

**УНИВЕРЗИТЕТ УМЕТНОСТИ У БЕОГРАДУ**  
**ФАКУЛТЕТ ПРИМЕЊЕНИХ УМЕТНОСТИ**

Модул: примењена уметност

Одсек: керамика



Мастер рад

**Тактови**

Судент: Јелена Бабић

Ментор: Лана Тиквеша

Број индекса: 704

Београд, 2021.

## САДРЖАЈ

|   |    |
|---|----|
| Увод.....   | 3  |
| „ТАКТОВИ“ .....   | 4  |
| СТОПМОУШН .....   | 6  |
| Зачетник стопмоушн анимације и поступак реализације ..... | 6  |
| МИНИЈАТУРА .....  | 8  |
| Бебе.....   | 10 |
| Процес рада керамичког предмета.....                      | 10 |
| Инспирација.....  | 10 |
| Реализација коначне идеје.....                            | 11 |
| Диносауруси .....   | 15 |
| Процес рада керамичког предмета.....                      | 15 |
| Инспирација.....  | 15 |
| Реализација коначне идеје.....                            | 16 |
| Лутке .....   | 21 |
| Луткарска представа .....                                 | 21 |
| Инспирација.....  | 21 |
| Процес рада керамичког предмета.....                      | 22 |
| ЗАКЉУЧАК .....  | 30 |
| ЛИТЕРАТУРА.....   | 31 |

## Увод

Идеја коју сам хтела да прикажем у свом мастер раду је комбинација различитих области са керамиком, и уз истраживање процеса рада сам то и постигла. Од анимираних филмова који се праве у филмској индустрији, стопмоушн је по мени најинтересантнији због процеса рада. Истраживањем целокупног поступка, направила сам своје кратке анимирани филмове у којима је керамика главни предмет истраживања. Према величини керамичког предмета рађен је филмски сет. Направила сам три различита филма којима сам фотографисањем сваког покрета приказала илузију узастопног кретања. Иако су керамички предмети статични, уз обраду материјала и представљања путем анимације ја сам им пружила нови приступ помоћу поигравања са експресијом лица, покрета и приче.

Према мом интересовању за стопмоушн анимацију, кориговала сам керамичке предмете како би приказала керамику као занат који се може спојити са данас нама најпознатијом области у свету. Керамика је предмет који ми свакодневно користимо и посматрамо у разним облицима уметности.

Овим иновативним начином рада представљам лепоту керамике у ширем облику. Моји предмети су интересантни због минијатурног облика, разноликости боја и различитости материјала које сам спајала са керамиком.



*Фотографија 1 – Процес израде мастер рада – Бебе*

## ТАКТОВИ

Иако се тактови на прву помисао везују за музику где представљају групу тонова, они у ужем смислу могу да означавају и кретање. Описују равномерно кретање тј. ритам, што у овом случају представља ритмичко померање објеката у стопмоушн анимацији. Главни циљ овог мастер пројекта се базира на истраживању спајања две области које у ужем смислу нису сродне. Керамика као једна крхка и статична уметност оваквим начином изведбе добија нову визуелну могућност представљања. Стопмоушн у овом случају допушта керамичким мотивима да постану „живи објекти“. И поред свог декоративног својства овим начином керамика је искоришћена као употребни елемент у уметности филма.

Разноврсност и својства материјала у самој керамици пружају могућност експериментисања изведбе и обраде. Карактерне особине глине пружају могућност имитације других материјала. Глина као прилагодљив материјал због својих својстава омогућава лако манипулисање и обликовање. Коришћењем различитих бојитеља при реализацији рада постижу се разноврсни ефекти који у посматрачу буде емоције. У зависности од осветљења током снимања бојена керамика мења своје нијасне што доприноси драматичности самог уметничког дела.

Свакодневница савременог друштва се заснива на конзумирању савремене технологије, која у великој мери пружа својој публици привидна задовољства. Међутим развитком технологије, усавршила су се многобројна поља у уметности. Филмска индустрија је једна од најразвијеније и најзаступљеније уметничке сцене. Због своје приступачности публици настају дела која припадају и описују комерцијалну уметничку сцену. На овај начин филмска индустрија се много брже развија, ствара нове идеје и усавршава предходне иновације.

Као особа која конзумира и проучава филмску сцену, највеће задовољство и инспирацију проналазим у анимираним филмовима. Проучавање анимираних филмова ме подстиче да се и сама испробам у овом опусу. Чињеница да, у изради анимираних филмова, филмску екипу замењује појединац или група уметника у мени ствара тежњу за овом уметничком области. На овај начин главна улога, заправо, припада илустраторима који осмишљавају причу за анимирани филм. Анимација омогућава да се прикажу емоције и осећања на апстрактан и фантастичан начин што у обичном филму није могуће приказати.

Од дугогодишњег цртања илустрованих радова и стварања занатске уметности, дошла сам до идеје да те две области спојим као једну целину путем филма. Најстарији приступ спајања фотографија цртежа, које приказују покрет са једног папира на други,

представља пут до анимираног филма. Спајањем свих илустрованих покрета цртаног карактера, добија се анимација која на крају снимања постаје анимирани цртани филм.

Од детињства сам била фасцинирана стопмоушн филмовима што ме је подстакло да проучавам начин и процес рада анимација. Своју машту испољавам путем илустрованих цртежа који добијају улогу скице и могућност да се прикажу у другачијем облику и врсти уметности. На овај начин илустрованим радовима сам омогућила да буду представљени у тродимензионалној форми, овековечивши их кроз филм. Проучавањем најстаријег начина сниманог филма, почињем своје истраживање како би стилизовану керамику претворила у један од битних фактора сниманог филма.



Фотографија 2- Скице мастер рада

# СТОПМОУШН

Стопмоушн техника снимања фотографског филма је једна од најстаријих типова анимације. У стопмоушн анимацији објектима се физички манипулише у малим корацима између појединачно фотографисаних кадрова тако да објекат изгледа као да показује узастопно кретање. У кратким фотографским приказима може се анимирати било који објекат, а најчешће се користе лутке са покретним зглобовима. Материјали који се користе у стопмоушн анимацији су папир, тканине и пластелин који се најчешће користи за овај тип анимације.

Када се фотографије споје и прикажу заједно у убрзаном снимку, добијамо ефекат кретања самог мотива. На овај начин изгледа као да се објекат сам помера и тиме добија своју улогу. Сам процес израде стопмоушн анимације захтева доста времена за израду коначног продукта.

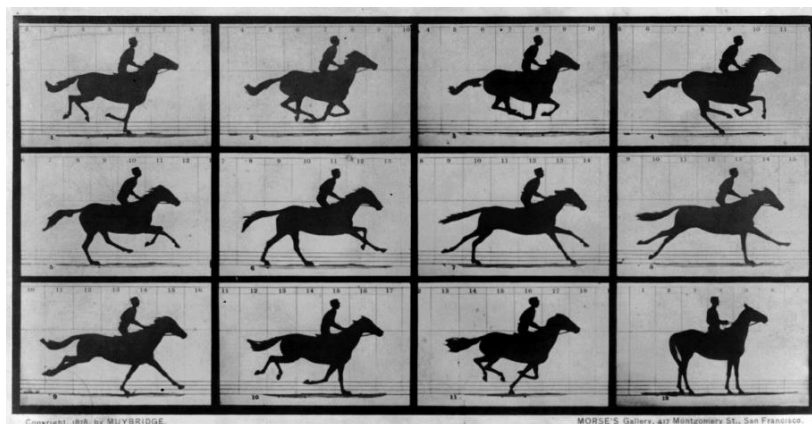
Уз развој квалитета камере и формата фотографије, развој ове технике кроз филмове је доста напредовао и постао је главни део лепоте филмске индустрије.

## Зачетник стопмоушн анимације и поступак реализације

Употреба великог броја слика је једна од најстаријих техника снимања филма. Први који је открио ту технику је био енглески фотограф Едвард Мајбриц <sup>1</sup>(*Eadweard Muybridge 1830. – 1904.*). Његово експериментисање је почело са инспирацијом посматрања одређеног покрета тркачког коња. Постављањем низа камера и снимањем једне слике одмах иза друге приказао је покрет и кретање самог објекта. После открића Едварда Мајбрица, надовлазе разни познати уметници који су открили нове могућности стопмоушн анимације.

---

<sup>1</sup> Едвард Мајбриц (*Eadweard Muybridge 1830.-1904.*), британски фотограф познат је по раном коришћењу вишеструких фото-апарата да ухвати кретање и по уређају за пројектовање покретних слика који се користио пре данашње целулоидне филмске траке.



*Фотографија 3 - „Коњ у покрету“ 1878. Едвард Мајбриџ*

Поступак стопмоушн анимације се заснива на првобитној визији уметникове приче и осмишљавању сценарија, развоју карактера ликова и сценографије што само по себи захтева одређено време. Ове карактеристике чине корен стварања стопмоушн анимације. Најбитнији елемент поред реквизита и сценографије је камера без које стопмоушн анимација не би могла да се изведе.

Уз причу сценографија мора бити усклађена и коректно осмишљена као филмски сет. Поставка камере зависи од перспективе саме сцене. Велика сценографија омогућава управљање камером, снимање из више углова. Карактер тј. предмет са којим се манипулише, поставља се у сценографију и почиње се са снимањем. Поступак реализације идеје и коначан исход пре свега захтева стрпљење и подужи временски период.



*Фотографија 4 - Процес снимања мастер рада, сценографија*

## МИНИЈАТУРА

Иако се почеци минијатуре везују за илуминиране рукописе<sup>2</sup>, у савременом свету минијатура представља дводимензионално или тродимензионално уметничко дело мањих димензија. Због разноликости материјала и њихових својстава минијатура у керамици је распрострањена због једноставне и ефикасне израде. Минијатурне скулптуре у керамици се користе углавном као декоративни елемент у просторији. Мале фигуре које се праве од глине могу имати и употребну вредност као што су посуде за накит, сталак за свећу или чак чашице за пиће.

Значајан утицај на мене су оставили радови Андреа Фабрега<sup>3</sup> (*Andrea Fábrega*) која је у керамици представила уникатне посуде и намештај изузетно малих димензија. Приказивање детаља на минијатурама подстакле су ме на осмишљавање елемената сценографије од керамике коју сам употребила у својим радовима.

Други уметник који ме је подстакао на размишљање о ентеријеру користићи минијату као главни мотив јесте Дан Охлман<sup>4</sup> (*Dan Ohlmann*). Прави минијатуре познатих места које претвара у релистичне ситне реплике. Елементе простора и објекте прави од материјала који се иначе користи за изградњу реалног амбијента. Овакав иноватни приступ ме је потстакао да своје минијатурне керамичке сегменте спојим са класичним елементима који се налазе у стварним ентеријерима, попут завеса и тепиха, играчкица на поду, украсне пластичне биљке итд. Интересантан моменат заузима такозвана „Ева пена“ од које се праве поднице за децу коју сам искористила за под у позоришној луткарској сценографији у којој су главни ликови бебе.

---

<sup>2</sup> Илуминирани рукописи и илуминација су живописима украшени средњовековни рукописи.

<sup>3</sup>

<http://www.tinypots.com/?fbclid=IwAR2eFV8s5yqyO9dxBsZntR5mmp3yMkHLwlNivERA8zJDqFlq9ncopHzeD0Q>

<sup>4</sup> <https://www.museminiatureetcinema.fr/en/miniatures-collection/who-is-dan-ohlmann/>





Фотографија 5 - Керамичке минијатуре намештаја, Андреа Фабрега



Фотографија 6 - Минијатурни ентеријер, Дин Охлман



Фотографија 7 - Мастер рад детаљ: Сценографија за луткарску представу

## Бебе

### Процес рада керамичког предмета

Стварање овог рада почиње са скицом различитих експресија лица. Изабрала сам бебино лице као најбољи пример приказа искрених емоција.

Како би направила спокојно лице бебе почела сам са ручном техником у којој сам користила алатке како би урадила изглед лица реалистично и са више детаља. Хтела сам да направим више лица како би остварила своју замисао, направила сам калуп од гипса и израдом квечовања и уливања сам мултиплицирала лице.

Прва серија је рађена од беле глине, и ручном техником сам на лицима мењала експресију како би приказала емоцију.

Друга серија је настала комбиновањем различитих типова глине попут беле глине, црне глине, белог порцелана, бојеног порцелана и бетон глине. Керпери су додаток који постижу ефекат разноликости боја и стварања нијанси на лицу.

Најбитније је да се глина осуши пре него што се стави на прво бисквитно печење које иде на 900 степени. Транспаретном глазуrom сам лицима дала ефекат сјаја, као и на другој серији осим пар лица које сам оставила да буду мат. На овај начин желела сам да постигнем разлику у ефекту током фотографисања где осветљењем добијамо различит резултат током снимања.

### Инспирација

За овај тип кратког анимираног филма инспирацију сам добила гледањем најстаријег стопмоушн филма „Путовање на месец” чији је стваралац Жорж Малијес<sup>5</sup> (*Georges Méliès*). У односу на месец који је главни карактер у његовом филму, који такође мења своју експресију лица, пожелела сам то да прикажем у свом раду. Од поступка заустављања и узастопног фотографисања мој кратки филм добија ту динамичност покрета сличном месецу.



Фотографија 8 - "Пут на месец", Жорж Малијес

<sup>5</sup> <https://www.thewrap.com/a-timeline-of-stop-motion-animation-history-from-a-trip-to-the-moon-to-isle-of-dogs-photos/?fbclid=IwAR0AW0KcDYvftczbVqEC7ek7buoJEiQgJuUjW7Looqu3SkIehsfxkDjtO8Y>

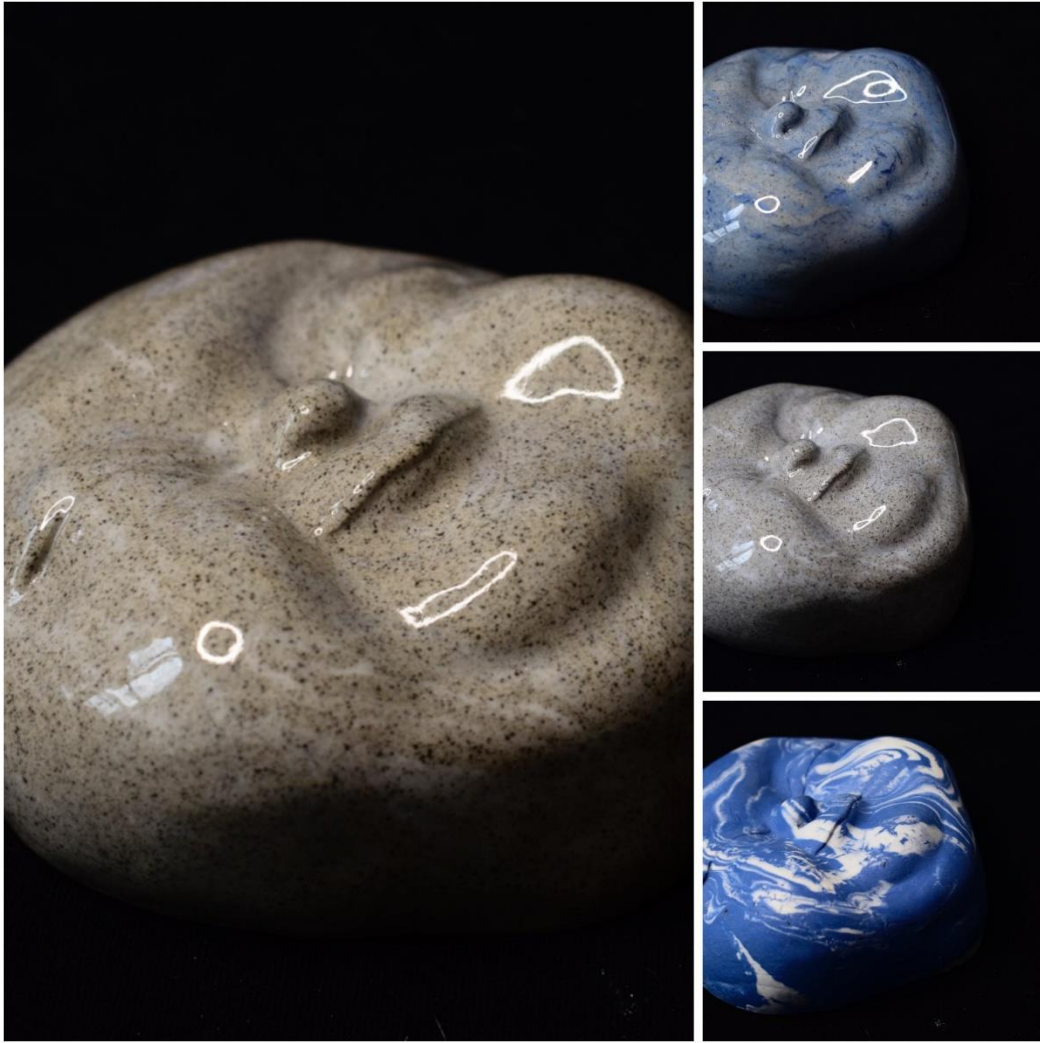
## Реализација коначне идеје

У оквиру самог филма користим пет различитих лица које представљају једну бебу са променом емоција током снимања филма.

Процес рада креће смишљањем и постављањем сцене за снимање кратког стопмоушн филма. Експериметисала сам са различитим материјалима за позадину сцене, одлучила сам се за тканину плаве боје која приличи чаршаву на којој беба проводи своје време. Поставила сам ушушкан чаршав и у центар сам ставила прву експресију лица која приказује љутњу. Камера са којом сам снимала је била фиксирана и постављена на сталку који је био изнад чаршава уперен ка беби. У првом кадру љуте експресије очи се померају и прате кретање цуцле која кружи око главе бебе. Поступак који сам искористила као први кадар са померањем цуцле сам поновила у наредним. Свака Беба је приказала своју емоцију према цуцли која је кружила око њих. Крај приче се завршава са бебом која је срећна зато што је добила цуцлу.



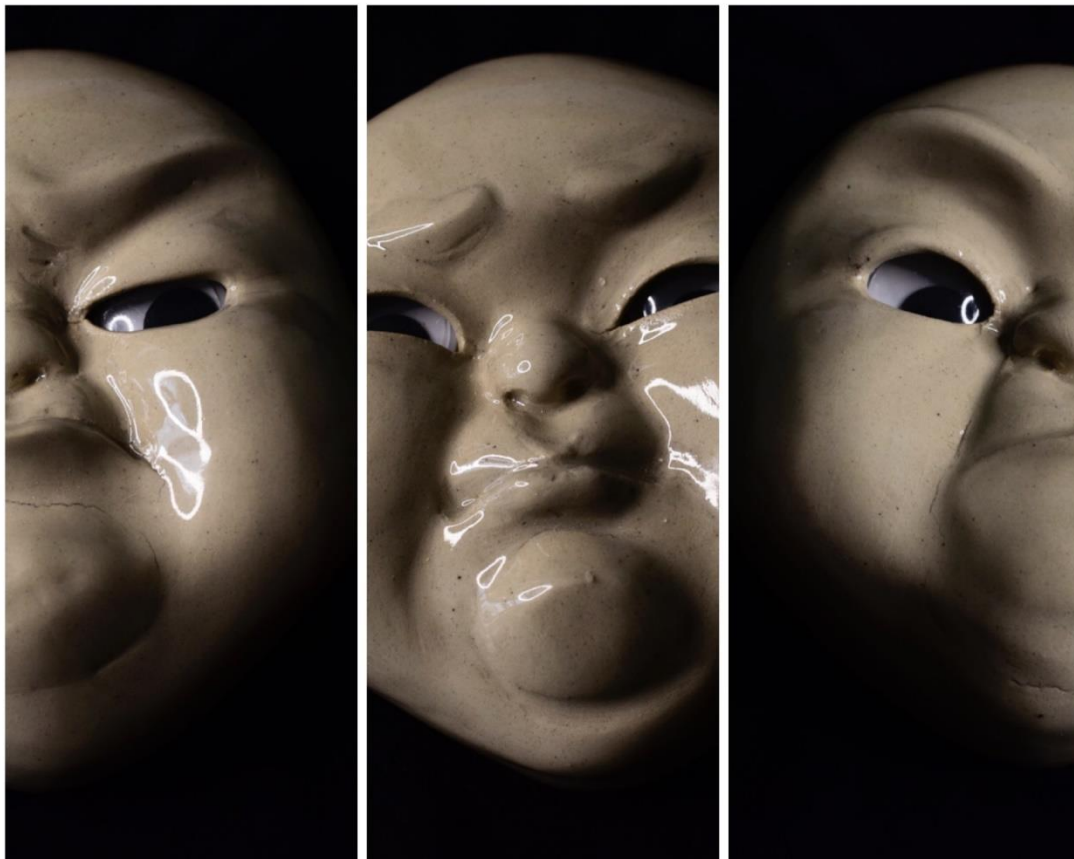
Фотографија 9 - Скице Беба



*Фотографија 10 - Бебе*



*Фотографија 11 - Бебе*



*Фотографија 11 - Бебе, детаљ*



*Фотографија 12 - Бебе, експресије*



*Фотографија 12 - Процес фотграфисања Беба*



*Фотографија 13 - Процес постављања и фотграфисања Беба*

## Диносауруси

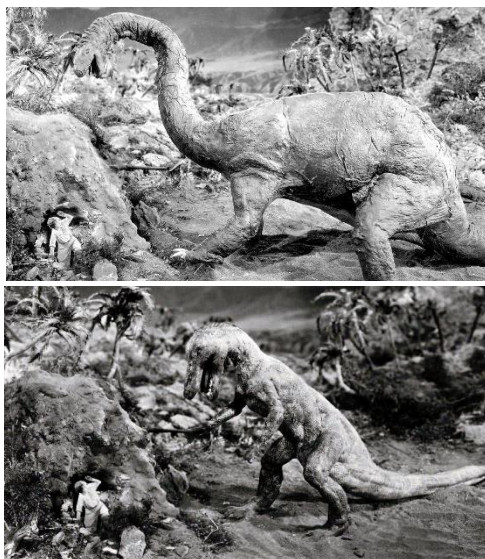
### Процес рада керамичког предмета

Форму минијатурног диносауруса сам направила путем ручне технике од пуне глине. Према мојим илустрованим цртежима који су једноставног облика направила сам диносаурусе који су интересантни због саме величине форме.

Материјал који сам користила су различити типови глине попут црне глине, црвене глине, бетон глине и порцелана. Додавањем керпера у порцелан, добила сам различите нијансе боја. Пошто је процес рада веома једноставан и брз, направила сам серију малих диносауруса. Након направљене серије за које је било потребно време да се осуше, ставила сам их у керамичку пећ која је била програмирана на бисквитно печење које иде на 900 степени. После бисквита, користила сам транспаретну глазуру. Последње је глазурно печење које иде на температуру од 1200 до 1250 степени.

### Инспирација

У најстаријем, првом дугометражном стопмоушн филму званом „Изгубљени свет” који је написао Артур Конан Дојл, аниматор Велис О’Брајан<sup>6</sup> је користио више модела диносауруса. Диносауруси су рађени од гуме, и помоћу тог материјала успео је да прикаже покрет. Због моје заинтересованости и истраживања диносауруса, хтела сам да их направим од глине и спојим као кратак анимирани филм.



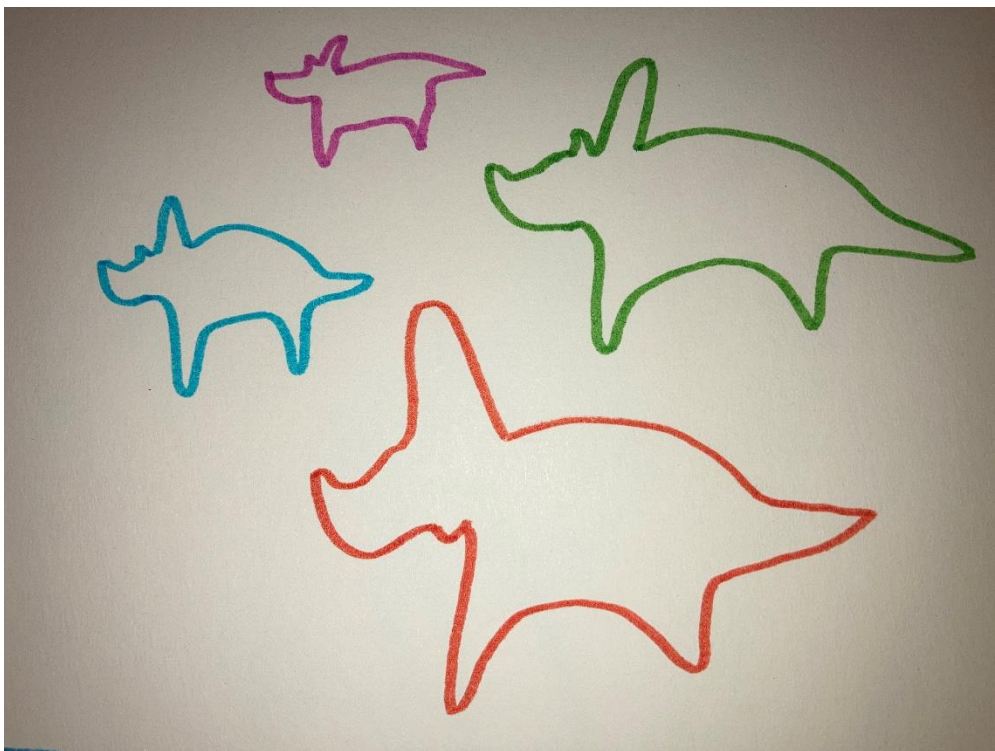
Фотографија 14 - "Изгубљени свет",  
Велис О’Брајан

---

<sup>6</sup> <https://www.thewrap.com/a-timeline-of-stop-motion-animation-history-from-a-trip-to-the-moon-to-isle-of-dogs-photos/?fbclid=IwAR0AW0KcDYvftczbVqEC7ek7buoJEiQgJuUjW7Looqu3SkIehsfxkDjtO8Y>

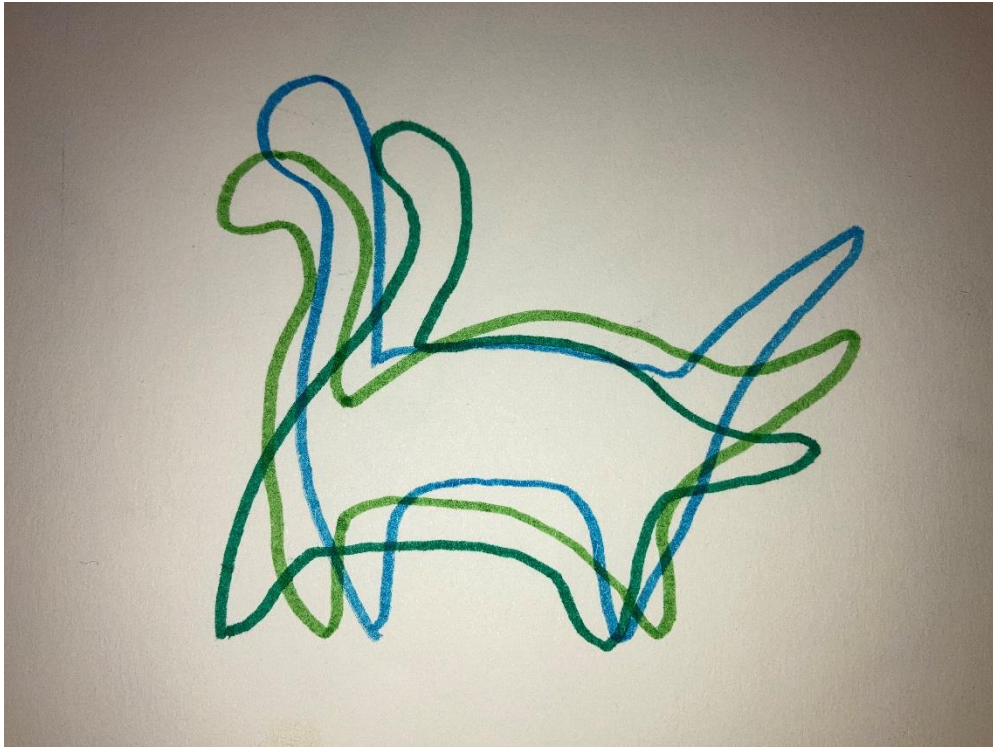
### Реализација коначне идеје

Да би снимила више кратких прича, направила сам две мале сценографије које су биле усклађене величини диносауруса. Пронашла сам различите материјале које су приличиле самом амбијенту и окружењу у ком су диносауруси живели. Поставка камере је била идентична као за предходно снимање осим кадрова који су били фотографисани из различитих углова сцене. У односу на кратке разигране приче које сам смислила диносауруси су се кретали по сценографији. Померањем диносауруса уз узастопно фотографисање сваког покрета приказала сам илузију узастопног кретања.

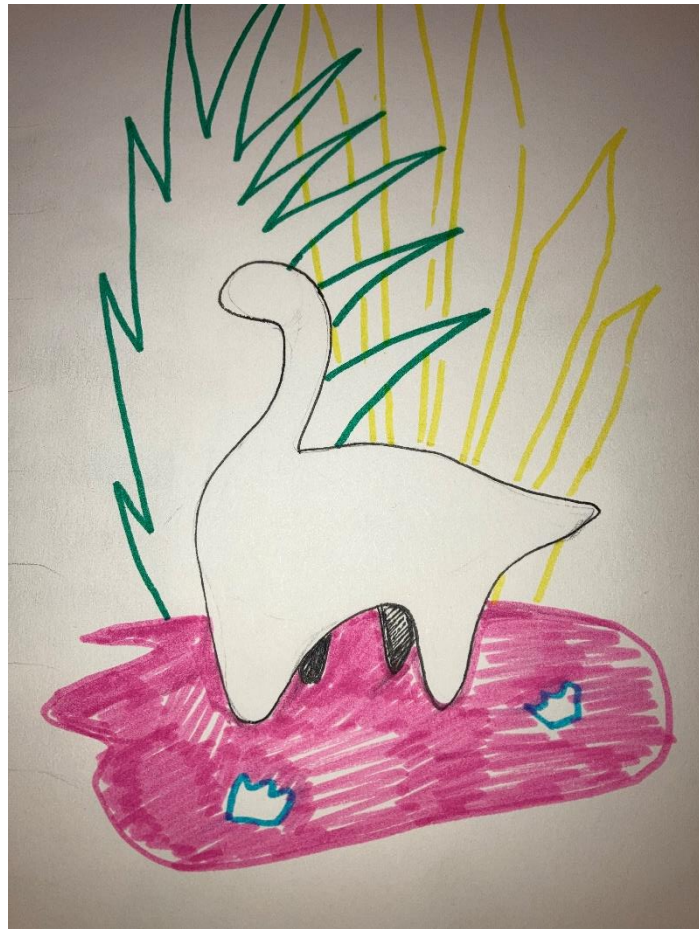


*Фотографија 15 - Скице Диносауруса*





*Фотографија 16 - Скица Диносауруса*



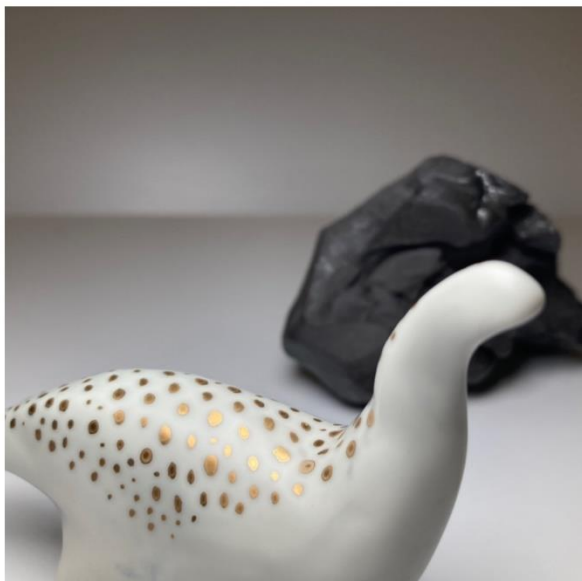
*Фотографија 17 - Скица Диносауруса*



*Фотографија 18 - Бојење порцелана, процес рада*



*Фотографија 19 - Бојене масе, Диносауруси*



*Фотографија 20 - Диносауруси, порцелан и злато*



*Фотографија 21 - Диносауруси у сценографији*



*Фотографија 22 - Диносауруси*

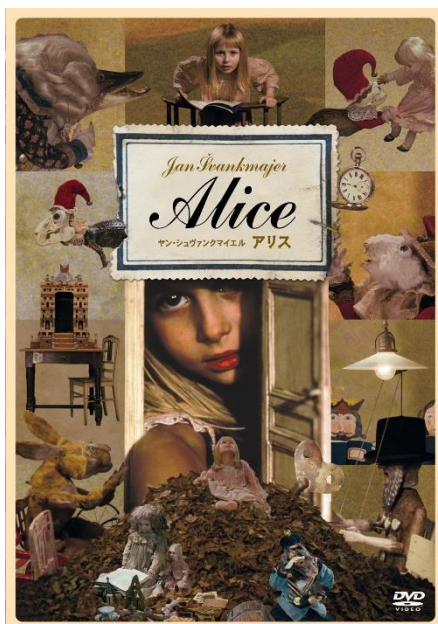
## Лутке

### Луткарска представа

Представа је настала као резултат истраживања метода и могућности комбиновања керамике, позоришних лутака, стопмоушн филма и анимације. Луткарска представа приказује вештину луткара који манипулацијом даје визуелне ефекте које чине покрет тела лутке и код публике изазива задовољство и одушевљење самог перформанса. За извођење овакве представе потребна је машта јер бајка има свој почетак, средину и крај. Луткарске представе су омиљена забава међу децом и представља се чак у ширем спектру едукације и терапије. Свака луткарска представа коју смо гледали као мали подстакла нас је да покренемо своју машту и да смислимо наше бајке. Преко наших лутака ми смо испољавали наше мисли и осећања.

### Инспирација

У филмској индустрији лутке су се користиле за разне жанрове због облика и изгледа саме лутке. Јан Сванкмајер је својим филмом „Алиса”<sup>7</sup> приказао другачији свет кроз сличну тематику оригиналне приче. Алису глуми стварна девојчица али кад се смањи замењује је старинска лутка. Пластичне и гумене лутке су се користиле за овакав тип сниманог филма, и у мом раду сам хтела да прикажем могућност коришћења керамичке лутке.



Фотографија 23 - "Алиса", Јан Сванкмајер

<sup>7</sup> [https://www.imdb.com/title/tt0095715/?ref\\_=ttmi\\_tt](https://www.imdb.com/title/tt0095715/?ref_=ttmi_tt)

## **Процес рада керамичког предмета**

Лутке сам радила према играчки мале бебе коју сам одвојила на делове и направила калуп како би могла да направим више типова лутки. Свакој лутки сам дала свој карактер уз промену на оригиналан облик из калупа.

Најбитнији део код лутке јесте манипулација самог тела које мора бити покретно на све начине. Израда рада почиње квечовањем у калуп, да би направила делове тела одвојено и спајањем направила целокупну лутку бебе. Облик главе сам мењала у односу на сам карактер из бајке. Сређивање руку и ногу је био дуг процес, због додавања кукице кроз коју треба да прође савитљива жица како би се делови спојили са телом и на крају самом главом лутке. Лутке пролазе кроз процес бисквитног печења и глазури.

Спајала сам их са савитљивом жицом и додала најлон за пецање како би учврстила делове тела. Као одећу користила сам памучни тип тканине.

## **Реализација коначне идеје**

У односу на причу коју сам смислила направила сам позоришну сцену и сценографије које су усклађене тематиком и изгледом лутака.

Ентеријер који сам направила за сценографију је од различитих материјала. Простор је налик дневног боравка и трпезарије због самих елемената које испуњавају амбијент. Материјал који представља зид је тепих од пене за децу који сам обложила са тамно плавим папиром. Исекла сам делове зида како би направила прозоре на којима са стране стоје завесе. Предмете које сам направила од керамике као део сценографије су трпезаријски сто и столице на којима стоји мали сет за топло пиће и мањи сточић на коме стоји сет за ручавање.

Прича почиње са луткама које саме по себи због свог необичног изгледа припадају амбијенту који је налик уклетом простору. Главни карактер ове приче је дух који се поиграва са осталим актерима на сцени. Дух покушава да их заплаши и освоји простор у коме они живе. На крају приче је душев плес среће са којим се и прича завршава.

Представу приказујем путем кратког стопмоушн филма уз технику померања која се користи за луткарске представе.



*Фотографија 24 - Скице лутака и завршене лутке*



*Фотографија 25 - Лутке процес рада*



*Фотографија 26 - Спајање лутке, процес рада+*



*Фотографија 27 - Спајање лутке, процес рада*





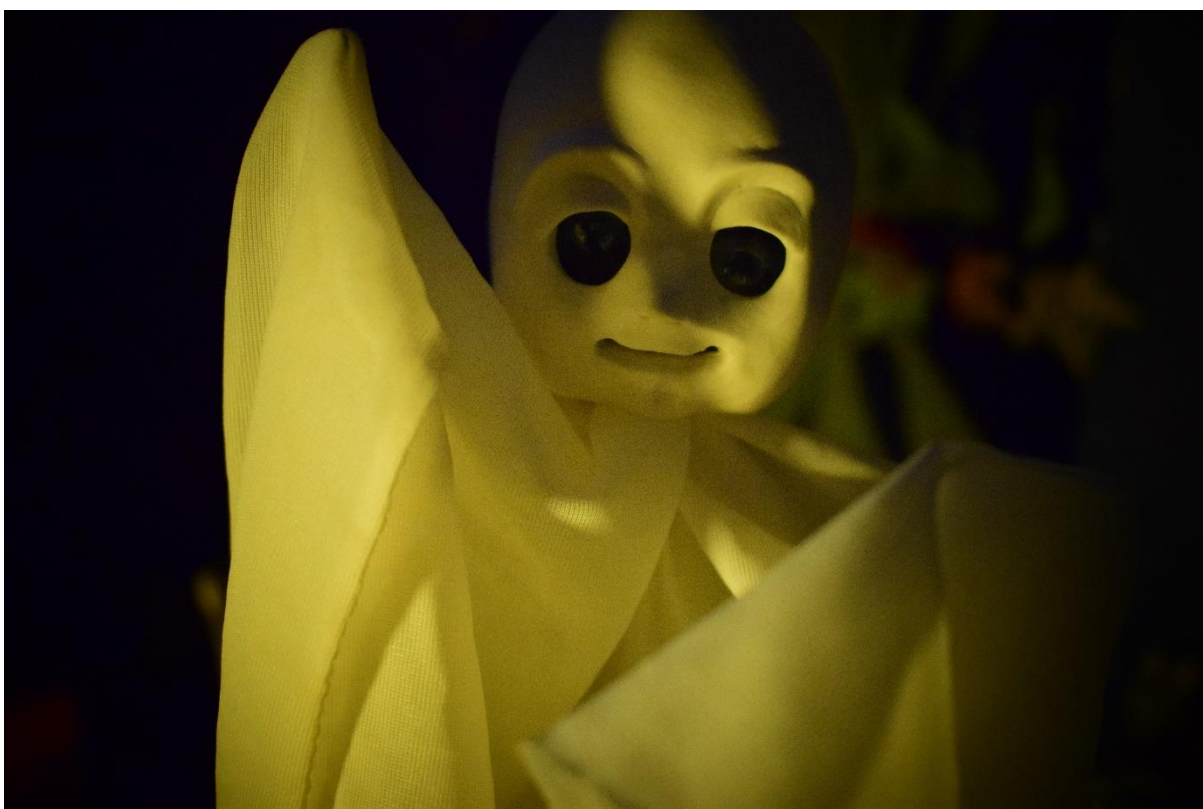
*Фотографија 28 - Лутка, детаљ*



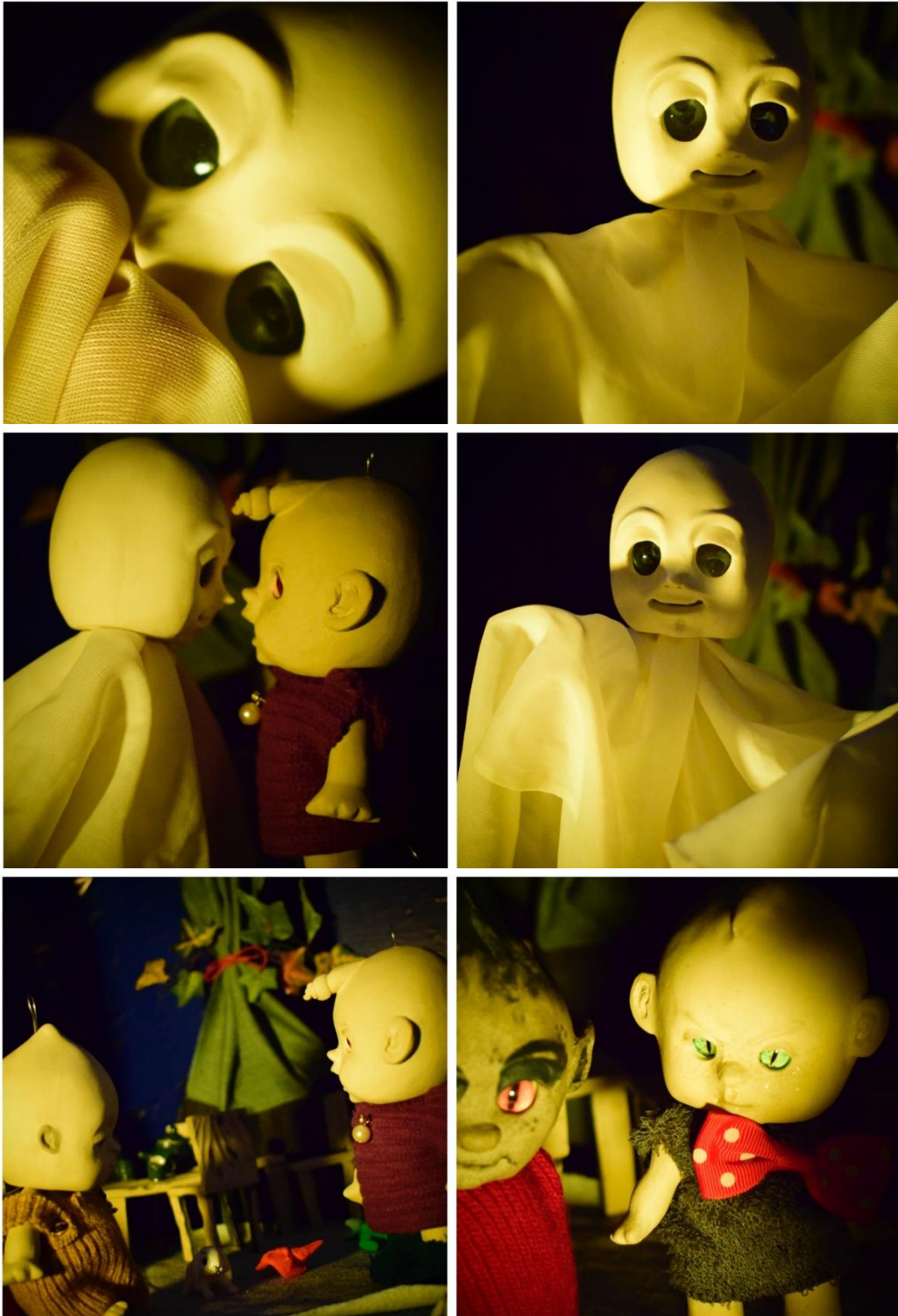
*Фотографија 29 - Лутке, детаљ*



*Фотографија 30 - Лутка "Дух", детаљ*



*Фотографија 31 - Лутка "Дух" током снимања*



*Фотографија 32 - Лутке у сценографији*



*Фотографија 33 - Лутке у сценографији*



*Фотографија 34 - Лутке у сценографији*

## ЗАКЉУЧАК

Стопмоушн анимација се ради са различитим материјалима и забавна је сама по себи због начина рада и завршног продукта. Са керамичким предметима сам имала интересно искуство током рада са експериментисањем и спајањем ових области.

Првобитним истраживањем анимираног филма сам добила идеју и керамика је била мој начин изражавања кроз ту тему. Због временског периода који је био потребан за спајање ових области мој задатак је био веома изазован. Од материјала који се иначе користе у овој области највећу сличност има пластелин, мој циљ је био да прикажем керамику као предмет који када је печен, иако нема пластичност може да се искористи у области филма.

Прилагодљива глина, која на крају процеса израде пређе у статичну керамику може бити идеалан материјал за израду актера и сценографије за филм. Кроз даље истраживање и рад у керамици планирам да смишљам и правим комплексније елементе које бих приказала кроз анимацију и стопмоушн филм.

## ЛИТЕРАТУРА

1. <http://www.tinypots.com/?fbclid=IwAR2eFV8s5yqyO9dxBsZntR5mmp3yMkHLwlNivERA8zJDqFlq9ncopHzeD0Q>
2. <https://www.museminiatureetcinema.fr/en/miniatures-collection/who-is-dan-ohlmann/>
3. <https://www.thewrap.com/a-timeline-of-stop-motion-animation-history-from-a-trip-to-the-moon-to-isle-of-dogs-photos/?fbclid=IwAR0AW0KcDYvftczbVqEC7ek7buoJEiQgJuUjW7Looqu3SkIehsfxkDjtO8Y>
4. [https://www.imdb.com/title/tt0095715/?ref=ttmi\\_tt](https://www.imdb.com/title/tt0095715/?ref=ttmi_tt)
5. <http://www.ftn.uns.ac.rs/ojs/index.php/zbornik/article/download/853/688>
6. Stop-motion, Barry Purves, AVA Publishing SA 2010.
7. The Advanced Art of Stop-Motion Animation Ken A. Priebe, 2011 Course Technology, a part of Cengage Learning.