

Rupe / Igra / Autoportret

Mikulin, Stela

Undergraduate thesis / Završni rad

2019

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Zagreb, Academy of Fine Arts / Sveučilište u Zagrebu, Akademija likovnih umjetnosti**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:215:216488>

Rights / Prava: [In copyright](#)

Download date / Datum preuzimanja: **2021-10-24**



Repository / Repozitorij:

[Repository of the Academy of Fine Arts in Zagreb](#)



Akademija likovnih umjetnosti

Sveučilišta u Zagrebu

Nastavnički odsjek

Student: Stela Mikulin

ZAVRŠNI RAD

PREDDIPLOMSKI SVEUČILIŠNI STUDIJ LIKOVNA KULTURA

Zagreb, 2018./2019.

SAŽETAK

Na kolegiju slikarstva bavim se slobodnom interpretacijom obiteljskih fotografija i uspomena. Poništavanjem prizora s fotografija, aludiram na nemogućnost njihovog točnog prikaza i na rupe u vlastitome sjećanju. Na kiparstvu se bavim pojmom igre i konceptom imaginacije koji su kontrastni manualnom i plaćenom radu, osjećaj slobode naspram osjećaja odgovornosti. Igru povezujem sa djetinjstvom i u nekim aspektima sa umjetničkim stvaranjem. Na kolegiju grafike, u sklopu zadanog autoportreta, osvrćem se na stvaranje individualnog doživljaja pojedinca, nastalog jedinstvenom kombinacijom svijesti i podsvijesti.

RUPE / IGRA / AUTOPORTRET

RUPE

Fotografija u meni oduvijek izaziva potrebu za propitkivanjem sveopće trajnosti i prisutnosti. Trenutci koji su nečijom odlukom ostali zaustavljeni i zabilježeni, nostalgичno me podsjećaju na jučer i na vlastita sjećanja. Odlučila sam interpretirati stare obiteljske fotografije, mjesta i ljude koje nisam upoznala i čiju priču tek površno poznajem.

Slikanje odabranih prizora koji mi dopušta slobodno tumačenje i stvaranje novih trenutaka, navelo me na čitavu seriju radova. Slikanjem na papiru interpretirala bih prizor s fotografije. Zatim bih krenula procesom poništavanja istog, nanoseći u slojevima komade papira koji bi sadržavali kadrove/motive iste slike, ali drugačije interpretirane. Katkad bih na postojeću sliku lijepila samo prazne, obojane plohe papira. Kolažni dijelovi slike predstavljaju „rupe“ u mom poznavanjudođaja sa fotografija i moj osobni doživlja istih. Naknadnim trganjem i izrezivanjem već zalijepljenih dijelova slike, stvaram novi sloj slike i nove akcente na radu.

Ponavljanjem postupka, ne zaustavljam definirani trenutak kao što je to učinjeno na fotografijama već aludiram na naknadne mijene i montažu odabranog prizora. Ljude oblikuju njihova sjećanja i uspomene, pamtimo važne trenutke koji su nas odredili. No sjećanje je subjektivan pojam, nastaje u vlastitoj postprodukcij, često i s pričom iz tuđe perspektive. Sklonost prisvajanja uspomena iz drugog (tuđeg) gledišta ,asociralo me na povezanost koju osjećam prema događajima sa fotografija koje su mi u potpunosti strane. Moguća povezanica između mene i prikazanih ljudi pruža mi priliku vlastitog komponiranja zabilježenih, tuđih trenutaka. Poseban interes prema starim fotografijama pripisujem njihovoj rijetkosti. Pažljivo odlučiti koji će trenutak zauvijek ostati zabilježen, zbog praktičnih razloga, odnosno tehničkih mogućnosti prošlih vremena, pridaje mu na značaju. Kao i sa sjećanjima, odabiru se važni trenutci koji će ostati zapamćeni i kasnije se prepričavati i dijeliti.

Proučavanje umjetnika kao što su Cecily Brown i Willem de Kooning te njihov način slikanja, potaknuo me na promjenu materijala i još snažnije poništavanje prizora uvođenjem, debljih i dinamičnijih poteza. Nastavljam sa uslojavanjem više prizora, koje u procesu obesnažujem, nanoseći preko njih nedefinirano oblikovane, mutne praznine. Kadar fotografije upotpunjuju uspomene koje imamo ili mašta promatrača, osobito onda kada nam je fotografija nepoznata, a uspomena tuđa. Nemogućnost njihovog točnog prikaza, ostavlja dojam

nedovršenosti i nepotpunosti. Taj dojam želim i sama postići u svojim radovima, te promatraču ostaviti mogućnost vlastitog sastavljanja konačnog prizora.



Bez naslova, 2019., akril na papiru



Bez naziva, 2019., akril na platnu i papiru

RUPE / IGRA / AUTOPORTRET

IGRA

Pojam igre najčešće označuje nesvrhovitu djelatnost u kojoj sredstva dominiraju nad ciljem. Igra je slobodna, samomotivirajuća te dovodi do stanja posebnog uzbuđenja. U filozofiji ima i metafizičko značenje. Jedan od prvih prikaza je crtež „Ritual igre“ koji se nalazi u pećini u Addauri u Palermu koji datira oko 15000.-10000.g.pr.Kr. Igru vežemo uz sposobnost imaginacije, psihički proces koji kombiniranjem različitih ideja stvara nove predodžbe, koje u tom obliku ne postoje u ranijim iskustvima. Proces maštanja je pod snažnim utjecajem naših želja i snova. Igra i maštanje, dvije su djelatnosti koje me najsnažnije vraćaju u djetinjstvo. Naše dugoročno pamćenje ima neograničen kapacitet i veliki broj informacija tamo ostaje cijeli život, no teško je reći da smo nešto točno zapamtili. Naša su sjećanja promjenjiva, kada ostanemo bez materijalnih dokaza, samo nas još uspomene, koje se probude na nježan podsjet, vraćaju u trenutak koji bi rado ponovno osjetili. Tu krhkost i fragmentalnost želim prenjeti na svoje skulpture. Daske i letvice različitih veličina, u bojama koje me asociraju na živopisnu maštu, spajam u razgranatu konstrukciju. Međusobno se prepiliću i spajaju, ali cijela konstrukcija je i dalje krhka te pomalo nestabilna. Nakon proučavanja konstruktivizma, u kojem je geometrijska apstrakcija postala osnovnim likovnim izrazom, igru i sjećanje na igru prikazujem stvaranjem linearne konstrukcije, slobodnog oblika. Igra kao takva, svojim slobodnim i bezbrižnim konceptom kontrira moralnim vrijednostima. Umjetnički dvojac Bildstein/Glatz ukazuju na takav kontrast svojom monumentalnom skulpturom „The Loop“, koju smještaju na livadu ispred samostana. Svojim kompleksnim oblikom, skulptura podsjeća na zabavni park te kičenu i opojnu industriju koja se svojom idejom suprotstavlja staloženoj, ruralnoj idili.

Pojam igre, kontrastan je manualnom i plaćenom radu, osjećaj slobode naspram osjećaja odgovornosti. Iako se u nekim aspektima, te dvije aktivnosti mogu preplitati. Igru vežemo uz djetinjstvo, no njene ključne komponente su motivacija za dostizanjem nekog cilja, pravila te interakcija, pojmove koji su bliski za postizanje uspjeha u radu. Koncept igre možemo povezati sa umjetničkim stvaranjem u kojem se sloboda i imaginacija vežu uz mentalni i manualni rad te na taj način u potpunosti povezuju dva kontrasta, dječju igru i odrasli svijet.



Igra, 2019., drvene letvice i daske

RUPE / IGRA / AUTOPORTRET

AUTOPORTRET

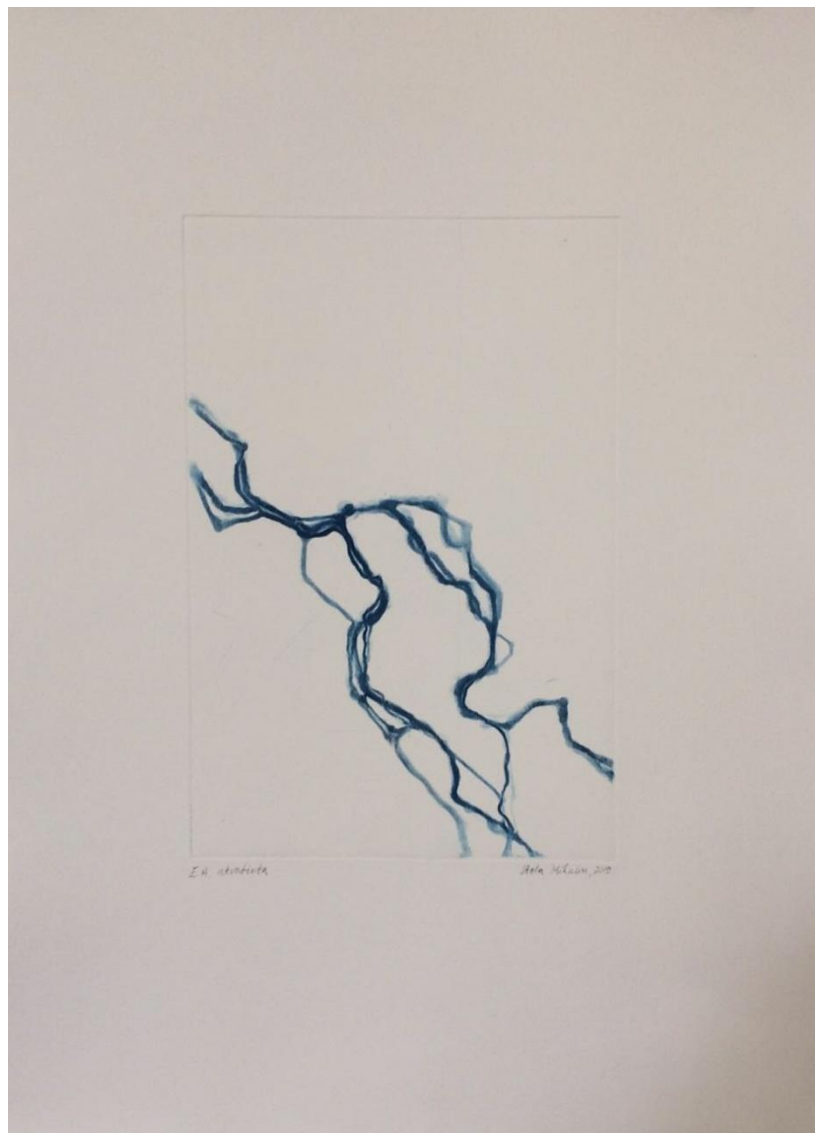
U filozofiji, svijest poimamo kao znanje o izravnom, vlastitom doživljaju. To je najsloženija ljudska psihička funkcija kojom razmišljamo, slušamo i donosimo odluke. No, na svijest uvelike utječe podsvjesni dio uma, sfera psihe koja je nepristupačna samoopažanju i koja se, po nekim teorijama psihoanalize, nalazi ispod praga svijesti. Podsvijest prihvata ono što joj je sugerirano, ne razumije definicije i ima puno veći kapacitet opažanja od svjesnog dijela. Kod podsvijesti ne postoji vrijeme - sve je sadašnjost, a sve emocije, sjećanja i reakcije iz prošlosti i dalje se nalaze na jednom mjestu, te utječu na naše svjesne doživljaje i postupke. Sadržaj svjesnog i nesvjesnog uma kod svakog pojedinca stvara jedinstven doživljaj. Dolazi do trenutka pomaknuća, na naše svjesno utječu sve prijašnje emocije i sjećanja, međusobno se prožimaju i stvaraju nešto novo i neponovljivo. Taj trenutak možemo interpretirati kao obrazac koji se tokom života vječno nadograđuje.

Naša psiha sastoji se od dvije razine. One se međusobno ne podudaraju, ali utječu jedna na drugu, te zajednički na naš um. Zbog prisutnosti određenih nepravilnosti i nepodudarnosti, stvara se jedinstveni oblik u strukturi koji pojedinca čini različitim od drugih. Takozvane nepravilnosti, neizbježna su posljedica samog postojanja i okolinskih čimbenika koji tijekom života na nas utječu. Neprestanim mijenjanjem, fizičkim i psihičkim, čovjek se kao ukupna i pojedinačna slika ne može okarakterizirati savršenim. Savršenstvo je, u filozofiji, ono što je dostiglo potpunu cjelovitost, bez potrebe za daljnjim razvijanjem te je kao pojam, objektivno, kontradiktoran prirodi čovjeka.

Linije, kao motiv, svojom formom sugeriraju na živčanu stanicu koja se sastoji od tijela i ogranka. Pomoću kratkih ogranaka, neuron prima informacije iz svoje okoline, dok dugi ogranak služi za prosljeđivanje informacija drugim stanicama. Drhtavom i pulsirajućom linijom, koja se grana u manje ogranke, osvrćem se na stvaranje individualnog doživljaja pojedinca, nastalog jedinstvenom kombinacijom svijesti i podsvijesti, te uvjetovanog reda koji pruža funkcija dendrita i neurita.

Portretiranje sebe, kroz vlastiti svjesni i nesvjesni dio uma, činilo mi se kao najobuhvatniji prikaz specifične i osobne prirode čovjeka u općem pogledu. Čimbenici koji nas čine

različitima, naša su iskustva koja će svakog pojedinca navesti na vlastito stvaranje i razvoj, a opet omogućiti shvaćanje i prihvaćanje drugog pojedinca u njegovoj svojevrsnosti.



Autoportret, 2019., akvatinta