

# Slobodna tema: Maca

---

Hajdić, Grgur

Master's thesis / Diplomski rad

2024

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:215:443108>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2025-03-14**



Repository / Repozitorij:

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



SVEUČILIŠTE U ZAGREBU  
AKADEMIJA LIKOVNIH UMJETNOSTI  
NASTAVNIČKI ODSJEK  
DIPLOMSKI SVEUČILIŠNI STUDIJ LIKOVNA KULTURA

GRGUR HAJDIĆ

**DIPLOMSKI RAD**

Zagreb, rujan 2024.



SVEUČILIŠTE U ZAGREBU  
AKADEMIJA LIKOVNIH UMJETNOSTI  
NASTAVNIČKI ODSJEK  
DIPLOMSKI SVEUČILIŠNI STUDIJ LIKOVNA KULTURA

DIPLOMSKI RAD

## **Slobodna tema – MACA**

Diplomant: Grgur Hajdić

Mentor: prof. art. Darko Jakić

Studijski program: Diplomski sveučilišni studij Likovna kultura, smjer: nastavnički

Predmet: Primijenjena grafika

Zagreb, rujan 2024.

# Sadržaj

<b>1. Začetna ideja .....</b>	<b>6</b>
<b>2. Višestruka perspektiva .....</b>	<b>8</b>
<b>2.1. Rana faza i razvoj pravila .....</b>	<b>8</b>
<b>2.2. Ljudi zviri .....</b>	<b>12</b>
<b>3. Animacija.....</b>	<b>17</b>
<b>4. MACA .....</b>	<b>18</b>
<b>4.1. Video verzije.....</b>	<b>25</b>
<b>5. Zaključak.....</b>	<b>26</b>
<b>6. LITERATURA.....</b>	<b>27</b>

## Sažetak

Razvijam vlastiti umjetnički stil koji zovem *višestruka perspektiva* i koji prevodim u medij animacije. Stil je rezultat razmišljanja o mom doprinosu umjetnosti te odgovor na pitanja kako mogu biti originalan i kreativan, i kako time iskazati svoju osobnost. Stil dijeli sličnosti s kubizmom samo po konceptu simultanosti prikaza (prije se može reći da je asocijacija na taj izraz), a sličan je grafici *Zec ili patka* po svojoj humorističnoj zamisli i po psihološkim implikacijama, no ipak nudi više mogućnosti. Dok se taj stil u statičnom obliku (u obliku slike koja u jednom položaju prikazuje jednu figuru) razotkriva manualnom rotacijom okvira (prikazuje drugu figuru koju u sebi sadrži), u obliku animacije popunjava međuprostor radnjom i objašnjava simbolički ili funkcionalni utjecaj jedne figure na drugu. Također, medij animacije sam odabrao kako bi razvio stil i kako bi si nametnuo izazov kojim bi razvio nove vještine, crtačke i kompjutorske.

## Summary

I'm developing my own artistic style that I call *multi-perspective*, a style which I translated into medium of animation. This style is the result of thinking about my contribution to art and answers the questions how to be original and creative, and how to express my personality. The style shares similarities with cubism only by the concept of simultaneous display (it is more of an association on this term), and is similar to the graphic *Is it a rabbit or a duck* by its humorous idea and by psychological implications, however it offers more opportunities. While this style in a static form (in the form of an image that shows one figure in one position) is revealed by the manual rotation of the frame (displays the other figure it already contains), in the form of animation fills the intersection with an action and explains the symbolic or functional impact of one figure on the other. Also, I chose the medium of animation to develop this style and to impose a challenge to develop new skills, drawing and computer skills.

## 1. Začetna ideja

Radi potrebe za formiranjem vlastitog likovnog izražaja, pri završetku preddiplomskog studija osmislio sam stil koji sam tada prozvao *višestruka perspektiva*, a sada nastavljam njegov razvoj i koristim ga u diplomskom radu s animacijom kao sljedećim prirodnim korakom. Taj stil je rezultat dugotrajne introspekcije i umjetničke egzistencijalne krize po pitanju originalnosti. Promišljajući o "nedirnutim" aspektima umjetnosti i originalnosti nabasao sam na tok misli koji preispituje odnos promatrača i likovnog djela, tj. interakcije sa slikom. Ako izostavimo skulpture i druge interaktivne likovne medije i pravce, jedina interakcija koju promatrač ima sa obješenom slikom je promatračke, introspektivne naravi. Naravno, čovjek može analizirati sadržaj slike, osvrnuti se na emocionalni ili intelektualni odraz uzrokovan likovnim djelom, dok s fizičke strane može opipavati teksturu djela, premještati okvir sa zida na zid kako bi utvrdio gdje mu je mjesto i naravno samim likovnim stvaralaštvom. No koje još mogućnosti postoje? Moj mozak posjeduje afinitet prema narativu, dosjetkama, doslovnoj i simboličkoj interpretaciji, stoga je misao o "nedirnutom" aspektu umjetnosti mozak naposljetku doslovno povezo s "diranjem" slike, preciznije rotiranjem slike, od čega je sve krenulo.

Radi težnje ljudskog oka za uočavanjem nepostojećih uzoraka, prepoznavanjem antropomorfnih obilježja i nasjedanjem na optičke varke došao sam na ideju kreacije likovnog djela (slike) koje rotacijom dobiva novu vrijednost. Takvo djelo imalo bi jedinstvenu sposobnost da sadrži potpuno novi prikaz jednom kad se okrene za devedeset stupnjeva. Što ako se može rotirati više puta i sadržavati novi prikaz svaki put?

Tad bi osoba koja posjeduje jedno takvo djelo češće mogla biti u kontaktu sa slikom i rotirati ju po volji, ovisno o raspoloženju i htijenju. Kad bi posjedovala više slika u jednoj, mogla bi izvoditi smicalice i rotirati takvu sliku u svom domu svaki put kad joj se vrate isti gosti. Mogla bi novčano uštedjeti na jednom višestrukome djelu umjesto više "jednostrukih" djela. Mogla bi početi razmišljati poput mene jer što je naposljetku umjetnost ako ne virozno prenošenje autorove perspektive na promatrača.

*Višestruka perspektiva* je rješenje višestrukih problema koji se međusobno isprepliću i koje sam osobno morao riješiti kao umjetnik. Problemi su: *umjetnost*<sup>1</sup>, *originalnost*<sup>2</sup>, *kreativnost*<sup>3</sup> i *osobnost*<sup>4</sup>.

---

<sup>1</sup> *Umjetnost* je specifična ljudska djelatnost čije se značenje konstituira u složenom komunikacijskom procesu između umjetnika, umjetničkog djela i publike.

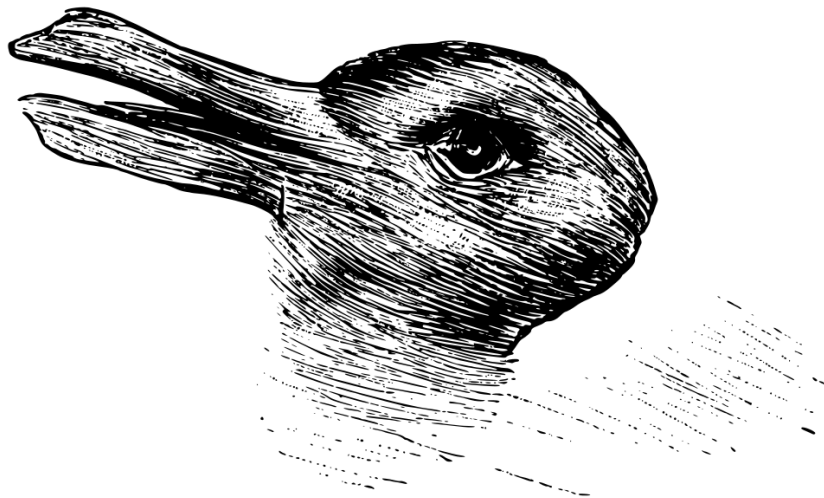
<sup>2</sup> *Originalnost* ili *izvornost*, neponovljiva vrijednost umjetničkih, znanstvenih, filozofskih i drugih kulturnih djela, ali i sposobnost stvaranja nečega novog uopće. Suprotstavlja se plagiranju, kopiranju, oponašanju ili slijeđenju umjetničkih konvencija.

<sup>3</sup> *Kreativnost* je sposobnost stvaranja jedinstvenoga i novoga rješenja, ideja, proizvoda i sl. Rezultati moraju biti originalni i statistički rijetki. Kreativni uradak mora u nekoj kulturi biti ocijenjen vrijednim, korisnim, uporabljivim (u području djelatnosti u kojoj je nastao), tj. što je novo ili drukčije nije uvijek i kreativno već je često neprihvaćeno ili čudnovato.

<sup>4</sup> *Osobnost* ili *individualnost*, skup osobnih obilježja i svojstava koji čine dio ličnosti, a po kojima se pojedinac razlikuje od drugih. Osobnost čine osebnjuni, jedinstveni načini doživljavanja i ponašanja koji daju obilježje ličnosti pojedinca, a koje prepoznaju i na koje reaguju ljudi iz njegove okoline.

Po pitanju konceptualne inspiracije, zasluge se mogu pripisati kubizmu i optičkoj varci *Zec ili patka*. Od kubizma je pripojena samo ideja simultanog prikaza, ali razlika bi trebala biti očita. Dok kubizam analitički prikazuje trodimenzionalne oblike viđene sa svih strana na dvodimenzionalnoj plohi, višestruka perspektiva simultano prikazuje dvije figure unutar jednog okvira poput optičke iluzije *Zec ili patka*<sup>5</sup> (Slika 1) iz humorističnog njemačkog časopisa. Bilo da osoba vidi zeca ili patku, i koliko često, može biti u korelaciji sa sociološkim, biološkim i psihološkim čimbenicima. Na sličan način se preispituje budnost promatrača u višestrukoj perspektivi, a jednako slična je humoristična namjera.

**Welche Thiere gleichen ein-  
ander am meisten?**



**Kaninchen und Ente.**

Slika 1. *Kaninchen und Ente*, 1892.

---

<sup>5</sup> *Kaninchen und Ente*, 1892., iz njemačkog humorističnog časopisa *Fliegende Blätter*



## 2. Višestruka perspektiva

### 2.1. Rana faza i razvoj pravila

Da bi *višestruka perspektiva* bila uspješno izvedena, potrebno je osmisliti kompoziciju koja funkcionira u barem dva položaja – dakle u glavnom ili primarnom položaju (recimo horizontalnom) koji sadrži određen figurativni prikaz (recimo portret čovjeka) i u rotiranom ili sekundarnom položaju koji sadrži očito različit figurativni prikaz od onog iz primarnog položaja (recimo konjska glava). Iako sam prethodno naveo portrete kao primjer, ne znači da su normativni, kao što samo jedna rotacija (koja rezultira u ukupno dvije perspektive) nije normativna, ali figurativnost ipak jest i označava smjernicu koja se pretvorila u pravilo – prvo pravilo višestruke perspektive. Dok se rotacijom potpuno apstraktnog prikaza za devedeset stupnjeva u bilo kojem smjeru može dobiti "nova" i zanimljiva kompozicija, takav postupak ne zahtijeva od autora nikakav dodatan izazov ili likovnu vještinu. Naravno, testirao sam stil višestruke perspektive koristeći apstrakciju, no primijetio sam da su u rezultatu uvijek prisutni detalji koji navode oko na konkretan, figurativan motiv. Iako su navedene karakteristike jednostavne u teoriji, u praksi se javljaju komplikacije koje dozvoljavaju brušenje stila, potencijalno kroz čitav životni vijek. Prevelike ambicije i težnja za dostizanjem što većeg broja prikaza (maksimalna su, naravno, 4 različita prikaza) daju zagušujuće i neuredne rezultate, stoga je elegancija postavljena kao drugo pravilo. Izdvojiti ću nekoliko primjera koji ukazuju na nužnost tih pravila i na razvoj stila kroz praksu.

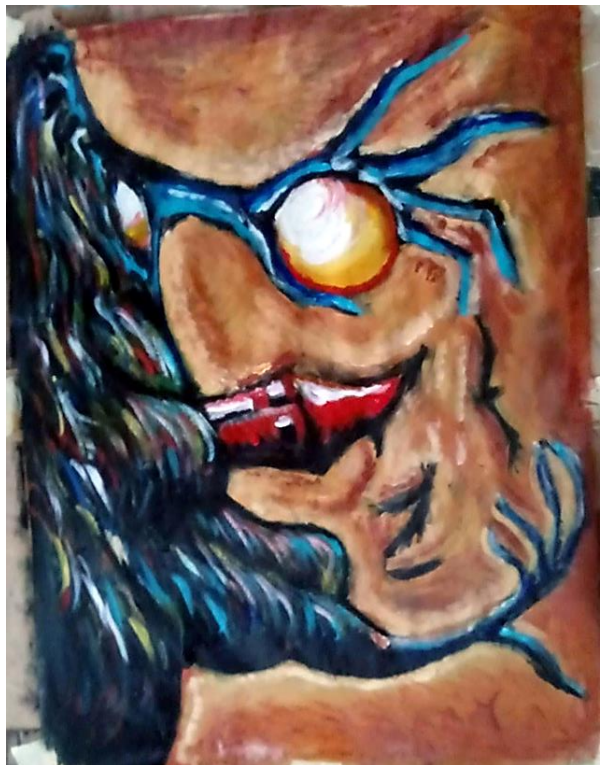
Prvi uspješno izveden rad vrijedan spomena u stilu višestruke perspektive (*Lica u preriji*) iznosio je ukupno tri različita prikaza, a izrađen je u akrilu pri kraju treće godine preddiplomskog studija. U primarnom položaju kompozicija je horizontalna i prikazuje pejzaž – usamljenu crvenu kuću u preriji, flankiranu dvama usahlim stablima koja nalikuju na ruke te detalji poput punog mjeseca i dvije ptice u letu (Slika 2). Iz tog položaja, format ima mogućnost rotacije za 90 stupnjeva nalijevo ili nadesno, dok posljednji četvrti položaj, koji bi bio horizontalan, ne posjeduje očit figurativan prikaz stoga je nevažeci iako može subjektivno sadržavati ugodnu kompoziciju. Nakon rotacije udesno iz primarnog položaja dobiva se prikaz portreta proćelavog, brkatog muškarca u profilu. Desno rukoliko stablo iz primarnog položaja sada označava obris tjemena, a prsti označavaju kosu (poput kose Homera Simpsona), dok lijevo stablo označava obris vrata. Ptice u letu formiraju oči, usamljena kuća brkove, dok puni mjesec narušava eleganciju kompozicije ako se ne uzme za veliki prišt na dnu brade, kao što gornji dio okvira može narušiti eleganciju kompozicije ako se ne uzme za šesir ili pak ako stablo svojim obrisom promatraču ne odvoji gornju zonu od brkatog čovjeka dovoljno uvjerljivo (Slika 3). Rotacijom ulijevo se također dobiva prikaz portreta brkatog muškarca, ali ovog puta u poluprofilu, gdje mjesec i mjesečev odraz nalikuju na naočale ludog znanstvenika, crvena kuća opet označava brkove, dok se ptice u letu mogu interpretirati kao bore. (Slika 4)



Slika 2. *Kuća u preriji*, primarni položaj  
70 x 100 cm, akril na papiru



Slika 3. *Brkati muškarac*, prvi sekundarni položaj



Slika 4. *Brkati znanstvenik*, drugi sekundarni položaj

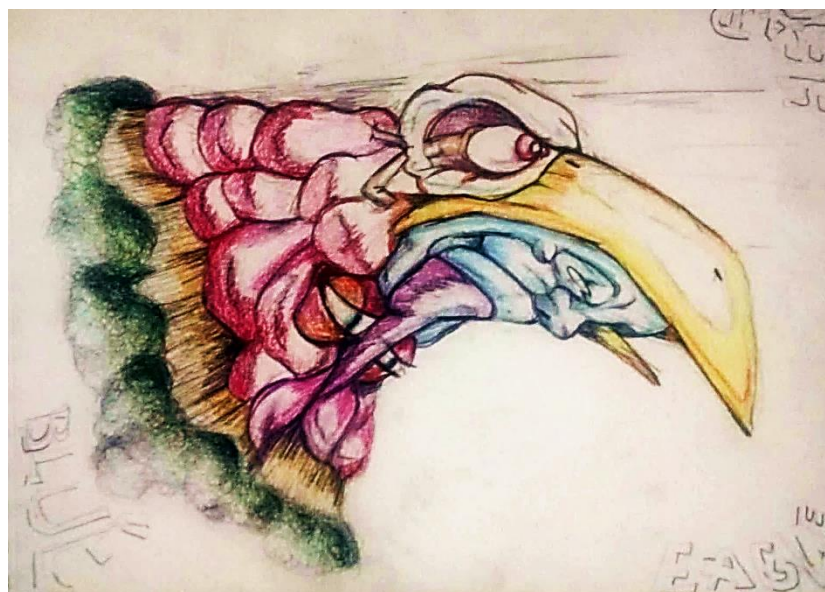
Idući rad, pod naslovom *Blue Eagle Head* izrađen je drvenim bojama na papiru, donekle je elegantan, ali oštećen svojom ambicijom da dostigne tri različita prikaza. Također nema primaran položaj već tri sekundarna položaja, imenovana u donjem desnom kutu okvira: položaj *Blue* najmanje je čitljiv, a prikazuje figuru tužne osobe plavog lica odjevene u neobičan crvenkasti kaput sa žutom kapuljačom (Slika 5); položaj *Head* koji prikazuje glavu crvenokošca, s kosom nalik na brokulu (Slika 6); i *Eagle* koji je bio zamišljen kao primarni položaj i trebao bi biti najočitiji jer prikazuje glavu orla koji u kljunu nosi ribu. (Slika 7)



Slika 5. *Blue*, prvi sekundarni položaj



Slika 6. *Head*, treći sekundarni položaj

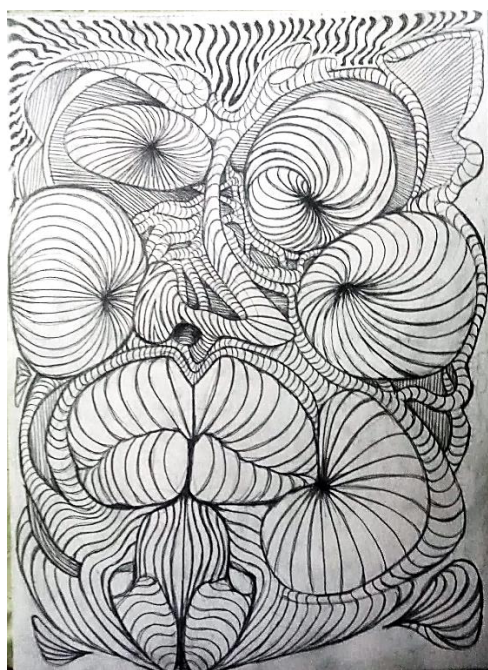


Slika 7. *Eagle*, drugi sekundarni položaj,  
29 x 42 cm, drvene boje

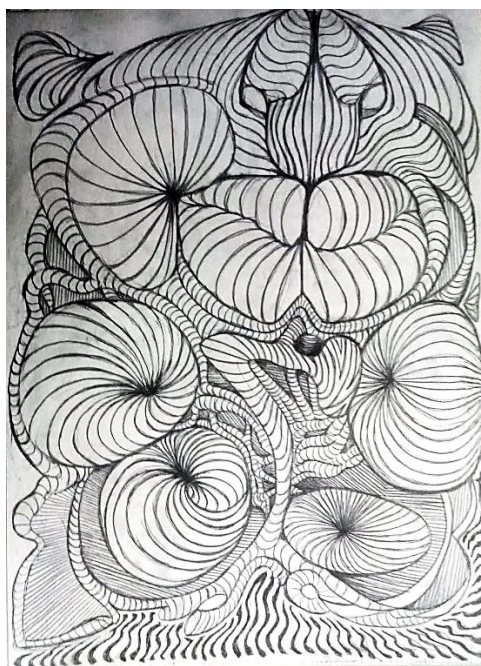
Idući bezimena primjer dotiče se apstraktnog tipa *višestruke perspektive* i ukazuje na njegov potencijal, ali i gubitak čistoće, tj. gubitak suštine stila. *Višestruka perspektiva* u suštini mora sadržavati konkretne i objektivno očite prikaze, dok se apstrahiranjem otvaraju vrata subjektivnoj interpretaciji.

U ovom bezimenom primjeru također ne postoji strog primarni položaj, a potencijalno su čitljiva sva četiri položaja kao apstraktna djela. Naime, tokom vježbe, ograničio sam se na olovku i čiste linije bez ispravljanja, odabrao veći format (A2) te započeo primjenjivati višestruku perspektivu s dvije pozicije na umu – obje u vertikalnom položaju. Tipično, u skladu s osobnim sklonostima, prvi obrisi iscrtavali su formu ljudskog lica (Slika 8), a okrenuvši papir za 180 stupnjeva uočio sam potencijal za formu medvjeda (Slika 9). Kako bih izbjegao zagađivanje kompozicije forsiranjem konkretnih prikaza kroz sva četiri položaja, odlučio sam se samo igrati ritmom i protočnošću linija, mjestimično dodavajući ovalne oblike. Zahvaljujući njima, otvara se subjektivnost interpretacije koju sam prethodno naveo – što komplicira stvari.

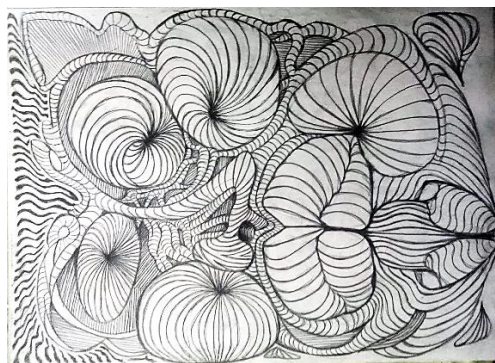
Ukratko, u ovom radu višestrukoj perspektivi pripadaju oba vertikalna položaja – jedan koji prikazuje lice i jedan koji prikazuje medvjeda (Slika 8 i 9), ali objektivnost se gubi zavaljujući ljudskom oku i fenomenu uočavanja dodatnih lica i animalnih formi.



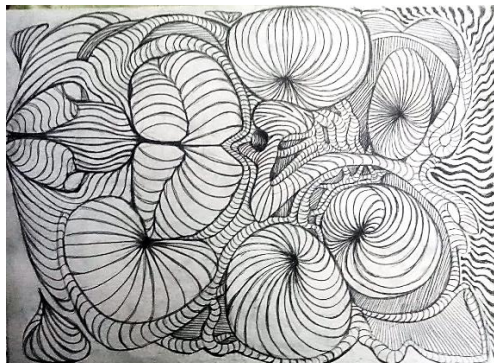
Slika 8. Bezimena kompozicija



Slika 9. Bezimena kompozicija



Slika 10.



Slika 11.

## 2.2. Ljudi zviri

Tokom filtriranja ideja za diplomski rad, proizašao je ciklus od tri digitalna rada temeljena na višestrukoj perspektivi pod imenom *Ljudi zviri*. Unatoč imenu, Gibonni nije bio likovni izvor inspiracije niti je auditivno bio uključen u kreativni proces. Svaki rad sadržavao je dva položaja: prikaz osobe i prikaz životinje – stoga naziv *Ljudi zviri* kao dosjetka na Gibonnijevu pjesmu. Ciklus je trebao sadržavati barem pet radova, no nakon trećeg rada (koji je odabran za konačnu temu diplomskog rada i razvijen animacijom) ideja ciklusa je obustavljena, ali vrijedna spomena. Svaki rad ciklusa je, osim likovnog prikaza, bio popraćen narativom, detaljnim opisom likova i međusobnim odnosom što ih je ujedinjavalo u smislenu temu. S obzirom da je naglasak bio na ljudskom karakteru primarni položaj višestruke perspektive je uvijek onaj koji prikazuje čovjeka, a sekundarni položaj prikazuje životinju.

Prvi rad, pod nazivom *Kokot*, izrađen je u Photoshopu i prikazuje profil muškarca i profil pijetla. Prethodno se zvao *Kukavica* radi očite usporedbe, a prikazuje stereotipnu viziju motorista. Odabrana je ličnost motorista radi simbolične usporedbe glasnoće motora s glasnoćom pijetla, kao i vizualnog prednjačenja, dok kukavičluk ne osuđuje cjelokupnu zajednicu motorista, već je nusprodukt osobne interpretacije i anegdotalnih iskustava. (Slika 12 i 13)



Slika 12. *Kokot*, "kokoš" položaj



Slika 13. Kokot, "kukavica" položaj

Drugi rad, pod nazivom *Pastuh*, također je izrađen u Photoshopu, a prikazuje poluprofil mladića i poluprofil konjske glave. Prethodno se zvao *Konjina*, no izmijenjen je radi prevelike sličnosti s prethodno navedenim tipom karaktera. Ovdje je riječ o promiskuitetnoj osobi koja, za razliku od Kokota, ima više uspjeha u seksualnim pothvatima. Kiseli osmijeh i impozantna vilica ipak odaju kritiku da to nije etički poželjan karakter osobe iako ga laska veličanstvena usporedba s konjem. (Slika 14 i 15)

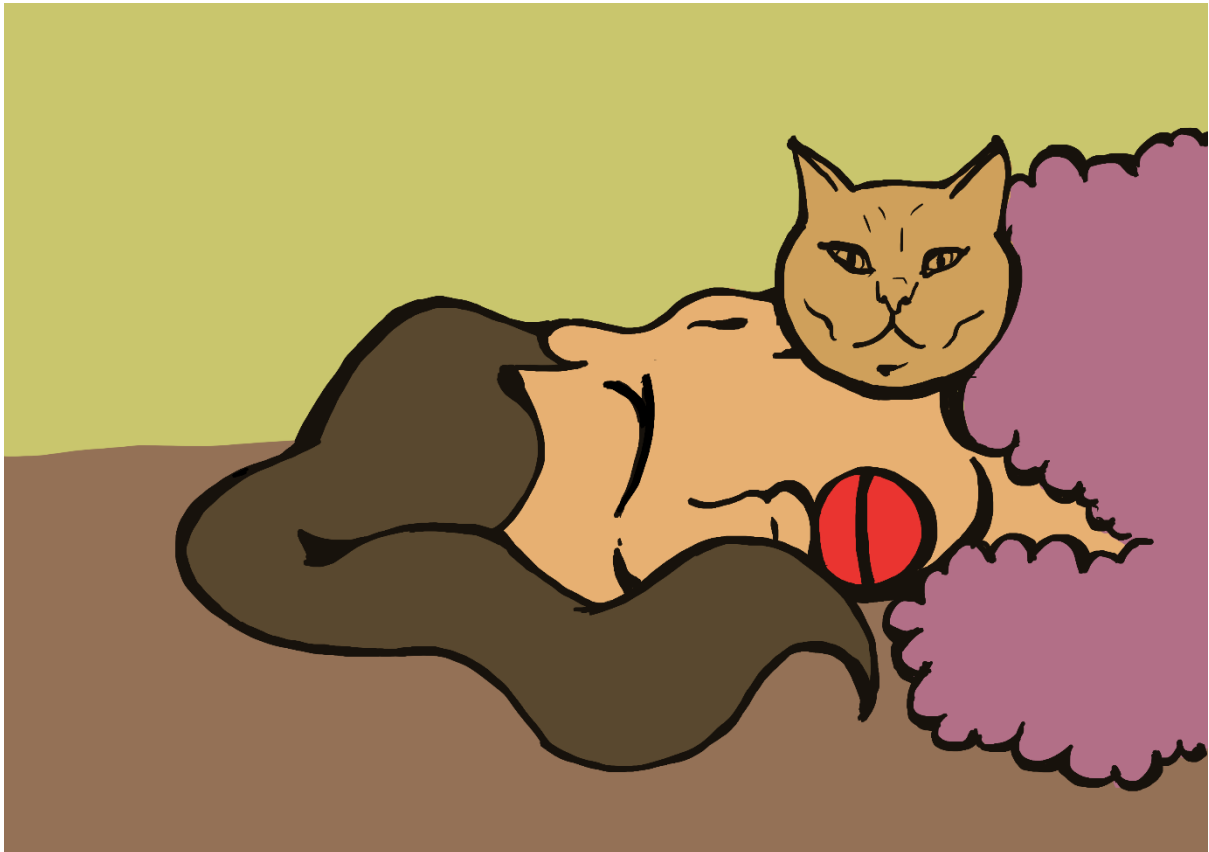


Slika 14. *Pastuh*, "konj" položaj



Slika 15. *Pastuh*, "konjina" položaj

Posljednji rad, pod nazivom *Maca*, kao i drugi izrađen u Photoshopu, naposljetku je izdvojen kao tema za diplomski rad zahvaljujući najvećem narativnom potencijalu i vizualno najelegantnijoj izvedbi po mom mišljenju, a prikazuje *en face* figuru žene koja žmiri i figuru mačke koja gleda u promatrača. Prethodno se zvao *Djevojka s prevelikom naušnicom* iz nekoliko razloga. Osim dosjetke i interpolacije na Vermeerovo djelo *Djevojka s bisernom naušnicom*, rad je namjerno imao dulji naziv jer je lik Mace bio u središtu pozornosti i trebao se istaknuti. Naime, Kokot, Pastuh i još predviđenih dvoje drugih likova su u romantičnoj potjeri Mace, dok ona žmiri i uživa u njihovom konfliktu. Mačji karakterni atributi ponovno su svrhovito simbolički odabrani, kako za prepredenu osobnost tako i za modnu osviještenost. Ovdje je prikazana skica koja se razlikuje završne verzije prikazane u animaciji. (Slika 16 i 17)



Slika 16. *Maca*, skica





Slika 17



Tko će osvojiti srce Mace? S kim će se sve ona poigrati, ako s ikim? Tko su druga dva lika i s kojim životinjama su povezani? Tko zaslužuje pravu ljubav? Jesu li simboličke karakterizacije likova prestroge i pesimistične?

Odgovori na ta pitanja neće biti ponuđeni u ovom diplomskom radu. Primjeri i opisi likova su navedeni kao relevantan uvid u trenutnu fazu razvoja (u njenom "statičnom" obliku) višestruke perspektive koja sad ubraja detaljan narativ među smjernice (ali ne pravilo).

### 3. Animacija

Odabrao sam animaciju kao prirodan idući korak višestruke perspektive, korak kojim bi opisao put od primarnog do sekundarnog položaja. Grafika *Maca* nudila je elemente koje je moguće pretvoriti u animaciju: njene usne iz primarnog položaja označavaju klupko s kojim se mačka igra u drugom položaju, a šareni uzorci tijela odvajaju kosu i lice te se jasnije mogu predstaviti pokretom mačke.

S obzirom da sam se prethodno samo jednom doveo u koštac s animacijom, smanjio sam prvotne ambicije te odlučio prikazati manji broj načela animacije (od ukupnih 12 načela animacije). Odlučio sam prikazati utjecaj gravitacije na klupko, tj. klasičan primjer animacije kojim se treba savladati putanja ovalnog tijela u pokretu; te gibanje mačke – od sjedećeg položaja preko kretanja tijela i repa do ležećeg položaja i nekoliko ekspresija lica. Radi ekonomičnosti, ograničenog vremena, resursa i živaca (oštećenih tokom savladavanja animacijskog programa) pronalazio sam i kombinirao reference kako bi ostvario što bolji konačni rezultat. Određeni segmente odradio sam pomoću referenci i mjestimične rotoskopske animacije.

Animaciju sam izveo tabletom za crtanje *Wacom Intuos* u besplatnom animacijskom softveru *OpenToonz* koji podržava raster i vektorsku animaciju. Iako sam crteže prvotno izradio u rasteru, radi pogodnosti koje nudi vektorska animacija konvertirao sam sve elemente u vektorske levele. Učenje tog softvera pokazalo se težim i napornijim od samog procesa izrade crteža. Podijelio sam elemente na ukupno 6 slojeva koji od prednjeg do stražnjeg idu ovim redom: linijski sloj za crte lica djevojke (radi umanjenja određenih tehničkih komplikacija na koje sam nailazio radi manjka iskustva sa softverom) od određenog okvira animacije (eng. *frame*); linijski sloj za oči i nos mačke; sloj za klupko/usne koji ujedno sadržava liniju i boju; sloj za cijelu figuru mačke i lice djevojke koji također sadržava i linije i boje (najkompleksniji sloj cijelog rada); sloj za bundu ili ležaj mačke, ponovno sadrži i linije i boju; te pozadinski sloj koji označava zid i tlo.

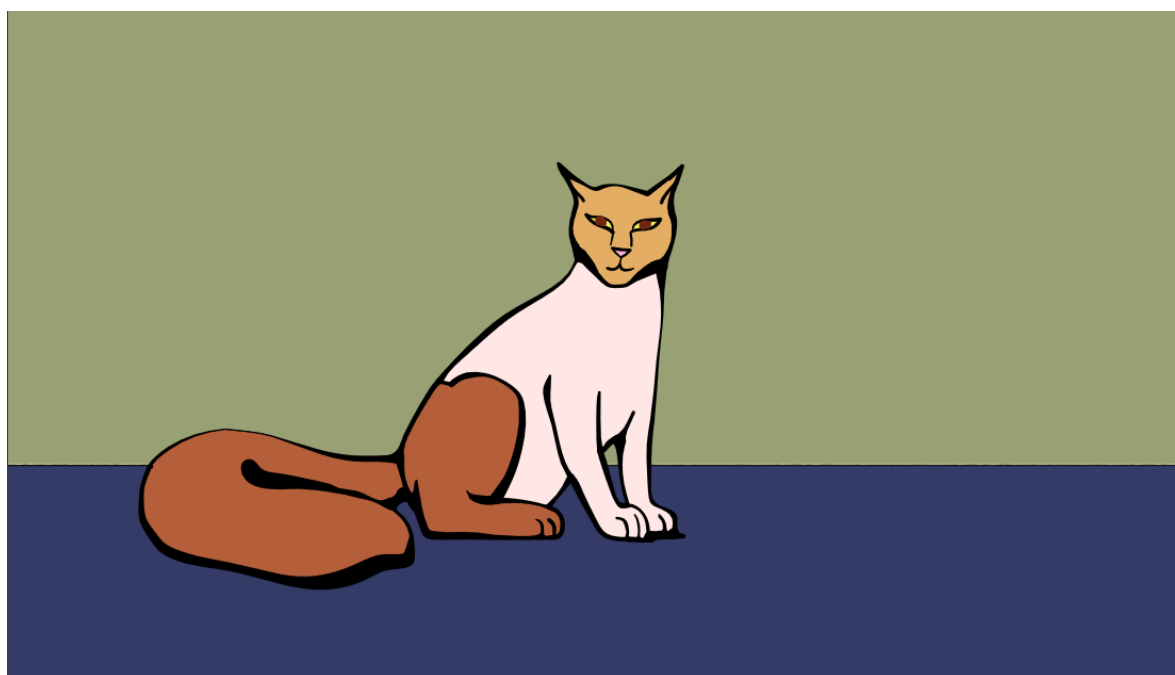
Završena animacija sadrži ukupno 380 okvira: prva dva sloja sadrže ukupno 97 jedinstvenih crteža, treći sloj (klupko/usne) sadrži 33 jedinstvena crteža, četvrti sloj (glavni sloj s figurom mačke i licem djevojke) sadrži 199 jedinstvenih crteža, peti sloj (bunda/ležaj) sastoji se od jednog crteža, a šesti sloj je također jedna slika od dvije plohe.

## 4. MACA

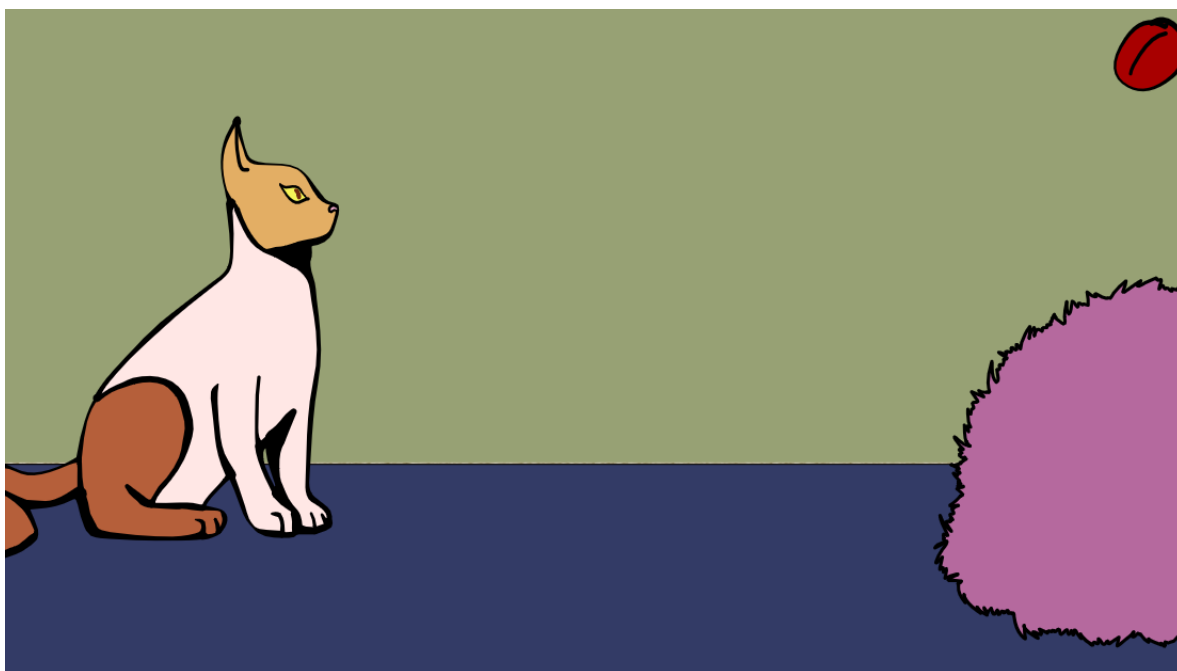
Maca je animirani video koji traje 30 sekundi, sadrži 380 okvira koji se prikazuju brzinom od 13 slika u sekundi. Ovako bi zvučao scenarij videa:

Zatičemo mačku u njenom prirodnom stanju mirovanja i enigmatičnom raspoloženju. Kamera je prvo tijelo koje prekida statičnost, a kretnjom najavljuje misteriozan događaj koji treba uslijediti. Raspoloženje mačke (koju sad zatičemo na samom rubu lijevog kuta ekrana) i njeno stanje mirovanja poremećuje iznenadna pojava crvenog klupka (koje ulazi u kadar s desne strane) u prirodnom padu koje iziskuje njenu pažnju i naposljetku se zaustavlja u njenom omiljenom ležaju. Mačka ne skida pogled s lopte i odlučuje poći za njom. Polako stiže do lopte i liježe kraj nje, no ubrzo primjećuje pogled kamere ili pak promatrača. Prijeteći, ili zaigrano, pokaže zube i smjesti se u svoju finalnu pozu. Kamera ju sad, iz desnog kuta, smjesti opet u sredinu ekrana, približi se i zadrži u tom položaju kako bismo upili eleganciju mačke. No, uskoro se kamera zarotira. Odjednom, vidimo drugačiju figuru na nekoliko trenutaka koja nam zavodničkim smiješkom i treptajem oka otkrije da je sada riječ o portretu djevojke.

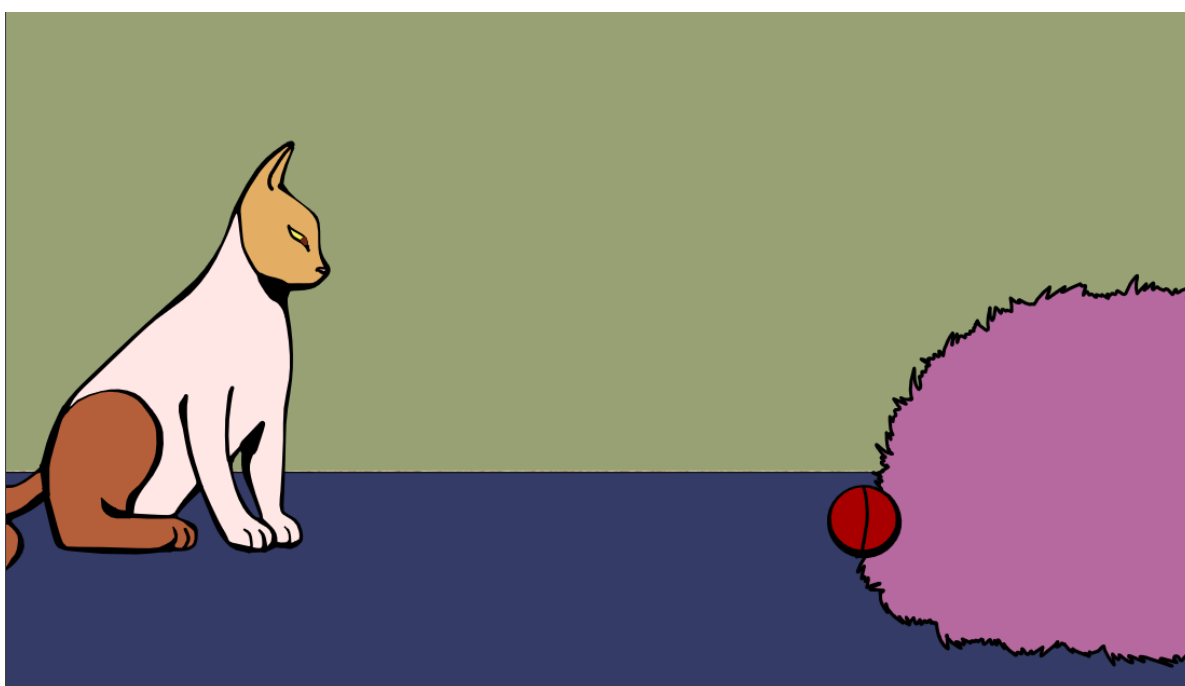
U nastavku su prikazane slike kadrova koji mogu opisati tijek animacije ukoliko nije moguće reproducirati priložena videa koja označavaju faze i tijek izrade.



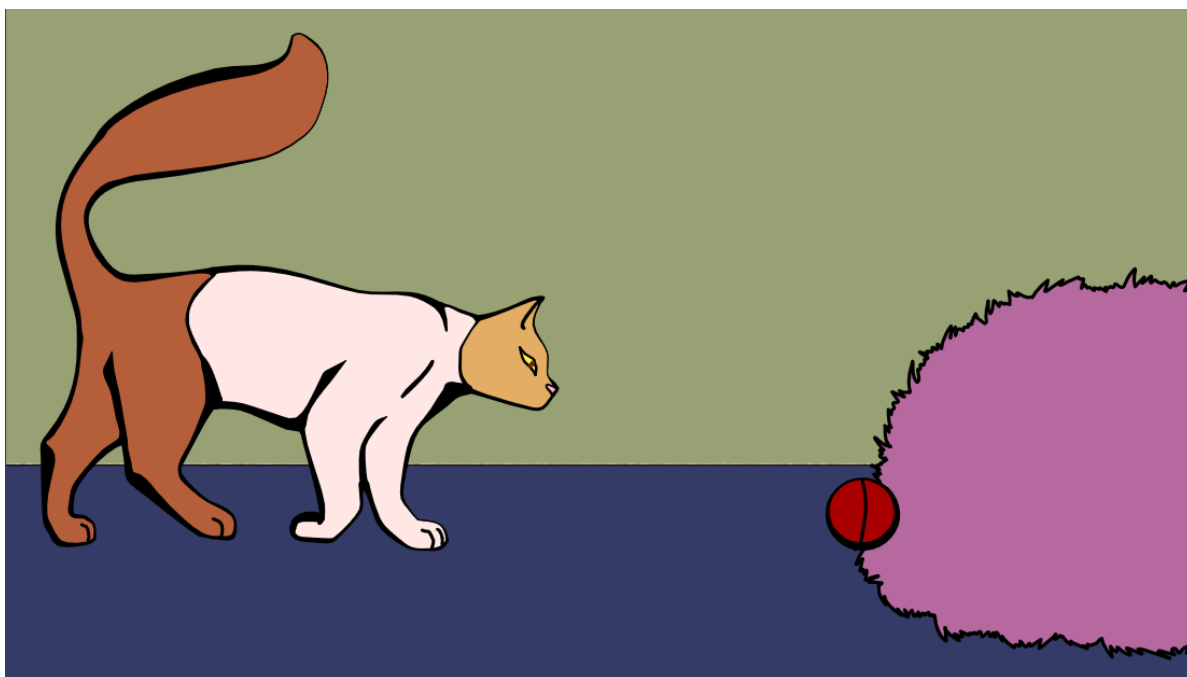
Slika 18. Crtež koji traje prvih 18 okvira



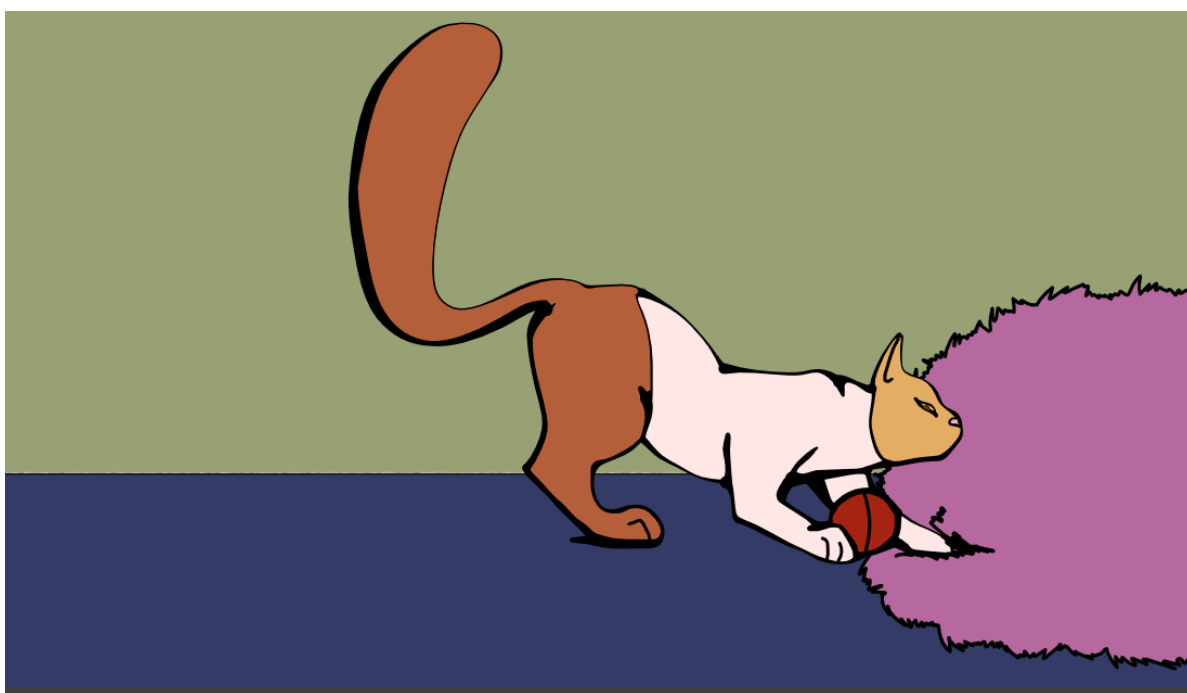
Slika 19. Klupko ulazi u kadar...



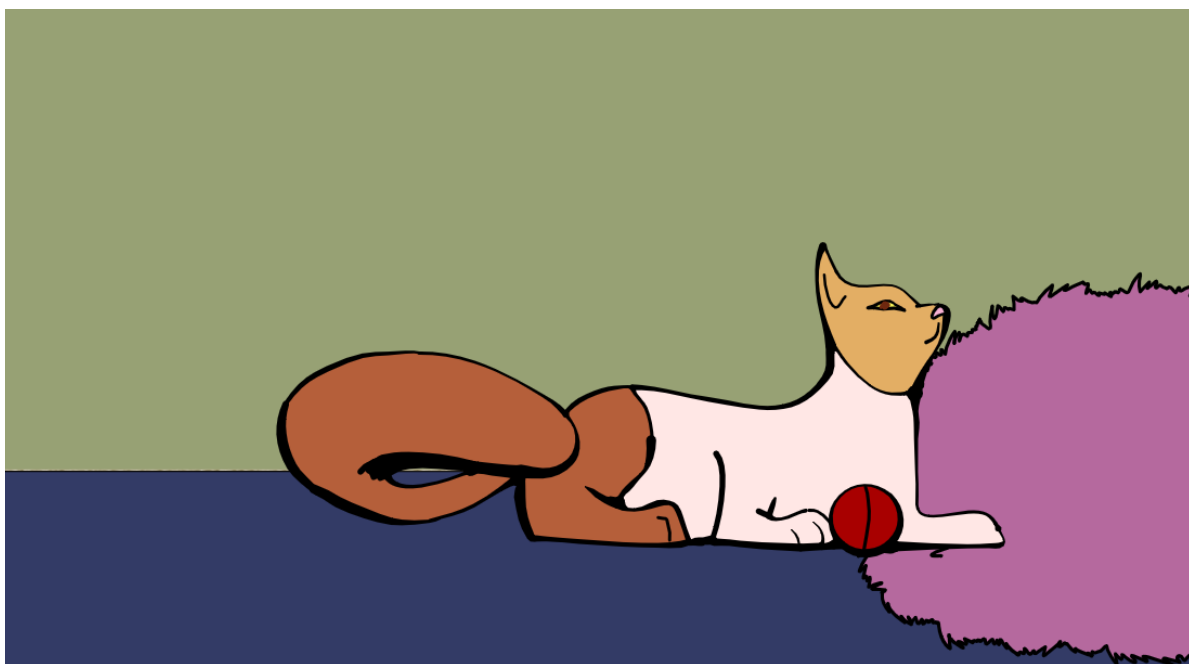
Slika 20. ...i zaustavlja se



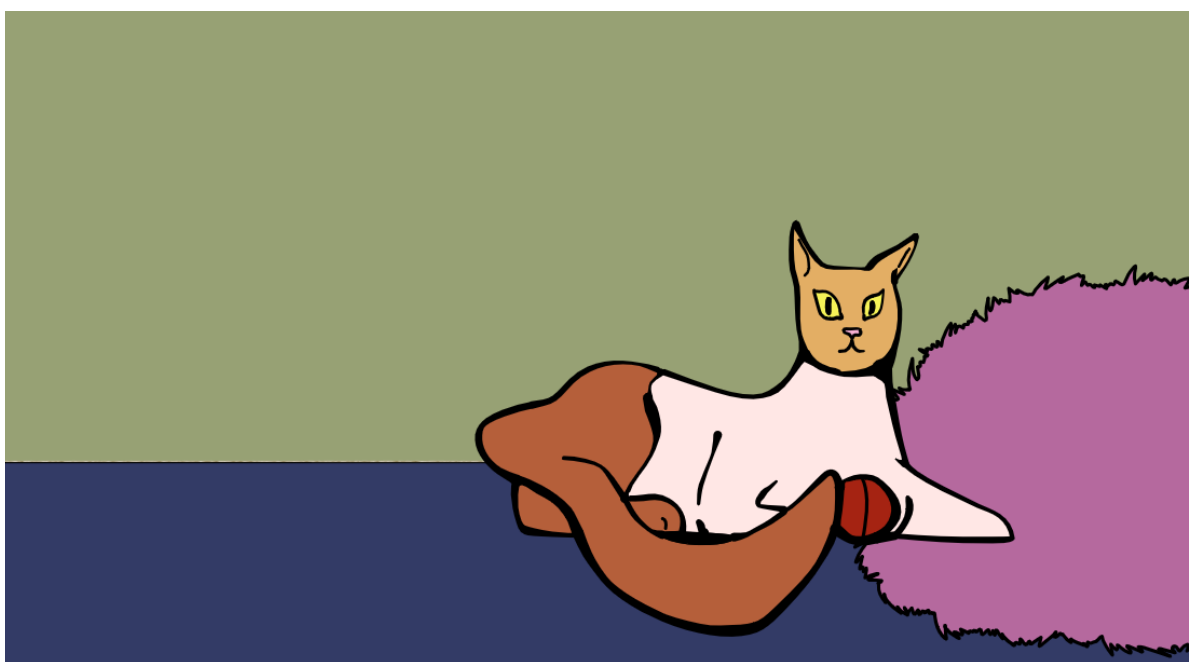
Slika 21. Mačka istražuje...



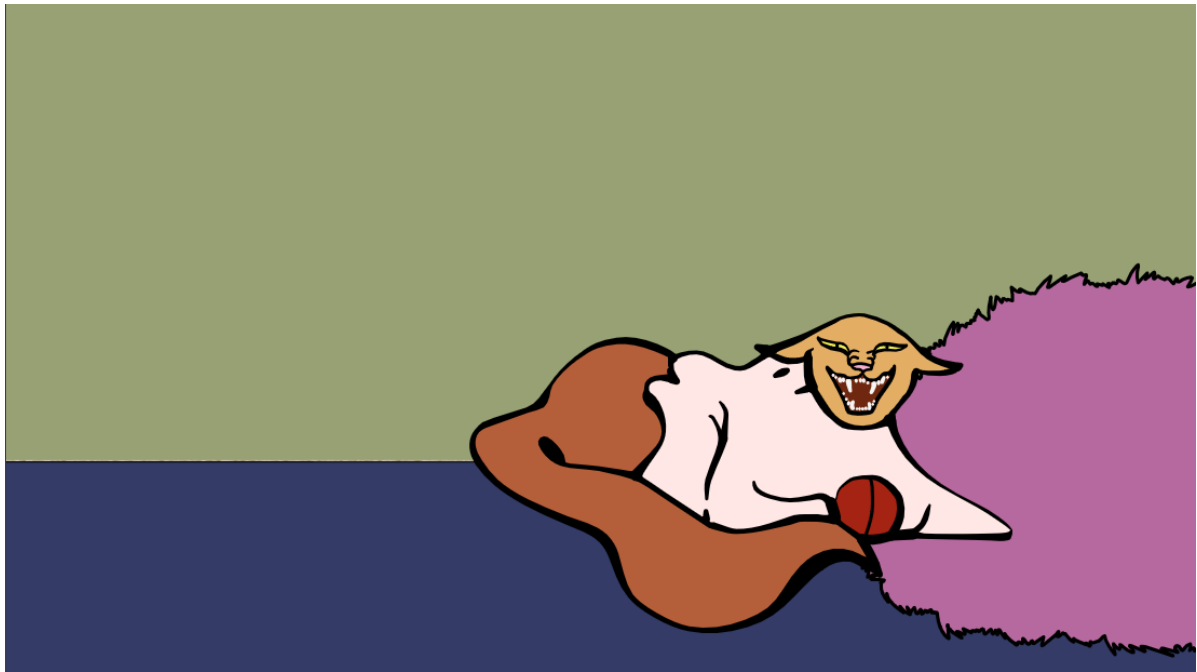
Slika 22. ...i odabire destinaciju



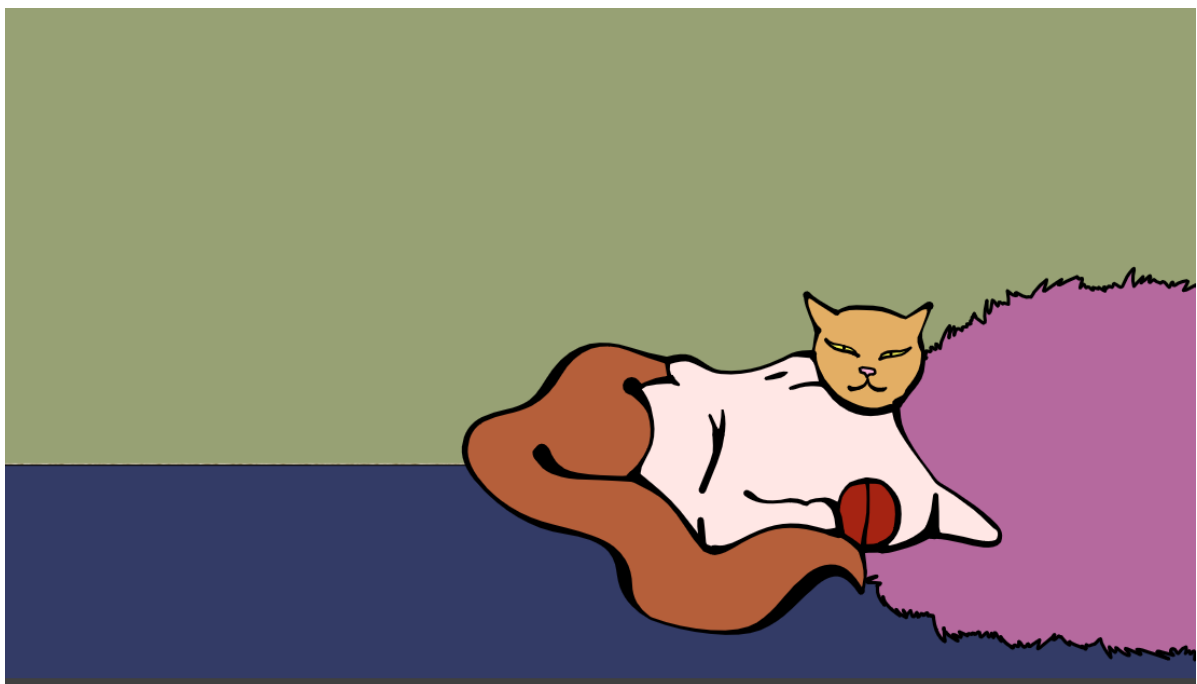
Slika 23. Namješta se i...



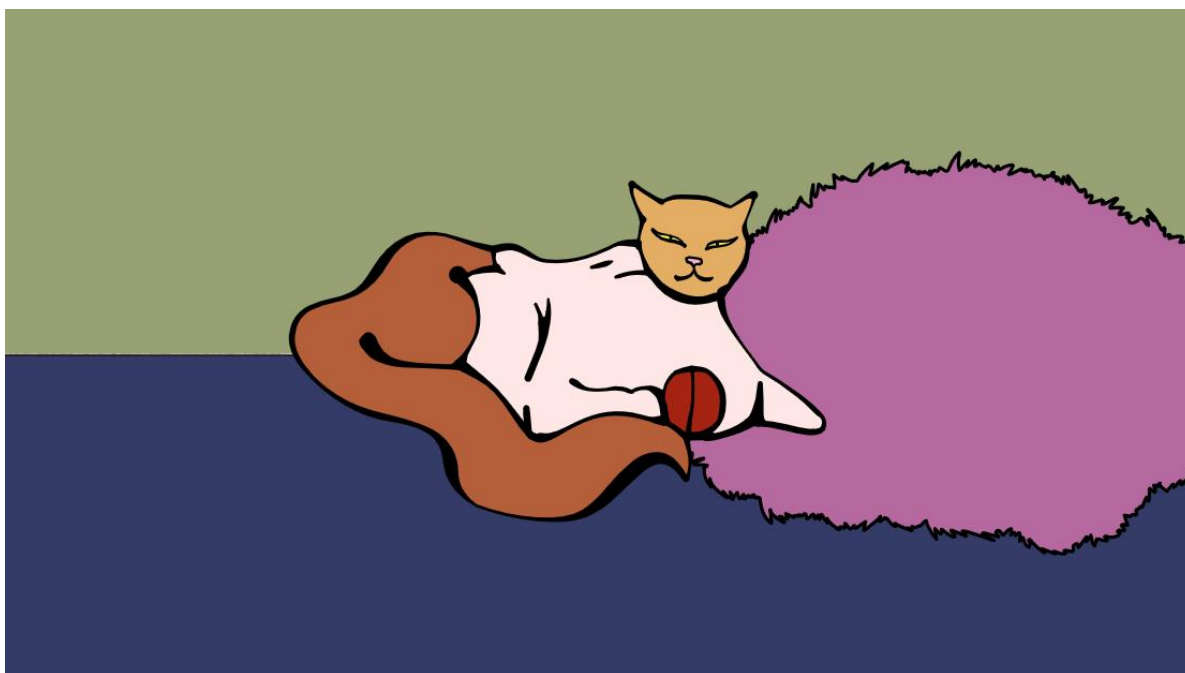
Slika 24. ..."Tko je to?!"



Slika 25. "%#\$!\$#%!!!!"



Slika 26. ...

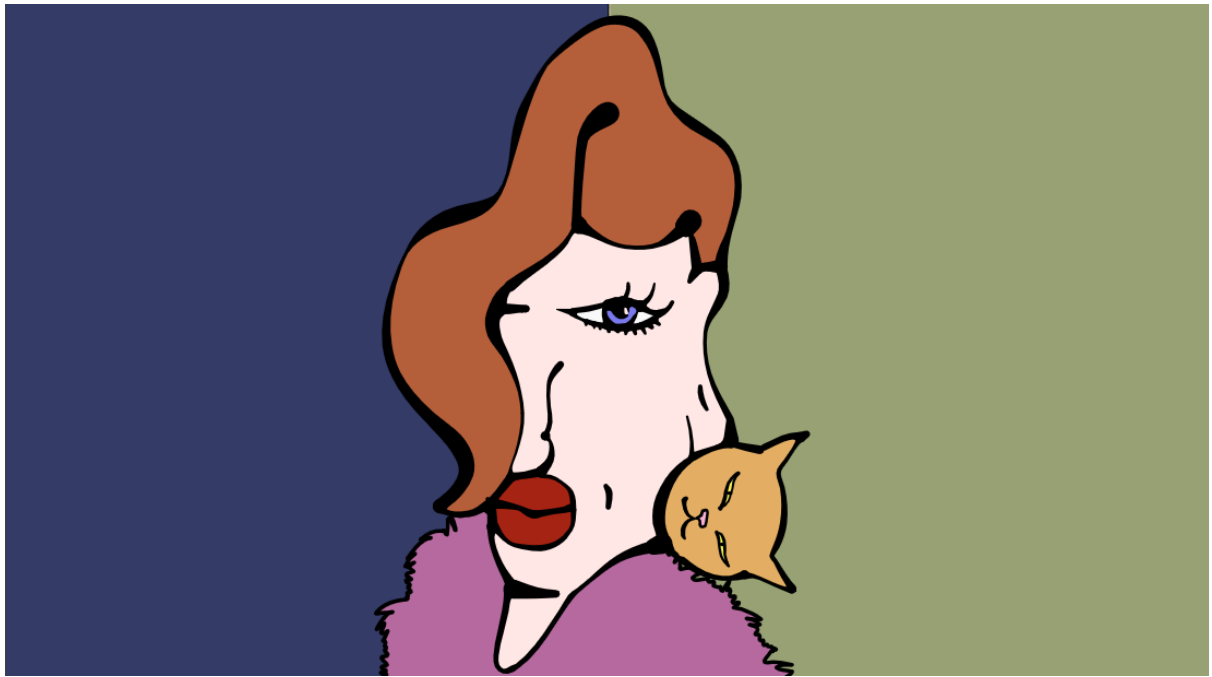


Slika 27. Mačka je ponovo u centru



Slika 28. Mačka postaje "Maca"





Slika 29. Maca namiguje



Slika 30. Video završava

## 4.1. Video verzije

Priložena su videa koja dokumentiraju razvojne faze izrade rada, od početne skice u raster levelima do krajnjeg produkta.



macka1.mp4 (Command Line)

Prva faza, raster level – video datoteka



vektor2.mp4 (Command Line)

Druga faza, vektor level – video datoteka



macka 3.mp4 (Command Line)

Završna faza, vektor level – video datoteka

YouTube poveznica:

## 5. Zaključak

Višestrukom perspektivom riješio sam samonametnute probleme umjetnosti<sup>6</sup>, osobnosti<sup>7</sup>, originalnosti<sup>8</sup> i kreativnosti<sup>9</sup> koje radi preglednosti i usporedbe ponovno navodim u fusnotama. Ne predmnijevam da su rješenja apsolutna niti univerzalna, već da zadovoljavaju parametre prema definicijama navedenih pojmova.

Umjetnost i osobnost valja analizirati kao istovjetan problem. Svojom umjetnošću komuniciram s promatračem kao i svaki drugi umjetnik. Želim prenijeti svoju perspektivu i time predstaviti aspekte svoje ličnosti koje sam voljan podijeliti sa svijetom i koji me ukratko veoma precizno predstavljaju. Promatrača želim nasmejati i zaraziti ga dovitljivim pogledom na svijet, a likovnjacima želim iskazati svoju vještinu crtanja. Ljubav prema glazbi i pripovijedanju želim stopiti sa svojim likovnim radom pomoću premisa i koncepata koje smatram zanimljivim.

Neponovljiva vrijednost mojih djela koja ih, nadam se, čini originalnima je simultanost prikaza i višestruki kut gledanja. Razlikuje se od višestruke perspektive kubizma jer naglašava subjektivnost umjesto da ju odbacuje, odnosi se na rotaciju umjesto geometrizaciju i bavi se prikazom višestrukih prizora unutar dvije dimenzije umjesto dvodimenzionalnim prikazom koji fasetno sabire gledišta treće dimenzije. Konceptualno dijeli sličnosti s iluzijom *Zec ili patka*, ali ne zaustavlja se na uspostavljenim psihološkim implikacijama te iluzije (dodaje narativnu i emocionalnu simboliku) niti spada pod već uspostavljeni stilski pravac (po mom saznanju).

Problem kreativnosti riješen je aspektom fizičke interakcije s djelom. Umjesto zakretanja glave kako bi uočili da li je riječ o *zecu ili patci*, rotacijom okvira otkriva se novi figurativni prikaz što ukazuje na jedinstveno rješenje problema. Objektivno ne mogu reći da je takvo djelo korisno čitavoj kulturi, ali njegova korisnost se očituje matematički ( $3 > 1$ ).

Višestruka perspektiva u ovom diplomskom radu realizirana je pomoću animacije koja obilježava trenutnu fazu evolucije tog stila. Izrađeni video uradak je moj prvi ozbiljan pokušaj animacije, a rezultat je u skladu s očekivanjima obzirom na iskustvo i razinu upoznatosti s kompjutorskim programom u kojem je kreiran.

---

<sup>6</sup> *Umjetnost* je specifična ljudska djelatnost čije se značenje konstituira u složenom komunikacijskom procesu između umjetnika, umjetničkog djela i publike.

<sup>7</sup> *Osobnost* ili *individualnost*, skup osobnih obilježja i svojstava koji čine dio ličnosti, a po kojima se pojedinac razlikuje od drugih. Osobnost čine osebjuni, jedinstveni načini doživljavanja i ponašanja koji daju obilježje ličnosti pojedinca, a koje prepoznaju i na koje reagiraju ljudi iz njegove okoline.

<sup>8</sup> *Originalnost* ili *izvornost*, neponovljiva vrijednost umjetničkih, znanstvenih, filozofskih i drugih kulturnih djela, ali i sposobnost stvaranja nečega novog uopće. Suprotstavlja se plagiranju, kopiranju, oponašanju ili slijeđenju umjetničkih konvencija.

<sup>9</sup> *Kreativnost* je sposobnost stvaranja jedinstvenoga i novoga rješenja, ideja, proizvoda i sl. Rezultati moraju biti originalni i statistički rijetki. Kreativni uradak mora u nekoj kulturi biti ocijenjen vrijednim, korisnim, uporabljivim (u području djelatnosti u kojoj je nastao), tj. što je novo ili drukčije nije uvijek i kreativno već je često neprihvaćeno ili čudnovato.

## 6. LITERATURA

Wittgenstein, L. (1953). *Philosophical Investigations*, Blackwell Publishers

Williams, R. (2002). *The Animator's Survival Kit*, Faber & Faber

Merroz, M. (2021). *Animation For Beginners: Getting Started with Animation Filmmaking*

<https://www.enciklopedija.hr/clanak/originalnost#:~:text=originalnost%20ili%20izvornost%20C%20neponovljiva%20vrijednost,sposobnost%20stvaranja%20nečega%20novog%20uopće.>

<https://www.enciklopedija.hr/clanak/kreativnost>

<https://www.enciklopedija.hr/clanak/umjetnost>

<https://www.youtube.com/playlist?list=PLqazFFzUAPc6if6lKp2Z5sDKcvVND0cP->