

Vizualiziranje snova koristeći razne umjetničke tehnike

Grudiček, Katja

Undergraduate thesis / Završni rad

2024

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University North / Sveučilište Sjever**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:122:640577>

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

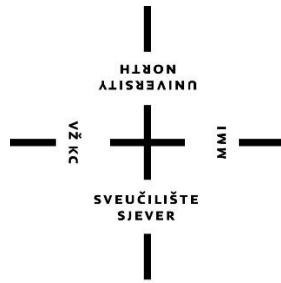
Download date / Datum preuzimanja: **2025-02-23**



Repository / Repozitorij:

[University North Digital Repository](#)



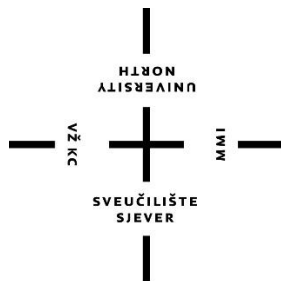


Sveučilište Sjever

Završni rad br. 268/MED/2024

Vizualiziranje snova koristeći razne umjetničke tehnike

Katja Grudiček, 0336048442



Sveučilište Sjever

Odjel za medijski dizajn

Završni rad br. 268/MED/2024

Vizualiziranje snova koristeći razne umjetničke tehnike

Student

Katja Grudiček, 0336048442

Mentor

Antun Franović, doc. art.

Koprivnica, rujan 2024. godine

Prijava završnog rada

Definiranje teme završnog rada i povjerenstva

| | | | |
|-------------|---|--------------|-------------|
| ODJEL | Odjel za umjetničke studije | | |
| STUDIJ | prediplomski sveučilišni studij Medijski dizajn | | |
| PRISTUPNIK | Katja Grudiček | MATIČNI BROJ | 0336048442 |
| DATUM | 11.9.2024. | KOLEGIJ | Ilustracija |
| NASLOV RADA | Vizualiziranje snova koristeći razne umjetničke tehnike | | |

| | |
|-----------------------------|--|
| NASLOV RADA NA ENGL. JEZIKU | Visualizing dreams using various artistic techniques |
|-----------------------------|--|

| | | | |
|--------|--------------------------|--------|-------------------|
| MENTOR | doc. art. Antun Franović | ZVANJE | docent umjetnosti |
|--------|--------------------------|--------|-------------------|

| | |
|----------------------|---|
| ČLANOVI POVJERENSTVA | |
| 1. | doc. art. Luka Borčić, predsjednik |
| 2. | doc. art. Antun Franović, mentor |
| 3. | izv. doc. art. Iva Matija Bitanga, član |
| 4. | doc. art. dr. sc. Mario Perić, zamjenski član |
| 5. | |

Zadatak završnog rada

| | |
|------|--------------|
| BROJ | 268/MED/2024 |
|------|--------------|

OPIS

Zadatak ovog rada je stvaranje niza ilustracija temeljenih na snovima koji su dokumentirani, koristeći različite umjetničke medije kako bi se istražilo njihov vizualni potencijal kod prikaza ljudske podsvijesti. U ovom radu eksperimentirano je s različitim medijima i metodama, uključujući digitalnu umjetnost, kolaž, 3D tehnologije, linorez, akvarel, ugljen i olovku. Uz praktično istraživanje, rad pružava uvid u osnove i karakteristike svakog korištenog medija.

U radu je potrebno:

- voditi dnevnik snova koji će se koristiti za ilustracije
- istražiti i razraditi vizualni aspekt različitih snova i noćnih mora
- kratko obraditi povijest umjetnosti
- istražiti i proučiti pojam snova
- definirati sve osnovne pojmove vezane za korištene umjetničke tehnike
- napraviti skice, a nakon toga ilustracije koristeći razne medije i prokomentirati maštovito i kreativno razmišljanje
- detaljno opisati postupak i izvedbu projekta
- analizirati i izvesti zaključak o izvršenom radu

| | | | |
|----------------|-----------|----------------|--|
| ZADATAK URUČEN | 15.9.2024 | POTPIS MENTORA |  |
|----------------|-----------|----------------|--|

Predgovor

Moja osobna fascinacija snovima potaknula me da istražim njihov odnos prema umjetnosti te različite načine na koje ih mogu kreativno izraziti i prikazati. Oduvijek sam se zanimala za sva umjetnička područja te se nikako nisam mogla odlučiti za jedan medij. U slobodno vrijeme najviše sam se bavila digitalnim crtanjem, mislim da mi to najbolje ide, a ostale medije učila sam i usavršavala kroz obrazovanje pošto Sveučilište Sjever potiče na rad u puno umjetničkih područja.

Zahvaljujem se mentoru Antunu Franoviću, doc. art. na prenesenom znanju tijekom studiranja koje sam mogla primijeniti te na pomoći pri izradi završnog rada.

Neizmjerne sam zahvalna obitelji, prijateljima i dečku na stalnoj podršci i ostalim profesorima Sveučilišta Sjever na prenesenom znanju.

Sažetak

U ovom radu je kroz niz originalnih ilustracija i projekata pokušano reflektirati snove koji su dokumentirani tijekom nekog vremena, spajajući ljubav i znatiželju prema konceptu snova sa znanjem i iskustvom studenta. Teorijski dio rada obrađuje povijest i početak umjetnosti te pokriva osnovne informacije o svim korištenim umjetničkim tehnikama. Također, u radu je obrađena tematika snova i ljudske podsvijesti. Praktični dio rada sastoji se od kreativnog razmišljanja i izrađivanja skica te realizacije umjetničkih djela u digitalnoj i fizičkoj formi. Za izradu praktičnog dijela korišten je tablet, programi Blender i Adobe Illustrator te slikarske, grafičke i crtačke tehnike koje uključuju olovku, ugljen, akvarel, uljane boje i linorez.

Ključne riječi: ilustracija, originalni radovi, snovi, Adobe Illustrator, Blender, stvaralački proces

Abstract

In this work, through a series of original illustrations and projects, an attempt was made to reflect dreams that have been documented over a period of time, combining love and curiosity for the concept of dreams with the knowledge and experience of the student. The theoretical part of the work deals with the history and beginning of art and covers basic information about all used artistic techniques. Also, the paper deals with the topic of dreams and the human subconscious. The practical part of the work consists of creative thinking, sketching and realization of works of art in digital and physical form. A drawing tablet, Blender and Adobe Illustrator programs are used to create the practical part, as well as painting, graphic and drawing techniques that include pencil, charcoal, watercolor, oil paints and linocut.

Keywords: illustration, original works, dreams, Adobe Illustrator, Blender, creative process

Popis korištenih kratica

| | |
|--------------|--|
| ASCII | American Standard Code for Information Interchange Način kodiranja znakova koji se temelji na engleskoj abecedi |
| AI | Artificial intelligence Umjetna inteligencija |
| NFT | Non-fungible tokens Nezamjenjivi token |
| AR | Augmented Reality |
| VR | Virtual Reality Virtualna stvarnost |
| GAN | Generative Adversarial Networks |
| VAE | Variational Autoencoders |

Sadržaj

| | | |
|--------|--|----|
| 1. | Uvod..... | 10 |
| 2. | Likovna umjetnost..... | 11 |
| 2.1. | Početak i napredak likovne umjetnosti..... | 11 |
| 3. | Vrste likovnih umjetnosti..... | 13 |
| 3.1. | Crtanje..... | 13 |
| 3.1.1. | Ugljen..... | 13 |
| 3.2. | Slikarstvo..... | 14 |
| 3.2.1. | Akvarel..... | 16 |
| 3.2.2. | Uljano slikarstvo..... | 18 |
| 3.2.3. | Kolaž..... | 18 |
| 3.2.4. | Papier collé..... | 19 |
| 3.2.5. | Asamblaž..... | 20 |
| 3.2.6. | Décollage..... | 20 |
| 3.2.7. | Montaža i fotomontaža..... | 20 |
| 3.3. | Digitalna umjetnost..... | 20 |
| 3.3.1. | Umjetna inteligencija..... | 22 |
| 3.3.2. | 3D umjetnost..... | 24 |
| 3.4. | Grafika..... | 24 |
| 3.4.1. | Linorez..... | 25 |
| 4. | Snovi..... | 26 |
| 4.1. | Simbolizam snova..... | 26 |
| 4.2. | Inspirirani umjetnici..... | 27 |
| 5. | Praktičan dio rada..... | 29 |
| 5.1. | Rad prvi digitalan crtež..... | 29 |
| 5.2. | Rad drugi digitalan crtež..... | 31 |
| 5.3. | Rad akvarel..... | 33 |
| 5.4. | Rad 3D..... | 33 |
| 5.4.1. | Završena scena 3D-a..... | 37 |
| 5.5. | Prvi rad ugljenom..... | 38 |
| 5.6. | Rad prvi digitalan kolaž..... | 39 |
| 5.7. | Rad linorez..... | 40 |
| 5.8. | Dva portreta uljanim bojama..... | 43 |
| 5.9. | Rad drugi digitalan kolaž..... | 46 |
| 5.10. | Drugi rad ugljenom..... | 47 |
| 5.11. | Rad drugi digitalan kolaž..... | 49 |
| 6. | Zaključak..... | 51 |
| 7. | Literatura..... | 52 |

1. Uvod

Umjetnici već dugo dobivaju inspiraciju iz snova, koji nude pogled u podsvijest gdje se isprepliću stvarnost i mašta. Ovaj završni rad ispituje kreativno putovanje iza kolekcije ilustracija inspiriranih dnevnikom snova. Kako bi se uspostavio kontekst za razumijevanje donesenih umjetničkih odluka, u radu će se prvo objasniti temeljna umjetnička načela, ističući najbitnije značajke povijesti umjetnosti i analizirajući tehnike korištene u tim djelima. Pružajući uvid u umjetničku pozadinu i metode, čitatelji će steći dublje razumijevanje o tome kako i zašto su korištene pojedine tehnike te će moći bolje shvatiti cijeli proces od početnog koncepta do konačnog proizvoda.

Za izradu svih digitalnih ilustracija i radova koristio se tablet *Wacom Mobile Studio Pro 13* koji je prikazan na slici 1.1.



Slika 1.1 Prikaz grafičkog tableta

2. Likovna umjetnost

Ljudska kultura neraskidivo je povezana s umjetničkim izražavanjem. Jedan od glavnih ciljeva umjetnosti je uspostavljanje komunikacije između autora i publike te dijeljenje i ekspresija unutrašnjih misli. Neke stvari nemoguće je iskomunicirati riječima, zbog čega umjetnost može biti vrlo oslobađajuća. Definicija i mišljenje o prirodi same umjetnosti i njezinim počecima je kontroverzna, što mislim da je korisna stvar. Potiče nas na razna eksperimentiranja, istraživanja, razgovore i upite kroz koje smo saznali još puno novih stvari o ljudskim bićima i njihovoj podsvijesti. Likovna umjetnost, poput drugih vrsti umjetnosti, pomaže nam u samorazvoju od rane dobi zbog čega se potiče djecu na crtanje.

2.1. Početak i napredak likovne umjetnosti

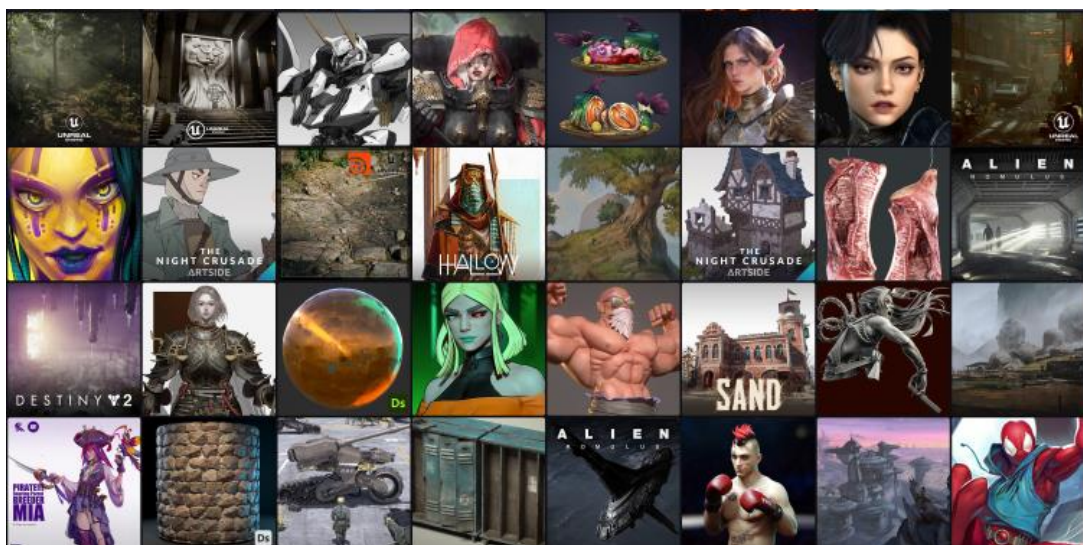
Najraniji dokazi umjetničkog izražavanja datiraju iz prapovijesti, posebno iz doba gornjeg paleolitika (40.000-10.000. pr. Kr.). Među najstarijim poznatim umjetničkim djelima su špiljske slike otkrivene na lokacijama poput špilja Chauvet (Slika 2.1) i Lascaux u Francuskoj, s prikazima životinja i apstraktnih simbola. Ove drevne kreacije pokazuju da su rani ljudi koristili umjetnost za komunikaciju, ceremonijalne svrhe i samoizražavanje. [1] No, nedavna arheološka otkrića sugeriraju da su se začeci ljudskih umjetničkih djela možda dogodili 400 000 godina ranije nego što se dosad mislilo. Otkriće apstraktnih gravura na školjci u Javi ukazuje na kombinaciju kreativnosti i namjernog, svjesnog djelovanja, što je rezultiralo originalnim umjetničkim djelom. Kako su ljudske kognitivne sposobnosti napredovale, umjetnički je izraz također doživio evoluciju. [2]



Slika 2.1 Prikaz crteža iz špilje Chauvet [3]

Napredovanjem čovječanstva u neolitsko razdoblje, osnivanje poljoprivrednih zajednica dovelo je do pojave novih umjetničkih oblika. Ovo doba doživjelo je uvođenje novih umjetnosti, uključujući razvoj keramike, skulpture i velikih kamenih struktura kao što je Stonehenge. Neolitik je označio prijelaz prema trajnijim umjetničkim oblicima i sve sofisticiranijim umjetničkim tehnikama. S usponom civilizacija u regijama poput Mezopotamije, Egipta i doline Inda, umjetnost je postala više strukturirana i profinjena. Mezopotamska umjetnost služila je u čast vladara i božanstava, dok je u Egiptu umjetnost bila više simbolična te je igrala ključnu ulogu u pogrebnim običajima i vjerskim ceremonijama. Grci i Rimljani dalje su unaprijedili umjetničke metode, stavljajući naglasak na realistične prikaze i humanističke teme u svojim skulpturama i slikama. Vrijednost umjetnosti u povijesti često je bila vezana uz to koliko vješto umjetnik može izvesti svoje djelo te su se obično pridržavali tradicije kroz duže periode ili ih mijenjali malo po malo. [4]

Nasuprot tome, današnja shvaćanja likovne umjetnosti su raznolikija i demokratičnija. Umjetnost se vrlo često doživljava kao sredstvo osobnog izražavanja, društvene kritike i eksperimentiranja. Naglasak nije samo na tehničkoj vještini, već i na konceptualnoj inovaciji i umjetnikovoj sposobnosti da se bavi aktualnim temama. Umjetnost je dostupna putem različitih medija, uključujući digitalne platforme, a njezinu vrijednost često određuju kulturni utjecaj i popularnost na društvenim mrežama, a ne samo tradicionalni kriteriji. Jedne od najpopularnijih društvenih mreža i web stranica koje danas umjetnici koriste kako bi dijelili svoj sadržaj s publikom su Twitter, Instagram, Deviantart, ArtStation, Youtube i Tumblr (Slika 2.2).



Slika 2.2 – Prikaz početne stranice ArtStationa [5]

3. Vrste likovnih umjetnosti

Značaj različitih oblika likovne umjetnosti leži u njihovoj sposobnosti da na razne načine zabilježe ljudska iskustva, preslikaju društvene vrijednosti i izazovu kreativno razmišljanje. Svaki žanr ili medij donosi jedinstvene unikatne perspektive i tehnike, obogaćujući naše razumijevanje kreativnosti i svijeta oko nas. Vrste likovnih umjetnosti su: slikarstvo, crtež, kiparstvo, arhitektura, grafika, digitalna umjetnost, primijenjena umjetnost, fotografija i dizajn.

U praktičnom djelu bavilo se onim umjetnostima koje se dobro obrađuju tijekom studiranja na Sveučilištu Sjever te koje su mi se najviše dojmile, pa je na temelju toga odabrano koje će se tehnike teorijski obraditi u ovom radu.

3.1. Crtanje

Crtanje je jedna od osnovnih likovnih tehnika kojom se ljudi umjetničkih duša počnu baviti. Ono naglašava manipulaciju linijama, teksturom i oblikom kako bi mogli proizvesti vizualna djela. To je najjednostavniji i najpovoljniji način svladavanja osnova umjetnosti. Naravno, nitko ne može biti izvrstan i uspješan umjetnik bez puno vježbe, koju crtanje zahtjeva. Također, crtanje i skiciranje najčešće predvodi ostalim vrstama umjetnosti. Rezultat redovitog učenja, vježbanja i proučavanja rada s olovkom je lakše baratanje drugačijim tehnikama. Ispod akvarela ili prije digitalnog crtanja, često se radi skica olovkom ili ugljenom. [6]

Alati (suhi i mokri) koji se koriste za crtačke tehnike su:

1. Olovka
2. Olovka u boji
3. Kreda
4. Ugljen
5. Pastele
6. Kemijska olovka
7. Flomaster
8. Tuš

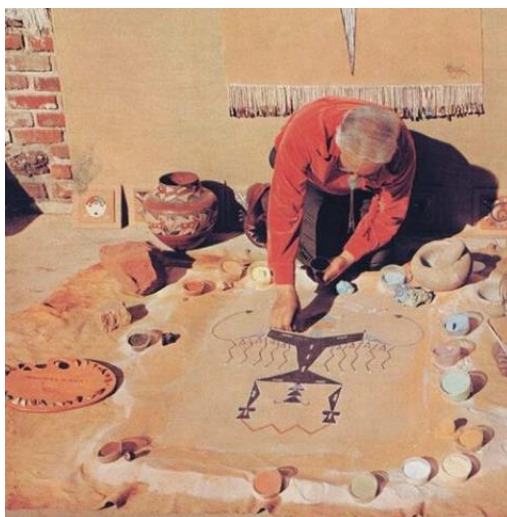
3.1.1. Ugljen

Ugljen je svestrani medij za crtanje s brojnim prednostima. Njegovi različiti atributi omogućuju stvaranje različitih vrsta linija, ovisno o tome kako je komad ugljena postavljen i naoštren.

Primarna značajka ugljena je njegova iznimna mekoća, zajedno s njegovom krhkošću. Njegov puderasti sastav čini ga idealnim za prikazivanje niza tonskih intenziteta. Ugljen omogućuje umjetnicima postizanje višestrukih nijansi, od svijetlo sive do duboke crne te može učinkovito prenijeti volumen i kontraste svjetla i sjene. Kao podloga za crteže ugljenom preporučuje se teksturirani, grubi bijeli papir ili tonirani papir. Jakubin primjećuje i ističe da mekoća ugljena hvata svaki pokret i podrhtavanje ruke, a to može rezultirati gubitkom detalja i oštine u umjetničkom djelu. Postoje dvije kategorije drvenog ugljena: prirodni i sintetski. Prirodni drveni ugljen dobiva se spaljivanjem grana lijeske, vrbe ili lipe, dok je sintetski prešan. Prirodni ugljen na bazi drva zahtijeva fiksiranje tekućim sredstvom kako bi se spriječilo razmazivanje, s druge strane sintetički ugljen, iako je malo tvrdi i stabilniji, također ima koristi od fiksacije. Preporučeno je izbjegavati brisanje ugljena, iako se po potrebi može koristiti specijalizirana gumica. Za namjerno razmazivanje poželjna je pamučna vuna ili flannelska tkanina. Jakubin ističe kako u slučaju da se ugljen više ne hvata za papir, potrebno je crtež fiksirati pa onda pričekati da se osuši kako bi mogli nastaviti s nanošenjem ugljena. [7]

3.2. Slikarstvo

Slikarstvo služi kao medij za prenošenje ideja i emocija kroz dvodimenzionalni vizualni jezik, a istovremeno stvara specifične estetske kvalitete. Ova vrsta umjetnosti obuhvaća baratanje elementima kao što su oblici, linije, boje, tonovi i teksture, koji se koriste na različite načine za stvaranje iluzije volumena, prostora, pokreta i svjetla na ravnoj površini. Dok se većina slika proizvodi nanošenjem tekućeg pigmenta kistom, postoje iznimke, poput *Navajo* slikanja pijeskom (Slika 3.2) i tibetanske mandale, koje koriste pigmente u prahu. Kao jedan od najstarijih kreativnih medija uz crtež i skulpturu, slikarstvo se održalo tisućljećima i koriste ga kulture diljem svijeta. Svestranost medija i alata za slikanje olakšava primjenu na različitim površinama, uključujući papir, drvo, platno, gips, glinu, lak beton i pijesak. Umjetnička djela slikarstva mogu biti ukrasna ili figurativna, ali ne postoji jasna crta koja razdvaja ove dvije klasifikacije. Granica između figurativnog i dekorativnog slikarstva dan danas ostaje nejasna. [8]



Slika 3.1 Prikaz Navajo slikarstva [9]

Neki od najpoznatijih slikara su Leonardo da Vinci, Michelangelo, Raphael, Claude Monet, Pablo Picasso i Salvador Dalí. Njihova umjetnička djela često služe kao uvjerljivi povijesni zapisi, bilježeći kulturne, društvene i političke stavke svojih vremenskih razdoblja. Jedinstvena stajališta umjetnika, revolucionarne metode i stručnost u korištenju boja, oblika i rasporeda omogućuju im stvaranje djela koja se duboko povezuju s gledateljima iz različitih razdoblja, zbog čega su također veoma cjenjena u današnjem dobu. Leonardo da Vinci, pionir slikarske škole, osnovao je Akademiju Vincianu u Milanu 1494. godine. Njegova se umjetnička djela i dalje cijene kao remek-djela i služe kao izvor inspiracije brojnim umjetnicima. Ambiciozni slikari trebali bi steći i praktično iskustvo i teoretsko znanje prije nego što odaberu svoj umjetnički stil i slikarske tehnike.[10]



Slika 3.2 Leonardo da Vinci, Head of a Woman [11]

Izdvojeno je djelo Leonarda da Vinci (3.3) koje prikazuje rad slikarstva na drvu. Grubo iscrtane linije koje prikazuju niti kose i ramena u oštrom su kontrastu s pomno izrađenim licem, gdje je Leonardo vješto uhvatio suptilne crte žene, uključujući njezine spuštene kapke i meke usne. [11]

3.2.1. Akvarel

Pojam *akvarel* potječe od latinske riječi *aqua*, što znači voda. Stari Egipćani koristili su tehniku pomoću boje napravljene od vodene otopine arapske gume. U Kini se slikalo na svili i papiru. Tijekom srednjeg vijeka, vodene boje koristile su se i za *lazurno* slikanje i za slikanje kojim se dobro prekrije papir koristeći *impasto* tehnike. Eterična kvaliteta akvarela učinila ih je idealnim za prikaz pejzaža. Tradicionalna engleska tehnika akvarela uključuje nanošenje slojeva prozirnih boja od svijetlih do tamnih nijansi. Baza bijelog papira ili temeljne boje sjaje ispod novih slojeva boja. Intenzitet tonova postiže se razrjeđivanjem boja, a ne dodavanjem crne ili bijele. Izazov je suziti izbor akvarelista s kraja 19. i ranog 20. stoljeća. Akvarel je igrao bitnu ulogu u umjetničkom procesu Paula Cézannea, dok je Paul Klee svoja najznačajnija djela izrađivao upravo ovim medijem. Jedan od boljih primjera jest djelo Cézannea *Still Life with Blue Pot* (Slika 3.4) koja se nalazi u Getty muzeju. U suvremenoj umjetnosti umjetnici su često očarani izražajnim potencijalom samog slikarskog procesa. Istražuju efekte slikarskog materijala, bjelinu i teksturu papira, protok vode i element slučajnosti. [12]



Slika 3.4 Prikaz djela Still Life with Blue Pot [13]

Tehnike slikarstva vodenim bojama dijele se na:

1. Mokro na suho
2. Mokro na mokro
3. Laviranje
4. Suha četka
5. Slojevanje (Glazura)

Metoda mokro na suho temeljna je tehnika akvarela u kojoj se boja nanosi na suhi papir. Ovaj je pristup osobito koristan za stvaranje zamršenih detalja, poput lišća drveća ili crta lica na portretima. Suha površina omogućuje preciznu kontrolu nad svakim potezom, jer boja ostaje točno tamo gdje je postavljena. Nasuprot tome, tehnika mokro na mokro uključuje prvo vlaženje papira dovoljnom količinom vode prije nanošenja boje. Ova metoda rezultira bojama koje se šire i miješaju, stvarajući meke rubove i glatke prijelaze boja. Osobito je učinkovit za prikaz prirodnih elemenata poput neba, vodenih površina ili maglovitih scena, gdje su poželjne nježne gradacije boja. Laviranje je tehnika koja uključuje pokrivanje cijele površine papira jednim slojem boje. Ova metoda se obično koristi za uspostavljanje osnovnih pozadina ili stvaranje gradijenata. Uspjeh ove tehnike ovisi o pažljivom upravljanju omjerom vode i pigmenta kako bi se postigao željeni učinak. Tehnika suhog kista koristi kist s minimalnom količinom boje, što

rezultira grubim, teksturiranim linijama. Ovom metodom se izvrsno mogu dodati detalji i teksture pejzažima ili životinjskom krznu, a može proizvesti zanimljive efekte na raznim površinama. Slojevanje uključuje uzastopno nanošenje tankih, prozirnih slojeva boje. Ova tehnika idealna je za izgradnju dubine te za složene kompozicija boja, budući da svaki dodatni sloj pridonosi novoj dimenziji umjetničkog djela. [12]

3.2.2. Uljano slikarstvo

Postupak slikanja pigmentima i uljem koje se suši kao vezivom poznat je kao slikanje uljem. Uljane slike mogu se stvarati na raznim podlogama, a najpoznatije je napeto platno preko drvenog okvira. Pristupačnije opcije uključuju platnene ploče pričvršćene na čvrstu podlogu, dostupne u različitim veličinama. Drvene ploče poput iverice, šperploče, masonita ili MDF-a, kao i debelog kartona, također su popularan izbor nakon temeljnog premaza te iste podloge. Uljana boja zahtijeva teksturiranu površinu za prijanjanje, zbog čega su neporozni materijali poput akrila, stakla, metala ili porculana općenito neprikladni. Međutim, te se površine mogu pripremiti temeljnim premazom. Početnicima se savjetuje da koriste prve spomenute tradicionalne površine. Većina površina koja će se koristiti za slikanje uljem zahtijeva temeljni premaz, obično s gipsom, koji dobro funkcionira i za akril i za ulja. Obično je dovoljan jedan ili dva sloja. Temeljni premaz zatvara vlakna površine, sprječavajući upijanje i nestajanje boje. Vlakna platna bez temeljnog premaza mogu potencijalno biti oštećena otapalima i uljima u mješavini boje. Povijesno gledano, kombinacija lanenog ulja i terpentina koristila se za razrjeđivanje uljanih boja i poboljšanje njihovog tečenja tijekom slikanja. Terpentin, otapalo, također se koristi za čišćenje kistova i paleta. Mnogi umjetnici smatraju da je miris terpentina neugodan i zahtijeva pažljivo rukovanje. Tradicionalno laneno ulje produljuje vrijeme sušenja boje, koje je ionako sporo, što ga čini nepraktičnim za mnoge umjetnike. [13]

3.2.3. Kolaž

Kolaž je umjetnička tehnika koja uključuje kombiniranje različitih materijala, poput fotografija, tkanina i različitih vrsta papira, kako bi se stvorila jedinstvena kompozicija. Proces uključuje odabir materijala, rezanje u željene oblike, slojevitost i lijepljenje na odabranu površinu. Za razliku od drugih umjetničkih oblika koji zahtijevaju opsežnu tehničku obuku, poput slikarstva ili kiparstva, umjetnost u kolažu prvenstveno leži u odabiru, organizaciji i pričvršćivanju materijala. Pojam 'kolaž' potječe od francuske riječi coller, što znači 'lijepiti'.

Pojam kolaž uveli su oko 1910. Georges Braque i Pablo Picasso, dvije ključne figure kubističkog pokreta. Dok su razvijali svoj inovativni vizualni stil, koji je imao za cilj raščlaniti i iskriviti subjekte, Braque i Picasso su u svoje radove počeli uključivati različite materijale poput tiskanog muslina, novinskih isječaka i papira s uzorkom. Pričvršćivanjem ovih elemenata na ravne površine, uspjeli su sugerirati višestruke dimenzije i dalje istraživati fragmentaciju i rekonstrukciju objekata. Picassovo djelo *Still Life with Chair Caning* (Slika 3.5) smatra se jednim od najranijih primjera kolaža. [15]



Slika 3.5 Prikaz djela *Still Life with Chair Caning* [16]

U ovom je djelu Picasso kombinirao naslikane elemente s uljanom krpom i uzorkom stolca te je upotrijebio komad užeta kao okvir. Uključivanje ovih svakodnevnih predmeta u umjetničko djelo predstavljalo je značajan odmak od tradicionalnih umjetničkih praksi, brišući granice između umjetnosti i svakodnevne kulture. Taj je pomak postavio temelje za buduće avangardne pokrete i u konačnici transformirao svijet umjetnosti.

3.2.4. Papier collé

Papier collé, francuski za "lijepljeni papir", opisuje tehniku lijepljenja samo papira bez kombiniranja, na ravnu površinu razlikujući je od kolaža koji uključuje različite materijale. Krajem 1912. i početkom 1913. Pablo Picasso i Georges Braque su bili pioniri u izradi *Papiers collés*

kolaža, često integrirajući novinske isječke kako bi povezali svijet likovne umjetnosti i svakodnevnih predmeta. [14]

3.2.5. Asamblaž

Asamblaž je trodimenzionalna kompozicija sastavljena od pronađenih predmeta. Na ovaj pristup izvorno su utjecali nadrealisti, koji su stvarali bizarne objekte inspirirane radom Sigmunda Freuda o snovima i podsvijesti. Picassova mrtva priroda, prvi primjer ove metode, proširila je tradicionalno slikanje mrtve prirode u tri dimenzije. Kasnije su dadaistički umjetnici poput Kurta Schwittersa usvojili tehniku *asamblaža*, stvarajući velike kompozicije od pronađenih materijala raspoređenih na nehijerarhijske i nelogične načine. [14]

3.2.6. Décollage

Décollage je francuski izraz koji znači "odlijepiti", što uključuje uklanjanje ugrađenih reklamnih plakata kako bi se otkrile slike i riječi ispod. Ovaj se pojam uglavnom povezuje s pokretom *nouveau réalisme* utemeljenim 1960. godine [14]

3.2.7. Montaža i fotomontaža

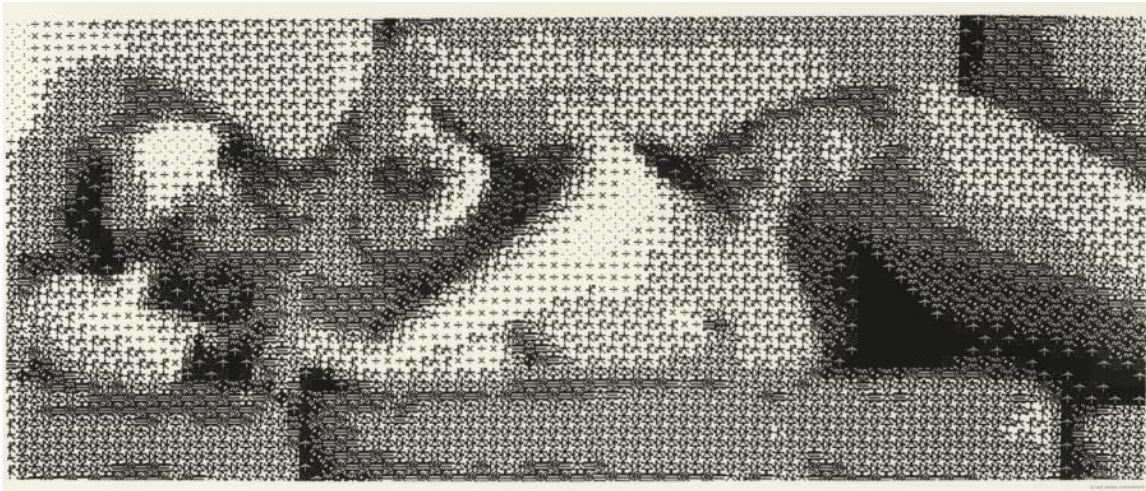
Zadnja dva pojma su montaža i fotomontaža. Montaža je čin spajanja povezane slike u kompoziciju. Fotomontaža je isti proces, ali posebno s fotografijama. Fotomontaža može poslužiti kao moćan alat za društvene mreže jer umjetnici manipuliraju i uređuju slike iz masovnih medija kako bi promijenili ili rekreirali njihovo značenje. [14]

3.3. Digitalna umjetnost

Područje digitalne umjetnosti obuhvaća različite oblike, uključujući računalnu sliku, 3D modeliranje i interaktivne instalacije. Digitalni medij je interaktivne, dinamične i prilagodljive prirode.

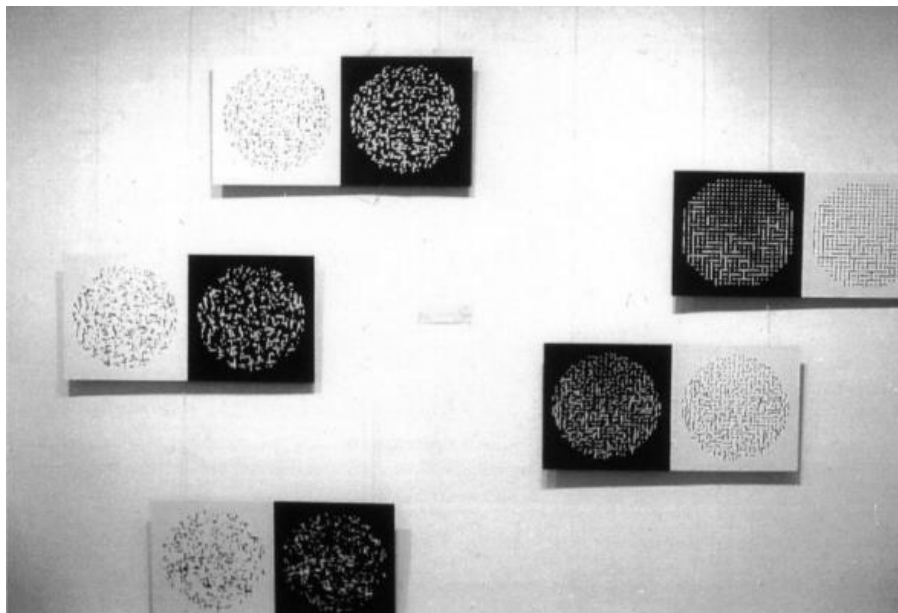
Kasno 20. stoljeće doživjelo je uspon digitalne umjetnosti usporedno s razvojem računalne tehnologije, čiji korijeni sežu unatrag sve do 1960-ih kada su umjetnici prvi počeli istraživati računalno generirane slike. Kako su osobna računala postajala dostupnija 1980-ih i 1990-ih, digitalno polje doživjelo je značajan rast, omogućujući umjetnicima da stvaraju zanimljiva vizualna djela u potpunosti putem digitalnih sredstava. Evoluciju digitalne umjetnosti oblikovali

su i tehnološki napredak i umjetničke tradicije. Jedan od primjera istaknut je na slici 3.6 koja prikazuje djelo koje je jedno od prvih ASCII (American Standard Code for Information Interchange) umjetnina. Izradili su ga Leon Harmon i Ken Knowlton koristeći tipografske simbole za gustoću polutonova. [17]



Slika 3.6 Leon Harmon i Ken Knowlton, „Studies in Perception I“, 1967. [18]

Rani inovatori poput Michaela A. Nolla iz Bell Laboratories stvorili su računalno generirana umjetnička djela pomoću bušenih kartica i crtača s perom. U travnju 1965., galerija Howard Wise u New Yorku izložila je Nollovu računalnu umjetnost zajedno s uzorcima nasumičnih točkica Bele Julesz (Slika 3.7). [19]



Slika 3.7 Prikaz rada Michaela A. Nolla iz galerije, 1965. [19]

No, dani digitalne umjetnosti, kada je kreativnost bila ograničena *pikseliziranim* slikama i nedostatkom alata, odavno su prošli. Za razliku od prošlosti, umjetnici sada mogu stvarati realistične i razrađene dizajne, glatke animacije i 3D modelirane umjetnine zahvaljujući sofisticiranom softveru, AI (eng. Artificial Intelligence) alatima i snažnom hardveru. Globalna suradnja sada je jednostavnija, a platforme poput društvenih medija i NFT-ova nude veliku vidljivost i prihod. U budućnosti će se vjerojatno dogoditi čvršća integracija digitalne umjetnosti u proširenu stvarnost (eng. Augmented Reality - AR), virtualnu stvarnost (eng. Virtual Reality - VR) i umjetnost generiranu umjetnom inteligencijom.

3.3.1. Umjetna inteligencija

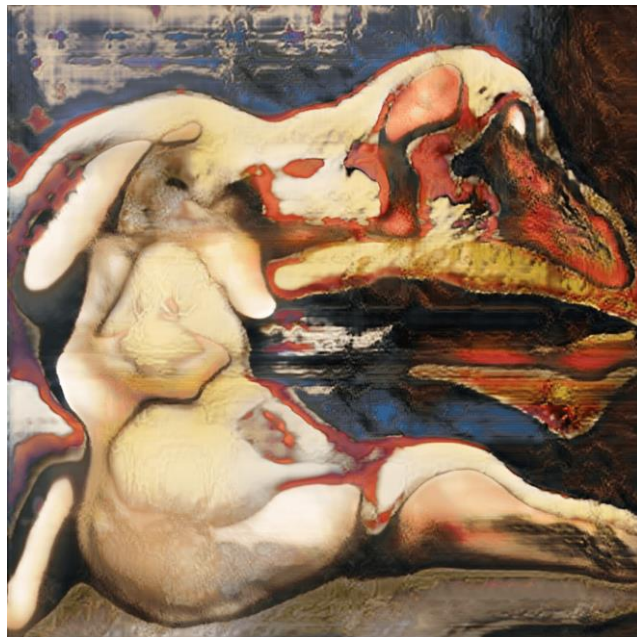
Tehnologija umjetne inteligencije, posebice algoritmi dubokog učenja kao što su GAN (Generative Adversarial Networks) i VAE (Variational Autoencoders), značajno su utjecali na umjetničku industriju, posebno u kreativnom dizajnu. Integracija umjetne inteligencije u kreativni dizajn nudi i prednosti i izazove. Iako olakšava umjetničke inovacije i tehnološku integraciju, suočava se s tehničkim ograničenjima i izaziva probleme oko autorskih prava i raspodjele prihoda. Unatoč ovim izazovima, umjetnički dizajni AI-a čine se veoma obećavajućim glede napretka umjetničke prakse i poticanju povezivanja umjetnosti i današnje tehnologije. Jedna od mogućnosti AI umjetnosti jest primjenjivanje umjetničkog stila jedne slike na drugu, omogućujući jedinstvena hibridna umjetnička djela i umjetničko eksperimentiranje. AI tehnologije također nude pomoć ljudima koji se bave poslom u umjetničkom području generiranjem skica, davanjem prijedloga i doprinosom dovršetku umjetničkog djela što danas može ubrzati rad digitalnog umjetnika, a u budućnosti možda ga i zamijeniti. Iako, postoje velike razlike u ljudskom radu te se nadam da ćemo to zauvijek najviše cijiniti. [20]

Kroz istraživanje o AI umjetnosti i danima kada nije bila toliko napredna kao danas, Robbie Barrat istaknuo se kao zanimljiv AI umjetnik. On se bavi izrađivanjem umjetničkih djela koja nalikuju na tradicionalnu umjetnost te sadrže neke apstraktne elemente. Izložba pod nazivom „Barrat: Beskrajne lubanje – susret bez presedana između slikara i umjetnika istraživača umjetne inteligencije“ prikazala je niz slika lubanja (Slika 3.8). Umjetnik Robbie Barrat svojih je 450 slika lubanja, nastalih tijekom nekoliko godina, digitalizirao kako bi mogao uvježbati neuronsku mrežu u stvaranju novih slika lubanja na temelju tih radova. [21]



Slika 3.8 Prikaz AI umjetničkih djela „Infinite Skulls“ [21]

Robbie Barrat također je izradio seriju golih portreta koristeći neuronsku mrežu koja je osposobljena za generiranje traženih portreta korištenjem skupa podataka tisuća golih umjetničkih djela, prvenstveno iz WikiArt-a. Dobivene slike su, međutim, daleko od realnih. Sustav umjetne inteligencije nije uspio precizno pohvatati bitne značajke golih portreta, već je umjesto toga proizveo nadrealne mrlje nalik mesu. [21]



Slika 3.9 Prikaz AI umjetničkog djela „Nude Portrait“ [21]

Kako se ovo polje brzo razvija, vjerojatno će igrati sve značajniju ulogu u oblikovanju budućnosti umjetnosti i kreativnog dizajna.

3.3.2. 3D umjetnost

3D tehnologija široko se koristi u brojnim industrijama zbog svoje svestranosti u stvaranju realističnih, detaljnih prikaza objekata, okruženja i koncepata. Omogućuje manipulaciju i interakciju digitalnih modela u virtualnom prostoru, pružajući niz mogućnosti za vizualizaciju, simulaciju i dizajn. Susrećemo se s 3D objektima cijelo vrijeme u edukaciji, video igrama, filmovima, animaciji i arhitekturi. 3D tehnologija je bitna stavka umjetničkog svijeta jer umjetnicima pruža mnogo mogućnosti napretka i drugačijih pogleda na kreativni izražaj. [22]

Osnovni koncepti 3D umjetnosti su:

1. Modeliranje
2. Teksturiranje
3. Osvjetljenje
4. Renderiranje
5. Animacija

Modeliranje je sam proces stvaranja 3D objekta pomoću vrhova, rubova i poligona. Popularni alati za to su Blender, Maya i 3ds Max. Za praktični dio ovog rada korišten je program Blender pošto je besplatan i vrlo lako dostupan. Kada želimo da naš 3D objekt ima neku teksturu, vrijeme je za dodavanje boja, uzoraka ili slika kako bi mu se dala realistična površina ili kakva god nam treba. Osvjetljenje je zaduženo za stvaranje simulacija izvora svjetla za osvjetljavanje scene, što radu daje dubinu i realizam. Renderiranje je proces pretvaranja 3D modela u 2D slike ili animacije, često s poboljšanim efektima poput odraza, sjena i prozirnosti. Za brže renderiranje potrebno je snažnije računalo, s dobrim procesorom. Koncept animacije je dodavanje pokreta 3D modelima, što se koristi u filmovima i video igrama. [22]

3.4. Grafika

Pojam "grafika" potječe od grčke riječi *graphein*, što znači pisati ili gravirati. To je likovna disciplina koja obuhvaća i proces i ishod korištenja grafičkih tehnika, kao i replikaciju konceptualnih crteža pomoću matrica. U grafici umjetnici stvaraju gotove proizvode neizravno ili izravno izradom matrice iz koje se tiskaju grafički listovi. Matrica može biti sastavljena od različitih materijala, kao što su metal, drvo, kamen ili suvremene sintetičke tvari, ovisno o specifičnoj grafičkoj tehnici. Način matrične obrade i nanošenja boje određuje razvrstavanje grafičkih tehnika na visoki tisak, duboki i plošni tisak.[23]

3.4.1. Linorez

Za one koji razmišljaju o proširenju svoje zbirke umjetnina, linorez može biti nepoznat umjetnički medij i oblik reljefne grafike. Ovaj kratki pregled ima za cilj razjasniti proces i njegovo značenje. Linorez uključuje pedantno urezivanje dizajna u linoleum pomoću specijaliziranih alata, što je dovelo do izraza "linorez". Linoleum premazani bojom zatim se pritišće na papir, bilo ručno ili pomoću tiskarskog stroja, kako bi se prenijela slika i proizveo otisak linoreza. Ove kreacije se također nazivaju lino printovi ili linoleum printovi. Iako ova tehnika može biti relativno pristupačna (često se poučava na satovima likovnog u osnovnoj školi), njezina procesno orijentirana priroda predstavlja nekoliko potencijalnih izazova. Obično se koristi konvencionalni linoleum, izrađen od stlačenog lanenog ulja i potpuno biorazgradiv. Ovaj materijal nudi glatku, ravnu i čvrstu površinu na kojoj grafičar može precizno rezbariti dizajn. Urezana područja predstavljaju negativne prostore koji neće primiti tintu, a ostala izbočena površina hoće. Linoleum se premaže valjkom koji je prethodno umočen u boju, a zatim se na njega pritisne papir dovoljnom snagom da se prenese dizajn. Kod izrade lino printa, moramo paziti da valjak na sebi ne sadrži previše ili premalo boje te je bitno voditi računa o debljini papira koji koristimo. Najbolji papir za preslikavanje je glatki, tanji papir od otprilike 120 grama. [24]



Slika 3.10 Prikaz linoreza [24]

Najosnovnija metoda pritiskanja je ručno (u početku korištenjem pribora poput žlica), dok neki tiskari koriste profesionalne tiskarske preše. Nakon skidanja papira otkriva se otisak. Isti blok linoleuma može se više puta koristiti za stvaranje višestrukih otisaka. Zbog temeljnih principa ovog procesa (rezbarenje, crtanje tintom, prešanje), vještine se mogu lako proširiti i uključivati dodavanje boja ili zamršenih detalja u konačni dizajn. [24]

4. Snovi

Djelo Sigmunda Freuda *On Dreams* istražuje složenu prirodu snova, prikazujući ih kao više od pukih slučajnih mentalnih pojava. On predlaže da snovi nude uvid u nesusvjesni um, gdje se nalaze potisnute, nezadovoljene želje i skrivene emocije. Prema Freudu, snovi omogućuju tim nesusvjesnim elementima da se pojave u simboličkim oblicima, zaobilazeći uobičajene barijere svjesnog uma. Ti simbolički izrazi često su zagonetni i iskrivljeni, zahtijevajući tumačenje kako bi se otkrio pravi značaj iza slika. Freud uvodi ideju "ispunjenja želja" kao središnju funkciju snova, sugerirajući da mnogi snovi predstavljaju ostvarenje želja koje se ne mogu ispuniti u budnom životu. Te su želje često prikrivene ili cenzurirane i pojavljuju se u fragmentiranim, simboličnim oblicima kako bi se izbjeglo uznemiravanje *sanjača*. Freud je vjerovao da se analizom snova putem njegove metode psihoanalize mogu otkriti temeljne emocije i sukobi koji oblikuju mentalni život pojedinca, čime se dobiva uvid u njihove nesusvjesne porive i motivacije. Iako je Freudov primarni fokus na psihološkoj analizi snova, a ne na njihovim estetskim kvalitetama, on govori kako snovi često sadrže živopisne, nadrealne slike, bogate simboličkim i osjetilnim detaljima. Ove upečatljive slike koje su ponekad fantastične, bizarne ili nemoguće u budnom svijetu odražavaju sposobnost nesusvjesnog uma da razmišlja vizualno, a ne logično. Ova svojstvena vizualna kvaliteta snova usklađena je s kreativnim potencijalom za njihovo prevođenje u umjetnost ili ilustracije. [25]

4.1. Simbolizam snova

Simbolika snova odnosi se na ponavljajuću upotrebu simbola, tema i emocija u snovima, koji često nose dublja psihološka značenja. Simboli koji se često susreću, poput pada, letenja ili proganjanja, često se tumače kao manifestacije skrivenih tjeskoba, strahova, želja ili neriješenih problema. Nadovezujući se na Freudove koncepte, Carl Jung naglasio je da su određeni simboli snova arhetipski, što znači da potječu iz kolektivnog nesusvjesnog stanja uma i odražavaju univerzalna ljudska iskustva. U umjetničkom interpretiranju snova, ovi simboli i emocije koji se ponavljaju mogu se dočarati kreativnim tehnikama koje odražavaju iskrivljenje stvarnosti u stanju sna. Nadrealizam, umjetnički pokret pod utjecajem Freudove teorije snova, često uključuje prizore iz snova u kojima poznati objekti prolaze kroz neočekivane transformacije i time odražavaju simboličku prirodu snova. Prikazujući ponavljajuće simbole snova kao što su vrata (koja označavaju nove prilike ili prijelaze) ili voda (koja predstavlja nesusvijest ili emocionalne dubine), umjetnici mogu prenijeti ista duboka značenja koja psihoanaliza želi otkriti. [26]

4.2. Inspirirani umjetnici

Snovi su također emocionalna iskustva, a osjećaji koje izazivaju - poput straha, čežnje ili radosti mogu se vizualno izraziti bojom, teksturom i kompozicijom. Oblici poput iskrivljenih proporcija, fragmentiranih oblika i pretjeranosti kod dorađivanja mogu uhvatiti uznemirujuće stanje iz snova. Na primjer, satovi Salvadora Dalíja koji se tope u djelu *The Persistence of Memory* (Slika 4.1) simbolički predstavljaju fluidnost vremena i nelogično napredovanje iskustava iz snova. Umjetnici mogu izvući inspiraciju iz osobnog shvaćanja simbola snova i univerzalnih tema unutar njih kako bi stvorili složene, višeslojne vizualne interpretacije. [27]

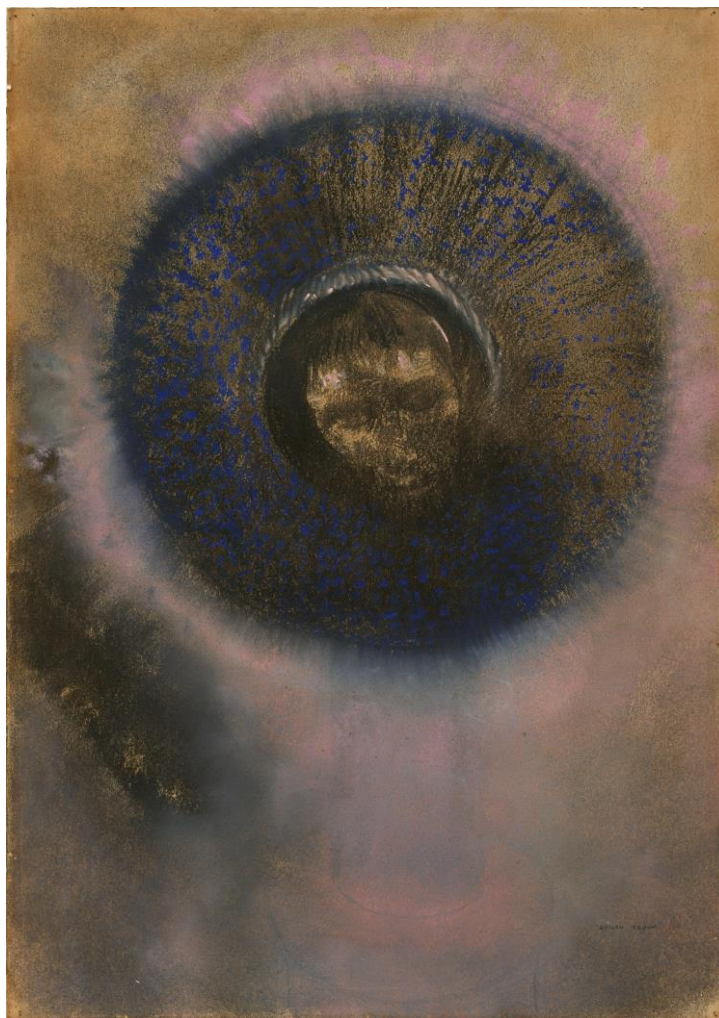


Slika 4.1 Prikaz slike Salvadora Dalíja [27]

Umjetnički kritičar Thadée Natanson jednom je simbolističkog umjetnika Odilona Redona nazvao "kraljem sanjarenja", budući da su njegova umjetnička djela često prikazivala prizore iz njegovog nesvjesnog i unutarnjeg svijeta. Redonove slike služe kao senzualni prikazi njegovih susreta i emocija povezanih s enigmama prirode. U svojoj seriji litografija *Noirs* proizvedenoj od 1879. do 1899., Redon je ilustrirao svemir naseljen zastrašujućim bićima koja kao da su izronila iz noćnih mora. Ove su slike prikazivale stvorenja poput pauka s ljudskim licem i ogromno oko u zraku. Iako je Redon u početku stvarao umjetnost pretežno jednobojno, kao što se vidi u uznemirujućim *Noirs*, 1890-ih godina prešao je na pastele pronalazeći utjehu u njihovim živim nijansama. Ove nježne i živopisne slike postale su utjelovljenje Redonova eteričnog umjetničkog stila, premještajući njegov rad iz carstva noćnih mora u carstvo snova. [28]

Crni crteži i litografije koje je stvorio Odilon Redon, poznati kao njegovi radovi *Noirs*, otkrivaju sjenovito carstvo ispunjeno eteričnim entitetima i zagonetnim bićima. Redon je otkrio

da je crna, više od bilo koje druge boje, najmoćniji alat za prenošenje njegovih emocija i pejzaža njegova uma. Ovu zbirku crteža i litografija nazvao je *Noirs*, što na francuskom znači "crna". Ovaj je naslov predstavljen na izložbi Muzeja Getty "*Noir: The Romance of Black in 19th-Century French Drawings and Print*", koja prikazuje nekoliko Redonovih sumornih umjetničkih djela (Slika 4.2). [29]



Slika 4.2 Prikaz slike Head within an Aureole [29]

5. Praktičan dio rada

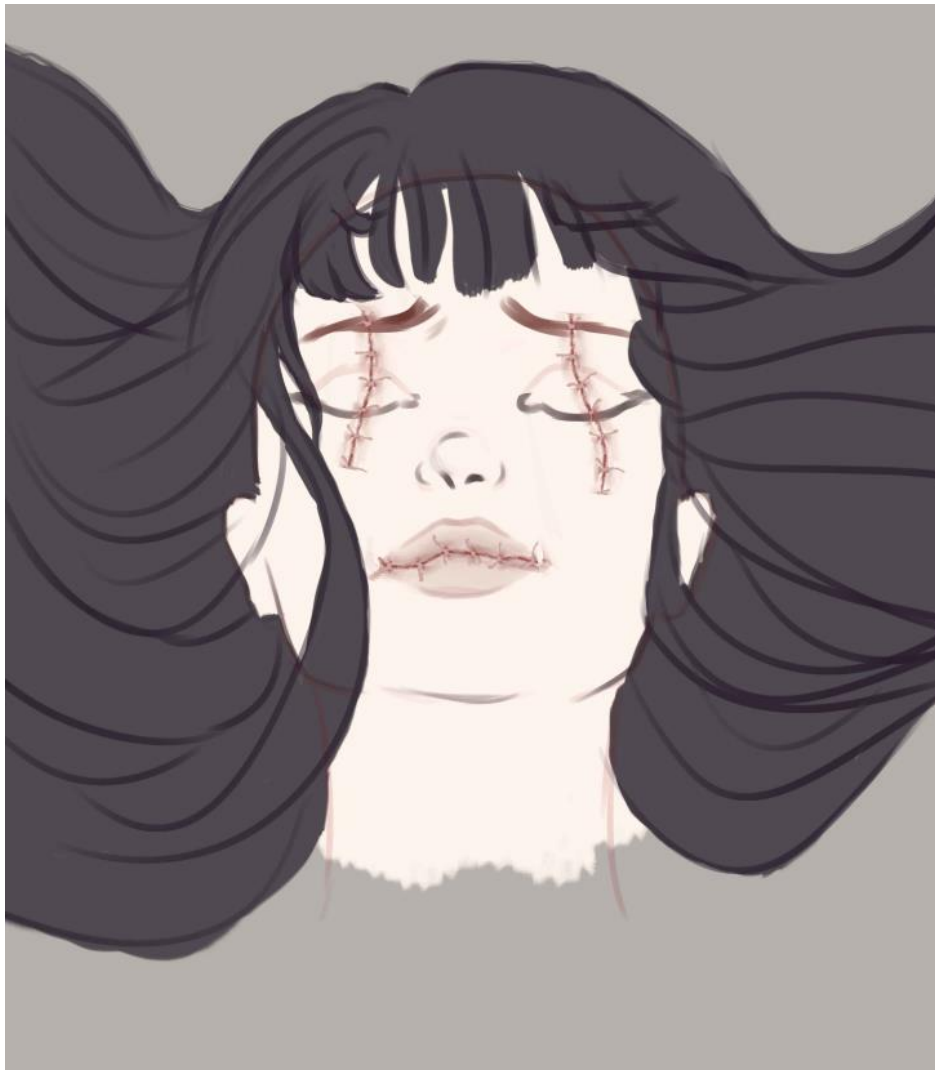
5.1. Rad prvi digitalan crtež

Ideja ovog rada bila je prikazati klaustrofobičan osjećaj paralize sna, stanje u kojem je nečija svijest budna dok tijelo ostaje smrznuto i nesposobno komunicirati. Umjetničko djelo prikazuje lika žene sa zašivenim ustima, što simbolizira uzaludan pokušaj vrištanja ili govora tijekom paralize sna, jer se zapravo ne proizvodi nikakav zvuk. Oči figure, također zašivene i zatvorene, ilustriraju paralizu koja ih sprječava da se otvore i da se pobjegne od košmarnog iskustva. Ovi se elementi kombiniraju u umjetničkom djelu kako bi prenijeli užasan osjećaj gdje ste potpuno svjesni, ali nesposobni kontrolirati svoj fizički oblik. Prvi korak bio je izrada skica u digitalnom programu Clip Studio Paint koristeći 3D model glave da bi se odabrao smještaj zašivenih rana i kakav će biti položaj glave.

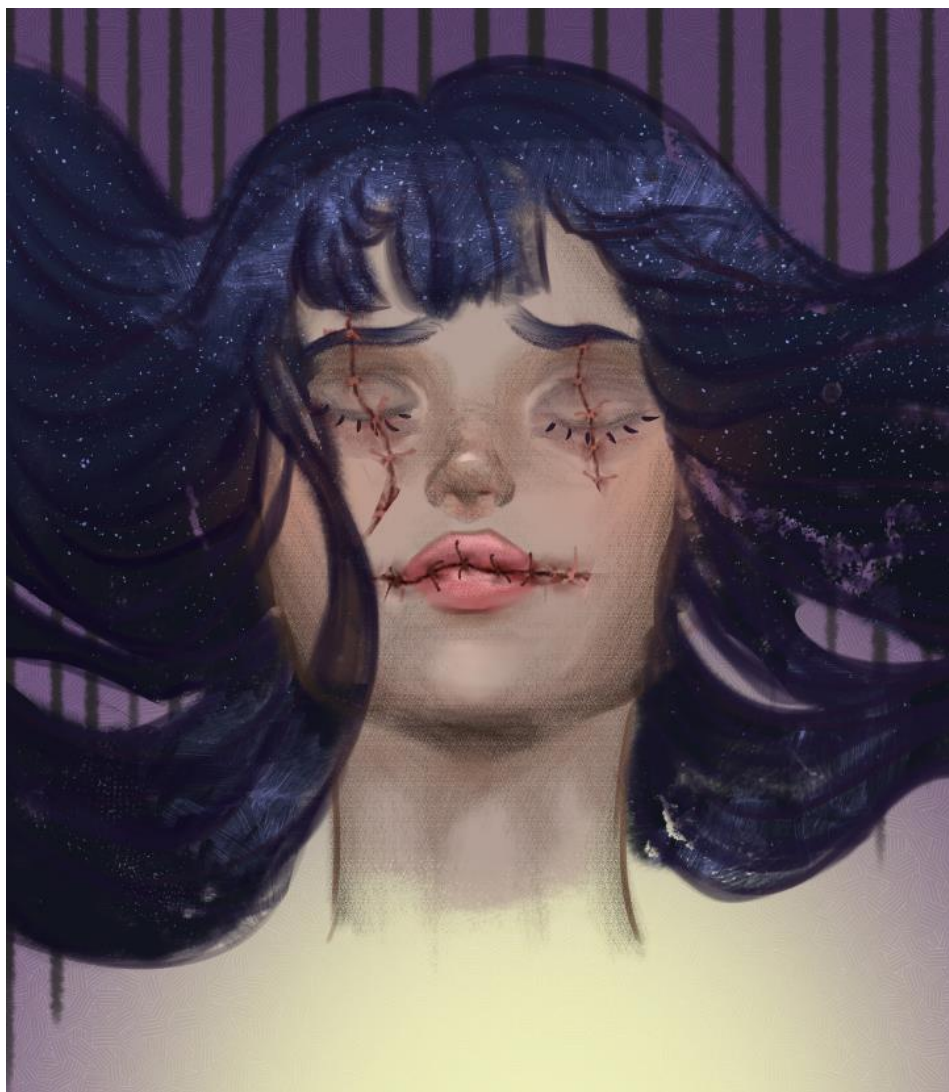


Slika 5.1 Prikaz skica uz pomoć 3D modela glave

Zatim je nacrtana skica koja je podloga za gušće kistove uz pomoć kojih će biti izrađene sjene i volumen nacrtanih dijelova. Također, skica se otprilike ispuni bojama kako bi se dobio bolji uvid u izgled kompletno završenog djela. Te boje mogu se selektirati i mijenjati uz pomoć opcija za promjenu saturacije, kontrasta i tona boja kako bi se napravile izmjene i kako bi se pronašla optimalna paleta boja. Ovim korakom određuje se kompozicija, boje i grubi detalji koji će se kasnije usavršiti.



Slika 5.1 Prikaz skice



Slika 5.2 Prikaz finalne verzije

5.2. Rad drugi digitalan crtež

Kao referenca za ovaj rad poslužio je san gdje sam sanjala sebe u drugačijem tijelu, nalik vilenjaku. Imala sam drugačiju boju kože i duge naoštrene uši te sam se nalazila u nekom imaginarnom svijetu nalik na svijet filma *The Lord of The Rings*. Ovaj san bio je jako bistar i vizualan te se perspektiva stalno mijenjala zbog čega se mogao vidjeti i moj novi izgled i izgled pojedinačnih mjesta u tom nestvarnom svijetu.



Slika 5.3 Prikaz finalne verzije digitalnog rada vilenjaka

5.3. Rad akvarel

U ovom radu prikazan je san u kojem se vidio put načinjen od duge na nebu, vodeći od jednog oblaka do drugog. Neki oblaci imali su svoja vrata i prozore, u koje se može ulaziti i bili su nalik nastambi u kojoj ljudi žive. Sve je bilo puno nježnih pastelnih boja, samo su oblaci i duga bili izraženiji. A kako je prethodno naglašeno, akvarel je odličan u prikazu neba i pastelnih boja koja se pretapaju jedna u drugu zbog čega je odabrana ova tehnika.

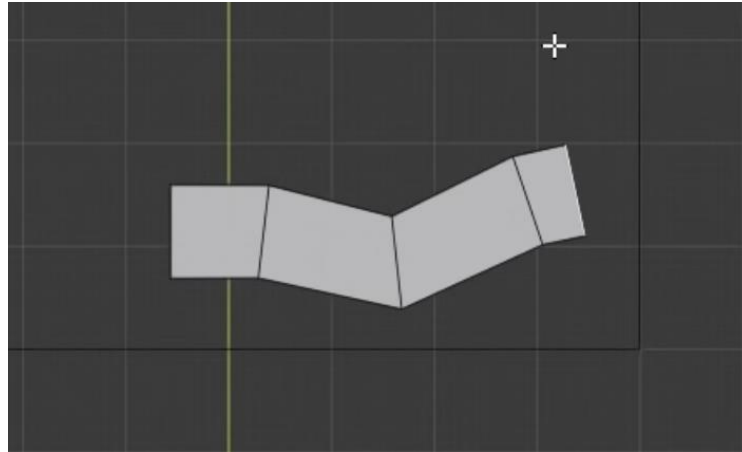


Slika 5.4 Prikaz finalne verzije rada akvarelom

5.4. Rad 3D

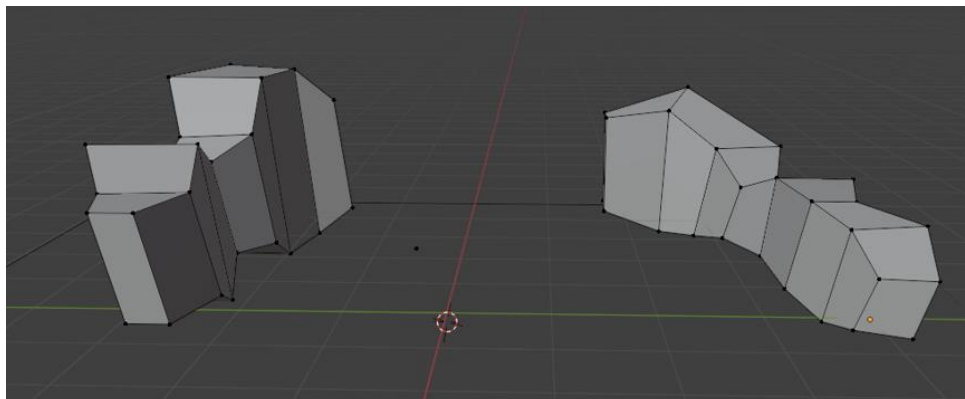
Za izradu ove *low poly* scene, u potpunosti je korišten program Blender. Za početak, na scenu je ubačen objekt *Plane* koristeći prečac Shift + A pa zatim odabirom *Plane* iz ponuđenih *Mesh* opcija, kojeg je trebalo malo proširiti i njime odrediti veličinu scene. Veličina scene kasnije se

može mijenjati, nije fiksna. Nakon toga, pregled tog objekta pretvorimo u *Wire* i sakrijemo obrube (eng. *Outlines*) kako nam ne bi smetao na sceni i kako bi sve bilo preglednije. Glavni element ovog rada je povezana cjelina kamena. Potrebno je na scenu staviti model kocke naredbom *Cube* te mu promijeniti duljinu kako bi iz kvadrata postao pravokutnik. Zatim, selektiramo jednu plohu pravokutnika i produljimo ju držanjem tipke *ctrl* i desnog klika miša (slika 5.5).



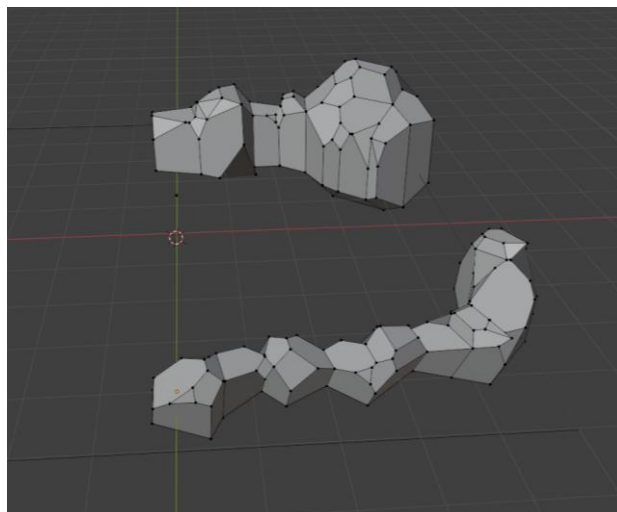
Slika 5.5 Prikaz rada u Blenderu

Kada je izrađen zadovoljavajući raspored i dizajn oblika koji će predstavljati stijene, slijedi preoblikovanje debljine i manipulacija kutova pravokutnika. Cilj je da stijene imaju različite dimenzije i da su dinamične. Zamišljeno je da su na jednoj strani stijene visoke i široke, a na drugoj manje i niže. Za početak, bitno je uključiti *Wireframe view* kako bi se mogle selektirati i manipulirati pojedinačne točke izrađenog oblika. Korišteni su prečaci (eng. *Shortcuts*) *S* za skaliranje i *G* za promjenu pozicije. Također, uključeno je proporcionalno uređivanje (eng. *Proportional Editing*) kako bi se moglo kotačićem miša odrediti količina ploha koja se manipulira, recimo da se promijeni visina više stijena od jednom. Rezultat je dinamična osnova oblika stijena, različitih visina i debljina, koja će se kasnije još nadograđivati (slika 5.6).



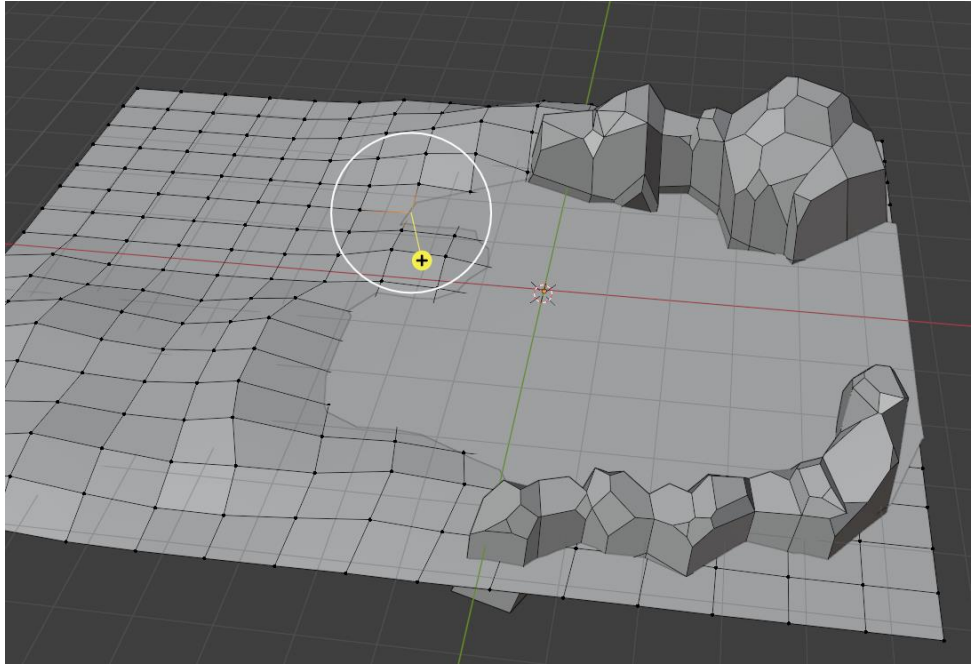
Slika 5.6 Prikaz manipulacije oblika stijena u Blenderu

Alat *Extrude* služi za dupliciranje vrhova koji se nakon toga pomiču. Pomoću ovog alata, gornji dio plohe razvuče se u visinu, a neke plohe u širinu kako bi stijene dobile veći volumen. Kako bi uspjeli dobiti bolji nalik objekta na stijene, potrebno je selektirati jednu točku vrha (eng. Vertices), zatim prečacem *ctrl + B* uključiti opciju *Bevel* i konačno pritisnuti tipku *V* da se uključi *Vertex Bevel*. To omogućuje izглаđivanje rubova zamjenjujući ih plohama (slika 5.7).



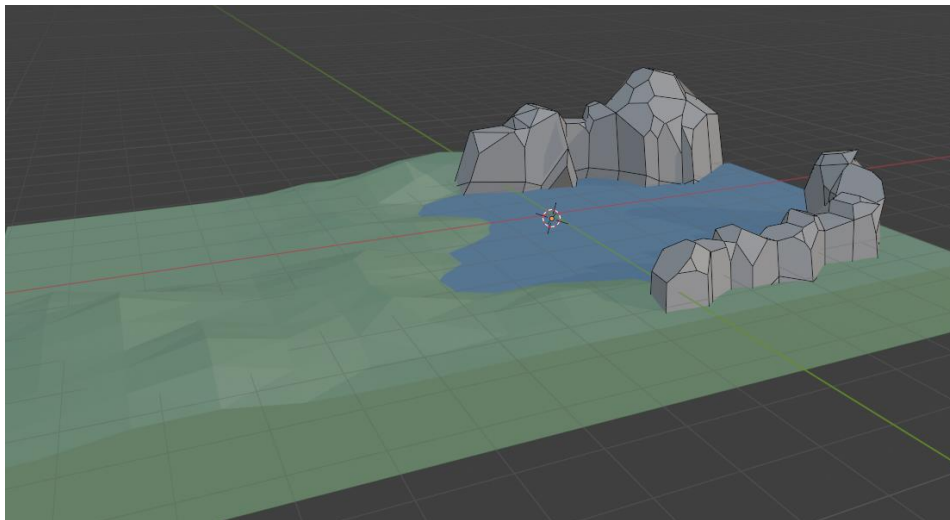
Slika 5.7 Prikaz rezultata stijena

Sljedeći korak je dodavanje novog *Plane-a* koji će predstavljati vodenu površinu. Uključuje se pogled od gore (eng. Top View) i odlazi u način rada uređivanja (eng. Edit Mode) kako bi razvukli vrhove na željena mjesta i pokrili površinu unutar stijena. Time završava rad na stijenama. Sljedeći dio sastoji se od stvaranja malih izbočina na površini tla kako bi bilo više neravno i time dodalo mrvicu realizma. Potrebno je podijeliti površinu tla na jednake dijelove koristeći alat *Subdivide*, u ovom slučaju iskoristili smo i uključili alat četiri puta za redom. Zatim se pomoću alata *Extrude* površina tla razvuče prema dolje, kako bi dobila neku debljinu što je obično veoma važno u radu s *low poly* scenama. Selektira se željena točka, uključi proporcionalno uređivanje, pritisne tipka *G*, a zatim tipka *Z* i njima se površina povlači u željeni smjer (Slika 5.8).



Slika 5.8 Prikaz preoblikovanja površine tla u Blenderu

Čar prikazivanja ovog sna je u bojama, stoga je vrijeme za bojanje izrađenih površina. U ovom projektu boje su dodane selekcijom željenog objekta, odlaskom u panel materijala te izradom i imenovanjem novog materijala. Tom materijalu promijenjena je osnovna boja (eng. Base Colour) te još neke stavke poput hrapavosti (eng. Roughness) ili sjaja (eng. Shine) (Slika 5.9).

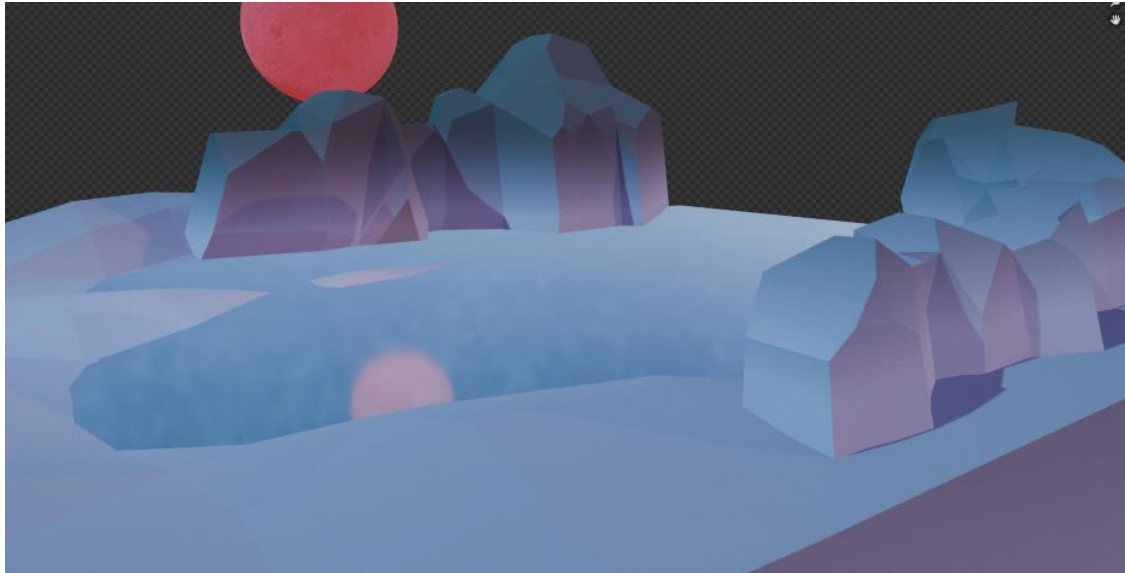


Slika 5.9 Dodavanje osnovnih boja u Blenderu

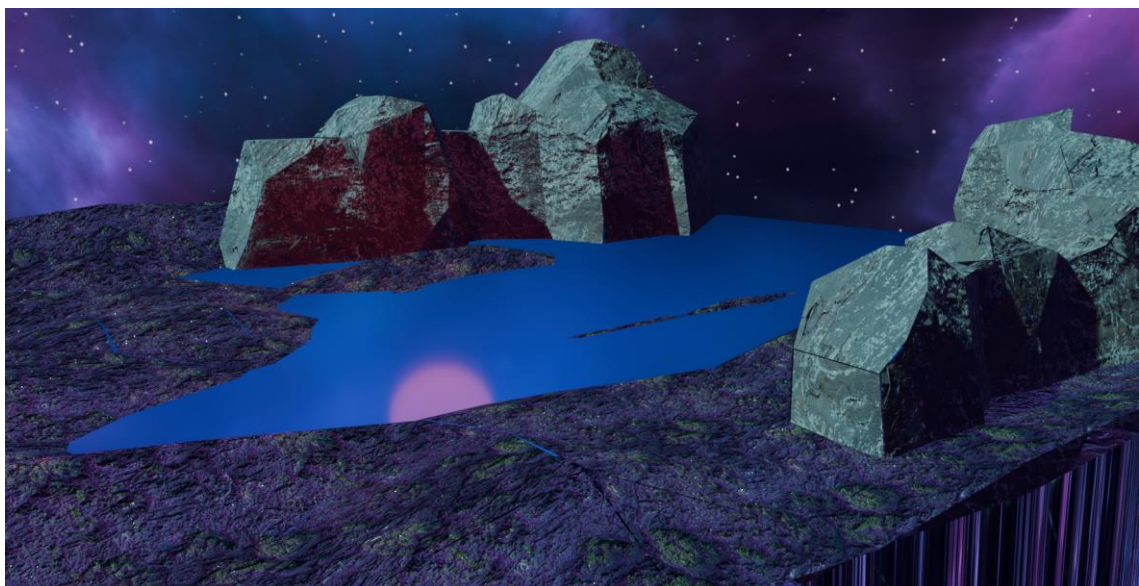
Objekt mjeseca i neke od tekstura u realističnoj verziji rada dodane su uz pomoć *add on-a* BlenderKit.

5.4.1. Završena scena 3D-a

Plan je bio izraditi samo verziju scene koja prikazuje moj san, u kojemu se sve činilo nadrealno i eterično (slika 5.10), no malo sam eksperimentirala i pokušala napraviti i jedan primjer kako bi to izgledalo iz realističnog pogleda. (slika 5.11)



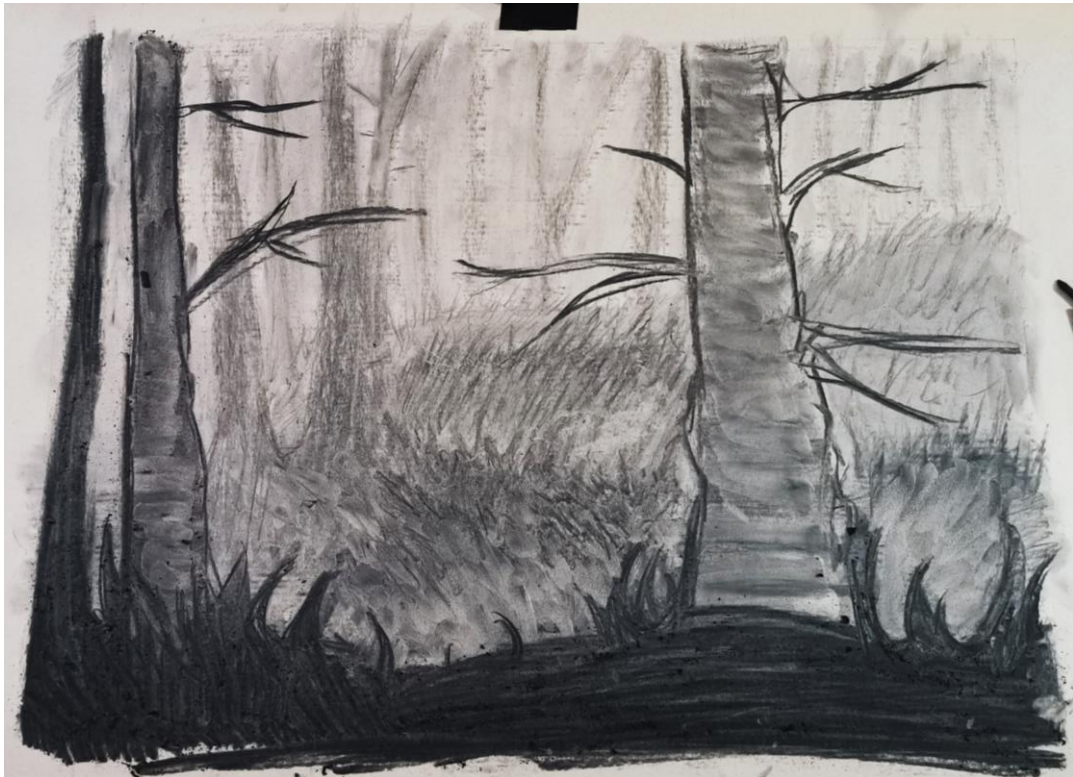
Slika 5.10 Gotova scena 3D rada



Slika 5.11 Prikaz scene iz druge varijacije 3D rada

5.5. Prvi rad ugljenom

Ovo djelo temelji se na noćnoj mori u kojoj je sve bilo tmurno i sivo, a ja sam se potpuno sama izgubila u šumi, odjednom su se počeli pojavljivati ljudi, ali bez lica. Samo su zurili, nisu pričali i to je bio najstrašniji dio. Ovaj san označava osjećaj izgubljenog identiteta ili nesigurnost u vezi sa samim sobom. To ukazuje na to da imate želju da steknete dublji uvid u svoj karakter i osobine ličnosti, a s druge strane, može biti i simbol anksioznosti u slučaju da vas ti likove love.[30]



Slika 5.13 Prikaz prve faze rada



Slika 5.14 Prikaz gotovog rada ugljenom

5.6. Rad prvi digitalan kolaž

U ovom snu našla sam se natrag na plaži sa svojim partnerom gdje sam provela mali dio ljeta, ali oboje smo bili duhovi, lebdeći uz obalu. Sve oko nas bilo je nadrealno, sa veoma živim, čak neprirodnim bojama koje su se kovitlale na nebu i moru. Atmosfera sna naglašena je uz pomoć nerealističnih tekstura, boja i obruba.



Slika 5.15 Prikaz gotovog kolaža

U ovome radu, svi materijali preuzeti su sa stranica koje pružaju besplatne fotografije, kao što su *Freepik*, *Pexels* i *Unsplash*. Fotografije koje su korištene prikazane su na slici 5.16.



Slika 5.16 Prikaz korištenih fotografija

5.7. Rad linorez

Za ovaj zadatak poslužio je san koji prikazuje moju preminulu mačku Sivka kako elegantno lebdi u zraku s nebeskim krilima. Mačka ima pahuljasti rep i širok, sretan izraz lica koji upućuje kako je na boljem mjestu. Kako je u snu fokus bio usmjeren na mačku i nebo koje nema puno

elemenata, odlučila sam se za tehniku linoreza kojom mogu postići dobar kontrast kojim ih mogu dobro istaknuti. Linorez se može oslikavati na puno materijala, pa ova ilustracija koja nije previše komplicirana može poslužiti i za sitotisak. Da bi se počelo raditi na linorezu, prvo je potrebno izmisliti i napraviti skicu. Ova kompozicija nije komplicirana kako bi se pojednostavio proces izrade linoreza. Skica je olovkom nacrtana na papiru za pečenje, zatim se taj papir okrene na drugu stranu i stavi na linoleum ploču. Nakon toga, treba još jednom olovkom proći kroz nacrtane linije da bi se skica prenijela na tu ploču.



Slika 5.17 Prikaz rada na skici

Nakon preslikavanja skice na linoleum ploču, potrebno je alatima izrezbariti površine koje neće biti obojane crnom tintom. Za ovaj rad koristio se *Essdee* linoleum koji ima jutenu podlogu i set početničkih nožića za rezanje linoleuma.



Slika 5.18 Proces uklanjanja površine s linoleum ploče

Kada smo gotovi s procesom rezbarenja, slijedi nanošenje tinte valjkom na linoleum. Kako bi se površina obojala, za ovaj projekt korištena je boja na vodenoj bazi. Zadnji postupak je stavljanje i pritiskanje papira, u ovom slučaju tanak glatki papir, na obojani linoleum i tiskanje žlicom kako bi se ilustracija prenijela.



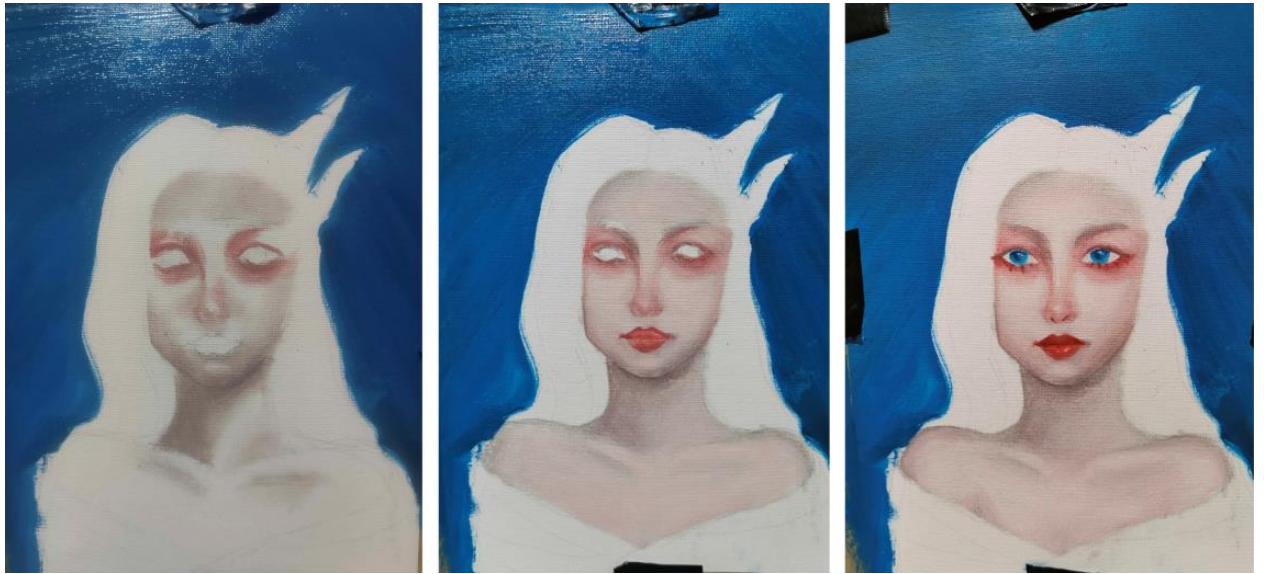
Slika 5.19 Rezultat prvog preslikavanja linoreza



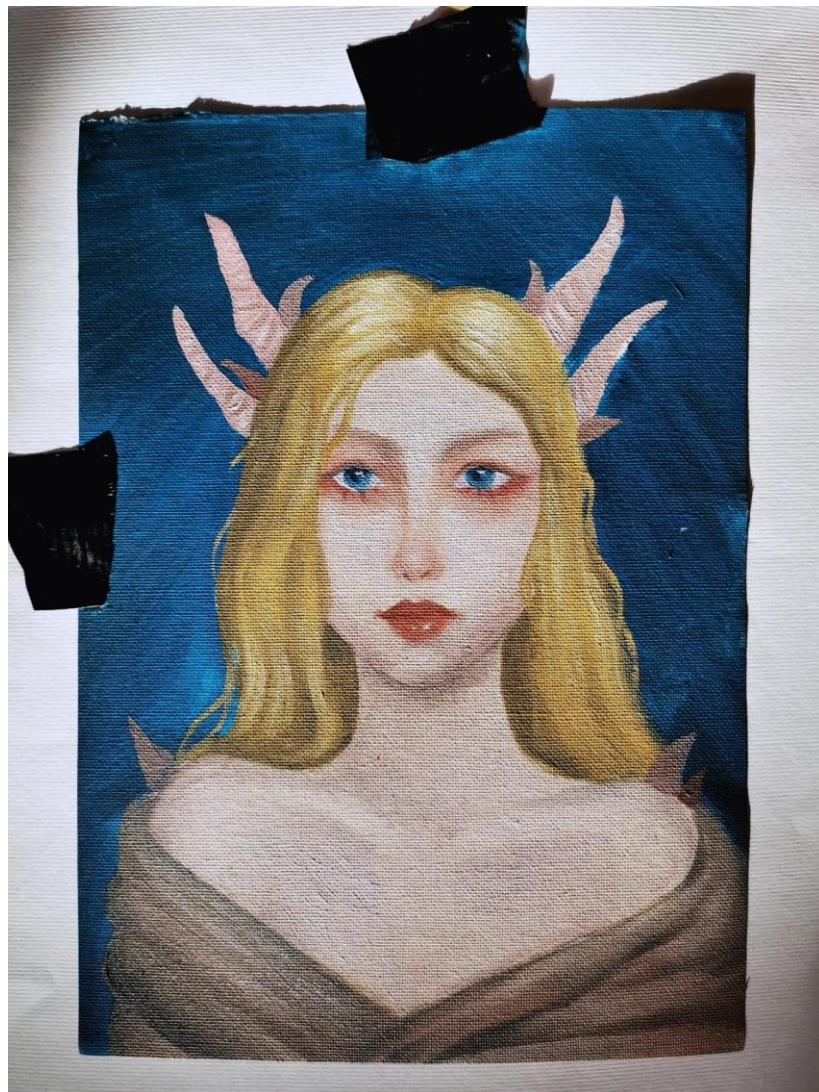
Slika 5.20 Konačan rezultat preslikavanja linoreza

5.8. Dva portreta uljanim bojama

Za radove uljanim bojama izrađeno je dva portreta koji prikazuju bića viđena u mojim snovima tijekom perioda dokumentacije za ovaj projekt. Ovi likovi pojavili su se više puta što ih je učinilo strašnim i misterioznim te su zbog toga bili zanimljiva opcija za umjetničko prevođenje u stvarni svijet. Medij uljanih boja odabran je zato što su boje i tonovi bili veoma izraženi i jaki te su radovi zahtijevali puno promjena i detalja što je jedino moguće postići uljanim bojama. Uljane boje nudile su mnogo praktičnih izbora za prilagođavanje boja i oblika, poput lakog stvaranja deformacija i razmazivanja boja, jer su se ti likovi obično pojavljivali u vrlo zastrašujućem i zbunjujućem okruženju. Prvi portret rađen je na papiru dimenzija A4 koji je zapravo imitacija platna. Za početak na ovom radu bilo je potrebno skicirati obrise lica olovkom, zatim obojati pozadinu plavom uljanom bojom koja je pomiješana medijem za brzo sušenje ostavljajući prazan prostor za kosu i tijelo bića. Najprije se radilo na tamnim područjima i sjenama jer je uvijek lakše kasnije dodati svjetlije tonove te se preporuča prvo fokusirati na žarke, tamne i saturirane boje. Nakon toga slijedilo je dodavanje slojeva boja kojima se kroz par dana do tjedan dana ovaj rad pretvorio u završeno djelo.

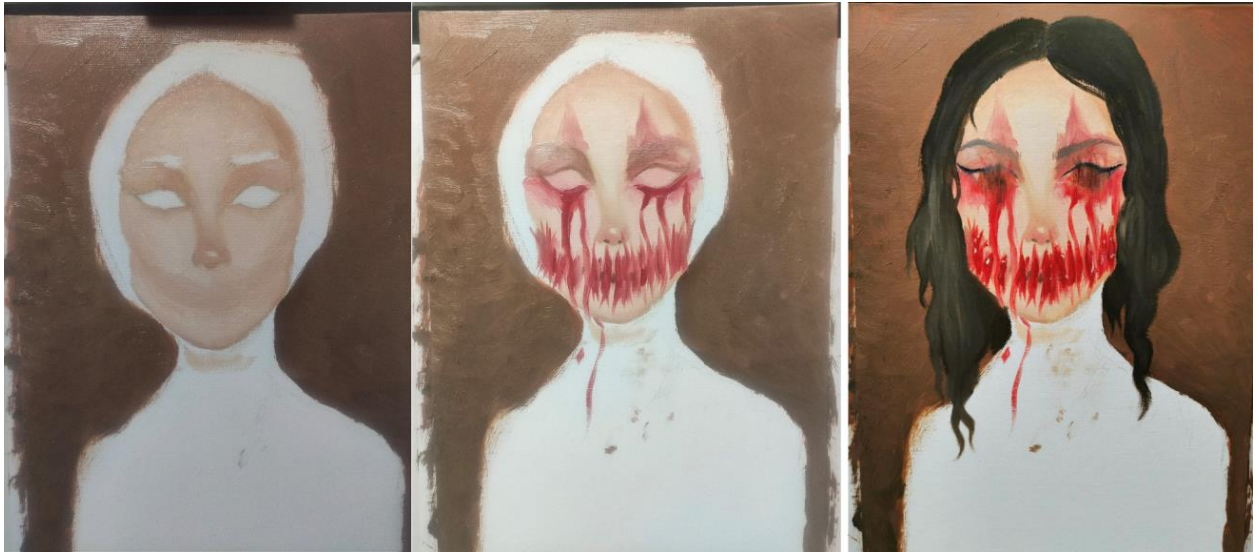


Slika 5.21 Proces prvog rada uljanim bojama



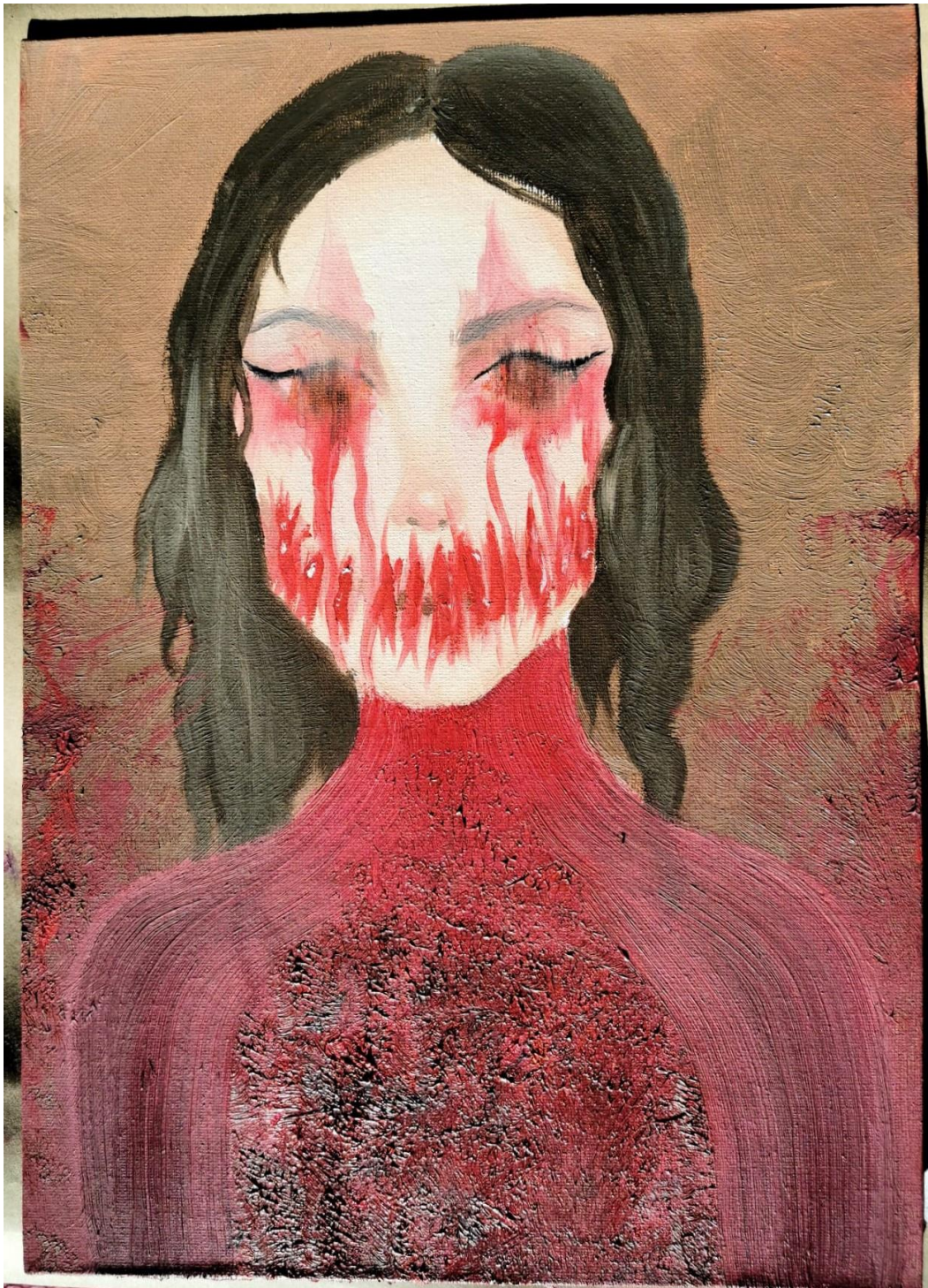
Slika 5.22 Konačan rezultat prvog portreta uljanim bojama

Proces izrade za drugi portret bio je poprilično sličan, osim što su kasniji slojevi nanoseni puno deblje i sa puno većom količinom boje kako bi se dobila tekstura koja predstavlja prikaz iz sna. Također, korištena je maramica kako bi se razmazali određeni dijelovi rada i kako bi se postigao efekt pretapanja i distorzije očiju. Za dio tijela korišteni je takozvani *fan* kist, poseban kist koji se obično koristi za slikanje trave i oštih linija, a u ovom slučaju omogućio je razmazivanje boje u obliku puno malih linija kako bi se dobio privid krvave i mesnate površine.



Slika 5.23 Proces drugog rada uljanim bojama

U radu s uljanim bojama, često se koristi engleska izjava *trust the process* koja nas uvjerava u to da ulje na platnu zahtijeva više slojeva i duži rad kako bi postigli željene rezultate te da moramo vjerovati da će se neobični oblici pretvoriti u kompleksno i primamljivo umjetničko djelo. Ovim projektom prolazilo se kroz takav proces, no krajnji rezultat rada bio je zadovoljavajući, zbog čega se slažem s tom izjavom. Korištena je tehnika *fat over lean* koja označava nanošenje slojeva ulja bogatim uljem, koja su zbog toga masnije, preko slojeva s manje ulja. Slojevi s manje ulja brzo se osuše te sprječavaju pucanje boja nakon određene starosti slike.

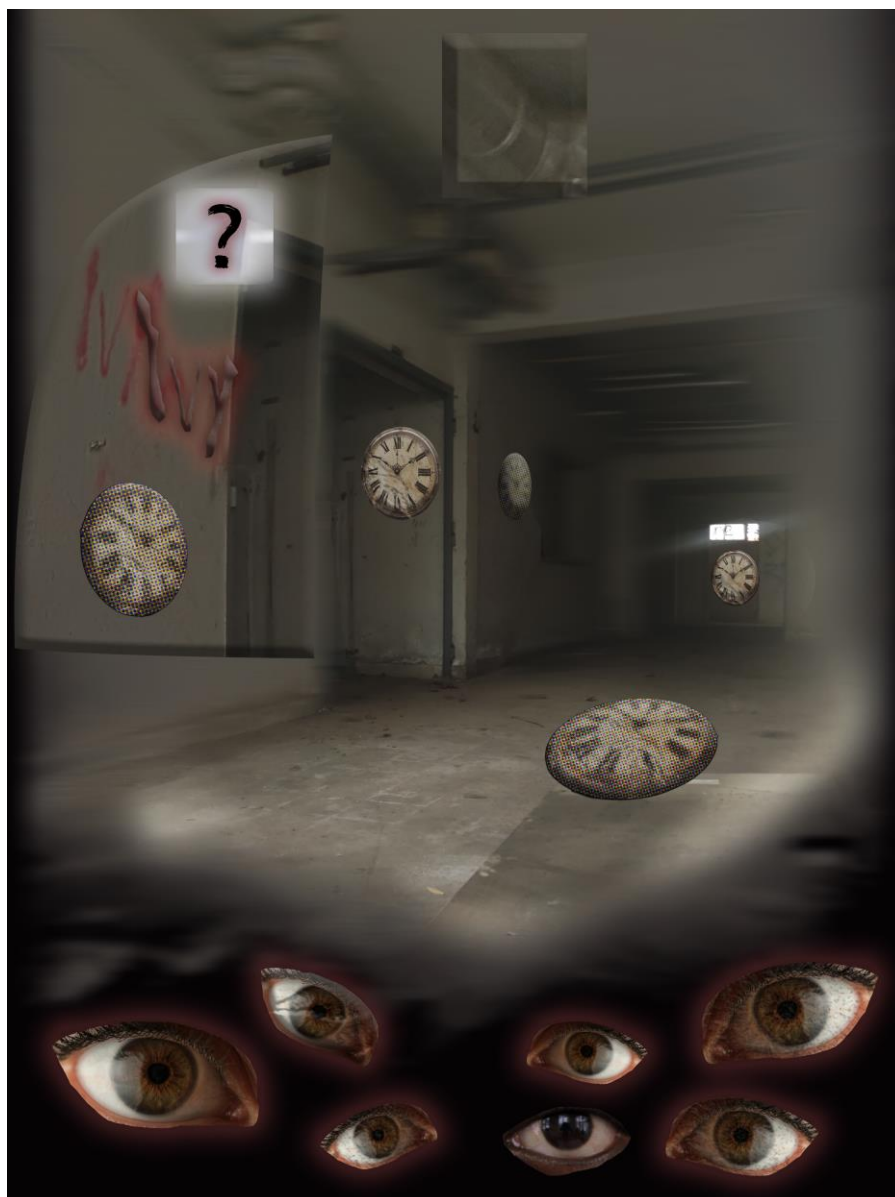


Slika 5.24 Konačan rezultat drugog portreta uljanim bojama

5.9. Rad drugi digitalan kolaž

Budući da me istraživanje napuštene zgrade podsjetilo na prošli san, odlučila sam fotografirati to područje i kombinirati fotografiju s drugim izrescima slika kako bih napravila kolaž kao vizualni prikaz tog sna. U snu je sve bilo puno satova, osjećala sam se kao da prolazim kroz proces derealizacije te sam imala osjećaj da me netko promatra cijelo vrijeme kako bi pazili da ne

pogledam koliko je sati. Znala sam da će se nešto loše dogoditi ako to učinim. Kolaž se činio kao dobar izbor jer omogućava manipulaciju efektima, dodavanje upitnika, simbola, izobličavanje i zamučivanje rubova koji dobro predstavljaju mističan i nadrealan osjećaj sna. Ovakvo uređivanje fotografija spada u kategoriju estetike zvanu *dreamcore*, često dijeljenu na društvenoj mreži *Tumblr*.



Slika 5.25 Prikaz gotovog drugog kolaža

5.10. Drugi rad ugljenom

Ovaj rad temeljen je na noćnoj mori koja prikazuje moj najgori strah od insekata, kukaca i paukova. Iako je poprilično običan san i česta pojava, zbog količine panike i straha ostao mi je u jako dobrom sjećanju. Izraz lica na ovoj osobi reprezentira moje osjećaje nemira u snu. Ugljen se

kroz ovaj projekt dokazao kao najbolji medij za prenošenje vizuala noćnih mora. U ovom procesu izrade nisam koristila skiciranje, već sam mijenjala oblike i improvizirala kako bi dobila nesigurne, razmazane i deformirane linije koje prikazuju tu istu nesigurnost koja se osjetila tijekom sna.



Slika 5.26 Prikaz procesa drugog rada ugljenom



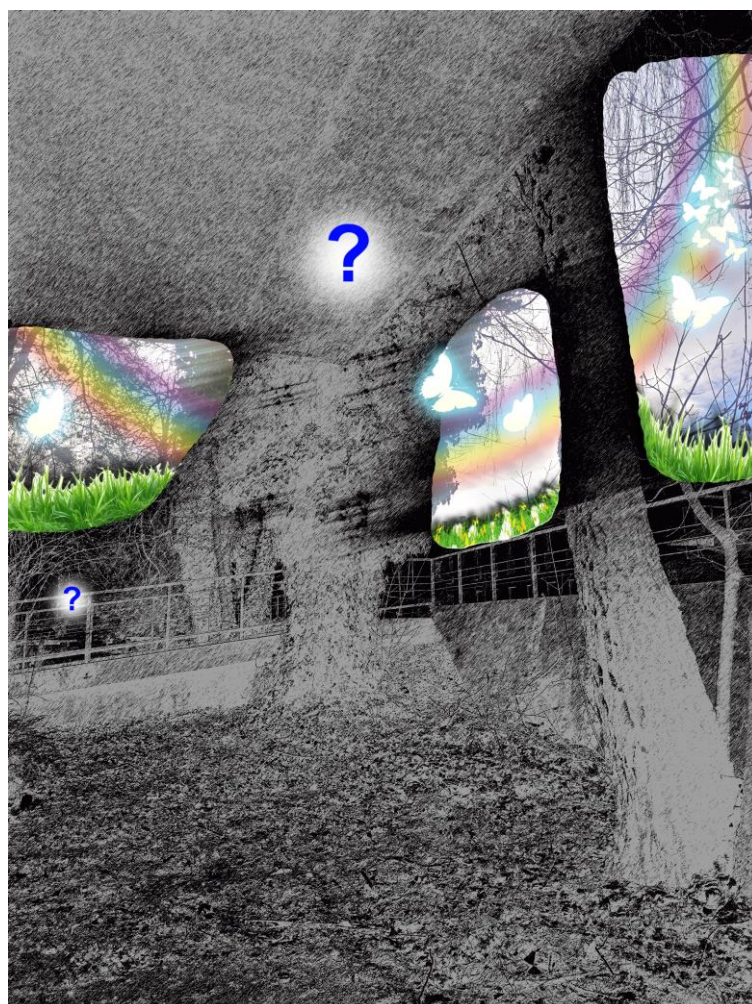
Slika 5.27 Prikaz gotovog drugog rada ugljenom

5.11. Rad drugi digitalan kolaž

Ovaj san više prikazuje osjećaj nego doslovne motive. Bila sam zarobljena u mračnom prostoru koji je bio pun negativne energije. Naokolo su bili oblici nalik prozorima kroz koje je virila sreća i pozitivna energija. Vani su bile stvari koje su me podsjećale na djetinjstvo, poput duge iz mojih davnih crteža i mirisa trave kad bih se vani igrala s obitelji.



Slika 5.28 Prikaz autorske fotografije koja se koristila kao pozadina



Slika 5.29 Prikaz gotovog drugog kolaža

6. Zaključak

Ovim se radom nizom eksperimentalnih metoda nastojalo povezati nestvarni svijet snova s konkretnim područjem umjetničkog izražavanja. Istraživanje nije samo istražilo različite umjetničke tehnike, već je ispitalo i teorijske i povijesne temelje na kojima se baziraju ti pristupi. Kombinirajući ovaj koncept s osobnim iskustvima iz snova, projekt je pokazao sposobnost umjetnosti da služi kao snažan medij za izražavanje apstraktnog svijeta. Eksperimentiranje s različitim umjetničkim metodama, od slikarskih tehnika i grafičkih tehnika do moderne digitalne umjetnosti, pokazalo je prilagodljivost umjetničkih pristupa u prezentaciji nedostižne prirode snova. Svaka tehnika pružala je jedinstvene perspektive i mogućnosti, ilustrirajući kako različiti stilovi mogu demonstrirati različite aspekte iskustva iz snova. Zaključno, ovaj projekt pokazao je da je vizualizacija snova kroz umjetnost složena, ali vrijedna potrage i truda. Kombinacija različitih tehnika i teorijskih uvida omogućila je dublje razumijevanje načina na koji se snovi mogu prikazati i razumjeti. Ovo istraživanje ne samo da obogaćuje naše razumijevanje umjetničkih procesa, već i daje uvid budućim istraživanjima i kreativnom izražavanju. Trebamo nastaviti istraživati povezanost snova i umjetnosti, kako bi stekli bolji uvid u našu zanimljivu i jedinstvenu podsvijest i kako bi otkrili puni potencijal umjetničkog izražavanja i mašte.

7. Literatura

- [1] Čivljak, Marta. 2015. Paleolitička umjetnost. Završni rad. Sveučilište Jurja Dobrile u Puli. Pula. 33 str.
- [2] Toljan, Karlo. 2015. Neuroznanost i apstraktna umjetnost. ResearchGate. https://www.researchgate.net/publication/279180513_Neuroznanost_i_apstraktna_umjetnost dostupno 02.09.2024.
- [3] https://www.bradshawfoundation.com/chauvet/chauvet_cave_art/index.php dostupno 02.09.2024.
- [4] E. H. Gombrich: The Story of Art, Phaidon Press, New York, 1995.
- [5] <https://www.artstation.com> dostupno 02.09.2024.
- [6] <https://www.scribd.com/document/535632499/razli%C4%8Dite-vrste-crta%C4%8Dkih-tehnika> dostupno 03.09.2024.
- [7] P. Morela: Prednosti ugljena u likovnom izričaju djece predškolske dobi, Završni rad, Sveučilište u Zagrebu. Zagreb. 24 str.
- [8] <https://www.britannica.com/art/painting> dostupno 04.09.2024.
- [9] <https://theojac.org/blog/2020/11/23/an-art-of-healing-navajo-sandpainting> dostupno 04.09.2024.
- [10] <https://slikarstvo1.blogspot.com/p/poznati-slikari.html> dostupno 04.09.2024.
- [11] <https://www.britannica.com/list/10-famous-artworks-by-leonardo-da-vinci> dostupno 04.09.2024.
- [12] <https://slikarskatehnologija.wordpress.com/category/1-tehnike/c-akvarel/> dostupno 04.09.2024.
- [13] <https://www.getty.edu/news/the-miracle-of-paul-cezannes-watercolors/> dostupno 04.09.2024.
- [14]
- [15] <https://www.riseart.com/guide/2371/a-guide-to-collage> dostupno 04.09.2024.
- [16] <https://www.pablocicasso.org/still-life-with-chair-caning.jsp> dostupno 04.09.2024.
- [17] Paul, Christiane. Digital art. Thames & Hudson, 2023.
- [18] <https://buffaloakg.org/artworks/p20142-computer-nude-studies-perception-i> dostupno 04.09.2024.
- [19] Noll, A. Michael: The Howard Wise Gallery Show Computer-Generated Pictures (1965) A 50th-Anniversary Memoir. The MIT Press, JSTOR, 2016, <http://www.jstor.org/stable/43834354> dostupno 03.09.2024.
- [20] https://www.researchgate.net/publication/381562733_Brushstrokes_of_Tomorrow_Exploring_the_Art_of_AI dostupno 03.09.2024.
- [21] <https://aiartists.org/robbie-barrat> dostupno 03.09.2024.
- [22] https://en.wikipedia.org/wiki/3D_computer_graphics dostupno 03.09.2024.
- [23] Krapec, Ana. 2020. Likovna realizacija grotesknih motiva. Završni rad. Sveučilište u Zagrebu. Zagreb. 20 str.
- [24] <https://bertandroxy.com/blogs/journal/what-is-linocut-printing> dostupno 03.09.2024.
- [25] F. Sigmund: On Dreams, Dover Publications, inc., 2001.

- [26] Jung, Carl G: Man and His Symbols, New York, 1964.
- [27] <https://www.britannica.com/topic/The-Persistence-of-Memory> dostupno 04.09.2024.
- [28] <https://magazine.artland.com/the-art-of-depicting-dreams/> dostupno 04.09.2024.
- [29] <https://www.getty.edu/news/black-is-the-most-essential-color-odilon-redons-noirs/> dostupno 04.09.2024.
- [30] <https://dreamapp.io/symbols/faceless-person> dostupno 03.09.2024.

Popis slika

Slika 1.1 Prikaz grafičkog tableta

Slika 2.1 Prikaz crteža iz špilje Chauvet [3]

Slika 2.2 Prikaz početne stranice ArtStationa [5]

Slika 3.1 Prikaz poteza olovke na raznim vrstama papira [7]

Slika 3.2 Prikaz Navajo slikarstva [10]

Slika 3.3 Leonardo da Vinci, Head of a Woman [12]

Slika 3.4 Prikaz djela Still Life with Blue Pot [14]

Slika 3.5 Prikaz djela Still Life with Chair Caning [17]

Slika 3.6 Leon Harmon i Ken Knowlton, „Studies in Perception I“, 1967. [18]

Slika 3.7 Prikaz rada Michaela A. Nolla iz galerije, 1965. [19]

Slika 3.8 Prikaz AI umjetničkih djela „Infinite Skulls“ [21]

Slika 7.9 Prikaz AI umjetničkog djela „Nude Portrait“ [21]

Slika 3.10 Prikaz linoreza [24]

Slika 4.1 Prikaz slike Salvadora Dalíja [27]

Slika 4.2 Prikaz slike Head within an Aureole [29]

Slika 5.1 Prikaz skice

Slika 5.2 Prikaz finalne verzije

Slika 5.3 Prikaz finalne verzije digitalnog rada vilenjaka

Slika 5.4 Prikaz finalne verzije rada akvarelom

Slika 5.5 Prikaz rada u Blenderu

Slika 5.6 Prikaz manipulacije oblika stijena u Blenderu

Slika 5.7 Prikaz rezultata stijena

Slika 5.8 Prikaz preoblikovanja površine tla u Blenderu

Slika 5.9 Dodavanje osnovnih boja u Blenderu

Slika 5.10 Gotova scena 3D rada

Slika 5.11 Prikaz scene iz druge varijacije 3D rada

Slika 5.13 Prikaz prve faze rada

Slika 5.14 Prikaz gotovog rada ugljenom

Slika 5.15 Prikaz gotovog kolaža

Slika 5.16 Prikaz korištenih fotografija

Slika 5.17 Prikaz rada na skici

Slika 5.18 Proces uklanjanja površine s linoleum ploče

Slika 5.19 Rezultat prvog preslikavanja linoreza

Slika 5.20 Konačan rezultat preslikavanja linoreza

Slika 5.21 Proces prvog rada uljanim bojama

Slika 5.22 Konačan rezultat prvog portreta uljanim bojama

Slika 5.23 Proces drugog rada uljanim bojama

Slika 5.24 Konačan rezultat drugog portreta uljanim bojama

Slika 5.25 Prikaz gotovog drugog kolaža

Slika 5.26 Prikaz procesa drugog rada ugljenom

Slika 5.27 Prikaz gotovog drugog rada ugljenom

Slika 5.28 Prikaz autorske fotografije koja se koristila kao pozadina

Slika 5.29 Prikaz gotovog drugog kolaža

Sveučilište
Sjever

IZJAVA O AUTORSTVU

Završni/diplomski/specijalistički rad isključivo je autorsko djelo studenta koji je isti izradio te student odgovara za istinitost, izvornost i ispravnost teksta rada. U radu se ne smiju koristiti dijelovi tuđih radova (knjiga, članaka, doktorskih disertacija, magistarskih radova, izvora s interneta, i drugih izvora) bez navođenja izvora i autora navedenih radova. Svi dijelovi tuđih radova moraju biti pravilno navedeni i citirani. Dijelovi tuđih radova koji nisu pravilno citirani, smatraju se plagijatom, odnosno nezakonitim prisvajanjem tuđeg znanstvenog ili stručnoga rada. Sukladno navedenom studenti su dužni potpisati izjavu o autorstvu rada.

Ja, Katja Grudicek (ime i prezime) pod punom moralnom, materijalnom i kaznenom odgovornošću, izjavljujem da sam isključivi autor/ica završnog/diplomskog/specijalističkog (obrisati nepotrebno) rada pod naslovom snova koristeri razne umjetničke tehnike (upisati naslov) te da u navedenom radu nisu na nedozvoljeni način (bez pravilnog citiranja) korišteni dijelovi tuđih radova.

Student/ica:
(upisati ime i prezime)

Grudicek
(vlastoručni potpis)

Sukladno članku 58., 59. i 61. Zakona o visokom obrazovanju i znanstvenoj djelatnosti završne/diplomske/specijalističke radove sveučilišta su dužna objaviti u roku od 30 dana od dana obrane na nacionalnom repozitoriju odnosno repozitoriju visokog učilišta.

Sukladno članku 111. Zakona o autorskom pravu i srodnim pravima student se ne može protiviti da se njegov završni rad stvoren na bilo kojem studiju na visokom učilištu učini dostupnim javnosti na odgovarajućoj javnoj mrežnoj bazi sveučilišne knjižnice, knjižnice sastavnice sveučilišta, knjižnice veleučilišta ili visoke škole i/ili na javnoj mrežnoj bazi završnih radova Nacionalne i sveučilišne knjižnice, sukladno zakonu kojim se uređuje umjetnička djelatnost i visoko obrazovanje.