

Završnica

Matković, Petra

Master's thesis / Diplomski rad

2023

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:215:469019>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2024-09-08**



Repository / Repozitorij:

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



SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
AKADEMIJA LIKOVNIH UMJETNOSTI
GRAFIČKI ODSJEK

Petra Matković

ZAVRŠNICA
DIPLOMSKI RAD

Mentor: prof. dr. art Robert Šimrak

Zagreb, Kolovoz 2023.

TEMELJNA DOKUMENTACIJSKA KARTICA

Sveučilište u Zagrebu

Akademija likovnih umjetnosti

Grafički odsjek

Diplomski rad

Smjer: Grafika

Kolegij: Grafika

Opis zahvata: Završnica

Studentica: Petra Matković

Matični broj: 0381137760

Mentor: prof. dr. art Robert Šimrak

Broj stranica: 31

Broj fotografija: 26

Datum obrane: 19.09.2023.

Povjerenstvo za diplomski ispit:

- prof. art., Svjetlan Junaković
- izv. prof. art., Natalija Nikpalj
- doc. dr. art., Miran Šabić

SADRŽAJ

1. UVOD	4
1.1. Konformizam u umjetnosti	5
2. KONCEPT I SIMBOLIZAM	8
2.1. Utjecaj i problematika nostalgicnih medija	10
2.2. Stereotip fizičke privlačnosti “Lijepo je dobro”	13
2.3. Utjecaj feminizma	15
3. “ZAVRŠNICA”	16
3.1. Motivi oružja	23
3.2. Simbolizam kupaonice	25
3.3. Promiskuitet	26
3.4. Naziv diplomskog rada	27
3.5. Tehnika	28
3.6. Boja	28
3.7. Perspektiva i dinamika	31
3.7.1. Utjecaj japanskih manga stripova	32
3.8. Izvedba	33
4. Zaključak	34
Izvori	35

1. UVOD

U procesu izrade svoje serije diplomskih radova shvatila sam izrazitu bitnost slobode rada i odabira tematike. Navodim ovo zbog svojih prethodnih poteškoća s prilagodbom na umjetničkoj sceni kroz ranije godine svoga studija na likovnoj akademiji te u društvu mlađih i starijih likovnih umjetnika.

Moje prve godine na likovnoj akademiji obilježene su ustrajnom borbom s vlastitim umjetničkim izrazom. Od djetinjstva moju likovnu percepciju oblikovali su prije svega crtani filmovi i serije koje sam rado gledala te ljudi iz moje okoline, čineći figuraciju oblikom umjetnosti kojem sam težila. Ti su utjecaji na meni ostavili jasan fokus na ljudsku formu i njegove proporcije. Međutim, nakon upisa na akademiju sjena neizvjesnosti počela se nadvijati nad mojim figurativnim crtežima. Dok sam se borila s duboko ukorijenjenom nesigurnošću, sumnjala sam hoće li moj rad ikada biti priznat kao kvalitetan na temelju njegovog figurativnog aspekta.

Akademsko okruženje uvelo me na novi teren izazova. Susrela sam se sa zadacima koji su namjerno uklanjali *fizičko*, potičući me da zaronim u područje *apstraktnog*. Kroz ove vježbe postupno sam se uspjela odreći uskih okvira akademizma¹ koji je dotad oblikovao moju likovnu tematiku. Kada sam se oslobodila tih umjetničkih ograničenja, shvatila sam duboki značaj prihvaćanja vlastite kreativne slobode. Iskustvo me potaknulo da se upustim u osobno istraživanje koje me dovelo do propitivanja suštine same umjetnosti. Izazvalo je pitanje: „*Što definira umjetnost kao dobru ili lošu?*”

Međutim, na to pitanje nije lako odgovoriti jer evaluacija umjetnosti prkosi objektivnosti jer je inherentno vezana uz emocionalne i subjektivne reakcije koje izaziva. Zaintrigirana ovim razumijevanjem, sada sam u procesu u kojem se moja umjetnička evolucija nastavlja razvijati. Izazovi akademije nisu samo njegovali moje tehničke vještine, već su potaknuli i uvažavanje širokog spektra umjetničkog izražavanja. Apstraktni zadaci, nekada zastrašujući, oslobodili su moju kreativnost prijašnjih ograničenja, omogućivši mi da istražim neistražena područja.

¹ Akademizam se odnosi na stil umjetnosti koji je bio istaknut u 19. stoljeću, posebno u Europi, a karakteriziralo ga je pridržavanje utvrđenih umjetničkih konvencija, stroga tehnička vještina i fokus na klasične teme i predmete.

Dok stojim na ovom pragu preobrazbe, vođena sam nepokolebljivim uvjerenjem u moć kreativne autonomije i spoznajom da umjetnost, u svom zagonetnom sjaju, ostaje duboko emotivan i subjektivan medij koji prkosi konačnoj klasifikaciji figuracije ili apstrakcije.

U ovom ću se pisanom radu pozabaviti problemima koji su se provlačili kroz koncept mog umjetničkog rada, uključujući teme kao što su konformizam, nostalgija i feminizam, te kako su oni utjecali na moje stvaralaštvo.

1.1. Konformizam u umjetnosti

U skupu studija socijalni psiholog porijeklom iz Turske, Muzafer Sherif (1935.), pokazao je kako moć društvenog utjecaja mijenja percepciju ljudi o vrlo dvosmislenim podražajima². Sherif je iskoristio autokinetički učinak, perceptivnu iluziju koja se javlja kada se od ljudi traži da se koncentriraju na stacionarnu točku svjetla u mračnoj prostoriji. U takvim okolnostima ljudi opažaju kretanje na svjetlu. Neki misle da se ono samo malo pomiče; drugi misle da se dosta kreće. Sherif je otkrio da kada su skupine od troje ljudi okupljene i zamoljene da naglas kažu koliko se svjetlost pomaknula, njihove prosudbe postupno su se približavale. Drugim riječima, razvili su grupnu normu o udaljenosti koju je svjetlost premjestila. A ta je norma imala trajan utjecaj na percepcije sudionika. Usklađenost s grupnom normom bila je vidljiva i godinu dana kasnije. Sudionici su zajedničkim društvenim utjecajem stvorili normu koja je zatim utjecala na njihove privatne odgovore.

Konformizam u umjetnosti višestruka je i složena pojava koja je kroz povijest oblikovala tokove umjetničkog izražavanja. U svojoj srži, konformizam u umjetnosti odnosi se na tendenciju umjetnika da se pridržava utvrđenih normi, konvencija i popularnih trendova umjesto da izazove status quo i pomiče granice kreativnosti. Ova sklonost prilagođavanju često proizlazi iz društvenih pritisaka, straha od odbijanja ili želje za komercijalnim uspjehom, što navodi umjetnike da stvaraju djela koja su u skladu s prevladavajućim ukusima i preferencijama.

² Sherif, M., (1935), A study of some social factors in perception, Archives of Psychology, br. 187., New York

Kao rezultat toga, umjetnička okruženja su doživjela razdoblja u kojima su dominirali specifični stilovi, škole ili pokreti, pri čemu se gušila individualnost i originalnost.

Iako konformizam može potaknuti osjećaj jedinstva i zajedničkog identiteta unutar svijeta umjetnosti, on također predstavlja značajan rizik od monotonije i stagnacije, pri čemu ometa evoluciju umjetnosti kao moćnog alata za društveni komentar, introspekciju i promjenu. Suprotno tome, umjetnici koji prkose konformističkim tendencijama potaknuli su revolucionarne pokrete, izazivajući prevladavajuće norme i pokrećući kulturne revolucije koje guraju umjetnost u nove i neistražene teritorije.

Međutim, bitno je prepoznati da koncept konformizma u umjetnosti nije inherentno negativan; može olakšati koheziju, razumijevanje i dostupnost za mase. Uspostavljanje delikatne ravnoteže između konformizma i inovacije ključno je za kontinuirani razvoj svijeta umjetnosti, prihvaćanje različitosti i inspiriranje generacija koje dolaze. Samo kroz dinamičnu međuigru konformizma i pobune, umjetnost može u potpunosti istražiti svoj bezgranični potencijal i ispuniti svoju ulogu odraza ljudskog iskustva i katalizatora društvene transformacije. Ne izjavljujem da je moj osobni rad originalan. Dapače, suvremeni radovi će uvijek vući elemente drugih, starijih umjetnika i umjetničkih pravaca. Smatram da živimo u generaciji elektronike gdje su nam tuđi radovi, projekti, instalacije, crteži i slike dostupni svaki dan u našim rukama putem društvenih mreža i interneta.



Slika 1. Allen, J., „Théâtre D’opéra Spatial”, (2022.)

U posljednjih godinu dana, AI³ umjetnost postaje učestala do razine gdje je u natjecanju likovnih umjetnosti Colorado State Faira (2022.), Jason Allen dobio prvu nagradu od tristo dolara za svoju sliku izrađenu pomoću umjetne inteligencije „Théâtre D’opéra Spatial”, što je potaklo mnogo kontroverzija⁴.

Time želim naglasiti raznolikost likovne ekspresije u 21. stoljeću. Ljudi su društvena bića, lijepimo se na druge od malena jer u grupama osjećamo cjelinu. Osobno sam se s tim fenomenom susretala na ranijim godinama svoga studija, gdje bih se sramila svojih likovnih interesa zbog vlastitog uvjerenja da se umjetnost bazira isključivo na apstrahiranju figuracije i na apstrakciji. Htjela sam se baviti svojim dječjim krojenima i digitalnim crtežima koji nisu bili toliko česti, te sam kao rezultat toga shvatila važnost osobne ekspresije i samoizražavanja.

Samoizražavanje u umjetnosti srce je i duša kreativnosti, omogućujući umjetnicima da izraze svoje najskrovitije misli, osjećaje i iskustva kroz različite medije i oblike. To je autentičan glas umjetnika, nefiltriran i nesputan vanjskim očekivanjima ili konvencijama. Kroz tu slobodu, umjetnici mogu podijeliti svoje jedinstvene perspektive, uvjerenja i vizije sa svijetom, stvarajući duboku i osobnu vezu sa svojom publikom.

Ovaj nesputani način umjetničke komunikacije omogućuje umjetnicima da urone u dubine svojih emocija, sjećanja i mašte, što rezultira djelima koja su duboko smisljena i dojmljiva. Sloboda izražaja u umjetnosti slavi individualnost i potiče umjetnike da pronađu svoj umjetnički identitet bez straha od osude ili konformizma.

O snažuje umjetnike da dovode u pitanje društvene norme, propituju ustaljena uvjerenja i izazivaju promišljanje uz poticanje bogate raznolikosti umjetničkih stilova i pokreta.

U konačnici, sloboda samoizražavanja u umjetnosti ne samo da obogaćuje umjetničko okruženje, već također obogaćuje ljudsko iskustvo, djelujući kao kanal za emocionalnu povezanost, introspekciju i kolektivni rast.

³ Umjetna inteligencija

⁴ Teoh, B., (2022.), Art Made by AI Wins Fine Arts Competition, url

2. KONCEPT I SIMBOLIZAM

Kao što sam navela u prošlom segmentu, jedan od većih utjecaja koji me formirao u životu, i koji proizlazi iz mog rada bila je konzumacija videoigara za konzole iz kasnih devedesetih godina prošlog stoljeća i ranih godina 21. stoljeća, poput konzola Play Station 1, Play Station 2 i Game Boy Advance. Uz videoigre, drugi vizualni utjecaj imali su i *anime* crtane serije⁵. Videoigre i *anime* serije su bitno utjecale na moj vizualni razvoj kao dijete. Zbog navedenih crtanih serija sam kročila u interes crtanja ljudskih figura, što je potaknulo moju radoznalost za ljudskom anatomijom i portretima. Motivi ljudskih likova su me zanimali samo u dramatičnim, perspektivnim pozicijama, dok su videoigre svoj utjecaj pokazale u obliku dodatnog elementa fantazije poput oružja i stilizacije likova



Slika 3. Cardcaptor Sakura: The Movie, (1999.)

⁵ Anime; izraz za svaki animirani crtić iz Japana. Prvim službenim animeom se smatra dječja serija „Astroboy” koja je u Japanu emitirana 1963.

Osim simbolizma japanskih medija koji utječu na likovni aspekt rada, koncept se svodi na osjećaj nostalgije s nadodanim elementima društvenih problema poput nejednakosti spolova. Miješanjem ozbiljnog sadržaja koji je upakiran u djetinjasti omot, izražavam svoje osjećaje nelagode stvarnoga svijeta i kreativnosti svog dječjeg uma. Djetinjstvo je carstvo neukročene mašte, gdje fantastični svjetovi oživljavaju, a stvarnost je samo dalek pojam. Nevinost vlada nadmoćno, a znatiželja nema granica. To je područje neopterećeno težinom odrasle dobi u kojem radost i čuđenje cvjetaju bez napora.

S druge strane, svijet odraslih nosi teret odgovornosti, iskustvo i razumijevanja. To je područje dubine i promišljanja, obilježeno bezbrojnim nijansama emocija i stvarnosti životnog putovanja. Tamo se susrećemo sa složenošću ljudskih odnosa, borbama postojanja i dubokim razmišljanjem o našem mjestu u svemiru. Kroz svoje radove nastojim spojiti ove različite svjetove, povezujući jaz između dječjeg čuđenja i zrele introspekcije.



Slika 4. Poharan, Blade & Soul

2.1. Utjecaj i problematika nostalgičnih medija

Utjecaj crtanih serija s početka 21. stoljeća na ženski pogled na modu i izgled tijela bio je višestruk jer su te serije igrale značajnu ulogu u oblikovanju percepcije ideala ljepote i tijela među mladim djevojkama i adolescentima, uključujući i mene. Dok su neke crtane serije pružale pozitivne i osnažujuće prikaze ženskih likova, druge su održavale štetne stereotipe i nerealne standarde ljepote.

S jedne strane, neke animirane serije i stripovi imali su snažne, neovisne ženske likove koji su prihvatili svoju jedinstvenost i osobni stil. Ti su likovi poticali mlade djevojke da budu sigurne u svoje izbore i da se izraze kroz modu bez prilagođavanja društvenim normama. Crtane serije i filmovi često su isticali modu kao oblik samoizražavanja i kreativnosti.

Ženski likovi koji su koristili odjeću kako bi izrazili svoju osobnost i emocije potakli su gledatelje da vide modu kao oblik umjetnosti, a ne samo kao sredstvo usklađenosti.



Slika 5. Totally Spies!, (2006.)

S druge strane, neki ženski likovi bili su prikazani s pretjeranim, nerealnim proporcijama tijela, održavajući ideju da je određeni oblik tijela idealan standard ljepote koji se pridržava konvencionalnih stereotipa o ljepoti, što je isticalo poruku da je samo određeni izgled poželjan ili privlačan.



Slika 6. Kubo, N., Bleach, ch. 197

Seksualizacija žena u videoigrama dugo je problem unutar industrije igara⁶.

Desetljećima su ženski likovi u mnogim videoigrama prikazivani na hiperseksualizirane načine koji naglašavaju njihovu fizičku privlačnost umjesto njihove osobnosti, vještina ili doprinosa. Ti portreti često sadrže razgolićenu i nepraktičnu odjeću, pretjerane proporcije tijela i objektivizirajuće kutove kamere koji zadovoljavaju muški pogled.

Takvi prikazi jačaju štetne rodne stereotipe, održavajući ideju da žene postoje prvenstveno kao objekti želje muških igrača. Štoviše, seksualizacija ženskih likova može stvoriti neprijateljsko i nepoželjno okruženje za žene koje igraju ili rade s igračima videoigara, što doprinosi kulturi seksizma i uznemiravanja. Dizajni ženskih oklopa često sadrže izazovnu i oskudnu odjeću, naglašavajući seksualne karakteristike tijela i pridržavajući se tradicionalnih standarda ljepote.

Ti dizajni mogu uključivati nepraktične visoke pete, otkriveni trbuh i pretjerani dekolte, što je sve u sukobu s pojmom oklopa kao obrambenog alata. Ovaj pristup odražava objektivizaciju žena i jača štetne rodne stereotipe unutar igara.

⁶ Strum, L., (2016.), Study tracks 31-year history of female sexualization in video games, url



Slika 7. Primjer muškog i ženskog oklopa u video igricama,

Nasuprot tome, dizajni muških oklopa obično su glomazniji i pokrivaju veći dio tijela, odajući dojam snage i praktičnosti. Muški likovi obično nose cjelovite oklope koji odaju osjećaj zaštićenosti i spremnosti za bitku. Seksualizacija ženskog oklopa odražava povijesni trend unutar industrije igara, gdje su muški protagonisti bili zadani, a ženki likovi su često potisnuti u sporedne i seksualizirane uloge. Ova neuravnoteženost pojačava ideju da ženski likovi postoje prvenstveno za muški pogled i umanjuje njihovu slobodu djelovanja i sposobnost da sami po sebi budu jaki, sposobni heroji.

Posljednjih godina povećana je svijest i kritika o ovom problemu, što je dovelo do glasnijih zahtjeva za poboljšanim zastupanjem i realističnijim dizajnom oklopa za ženske likove u videoigramama. Programeri igara i zajednica igrača počeli su ispravljati te problematične prikaze, nastojeći stvoriti osnažujuće i raznovrsnije prikaze žena u videoigramama. Nerealni standardi ljepote koji su nametnuti od djetinjstva postali su duboko ukorijenjeni u mojoj psihi te se zbog toga izrazito teško osloboditi njihovog utjecaja, čak i kroz umjetnost. Od malih nogu bila sam izložena društvenim normama i medijskim prikazima koji su glorificirali uzak i nedostižan koncept ljepote. Kako sam odrastala, ti su ideali postali internalizirani i u konačnici utjecali na način na koji se izražavam kroz umjetnost. Jedan od tih ideala je i ljepota.

2.2. Stereotip fizičke privlačnosti „lijepo je dobro”

Studije koje su proveli Landy David i Sigall Harlod (1974.)⁷ pokazale su utjecaj efekta stereotipa fizičke privlačnosti na muške prosudbe o ženskoj akademskoj kompetenciji. U njihovom eksperimentu, 60 studenata preddiplomskog studija zamoljeno je da procijene esej koji je navodno napisala studentica prve godine fakulteta. Studenti su morali procijeniti kvalitetu proze i kompetenciju pisca na više dimenzija. Eseji su uključivali i loše i dobro napisane verzije.

Od 60 muških sudionika, prvih 20 je dobilo fotografiju neatraktivne ženske osobe kao autora, sljedećih 20 dobilo je fotografiju atraktivne ženske osobe kao autora, a posljednjih 20 nije dobilo nikakvu fotografiju. Štoviše, dok je 30 sudionika čitalo dobro napisanu verziju, ostalih 30 čitalo je loše napisan uzorak. Rezultati su pokazali da su sudionici najslabije ocijenili autoricu kada je bila neprivlačna, a najpovoljnije kada je bila privlačna. Nadalje, učinak autoričine privlačnosti na ocjenu njezina pisanja bio je najistaknutiji kada je objektivna kvaliteta eseja bila loša. Čini se da ovi rezultati impliciraju da su muški čitatelji bili skloniji tolerirati lošu izvedbu privlačne žene nego neprivlačne žene.

Koncept „lijepo je dobro” odnosi se na sklonost ljudi da fizičku privlačnost povezuju s pozitivnim kvalitetama i poželjnim osobinama. Ovaj fenomen, također poznat kao *halo efekt* sugerira da se za osobe koje se percipiraju kao fizički privlačnije često pretpostavlja da posjeduju druge povoljne atribute kao što su inteligencija, ljubaznost i kompetentnost. Ova kognitivna pristranost može utjecati na različite aspekte života, od društvenih interakcija do profesionalnih okruženja, gdje se privlačne osobe mogu smatrati pouzdanijima, sposobnijima i uspješnijima.

Prevlast umjetnika koji u svojim radovima prikazuju konvencionalno lijepe pojedince može se pripisati složenoj međuigri povijesnih, kulturnih i društvenih čimbenika. Kroz povijest umjetnosti ideali ljepote često su bili pod utjecajem prevladavajućih kulturnih normi i vrijednosti. Umjetnici su se, nastojeći stvoriti estetski ugodne i skladne kompozicije, često pridržavali ovih standarda, prikazujući subjekte koji utjelovljuju osobine koje su se smatrale privlačnima u njihovim društvima. Osim toga, povijesni portreti utjecajnih osoba često su

⁷ Landy, D., & Sigall, H. (1974). Beauty is talent: Task evaluation as a function of the performer's physical attractiveness. *Journal of Personality and Social Psychology*, 29(3), 299.

naglašavali njihovu privlačnost za prenošenje moći i statusa, dodatno jačajući sklonost prikazivanju konvencionalno lijepih pojedinaca.

Osobno naglašavam ljepotu svojih ženskih likova u svojoj umjetnosti, vođena svojim uvjerenjem da ženski spol predstavlja utjelovljenje ljepote u našem svijetu. Putem umjetnosti naglašavam ženske fizičke atribute i njihov sjaj, s ciljem prenošenja osjećaja poštovanja prema intrinzičnoj gracioznosti ženstvenosti. Tim putem želim naglasiti slavu duboke estetske snage koju predstavlja ženski oblik.

Međutim, bitno je prepoznati da ljepota ne mora nužno određivati karakter ili sposobnosti osobe, a pripisivanje pozitivnih osobina samo na temelju izgleda može dovesti do nepravednih prosudbi i izostaviti pravu dubinu osobnosti pojedinca.

Stoga je važno njegovati holističku i neutralniju perspektivu pri ocjenjivanju drugih, naglašavajući kvalitete izvan pukog fizičkog izgleda. Prepoznavanjem prisutnosti i potencijalnog utjecaja *halo efekta*, nastojim uspostaviti ravnotežu između uvažavanja pozitivnih povratnih informacija ljepote i seksepilnosti svojih ženskih likova i fokusiranja na dublju poruku koja leži iza njih.

2.3. Utjecaj feminizma

Feminizam je znatno utjecao na proces mojeg rada. Kao što sam se dotaknula utjecaja feminizma kroz prijašnja poglavlja, smatram da taj diskurs ostaje jedan od bitnijih koje trebamo voditi, ne samo u svakodnevnom životu, već i u svijetu umjetnosti.

Područje umjetnosti dugo je odraz društvenih normi i stavova u kojem se često ističu dvostruki standardi koji postoje između umjetnika i umjetnica u prikazivanju nagog ženskog oblika. Kroz povijest, muškim umjetnicima često je davana veća sloboda za istraživanje nijansi ženskog tijela, ponekad zalazeći u područje objektivizacije. Njihove kreacije slavljene su kao remek-djela, čak i kada idealiziraju ili iskrivljuju ženski oblik. Nasuprot tome, umjetnice su se često suočavale s cenzurom društva i skepticizmom kada su prikazivale golotinju, budući da su njihovi radovi često podvrgnuti ispitivanju kroz objektiv moralu. Njihove se namjere propituju, a njihovi se radovi ponekad odbacuju kao samo provokativni ili skandalozni.

Ova očigledna razlika naglašava rodne predrasude ukorijenjene u svijetu umjetnosti i ističe potrebu za pravednijom platformom na kojoj bi umjetnici i umjetnice mogli istraživati ljudsko tijelo s jednakom slobodom, lišeni dvostrukih standarda koji predugo traju. Stoga stavljam svoje ženske motive u ulogu *offence* tj. napada ili borbenog stava, gdje su ženski likovi protagonisti, naoružani i samouvjereni. Gledaju promatrača kao da im nije prepreka, kontrastno od čestih aktova i depikcija nagih ženskih tijela koja su prikazana kao nježna ili predstavljena kroz objektiv muškog užitka.



Slika 10. Guerrilla Girls, Do women have to be naked to get into the Met. Museum?, (1989.)

3. „ZAVRŠNICA”

Serijska slika pod nazivom „Završnica” obuhvaća više slojeva osobnog svjetonazora i razvoja u pogledu i praksi likovnog izražaja. Radovi se baziraju na osjećaju nostalgije; kroz njih naglašavam utjecaje medija tijekom ranijih godina 21. stoljeća koji su mi svakako utjecali na formativne godine odrastanja. Navedeni mediji su često bili u formatu likovne animacije, japanskih animiranih crtanih serija te videoigara, japanskih i zapadnjačkih stripova. Ovi mediji su imali značajan utjecaj na moju likovnu ekspresiju, zbog njih sam i prvobitno počela crtati kao dijete te se odražavaju u mom radu čak i danas. Svi moji radovi sadržavaju nekakav dječji segment koji mi je drag i kojeg se ne sramim izraziti. Međutim, radovi ipak iza toga sadržavaju i odrasli koncept.



S

Slika 11. *Final Boss 1*, 50x70 cm, akril na papiru (2023. autorski rad)



Slika 12. *Final Boss 2*, 50x70 cm, akril na papiru (2023. autorski rad)



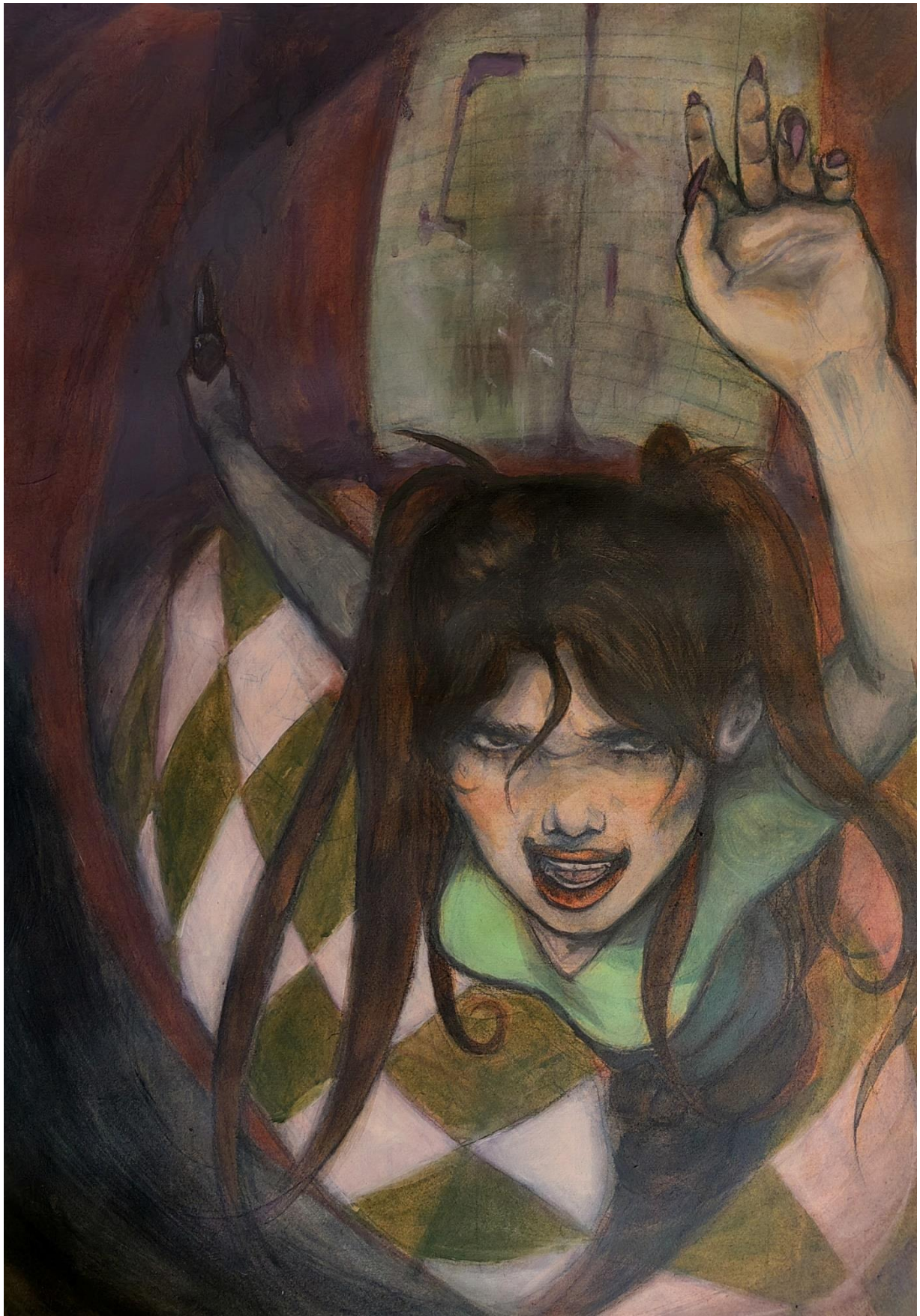
Slika 13. *Final Boss 3*, 50x70 cm, akril na papiru (2023., autorski rad)



Slika 14. *Final Boss 4*, 50x70 cm, akril na papiru (2023. autorski rad)



Slika 15. *Final Boss 5*, 50x70 cm, akril na papiru (2023. autorski rad)



Slika 16. *Final Boss 6*, 50x70 cm, akril na papiru (2023. autorski rad)

3.1. Motivi oružja

Moja serija slika zadire u zamršene vode rodne dinamike i društvenih struktura moći, razotkrivajući višestruke emocije i iskustva s kojima se žene nose u svojim svakodnevnim životima. Kroz svoje radove, odabrala sam vitlati oružjem kao moćnim oruđem satire, kojim ističem teme o ženskim strahovima, zaštiti i hegemoniji koja prožima naš svijet kojim dominiraju muškarci. Slike svojom tematikom zadiru u područje redefiniranja dinamike moći i subverzije tradicionalnih narativa kroz snažan vizualni jezik. Unutar mog rada oružje se ne pojavljuje kao oruđe agresije, već kao snažni simboli osnaživanja i asertivnosti.

Izabrala sam moćne žene kao protagonistice, privlačeći pozornost dojmom samouvjerenosti koji je istovremeno zadivljujuć i zastrašujuć.

Figurativna izreka mojih radova jest da dok ih gledatelj promatra, da se nađu uvučeni u priču koja dovodi u pitanje njihove pretpostavke i predrasude. Gledatelj predstavlja čestu pojavu u ženskom svijetu; fizičko promatranje i nelagodne poglede upućene ženama, a u ovom slučaju ženskim motivima rada. Nadalje, promatrač⁸ počinje postupati po svojoj želji i iskorištavati situaciju žene u samoći. Međutim, protagonistkinje slika su naoružane i dovode gledatelja u situaciju gdje one imaju potpunu kontrolu. Suočen s ovim zastrašujućim ženskim figurama, gledatelj je primoran suočiti se s vlastitim predrasudama i očekivanjima. U obratu koji naglašava nepredvidivost života, oružja protagonista postavljena su, ne samo kao simboli, već i kao instrumenti samoobrane; oštri podsjetnici na podcjenjivanje njihove snage.

U situaciji opasnoj po život, gledatelj je potaknut da preispita svoje pretpostavke o percipiranoj ranjivosti žena. Protagonisti ne koriste svoje oružje samo radi zaštite, već kao utjelovljenje svoje nepopustljive moći i autonomije. Zbog toga i postavljam oružje u svoje radove; kao vizualni narativ koji razgrađuje stereotipe i izaziva gledatelja da se suoči s inherentnom snagom žena. Kroz moj rad, oružje prestaje biti puki instrument uništenja; umjesto toga, pretvara se u duboki simbol obrane i asertivnosti.

Kroz jukstapoziciju žene i oružja, bacam svjetlo na sveprisutni strah s kojim se žene često susreću u svojim interakcijama s muškarcima. Ova oružja, tradicionalno simbol snage i

⁸ Promatrač: zamišljen kao muškarac.

kontrole, pretvaraju se u štitove koji odražavaju stalnu budnost potrebnu za navigaciju svijetom u kojem strah obitava ispod površine naizgled običnih susreta.

Nadalje, moja se umjetnost suočava s dominacijom koja prožima muškocentrično društvo. Stavljanjem ovog oružja u ruke žena, rušim uspostavljenu dinamiku moći i izazivam razmišljanje o ulogama koje dodjeljujemo na temelju spola.

U konačnici, moja umjetnost služi kao ogledalo koje odražava ne samo moć protagonista, već i sposobnost gledatelja za rast i transformaciju.

3.2. Simbolizam kupaonice

Svaki od ženskih likova smješten je u prostor kupaonice. Kupaonica simbolizira, nekako stereotipni, ali osobni i opuštajući prostor ženske higijene, uređivanja i skladištenja kozmetičkih proizvoda čiji su nam slatki mirisi već društvena personifikacija ženstvenosti. U jednu ruku, kadar kupaonice koji nam pruža olakšanje i njegu, apstrahiram na gotovo same pločice koje se pružaju u nedogled. Time prikazujem prostor koji se pretvara u osobni zatvor nedostižne ljepote i čistoće koju mi kao ljudi ne možemo doseći.

Kupaonica, prostor koji se često smatra utočištem za njegu i dotjerivanje, postaje paradoksalan „kavez ljepote”. Upravo unutar tog prostora održavaju se ideali savršenstva, stvarajući ciklus potrošnje i konzumacije vođen nesigurnostima i težnjama. Sterilni prostori kupaonice pretvaraju se u izobličene pločice naslikane zamršenim bojama koje održavaju psihi ženskih likova.



Slika 17. Reklama za Palmolive sapun, (1950.)

3.3. Promiskuitet

Tijekom ranijih godina 21. stoljeća, medijsko okruženje bilo je svjedok uznemirujućem porastu seksualizacije žena i djevojaka koja je prožimala gotovo svaki aspekt oglašavanja. Televizija, glazbeni spotovi, časopisi i internetski sadržaji postali su prepuni slika koje su objektivizirale i hiperseksualizirale ženska tijela te time odražavala štetne stereotipe i učvršćivala ideju da vrijednost žene prvenstveno leži u njezinoj fizičkoj privlačnosti. Glazbeni spotovi prikazivali su provokativno odjevene umjetnice, dok su časopisi prikazivali fotografije kako bi projicirali nedostižne standarde ljepote. Marketinške kampanje iskorištavale su seksualnost za prodaju proizvoda često zanemarujući njihovu stvarnu relevantnost. Ovaj sveprisutni trend ne samo da je potaknuo nerealne tjelesne ideale i samoobjektivizaciju među ženama i djevojkama, već je također pridonio kulturi u kojoj se vrijednost žena mjerila isključivo njihovom poželjnošću.

S druge strane, u određenim kontekstima, žene su strateški koristile svoju seksualnost kako bi upravljale opresivnim sustavima ili zauzele utjecajne položaje u sredinama u kojima dominiraju muškarci. Čineći to, mogle su steći prednosti ili prilike kojima inače ne bi imale pristup. To se može smatrati načinom potkopavanja dinamike moći koja je povijesno marginalizirala žene.

Kao društvo, bitno je promicati razgovore koji slave autonomiju žena i njihovo pravo da izraze svoju seksualnost bez osuđivanja ili prisile. Poticanjem okruženja poštovanja, razumijevanja i osnaživanja, možemo raditi na iskorjenjivanju štetnih stereotipa i pružanju podrške ženama na njihovom putu prema samoizražavanju i samoosnaživanju.

Promiskuitet je u mojim radovima prikazan kao obilježje slavljenja ženskog tijela. Ženski likovi su prikazani kao samouvjerene žene koje imaju kontrolu. Iako smo svi žrtve nedosežnih standarda ljepote našeg društva, nastojim imati otvoren um i slaviti pojam ženske seksualnosti.

3.4. Naziv diplomskog rada

Moja diplomatska serija slika izvorno je nazvana „ENDGAME”⁹, na hrvatskom prevedena kao „Završnica” i aludira, ne samo na referencu videoigara, već i na kraj jedne velike i formativne ere koja jest moje akademsko školovanje. Kroz studiranje na likovnoj akademiji, moji pogledi i mišljenja su sazrijevali, a tako i moja umjetnost. Naziv „ENDGAME”, tj., „Završnica” dan je kao hommage velikom kraju jednog poglavlja mog života. Umjetnička serija koju sam nazvala „ENDGAME” služi kao višedimenzionalno istraživanje koje odaje počast kulminaciji ere obilježene dubokom transformacijom i rastom. Osim neposredne aluzije na područje videoigara, serija zadire u ključnu točku; završetak mog akademskog obrazovanja. Dok sam se kretala krajolikom umjetničke akademije, moje se kreativno putovanje razvijalo u tandemu s mojim osobnim putovanjem u mladu odraslu dob. Ova se metamorfoza proširila izvan papira, prodirući u samu bit mojih perspektiva i uvjerenja.

Naziv „ENDGAME”, tj., „Završnica”, ne samo da obuhvaća biti zaključka već sažima složenost tranzicije i zrelosti. U kontekstu igara, pojam označava završnu fazu, gdje strateški potezi i odluke kulminiraju određenim ishodom. Slično tome, ova serija odražava ishode moje akademske Odiseje, kako u smislu moje umjetničke evolucije tako i sazrijevanja mojih gledišta.

U konačnici, „Završnica” nije samo priznanje kraja jedne akademske epohe, već i prihvaćanje bezbrojnih mogućnosti koje stoje ispred mene.



Slika 18. Ultra Street Fighter IV, (2014.)

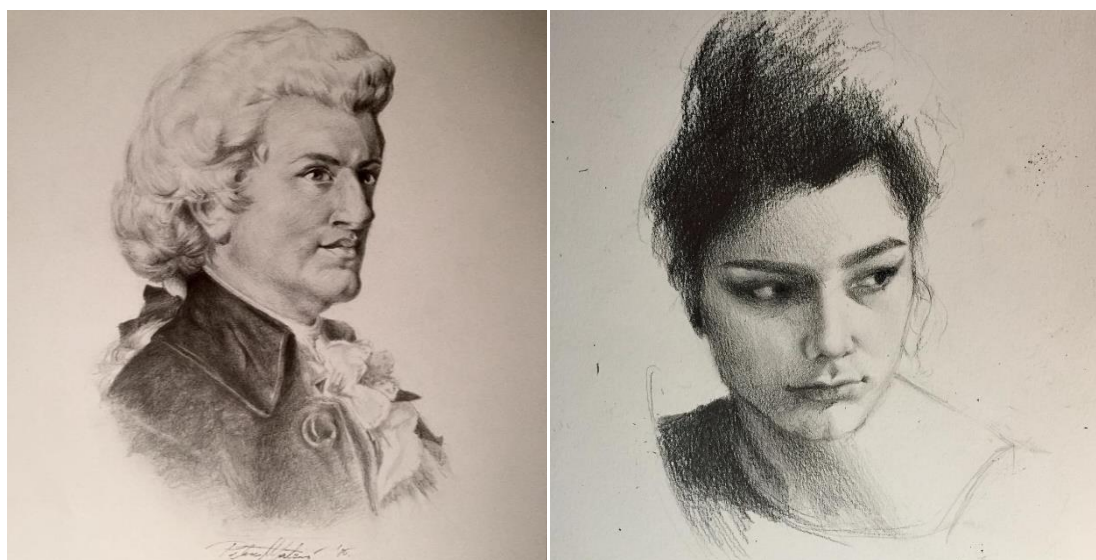
⁹ *Endgame*; izraz koji datira iz otprilike 1880. godine, dolazi iz šaha gdje označava fazu igre kada je većina figura uklonjena s ploče. Sredinom 1900-ih počinje se prenositi na druge djelatnosti, a odnosi na konačnu i odlučujuću fazu situacije, procesa, igre ili pothvata, gdje se teži krajnjem cilju ili ishodu i donose se kritične odluke za postizanje tog cilja.

3.5. Tehnika

Serija slika „Završnica” izrađena je mješavinom akvarela i akrilnih boja na Fabriano Accademia 250 gramskom papiru veličine 50x70 cm. Slike su napravljene prostoručno tj. napamet, izuzev pojedinačnih referenci odabranog oružja. Likove postavljam u dinamične kompozicije, trudeći se napraviti perspektivu *fish eye* tj. ribljev oka¹⁰. Dva glavna obilježja rada naglašavam kroz boju i perspektivu.

3.6. Boja

Kod spominjanja boje, morala bih se dotaknuti konteksta boje kroz osobni likovni razvoj. Boja, tj., slikarstvo općenito, je medij s kojim sam se minimalno bavila sve do 2019. godine. Prije kročenja u svijet boja, koristila sam pretežito crne medije poput olovke i tuša. Kada sam počela eksperimentirati s bojom našla sam se u poziciji neznanja. Lagano sam krenula iz crne u crvenu, pa iz crvene u ružičastu, pa iz ružičaste u pastelno plavu itd. Korištenjem raznih šarenih boja lišila sam se okova pravilnosti koji me kočio u akademizmu i figuraciji kojima sam se prvobitno bavila.

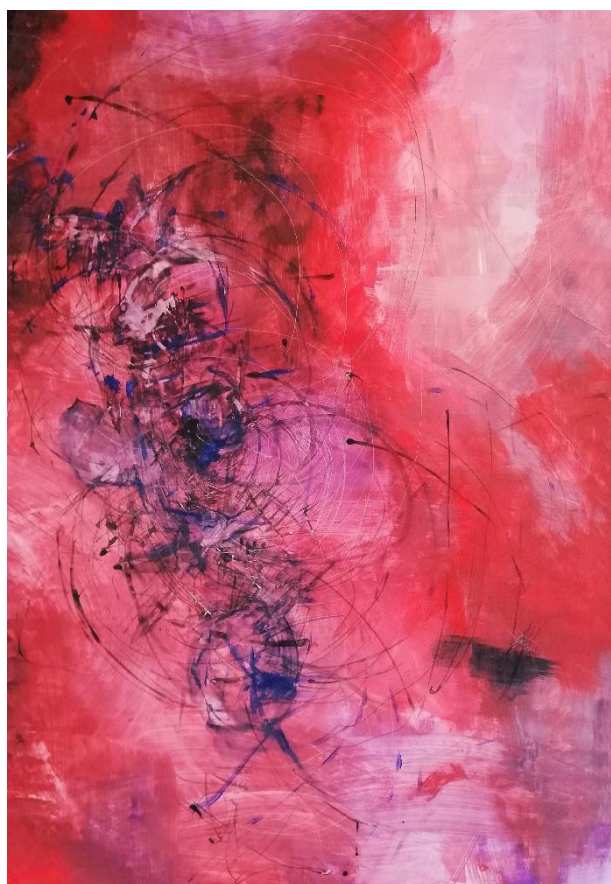


Slika 19. i 20. Primjer slikarskog razvoja, olovka na papiru (2015. i 2018., autorski rad)

¹⁰ Vrsta objektiva korištena u fotografiji



Slika 21. Primjer slikarskog razvoja , Autoportret, 30x 42 cm, akril na ljepenki (2018., autorski rad)



Slika 22. Primjer slikarskog razvoja, akril na papiru (2019., autorski rad)



Slika 23. *sXull Crusher*, 200x150 cm, akril na papiru (2020., autorski rad)

Ova serija slika je malo drugačija, nije obilježena crnim i monotonim bojama, niti je Kitsch šarena, već predstavlja spoj navedenog. Kroz diplomski rad sam se osobnije povezala s bojama i slikarstvom nego prije, veliki razlog za to je bio prihvaćanje da svaki rad neće isto izgledati. Kroz boje sam istaknula razne emocije kroz koje bih prolazila u tom danu kada bih slikala, a iz toga su proizvedene slike s tamnim i svjetlijim prikazima.

Boju sam također koristila kao karakterni razvoj likova kako bih ih istaknula od zamračene pozadine i naglasila aspekt dječje mašte.

3.7. Perspektiva i dinamika

Perspektiva dolazi od latinske riječi *prospicere* što znači vidjeti ili razabrati. Perspektiva je gledište, odnosno način gledanja, način razmatranja, poimanje. Isti pojam može se rastumačiti na više načina, zavisno o samoj perspektivi. Perspektiva u optici označava pojavu prividnog smanjenja likova i predmeta razmjerno njihovoj udaljenosti od gledaoca. U likovnoj umjetnosti perspektiva označava način prikazivanja volumena i prostora na površini slike, stvaranjem privida o dubini prostora. Uvijek me fascinirao pristup umjetnosti koji uključuje stvaranje osjećaja pokreta i dinamičnosti u statičnim likovima korištenjem tehnika perspektive. Ova kombinacija prenošenja pokreta u nepokretnim elementima dodaje dramatičan i vizualno privlačan prikaz. Crpljenjem inspiracije iz perspektive ribljeg oka i širokokutnog objektiva, koje se obično viđaju u mangama¹¹ i drugim stripovima, uspjela sam pridonijeti postizanju ovog učinka dinamike. Ove perspektive iskrivljuju i rastežu vidno polje, naglašavajući zakrivljenost prostora i stvarajući osjećaj dubine i akcije. Uključivanjem ovih tehnika stvara se osjećaj hitnosti, napetosti i energije unutar likova i kompozicije.

Objektiv ribljeg oka je ultra-široki objektiv za DSLR fotoaparat koji snima hemisferičnu (okruglu) sliku. On stvara vizualno izobličenje koje je jasno i često se koristi u kreativnoj fotografiji. Rezultat je slika koja izgleda kao da su rubovi slike omotani oko sferičnog oblika, zakrivljenih linija i mijenjanja konteksta bilo čega na vanjskom rubu slike.



Slika 24. Prikaz perspektive ribljeg oka

¹¹ Manga je riječ koja se općenito koristi za japanske stripove. U doslovnom prijevodu bi značila *pokretna slika*, a termin je u 18. stoljeću ustoličio slikar Katsushika Hokusai, koristeći dva kineska ideograma kako bi definirao svoje crno-bijele crteže. Termin se modernizirao 1860-ih, i tematski je izrastao na kulturnoj sceni nakon II. svjetskog rata.

3.7.1. Utjecaj japanskih manga stripova

Od mojih najranijih godina japanska manga, koja je predstavljena kulturnim serijama poput *Naruta*¹², bila je neusporediv izvor inspiracije na mom umjetničkom putovanju. Dinamičan i zadivljujući stil pripovijedanja mange inherentno me upoznao s dubokim utjecajem tehnika perspektive, osobito domišljate upotrebe ribljeg oka. Čitajući *Naruta*, nisam mogla ne biti opčinjena energijom i dubinom koju su te perspektive unijele u ilustracije.



Slika 25. Prikaz perspektive, Kishimoto, M., *Naruto*, (1999.)

Način na koji su umjetnici manga i stripova općenito koristili te tehnike kako bi stvorili opipljiv osjećaj kretanja, napetosti i emocija duboko je utjecao na moj umjetnički senzibilitet. Doživljaj likova koji iskaču sa stranica, zahvaljujući namjernoj distorziji i zakrivljenosti, ostavio je neizbrisiv trag na meni, a to je bila i sama težnja za istraživanje sličnih tehnika u vlastitoj umjetnosti. Na neki način, crtajući dotičnu perspektivu napamet dobila sam uzvrpoljene pozicije koje stvaraju poliperspektivna¹³ gledišta na određenim radovima.

¹² Kishimoto, M., (1999.) *Naruto*, Shonen Jump

¹³ Poliperspektiva, kako ime kaže, jest prikaz nekoliko (istovremenih) pogleda, te su je u novije vrijeme afirmirali kubisti u 20. stoljeću.



Slika 26. Hirokoshi, K., My Hero Academia, ch. 275, (2020.)

3.8. Izvedba

Postupak izvedbe počeo je od prepariranja papira razvodnjenom bojom pečene sjene. Nakon što se navedena boja osušila, počela sam crtati ugljenom olovkom željeni lik i pozadinu kako sam si ih predvidjela u glavi, zatim sam određene dijelove slikala akvarelom i na kraju akrilom. Neki dijelovi imaju elemente konturnih tajnih linija akrila koji su naglašeni plavkastom bojom, a to su dijelovi linija obrisa samih likova, time sam ih naglasila i dovela u prvi plan. Akril je bilo glavni medij kojim sam se koristila zbog njegove raznovrsnosti u teksturi. Dovoljno je fleksibilan da sam ga koristila od gušćeg namaza, za duboke, do lazurnog, za mekše tonove.

4. ZAKLJUČAK

Ukorijenjeni unutar društva, standardi ljepote imali su snažan utjecaj na naše percepcije, infiltrirajući se u naše umove i suptilno oblikujući naše ideale. Na ovom smo putovanju nesvjesno postali žrtve tih standarda, internalizirajući ih kao mjerila vlastite vrijednosti i društvenog prihvaćanja. Međutim, u ovom trenutku u kojem se sada nalazimo imperativ je da izazovemo te norme i njihov sveprisutni utjecaj na nas. Umjetnost, kao nefiltrirani odraz ljudskog iskustva, posjeduje potencijal da bude katalizator promjena.

Različitim prikazima možemo razgraditi zbijene standarde koji su nas tako dugo sputavali. Prihvaćanjem tijela, lica i priča koje nadilaze uske okvire konvencije, umjetnost može redefinirati ljepotu i stvoriti prostor u kojem autentičnost buja. U vremenu pred nama bitno je pristupiti umjetnosti s perspektivom koja nadilazi površno. Cijeniti umjetnost onakvu kakva ona uistinu jest zahtijeva svjestan napor da se odvojimo od unaprijed stvorenih predodžbi i društvenih predrasuda. Zahtijeva otvoreno srce i um, što nam omogućuje da vidimo iza površine i u mnoštvo emocija, priča i poruka koje umjetničko djelo može prenijeti. Kao potrošači umjetnosti, moramo slaviti jedinstvenost koju svaki umjetnik unosi u svoju kreaciju, priznajući da njihova namjera ide daleko dalje od prilagođavanja proizvoljnim standardima.

Priznavanjem ljepote u različitosti, možemo stvoriti put prema budućnosti u kojoj umjetnost postaje medij za poticanje samoprihvaćanja, osnaživanja i društvenog napretka. Kao stvaratelji, umjetnici imaju odgovornost osporiti konvencije i odražavati višestruku tapiseriju ljudskog postojanja. Dakle, kada gledamo umjetničko djelo, ne smijemo zaboraviti držati um otvoren i održavati svoju maštu plodnom, jer ako imamo zatvoren um, mogli bismo imati i zatvorene oči.

Izvori

- Allen, J., „Théâtre D’opéra Spatial”, (2022.) [slika] <Preuzeto sa: <https://simplykalaa.com/can-you-sell-ai-generated-art/>>
- Bocart, F. Y.R.P., Getsberg, M., Pownall, R.A.J., (2018.), Glass Ceilings in the Art Market [internet], <raspoloživo na: https://www.researchgate.net/publication/321790314_Glass_Ceilings_in_the_Art_Market>
- Burk, T., Sexuality in Art [internet], <raspoloživo na: <https://arthistoryteachingresources.org/lessons/sexuality-in-art/>>
- Capcom ,Dimps, Ultra Street Fighter IV, (2014.) [slika] <Preuzeto sa: <https://www.redbull.com/sg-en/don%E2%80%99t-tilt-coping-with-mistakes-and-defeat>>
- Clamp, .Cardcaptor Sakura: The Movie, (1999.) [slika] <Preuzeto sa: https://en.wikipedia.org/wiki/Cardcaptor_Sakura:_The_Movie>
- Gilmore, S., (2021.), The harmful depictions of women in children's film and television [internet], <raspoloživo na: <https://yourdream.liveyourdream.org/2021/09/the-harmful-depictions-of-women-in-childrens-film-and-television/>>
- Guerrilla Girls, Do women have to be naked to get into the Met. Museum? (1989.) [slika] <Preuzeto sa: <https://katielloyd.com.au/women-in-art/>>
- Hirokoshi, K., My Hero Academia, ch. 275, (2020.) [slika] <<https://w1.bokunohero.online/manga/boku-no-hero-academia-chapter-275/>>
- Kishimoto, M., Naruto, (1999.) [slika] <<https://www.zerochan.net/NARUTO+Illustrations>>
- KRAFTON, Bluehole, slika 7, Tera [slika] <Preuzeto sa: <https://www.quora.com/Why-do-people-think-skimpy-armor-is-impractical-on-women-but-not-on-male-characters-like-Conan-or-Kratos>>
- Kubo, N., Bleach, ch. 197 [slika] <Preuzeto sa: <https://www.animefeminist.com/the-infantilization-and-sexualization-of-inoue-orihime-in-bleach/>>
- Landy, D., & Sigall, H. (1974). Beauty is talent: Task evaluation as a function of the performer’s physical attractiveness. *Journal of Personality and Social Psychology*, 29(3), 299.
- Ledford, J., (2019.), What Is a Fisheye Lens?. [internet], <raspoloživo na: <https://www.lifewire.com/what-is-a-fisheye-lens-4774336>>
- Levine, J. M.,conformity [internet], <raspoloživo na: <https://www.britannica.com/topic/conformity>>
- Michael, D., Chalvon- Demersay, V., Totally spies! [slika] <Preuzeto sa: <https://nybreaking.com/totally-spies-is-totally-coming-back/>>
- NCSOFT, Hyung-tae, K., Poharan, Blade & Soul [slika] <Preuzeto sa: <https://yande.re/post/show/233353>>
- Perera, A., (2023.), Halo Effect In Psychology: Definition And Examples [internet], <raspoloživo na:<https://www.simplypsychology.org/halo-effect.html>>

Prikaz perspektive ribljeg oka [slika] <Preuzeto sa:
<https://idigitaldarwin.wordpress.com/tag/wide-lens-vs-fisheye/>>

Reklama za Palmolive sapun, (1950.) [slika] <Preuzeto sa:
<https://twitter.com/oldadspicture/status/957684037065281536>>

Sherif, M., (1935.), A study of some social factors in perception, Archives of Psychology, br. 187., New York

Strum, L., (2016.), Study tracks 31-year history of female sexualization in video games [internet], <raspoloživo na:<https://www.pbs.org/newshour/science/study-tracks-31-year-history-of-female-sexualization-in-video-games>>

Teoh, B., (2022.), Art Made by AI Wins Fine Arts Competition [internet], <raspoloživo na:<https://impakter.com/art-made-by-ai-wins-fine-arts-competition/>>

Vygotsky, L., (1925.), The Psychology of Art, MIT Press: 1971