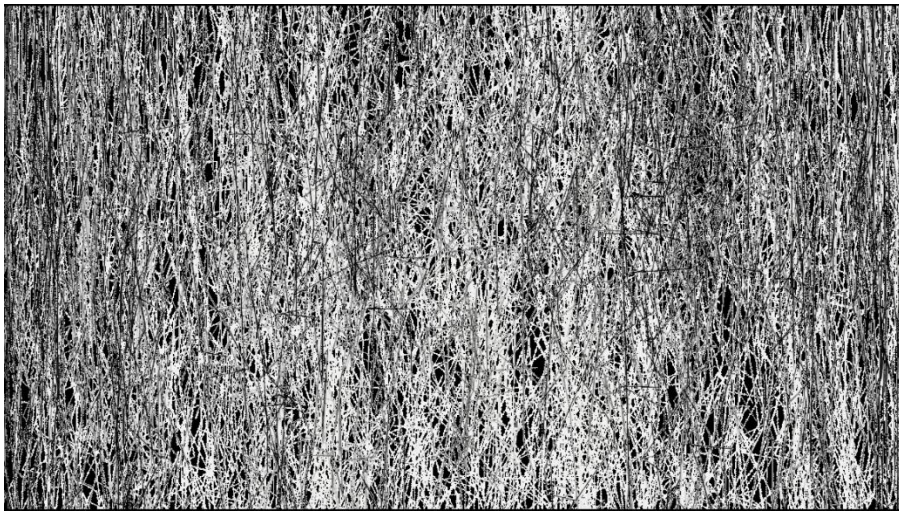
Bez obzira što svaka sličica u sekundi nije individualno nacrtana kao što sam planirala, puno je vremena uštedeno korištenjem programskih alata s boljim rezultatima nego što bih dobila crtajući svaki pokret. Puno je slučajnosti dovelo do promišljanja o mogućnostima koje se pružaju pri radu na crtežu, poput topljenja diska (vidi sliku 4), koji je isti oblik polegnut tako da se vidi samo jedna crta sve dok se linije ne počnu odvajati i plivati pri uzdizanju i traženju željene kompozicije scene i kretnje. Takav rad zahtjeva dosta promatranja cjelokupne slike, što znači odmicanje od radnog prostora i vraćanje u 2D gledište kako bih jasno vidjela što točno dobivam uzdizanjem i potezanjem linija crteža, kakav oblik i kakav efekt nastaje. Time se dobiva vrijeme za promišljanje, proces je spor, a prostor za hirovitost i spontanost je ograničen. Pritiskanje programskih opcija odvaja od kontinuiranog crtanja, no za ovakvu scenu daje puno više prostora za razmišljanje o samome radu i svakom idućem potezu. Brzina ili kaotičnost su rezultati sporog procesa.



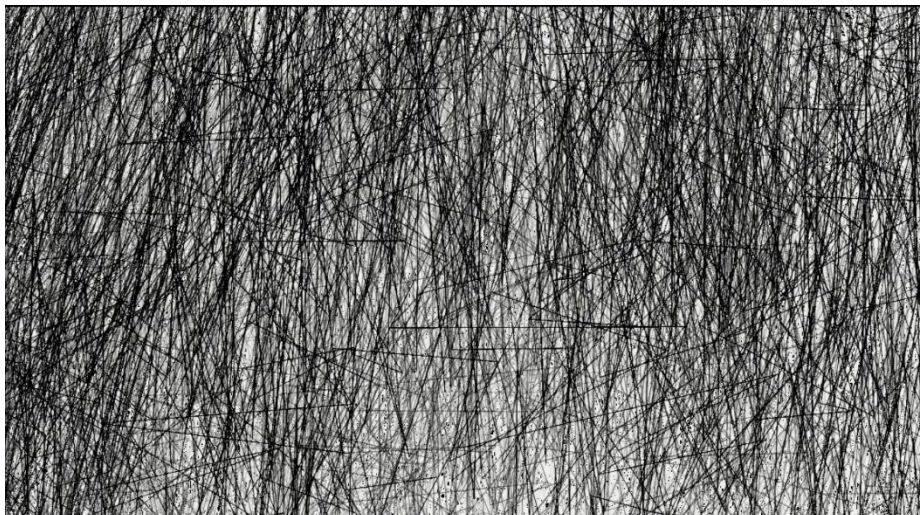
Slika 4: Transformiran crtež

Oblici u animaciji mogu mijenjati svoja početna stanja, a kako ovdje nedostaje narativne strukture, oblici funkcioniraju transformacijski; razvijaju se, ubrzavaju i mijenjaju, smanjujući veliku potrebu za rezanjem ili prostornim ili vremenskim prijelazima. U radu koristim tranzicijske sprave, no komponiram ih u kontinuitet sačinjen od linija, točaka, kruga ili iste strukture oblika. Kada se animacijska kamera miče, to je uglavnom zbog stvaranja pokreta slike kao u primjeru Slika 8 gdje kamera prolazi kroz crtež načinjen od točaka te u primjeru Slika 1 i Slika 2 gdje se kamera vrti na postavljenome putu kako bi objekt odao dojam pokreta. Takav način nije bio potreban za primjer Slika 5 i Slika 6 i nekoliko drugih kadrova, gdje kamera stoji fiksirano, a gdje svaka sličica sadrži individualni statični crtež koji na brzini

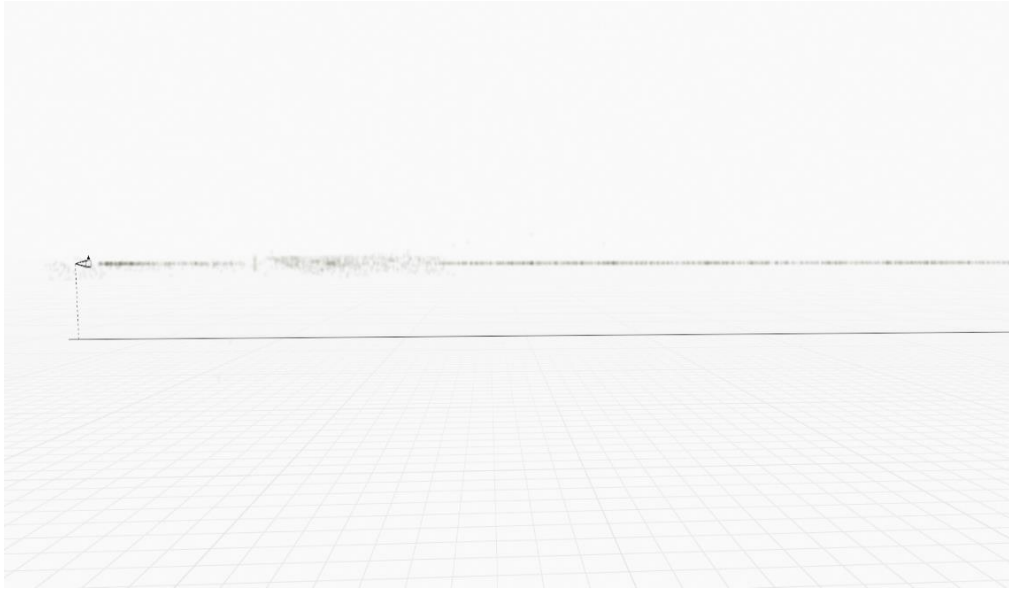
od 24 sličice po sekundi daje iluziju neprekidnog pokreta. Slika 5 ipak sadrži veće vremenske intervale statičnih crteža kako bi se stvorio isprekidani, neuredan pokret. Ova scena je određena za najduži prikaz nepravilnosti i kaotičnosti. Crni kvadrat postavljen je iza crteža kao element prijelaza iz prethodne scene. Na crnoj pozadini stvaraju se bijele linije također kao pomoć pri prijelazu u scenu. Ovdje nasumično i slobodno pomičem svaku liniju u svakom novom kadru dok kontroliram dinamiku. To bi se moglo nazvati animacijom skokom. To je animacija u kojoj niz statičkih slika čini razmaknute faze pokreta. Slika se zadržava dulje na ekranu, a s jednog kadra na drugi „skače“ rezom ili pretapanjem.



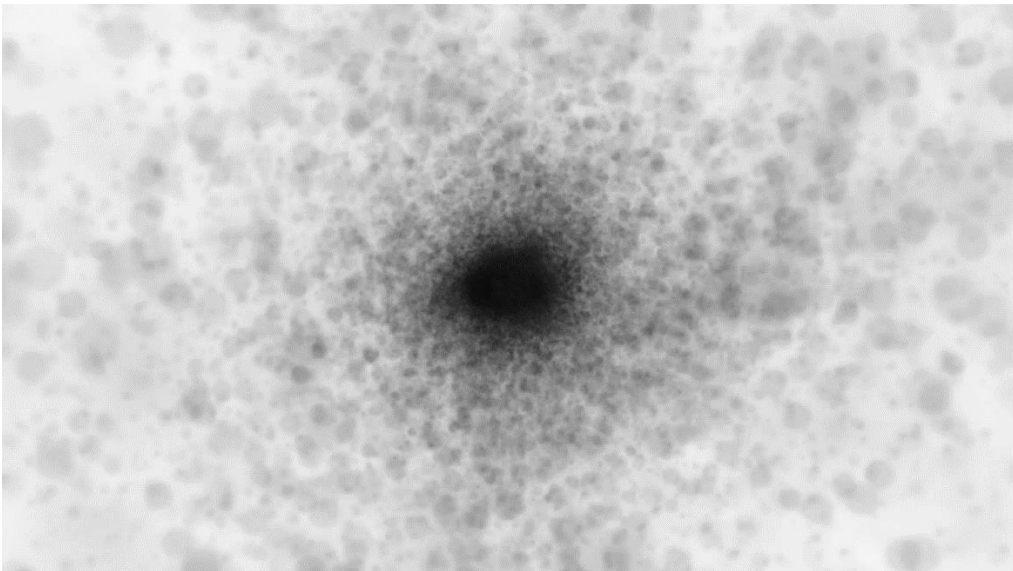
Slika 5: Linije I



Slika 6: Linije II



Slika 7: Put točka u Blender programu



Slika 8: Put točka

4. ANIMACIJA

Animacija je umjetnost pokreta. Kao umjetnička forma, ona daje život neživome.

Filmovi su umjetnost pokretnih slika. Svi filmovi su bazirani na iluziji pokreta koja se događa kada se serija slika izmjenjuje dovoljno brzo da ih ljudsko oko više ne vidi kao odvojene slike nego kao jedan pokret. U ovom smislu sav film je animacija. No što razlikuje live-action film od animacije je svijest o iluziji. Gledajući animaciju znamo da ne gledamo stvarnost dok nas live-action film uvjerava u stvarnost te se gradi od elemenata pravog svijeta. Film ima određenu duljinu i trajanje, no animacija, za razliku od ostalih vrsti filma i videa, nije snimana u pravom vremenu. Vrijeme uloženo u stvaranje kadrova animacije može biti drugačije za svaki. Rad na jednoj sceni može potrajati danima, dok druga scena može biti gotova u samo nekoliko sati. Premda publika gleda neprekinut slijed kadrova, sam proces i produkcija su rascijepani. Vrijeme u animaciji je nejednako, ne teče istim tokom kao video snimka bilo kakve vrste.

Subotnick¹ animaciju naziva slikom koja se mijenja kroz vrijeme. Opisuje element vremena kao presudan sastojak u svakoj definiciji animacije te grupira oblike umjetnosti bazirane na prostoru i vremenu. Primjeri prvoga uključuju crtanje, slikanje, skulpturu i arhitekturu, a primjeri drugoga ples, glazbu, kazalište i animaciju. Kako slika postoji na dvodimenzionalnoj površini, ona zauzima određeni prostor, ali postoji izvan vremena. U kontrastu, animacija postoji u vremenu. Gledajući animaciju vidimo sliku koja počinje u određenom trenutku, koja se mijenja tokom određenog perioda i prestaje u određenom trenutku. Također za razliku od slike, jedna animacija može biti projicirana na više mjesta – odvojena od određene površine. Dakle, ona je vremenski događaj koji se ponavlja pri svakom novom pokretanju djela. Subotnick također priča o promjeni kao mjeri vremena i vremenski baziranim umjetničkim oblicima koji koriste ovaj element kao primarni pokretač ekspresije. Glazbenik mijenja ritam, ton, tempo i dinamiku kako bi zvukom stvorio vremensku sliku; plesač gestu, a animator kvalitete slike, koristeći liniju, boju, kompoziciju i teksturu kako bi naslikao pokretnu sliku u određenom vremenskom periodu.

Većina pisaca o animaciji podcrtava vrijeme kao njen glavni sastojak. Također navode primjere iz rane ljudske prošlosti kao dokaze uvijek prisutni formi animacije čak i u

¹ Subotnick, S. (2003) *Animation in the home digital studio: creation to distribution*, Focal Press, str.9

primjerima začetkaka ljudskog slikarstva ili jednostavno umjetničkog izražavanja. Po Pikkovu² još od ranih faza ljudskog postojanja, čovječanstvo je kreiralo imaginarne svjetove i davalo život neživim objektima. Animacija je uvijek bila dio ljudskog postojanja. Primjeri postoje u egipatskoj umjetnosti, kao serija slika koja prikazuje hrvače, što je zanimljiv pokušaj prikaza pokreta. Špiljske slike u Altamiri, pokazuju slične pokušaje. Postoji mnogo slika životinja sa šest ili osam nogu, što odaje trud prikazivanja iluzije pokreta. Pikkov također navodi iransku zemljanu posudu, pronađenu u Shahr-e Sūkhté (Spaljenom gradu), ukrašenu slikama koze u skoku. Artefakt je star 5200 godina i ima pet nanizanih sličica koje, ako se posuda zavrti, stvaraju iluziju koze u skoku. Iako se ne radi o pravoj animaciji, slike svejedno slične animatorovom promišljanju.

Subotnick³ objašnjava kako mnogo animatora ima dobro razvijen kinestetički osjećaj ili čulo, to jest mogućnost osjećanja kvalitete pokreta kao što pisac osjeti kvalitetu riječi. Svatko od nas posjeduje ovo osjetilo, no animator ga razvija obraćajući pažnju. Dobar osjećaj za pokret biti će otkriven u radu koji gledamo, a prema Subotnicku, proračun vremena je najbitniji odgovor. Animator uči kako složiti crtež u sekvence pozicija koje prikazuju bitne faze pokreta te odlučuje koliko će dugo svaka pozicija biti zadržana na ekranu. Ovisno o razmacima između crteža svakog idućeg kadra i trajanju na ekranu, pokret će biti ili jednak ili nejednak. Kako bi, na primjer, stvorila neprekidano izdizanje crteža iz ravne linije u brdo, razmaci između pozicije oblika u svakome kadru biti će donekle jednaki i bliski. Kako bih stvorila nepravilan pokret mnoštva linija, pokret će se sastojati od nejednako razmaknutih pozicija linija čiji će razmak biti širi, a ako želim isprekidan ili skokovit pokret, sličice ću zadržati dulje na ekranu.

Bez obzira o kakvoj se vrsti animacije radi, pokret je neizbježan element koji se treba točno odraditi kako bi rad imao kvalitetu. Ako umjetnik prikazuje ritam, kakvim god se subjektom služio, njegovo kretanje mora zadovoljavati principe kojima oko određuje da je ono što gleda točno. Vrijeme i pokret su elementi na kojima animacija stoji.

² Pikkov, U. (2010) *Animasophy: Theoretical Writings on the Animated Film*. Tallinn, Estonska Akademija Umjetnosti, Odsjek za Animaciju, str. 38

³ Subotnick, S. (2003) *Animation in the home digital studio: creation to distribution*, Focal Press, str. 4

4.5 APSTRAKTNA ANIMACIJA

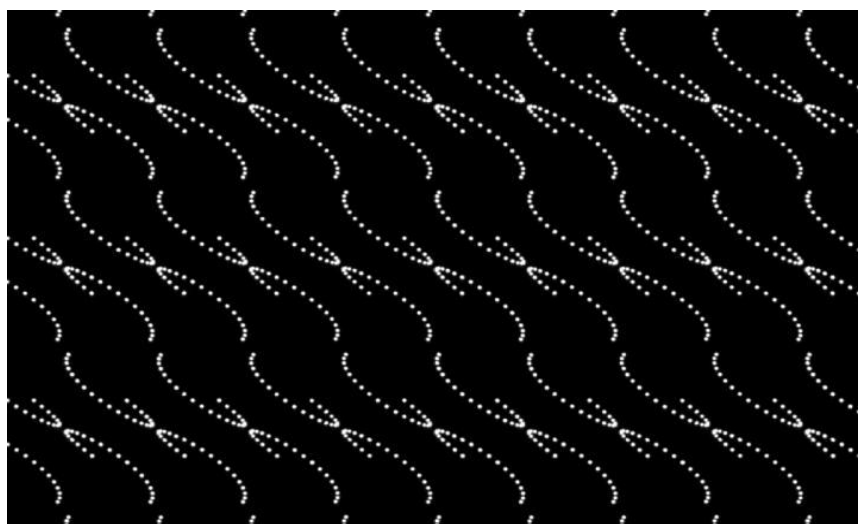
Animacija je tehnika koja stvara iluzije pokreta, a apstraktna animacija je način prikazivanja slika u videu izvlačeći svoje sadržaje iz unutarnjeg svijeta. Kao što je moj video referenca na zamišljene forme iz unutarnjeg svijeta. Apstrakcija uglavnom izvlači reprezentativne slike iz prepoznatljive forme, često ostavljajući malo ili ništa originalnog prikaza. U širem smislu apstrakcija koristi potpunu slobodu izražavanja u različitim medijima. Ona umjesto doslovnih, koristi elemente poput oblika, boje, pokreta i svijetla. Za svoje prikaze apstrakcija ne namjerava prikazati realan svijet i ne dopušta kopiranje stvarnosti. Apstrahirati znači odvojiti nešto od nečega. U umjetnosti to je uglavnom nestvarno od stvarnog. Taylor-Turner⁴ objašnjava u svom radu da “pojam apstraktno ne isključuje nužno reprezentativne slike, ono govori da su slike izvučene ili apstrahirane iz prepoznatljive forme, često stavlajući malo ili nimalo originalnog subjekta. Tu su još i oznake ne-objektivne ili potpune animacije što ne isključuje reference prepoznatljive forme, nego umjesto toga koristi slike potpuno slobodne od ikone ili simbola.”

Jezik apstrakcije dopušta čovjeku da istražuje načine izražavanja. Umjetnici mogu apstrahirati iz stvarnoga – kao Sara Petty, *Furies* (1976) – rad koji prikazuje dvije živahne mačke. Vizualna forma je apstraktna s linijama i oblicima koje prikazuju ekspresivne pokrete. S druge strane, rad Larry Cuba, *Two Space* (2009) nema nikakvu referencu na objekte, nego izražava autorovu kontemplaciju forme i ritma koristeći točke u prostoru.

⁴ Taylor-Turner, P. (2003), *Content and Meaning in Abstract Animation*, Virginia Commonwealth University, str. 3



Slika 9: Sara Petty. Furies (1976)



Slika 10: Larry Cuba, Two Space (2009)

Apstrakcija može vući inspiraciju iz svega; polje mogućnosti se čini neograničeno. Ono često nema priču ili narativu, ali bilo bi potpuno netočno reći da nema značenja ili sadržaja. Ponekad je korištenje apstrakcijske ili ekspresivne forme ili slike otvaranje vrata ekspresiji, sadržaju i značenju koje možda nije moguće u narativnom stilu.. Često samo značenje filma ili videa nije prepoznatljivo promatraču. Tko god promatra moj rad bez ikakvog konteksta ili znanja o temi neće moći znati o čemu točno se radi. Takve stvari su istinite za nebrojeno mnogo umjetničkih radova. Kada se radi o konceptualnoj ili apstrakcijskoj formi, poput gore navedenog Two Space (2009) rada, čovjek često neće moći stvoriti definitivne zaključke o značenju, iako je lako prepoznati elemente poput ritma u radu.

„Apstrakcija u pokretnoj slici je uvijek bila i uvijek će biti, umjetnička strategija (ili rezultat) iskorištena na brojne načine, u nedogled.“⁵

Ovakva animacija zahtjeva drugačije promatranje od klasičnije forme koja se sastoji od naracije i priče. Pomaže usporediti ovakvu vrstu videa s glazbom bez teksta, bez potrebe za automatskom interpretacijom. Ponekad je bit ovakvih radova ono od čega su načinjeni, umjesto reprezentacije – premda su mogućnosti raznolike, a tako su i značenja i ciljevi ovakvih radova.

Cilj promatranja ovakvoga rada nije prikazati gledatelju određeni, postavljeni ili napisani put, već omogućiti individualan susret i individualan doživljaj ne-narativnog rada. Zato što svaki gledatelj djeluje pod vlastitim stavovima i iskustvima te poveden time percipira apstrakciju pred sobom.

⁵ Jennings. G. i Mondloch, K. (2015), *Abstract video: the moving image in contemporary art*, Oakland, University of California Press, str. 29

5. ZAKLJUČAK

U radovima često prezentiramo i komuniciramo drugima svoje misli i doživljaje, od stavova do osjećaja. Namjera ovoga rada je, vrlo jednostavno, vizualnim putem dočarati ili prezentirati gledatelju slike halucinacija. No, kako je već spomenuto da se radi i o interpretaciji njih samih, crteži koji se pojavljuju u scenama rezultati su današnjih eksperimenata s animacijom te su ponegdje povedeni animacijama namijenjenim u senzorno-stimulativne svrhe karakteriziranim estetskim crtežom koji stvara vizualno zadovoljavajuće scene. Ono što time želim prezentirati gledatelju je interesantna ne-narativna animacija poduprta konceptom iz vlastitog mentalnog krajolika koji je sam po sebi zadovoljavajući koncept za video ovakve vrste.

Kako je već spomenuto, apstraktna i ne-narativna animacija zahtjeva drugačije promatranje od klasičnije, to jest narativne vrste videa. Gledatelj je prezentiran sa izmjenjujućim scenama za koje ne može vezati nešto očito jasno poput priče te prilikom susreta s radom, formira stavove i kritike prema onome što gleda, bazirajući se na vlastitom razumijevanju ovakvih vrsta radova kao i vlastitim doživljajima u svijetu. Ovaj rad cilja na predočavanje autorskog vizualnog krajolika s dočaravanjem senzacija poput repetitivnosti, mirnoće ili meteža koje prate halucinacije mozga koji djeluje u nelagodnoj situaciji poput visoke temperature. Video je i osobno objašnjenje ili opis doživljaja o kojemu se piše, ponukan nemogućnosti ili nesposobnosti vjernog opisa situacije pri svakom pokušaju objašnjavanja drugim ljudima. Fraza “jel’ ti moram crtati?” pada na pamet, no onaj kome se zapravo postavlja pitanje sam ja; jer sam ja ta koja želi govorno opisati slike, ali ne uspeva dočarati ono što želi. Crtajući mentalne slike iz situacije koja se činila neobičnom i jednostavno zanimljivom za podijeliti govorom, opisano je videom. Video je finalna verzija tog opisivanja i točka na kraju rečenice.

6. LITERATURA

1. Jennings. G. i Mondloch, K. (2015), *Abstract video: the moving image in contemporary art*, Oakland, University of California Press
2. Pikkov, U. (2010) *Animasophy: Theoretical Writings on the Animated Film*. Tallinn, Estonska Akademiya Umjetnosti, Odsjek za Animaciju.
3. Subotnick, S. (2003) *Animation in the home digital studio: creation to distribution*, Focal Press
4. Taylor-Turner, P. (2003), *Content and Meaning in Abstract Animation*, Virginia Commonwealth University

7. PRILOZI

Slika 1: Disk u Blender programu

Slika 2: Elipsa u Blender programu

Slika 3: Elipsa

Slika 4: Transformiran crtež

Slika 5: Linije I

Slika 6: Linije II

Slika 7: Put točaka u Blender programu

Slika 8: Put točaka

Slika 9: Sara Petty. Furies (1976)

Slika 10: Larry Cuba, Two Space (2009)