

AKADEMIJA

časopis za umjetnost, kulturu i znanost

ACADEMY

art, culture and science journal

NAKLADNIK / PUBLISHER

Sveučilište u Mostaru / University of Mostar



ZA NAKLADNIKA / FOR THE PUBLISHER

prof. dr. sc. **Ivo Čolak**

prof. dr. art. **Svetislav Cvetković**

GLAVNA UREDNICA / EDITOR-IN-CHIEF

prof. dr. art. **Silva Radić**

IZVRŠNA UREDNICA / EXECUTIVE EDITOR

prof. dr. art. **Antonija Gudelj**

UREDNIČKI ODBOR / EDITORIAL BOARD

prof. **Stjepan Skoko**

prof. dr. art. **Branimir Bartulović**

prof. dr. art. **Ivana Ćavar**

prof. dr. art. **Svetislav Cvetković**

prof. dr. art. **Josip Mijić**

prof. dr. sc. **Damir Vusić**

prof. dr. sc. **Robert Geček**

prof. dr. art. **Mladen Ivešić**

doc. **Darko Dugandžić**

doc. **Mateja Galić**

TEHNIČKA SURADNJA / TECHNICAL ASSOCIATE

Nikol Zadro, dipl. iur.

Iva Gugić, mag. psih.

adresa / adress: Kardinala Alojzija Stepinca 16, 88220 Široki Brijeg, BiH

telefon / phone: + 387 39 708 632

e-mail: alu@sum.ba

tisak / printed by: PRESSUM

ISSN 1840-1856

broj / vol. 16

godina / year 19

Sveučilište u Mostaru / University of Mostar
Akademija likovnih umjetnosti / Academy of Fine Arts

AKADEMIJA

časopis za umjetnost, kulturu i znanost

ACADEMY

art, culture and science journal



Široki Brijeg, 2025.

SADRŽAJ

Bubalo, T.

ANALIZA VIZUALNOG STILA WESA ANDERSONA / 7

Ivešić, M.

LIKOVNA RJEŠENJA U INTERIJERU SAMOSTANA SV. KATARINE I
CRKVE UZNESENJA BDM U KREŠEVU / 51

Lončar, A.

GEOMETRIJSKA APSTRAKCIJA KROZ SIMBOLIKU PRIRODIH OBLIKA / 75

Tolić, L.

DINAMIZAM BIKA / 105

CONTENTS

Bubalo, T.

ANALYSIS OF WES ANDERSON'S VISUAL STYLE / 7

Ivešić, M.

ART SOLUTIONS IN THE INTERIOR OF THE MONASTERY OF ST.
CATHERINE AND THE CHURCH OF THE ASSUMPTION OF THE BLESSED
ONE IN KREŠEVO / 51

Lončar, A.

GEOMETRIC ABSTRACTION THROUGH THE SYMBOLISM OF NATURAL
FORMS / 75

Tolić, L.

THE DYNAMISM OF THE BULL / 105

Bubalo, T.

ANALIZA VIZUALNOG STILA WESA ANDERSONA

Sažetak: Tekst analizira vizualni stil Wesa Andersona kao jednog od najprepoznatljivijih suvremenih redatelja. Naglasak je na filmskoj vizualnoj naraciji i njezinoj ulozi u oblikovanju Andersonove estetike, koja kombinira simetrične kompozicije, karakterističnu paletu boja i detaljno oblikovane mizanscene. Andersonov pristup vizualnom pripovijedanju povezuje film s drugim umjetnostima, poput slikarstva i arhitekture, te potvrđuje film kao samostalnu, vizualno dominantnu umjetnost koja prenosi emocije i ideje putem pokretnih slika.

Ključne riječi: Wes Anderson, vizualni stil, filmska estetika, mizanscena, vizualna naracija

Podatci o autoru: mag. scenarija, režije i montaže, Bubalo T[vrtko], Sveučilište u Mostaru, Akademija likovnih umjetnosti Široki Brijeg, Alojzija Stepinca 16, 88220 Široki Brijeg, Bosna i Hercegovina, tvrtko.bubalo@gmail.com

Bubalo, T.

ANALYSIS OF WES ANDERSON'S VISUAL STYLE

Abstract: The text analyzes the visual style of Wes Anderson, one of the most distinctive contemporary film directors. The focus is on filmic visual narration and its role in shaping Anderson's aesthetic, which combines symmetrical compositions, a characteristic color palette, and meticulously designed mise-en-scène. Anderson's approach to visual storytelling connects cinema with other arts, such as painting and architecture, and affirms film as an independent, visually dominant art form that conveys emotions and ideas through moving images.

Key words: Wes Anderson, visual style, film aesthetics, mise-en-scène, visual narration

Author' s data: Master of Screenwriting, Directing and Editing Bubalo T[vrtko], University of Mostar, Academy of Fine Arts Široki Brijeg, Alojzija Stepinca 16, 88220 Široki Brijeg, Bosnia & Herzegovina, tvrtko.bubalo@gmail.com

1. Uvod

Film je niz pokretnih slika prikazanih na ekranu, obično sa zvukom, koje čine priču. To je jednostavna i opće prihvaćena definicija filma. Međutim, umjetnost pokretnih slika iznimno je složena, zahtjeva doprinose gotovo svih drugih umjetnosti, kao i nebrojene tehničke vještine. Film je, ipak, primarno vizualna umjetnost, odnosno djelo vizualne umjetnosti koje simulira iskustva i prenosi ideje, priče, percepcije ili osjećaje pomoću pokretnih slika. Upravo taj vizualni aspekt filma je ono što gledatelji nose sa sobom i u pravilu najduže pamte. Iako je, uglavnom, u samom centru filma radnja, odnosno priča, način na koji je ta priča vizualno prikazana jedinstven je za filmsku umjetnost. Kombinacijom svih vizualnih elemenata, poput mizanscene, rakursa, planova, pokreta kamere, boja, kostima, i sl., redatelji postižu željeni dojam i prenose osjećaje gledatelju. Mnogi redatelji su svojim vizualnim stilom direktno utjecali na razvoj umjetnosti i kulture općenito. Među njima je i Wes Anderson, jedan od vizualno najupečatljivijih redatelja današnje filmske industrije, a njegova estetika već se može pronaći u drugim umjetnostima poput arhitekture i slikarstva.

2. Wes Anderson

Wesley Wales Anderson rođen je u Houstonu u Texasu 1969. godine. Tijekom djetinjstva Anderson je počeo pisati drame i snimati *super-8* filmove. Kada je imao osam godina roditelji su mu se rastali, što je Anderson opisao kao najutjecajniji događaj u njegovom odrastanju. Da je taj događaj ostavio trag na Andersona govori i činjenica da likovi u njegovim filmovima uglavnom dolaze iz nepotpunih, razrušenih ili disfunkcionalnih obitelji. Anderson ima dva brata Mela i Erica Chasea, pisca, ilustratora i glumca, koji se pojavio u nekoliko Andersonovih filmova u cameo ulogama. Eric Chase je također surađivao sa

Wesom na nekoliko filmova u ulozi ilustratora, te je naslikao sve portrete za potrebe filma *The Royal Tenenbaums* (2001.). Anderson se školovao u srednjoj školi Westchester, a zatim u St. John's, privatnoj pripremnoj školi u Houstonu, Teksas, koja se kasnije pokazala inspiracijom za film *Rushmore* (1998.). [6]

Anderson je u rodnom gradu pohađao sveučilište u Texasu, gdje je diplomirao filozofiju. Tamo je upoznao je Owena Wilsona, s kojim se brzo sprijateljio te su za vrijeme studiranja snimali kratke filmove. Jedan od tih filmova bio je *Bottle Rocket* iz 1994. kojeg su Anderson i Wilson zajedno napisali, a u kojem su glumili Owen i njegov brat Luke. Film je prikazan na Sundance Film Festivalu, gdje je bio uspješno primljen, toliko da su Anderson i Wilson dobili sredstva za dugometražni film. Tako je 1996. nastao istoimeni dugometražni film *Bottle Rocket*, ponovno s braćom Wilson u glavnim ulogama, te Andersonom u ulozi redatelja. [6]

Wes Anderson veliki je poklonik francuskog novog vala, ponajprije opusa Jean-Luca Godarda i Francoisa Truffauta. Navodi Truffautov film *Les quatre cents coups* (1959.) kao jedan od njemu najdražih te jednim od razloga zašto se poželio baviti filmom. Truffautov klasik bio je najvažnija inspiracija za Andersonov drugi film *Rushmore*. Kada je Godard u pitanju teško je izdvojiti samo jedan film, budući da je Godard svojim filmovima uvelike utjecao na razvoj filma općenito. Godardov film *Pierrot le fou* (1965.) vizualno je najbliži Andersonovu stilu. Filmovi Jacquesa Demyja također su imali mnogo utjecaja na Andersona i njegov stil, a pogotovo na vizualni aspekt. Demy, jedan od najraznovrsnijih redatelja francuskog novog vala, kroz cijelu svoju karijeru ostao je vjeran svom stilu. Nešto slično čemu teži i Anderson. Demyjevi filmovi uglavnom su bili romantičarske prirode, a njegova neslužbena „romantična trilogija“ koja se sastoji od filmova *Lola* (1961.), *Les parapluies de Cherbourg* (1967.) i *Les demoiselles de Rochefort* (1967.) često se ubraja među najbolje europske, pa i svjetske mjuzikle. Demy je

mного pažnje pridodavao bojama i kostimima, baš kao što to radi i Anderson. Dovođenjem u vezu određenih boja i kostima s pojedinim likovima Demy gledatelju omogućuje lakše povezivanje s njima. Svijet koji Demy prikazuje, iako realan, često je pomalo umjetan, artificijelan. Na sličan se način mogu opisati i Andersonovi filmovi. Za primjer se može uzeti film *Demoiselles de Rochefort* (1967.) koji je najšarolikiji i najživahniji od navedena tri. Film je smješten u realni svijet, u mali gradić Rochefort, u Francuskoj, šezdesetih. Realnost tog svijeta nije najsvjetlija, vojska je na ulicama i svakodnevno izvodi razne vojne vježbe, glavni likovi sestre Garnier nezadovoljne su životom u malom gradu i traže izlaz. Međutim, sve se to događa u vrlo šarenom okruženju. Uz pjesmu, ples i živopisne likove lako se zaboravi ta stvarnost svijeta. Vrlo sličnu stvar čini i Anderson u svojim filmovima, često uparujući tužne i turobne trenutke s bezbrižnim humorom. [4]

Veliki utjecaj na Andersona imali su i filmovi Romana Polanskog. U intervjuu s BAFTA-om Anderson je naveo Polanskog kao redatelja koji je najviše utjecao na njegov način pripremanja scena i snimanja. Anderson navodi film *Rosemary's Baby* (1968.) kao jedan od njemu najdražih filmova kojem se uvijek vraća, jer ga smatra „izvorom inspiracija i novih ideja“.

Veliki zaljubljenik u filmske klasike, Anderson je priznao kako je „ukrao“ neke kadrove iz njemu najdražih filmova. Na primjer, kadar iz Andersonovog filma *Rushmore* (1998.) u kojem se Maxa (Jason Schwartzman) vidi kroz akvarij s ribama direktna je referenca na sličan kadar iz Mike Nicholsova filma *The Graduate* (1967.) u kojem se Benjamina (Dustin Hoffman) gleda kroz akvarij. Opus Alfreda Hitchcocka još je jedan od izvora inspiracije za Andersona. Adam Stockhausen, koji je radio kao scenograf na nekoliko Andersonovih filmova, istaknuo je kako su u filmu *The Grand Budapest Hotel* (2014.) odali počast Hitchcocku na dosad najizravniji način. Jedna od uvodnih scena iz tog filma gotovo je prepisana iz Hitchcockova filma *Torn Curtain* (1966.). [10] [16]

Također, tijekom promocije filma *Isle of Dogs* (2018.) Anderson je bio poprilično jasan-u vezi inspiracije za taj film. Kao dvije ključne osobe naveo je legendarne japanske redatelje Akiru Kurosawu i Hayaoa Miyazakija. Izrazio je divljenje prema Miyazakijevim filmovima, te je istaknuo film *My Neighbour Totoro* (1988.) kao najveću inspiraciju za svoj, drugi po redu, animirani film. Kao dio promocije svog animiranog filma Anderson je sudjelovao u organizaciji prikazivanja Kurosawinih filmova u „New York City’s Metrograph theater“. „Ljudima koji vole filmove, Japan odmah priziva rad Akire Kurosawe: filmskog senseija generacijama redatelja“, rekao je Anderson. Pored Kurosawe i Miyazakija još je jedan japanski redatelj bio izuzetno bitan za Andersona, a to je Yasujiro Ozu. Mogu se pronaći mnoge i vizualne i tematske sličnosti između Ozuovih i Andersonovih filmova. U svojim filmovima na sličan način prikazuju arhitekturu, ponajprije interijere, pridajući važnost obiteljskoj kući. Još jedna vizualna paralela, koju je lako uočiti, je korištenje polu krupnih planova, gdje su likovi okrenuti direktno prema kameri te kao da govore izravno gledatelju. Također, obojica se u svojim filmovima često bave obiteljskim odnosima. Oba redatelja koriste, kao glumce, i malu djecu, što često unosi dozu nevinosti u njihovim filmovima s inače ozbiljnim temama. Rad indijskog redatelja Satyajita Raya također je ostavio utjecaj na Andersona, pogotovo njegov film *Pather Panchali* (1955.). Utjecaj indijskog redatelja jedan je od glavnih razloga za snimanje Andersonovog filma *The Darjeeling Limited* (2007.), čiji se dio radnje odvija u Indiji, a u jednom kadru se čak može vidjeti i portret indijskog redatelja. Također, Anderson je u filmu koristio glazbu iz nekoliko Rayovih filmova. Osim Raya, veliki utjecaj na *The Darjeeling Limited* (2007.) imao je i francuski redatelj Jean Renoir, točnije njegov film *The River* (1951.) koji je također smješten u Indiji, a na kojem je Ray bio u funkciji asistenta režije. [12]

Anderson često surađuje sa istim glumcima. Glumac Bill Murray se, primjerice, pojavljuje u devet Andersonovih filmova, Owen Wilson u osam, Jason

Schwartzman u sedam. Osim glumaca Anderson također uglavnom radi s istom ekipom. Anderson je tijekom godina okupio poprilično odanu i intimnu ekipu s kojom radi na svim svojim filmovima. Snimatelj Robert Yeoman radio je kao direktor fotografije na svim Andersonovim dugometražnim igranim filmovima. Sanjay Sami radi kao *key grip* na svim Andersonovim filmovima od 2012. godine. Adam Stockhausen također surađuje s Andersonom od 2012. radeći kao scenograf, a 2014. je dobio *Oscara* za najbolju scenografiju. Milena Canonero, nagrađivana kostimografkinja, također ima dugogodišnju suradnju s Andersonom. Ona je, baš kao i Stockhausen, za film *The Grand Budapest Hotel* (2014.) dobila *Oscara* za kostimografiju. [10] [11] [15]

3. Robert Yeoman

Snimatelj Robert David Yeoman rođen je u Pennsylvaniji 1951. godine. Kad je imao tri godine njegova se obitelj preselila u Wilmette, predgrađe Chicaga, gdje je odrastao. U srednjoj školi je od roditelja dobio kameru, s kojom je često radio crno-bijele fotografije ljudi i arhitekture raznih dijelova grada. Tada još uvijek o potencijalnoj karijeri u filmskoj industriji uopće nije ni razmišljao. [7]

Studirao je psihologiju na sveučilištu Duke. Tamo je prvu godinu igrao košarku kao *walk-on* igrač ali još uvijek nije znao što želi raditi u životu. Učlanio se u filmski klub gdje je razvio interes prema filmovima, ponajprije dokumentarcima. Tada se po prvi put susreo s idejom o karijeri u filmskoj industriji. Diplomirao je kao prvostupnik 1973. godine. Nakon toga, upisao je master studij na sveučilištu USC (*University of Southern California; School of Cinematic Arts*) u Kaliforniji koji je završio 1979. godine. Prvo se okušao u režiranju, ali ga je snimanje ipak više privlačilo te to odabire kao svoj životni poziv. [7]

Sredinom 1980-ih Yeoman dobiva poziv kojim praktički započinje njegova karijera u filmskoj industriji. Snimatelj Robby Müller snima film *To Live and Die*

in L.A. (1985.) i trebaju nekoga da snimi test za akcijsku scenu, lutku koja pada s mosta. Yeoman snima tu scenu te ga zapošljavaju kao snimatelja druge ekipe. Robby Müller zbog ranije ugovorenih obaveza morao je napustiti film prije kraja snimanja. Redatelj filma William Friedkin ponudio je Yeomanu da završi snimanje filma. Yeoman prihvaća i dobiva nimalo lagan zadatak, a to je snimiti scenu potjere automobila. Friedkin, autor jedne od najboljih scena potjere automobila u povijesti kinematografije - film *French Connection* (1971.), odlučio je otići korak dalje i pokušati nadmašiti tu legendarnu sekvencu. Rezultat je sjajna sekvenca koja se danas ubraja u najbolje scene potjere automobila. Bio je to ključan trenutak za mladog Yeomana koji je svojim radom na filmu *To Live and Die in L.A.* (1985.) uspio dovoljno impresionirati redatelja Williama Friedkina te ga ovaj zapošljava kao snimatelja na svom sljedećem filmu *Rampage* (1987.). Također se povezoao i s glumcem i redateljem Robertom Downeyem Sr. kojemu je bio snimatelj na sljedeća dva filma *Rented Lips* (1988.). i *Too Much Sun* (1990.). Između ta dva filma Yeoman je surađivao i s redateljem Gusom Van Santom na filmu *Drugstore Cowboy* (1989.) za kojeg je dobio nagradu *Independent Spirit Award* za najbolju kinematografiju. Wes Anderson je kao poklonik tog filma i njegovog izgleda odlučio pokušati zaposliti Yeomana na svom prvom dugometražnom filmu *Bottle Rocket* (1996.) koji je nastao prema istoimenom kratkom filmu kojeg je Anderson snimio dvije godine ranije. Na Andersonovo iznenađenje i oduševljenje Yeoman prihvaća ponudu, čime započinje dugogodišnja suradnja između njih dvojice. Da je rad Yeomana vrlo bitan za Andersona i njegov stil govori i činjenica da Anderson nije surađivao ni s jednim drugim snimateljem na svim svojim igranim filmovima. [7][15][17][21]

Godine 1997. Yeoman surađuje s još jednim čuvenim redateljem, Francisom Fordom Coppolom na filmu *The Rainmaker* (1997.). John Toll, direktor fotografije, otišao je u Australiju snimati *The Thin Red Line* (1998.) te nije bio

dostupan za snimanje dodatnih kadrova. Tako je Yeoman dobio priliku završiti snimanje filma i izravno surađivati sa Coppolom. [21]

Yeoman je, baš kao i Anderson, veliki poklonik filmova francuskog novog vala, a osim francuskog novog vala, Yeoman navodi i rad talijanskog redatelja Bernarda Bertoluccija čiji je film *The Conformist* (1970.) na njega ostavio snažan utjecaj te ga često navodi kao referencu i inspiraciju. Općenito, europska kinematografija imala je prilično utjecaja na njega i način na koji radi. Za to je posebno zaslužan već navedeni Robby Müller, nizozemski snimatelj koji je Yeomana upoznao sa „europskim stilom“. Snimatelj John Toll je također imao dosta utjecaja na razvoj Yeomanovog stila i načina rada, budući da je s njim surađivao na filmu *The Rainmaker* (1997.). [17] [21]

Također, film Roberta Altmana *McCabe and Mrs. Miller* (1971.) kojeg je snimio Vilmos Zsigmond, Yeoman izdvaja kao jedan od ključnih koji su ga usmjerili prema karijeri snimatelja. Nadalje, čuveni snimatelj Gordon Willis tzv. „princ mraka“, također je ostavio veliki utjecaj na Yeomana, kao i na većinu snimatelja koji su u filmsku industriju ušli nakon filmova *The Godfather* (1972.) i *The Godfather 2* (1974.) na kojima je Willis bio snimatelj. [21]

Osim Andersona, Yeoman često surađuje i s redateljem Paulom Figom, s kojim je dosad radio na četiri filma. Njihov treći po redu film, *Spy* iz 2015. bio je svojevrsna prekretnica za Yeomana. Naime, to je bio prvi film koji je Yeoman snimao s digitalnom kamerom, točnije s Arri Alexom XT Plus. Yeoman je jedan od snimatelja koji su dugo vremena bili izraziti protivnici digitalizacije filma. No, nakon korištenja Alexe, uvidio je određene prednosti digitalne kamere te je sljedeća dva filma također snimao s Alexom. Kad je riječ o filmovima Wesa Andersona, Anderson tj. Yeoman snima isključivo na filmskoj traci. [18] [21]

Filmovi Wesa Andersona se uvijek snimaju jednom kamerom, što je rijetkost u današnjoj američkoj filmskoj industriji, pogotovo na toj produkcijskoj razini. Yeoman voli sam upravljati kamerom, a budući da Anderson inzistira da

njegov set uglavnom čini manja skupina suradnika (što je razlika u odnosu na uvriježeni standard), te izbjegava korištenje mnogo opreme, pogotovo novije, tehnološki naprednije, poput teleskopskih kranova, to ponekad stvara praktične probleme Yeomanu i njegovom sektoru te često smišljaju vrlo kreativna rješenja kako bi nadoknadili oskudnije produkcijske uvjete unutar nekih filmskih sektora, a na kojima Anderson inzistira. [17] [18]

4. Kompozicija

4.1. Planimetrička kompozicija

Kompozicija u filmovima Wesa Andersona poprilično je jedinstvena. A tu jedinstvenost Anderson postiže koristeći jednu specifičnu vrstu kadrova. Naime, Anderson koristi nešto što je američki filmski teoretičar David Bordwell nazvao planimetrička kompozicija. U tim kadrovima kamera stoji okomito na stražnju površinu, obično zid. Likovi su „razbacani“ po kadru i najčešće su okrenuti frontalno prema kameri, mogu biti i u profilu, obično za potrebe dijaloga, ali jednako tako likovi često razgovaraju i okrenuti direktno prema kameri. [8]

Tako komponirane kadrove, u početku, Bordwell naziva „mug-shot framing“ jer su likovi često okrenuti frontalno prema kameri te ponekad podsjećaju na policijske fotografije (eng. *mug-shot*), međutim, kasnije saznaje da je povjesničar umjetnosti Heinrich Wölfflin tu vrstu kompozicije u umjetnosti nazvao planarna ili planimetrička kompozicija, pa je taj termin Bordwell primijenio i na film. [8]

Prema Bordwellovim istraživanjima ta vrsta kompozicije bila je vrlo rijetka u filmu prije 1960-ih, te navodi Bustera Keatona kao jednog od rijetkih redatelja koji je koristio ovu vrstu kadrova u tom razdoblju. Šezdesetih godina redatelji Michelangelo Antonioni i Jean-Luc Godard počinju češće koristiti planimetričke kadrove, što dovodi do toga da od sedamdesetih godina pa nadalje ova vrsta

kadrova postaje poprilično popularna i česta. Bordwellova teorija je da su se planimetrički kadrovi popularizirali zbog sve češćeg korištenja teleobjektiva, odnosno objektiva s većom žarišnom duljinom. Budući da teleobjektivi imaju tendenciju stvaranja ravnijeg izgleda, odnosno čine sliku spljoštenijom, manje voluminoznom, kadar izgleda kao da se sastoji od kriški prostora poredanih jedan iza drugog. Filmaši su počeli koristiti teleobjektive u mnoge svrhe, često zbog zahtjeva snimanja na lokaciji. A neki su redatelji shvatili da optika teleobjektiva nudi svježe resurse za uprizorenje i kompoziciju. Planimetrijska shema dobro je prilagođena "slikarskom" ili izrazito slikovitom pristupu kinematografiji. Općenitije, planimetrijski kadar često nosi konotacije pozirane fotografije, što se uvelike uklapa u Andersonov stil. Godard, iako je uvelike pridonio širenju i populariziranju planimetričke kompozicije, bio je jedan od rijetkih redatelja koji je koristio planimetričku kompoziciju, a da pritom nije primjenjivao simetriju. [8] [9] Kada je riječ o planimetriji, dvije su očite stvari koje Andersona odvajaju od ostalih današnjih redatelja, a to su broj takvih kadrova u filmu i odabir objektiva. Niti jedan redatelj ne koristi planimetričku kompoziciju često kao Anderson, koji ju kreira gotovo u svakom kadru. Kao što je navedeno, planimetrička kompozicija se uglavnom javlja kod korištenja teleobjektiva. Anderson, pak, primarno koristi širokokutne objektivne što njegovu planimetričku kompoziciju odvoja od standarda.



Slika 1: Kadar iz filma *The Grand Budapest Hotel* (2014.)

4.2. Kadriranje

Sličan primjer može se naći i kod još jednog renomiranog redatelja, Japanca Yasujira Ozua, iako ne tako često i naglašeno kao kod Andersona. Ozu je tijekom godina razvijao svoj specifičan stil, a baš kao i Anderson, često postavlja svoje likove u centar kadra kako bi time naglasio važnost određenog lika.

Jedna od specifičnosti koja se može uočiti kod Ozua, a koja se može zamijetiti i kod Andersona, su okviri unutar kadra („frame within frame“). Ozu je često, pogotovo u kasnijem dijelu filmskog stvaralaštva, kada je već jasno definirao svoj stil, „zatvarao“ svoje likove unutar okvira. Osim što su pridonosili vizualnom stilu, ti okviri su za Ozua imali bitno značenje. Taj okvir je zapravo bio, skoro poput kadra unutar kadra i većina se radnje događala u njemu. Naime, Ozu je bio mišljenja da se sve što je bitno mora odigrati unutar kadra, a ono što nije bitno ne mora ni biti u filmu. Zbog toga se u njegovim filmovima ništa ne događa van kadra. Ozu nije jedini redatelj koji je koristio takve okvire, ali u kombinaciji sa statičnom kamerom i njenim specifičnim položajem stvorio je kadar koji je vrlo prepoznatljiv i lako se veže uz njega.

Kao i Anderson, Ozu je bio opsjednut geometrijom i preciznošću što je vjerojatno razlog zašto se uglavnom odlučivao za statične kadrove. Budući da su mu likovi bili bitan dio kompozicije, nije htio narušavati tu pravilnost pokretima kamere. Anderson također često koristi okvire unutar kadra, pogotovo u interijerima, što dodatno naglašava geometričnost i simetriju kadra.

I Ozu i Anderson su iznimno precizni u takvoj pravilnosti. Svaki kadar je pažljivo odmjereno a likovi, odnosno predmeti fokusa, precizno su postavljeni i uvijek su dio kompozicije.



Slika 2: Kadrovi iz filmova *Late Autumn* (1960.) Yasujira Ozua, te *The Grand Budapest Hotel* (2014.) i *The Royal Tenenbaums* (2001.) Wesa Andersona

Nadalje, tehnika koja se u današnjim filmovima rijetko koristi, dok se Anderson značajno oslanja na nju, postavljanje je kamere točno na rampu između dva lika koja vode dijalog. Na taj način dobivaju se dva nasuprotna kadra, a likovi gledaju ravno u kameru dok izgovaraju dijaloge. To je također postupak koji je često koristio Ozu, ali ne i apsolutno. Ozu je imao složeniji način poimanja prostora, a frontalni rezovi od 180 stupnjeva bili su samo dio toga. Još jedan japanski redatelj, Takeshi Kitano, na početku svoje filmske karijere također je koristio tu vrstu kadrova, a njegovo obrazloženje bilo je da se ljudi tako promatraju u stvarnom životu, okrenuti jedan prema drugom. Kitano je dodao kako je tada bio mlad redatelj te da je samo tako i znao snimiti te scene. Redatelji francuskog novog vala, poput Jacquesa Demyja također su koristili takve kadrove. Dodavanje još jednog kadra između dva nasuprotna pruža dodatne mogućnosti raskadriranja scene. Riječ je o kadru koji je pod kutom od 90 stupnjeva u odnosu na rampu.

Kombinacija ta tri kadra je nešto što Anderson koristi vrlo često, a ono po čemu se razlikuje od ostalih redatelja koji također koriste takve kadrove je montažni prijelaz između tih kadrova. Anderson je poznat po korištenju *whip pana* ili brišućeg švenka. To je vrsta švenka u kojoj se kamera pomiče tako brzo da se slika zamućuje i pretvara u nejasne pruge. Obično se koristi kao prijelaz između kadrova, a može označavati protok vremena ili frenetični tempo radnje. [9]

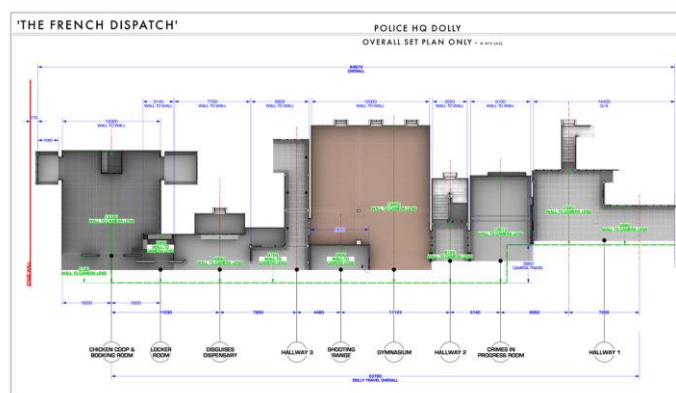


Slika 3: Kadrovi iz filma *The Grand Budapest Hotel* (2014.) [9]

Takvi kadrovi u kojima likovi gledaju ravno u kameru danas se uglavnom koriste za „rušenje četvrtog zida“. Tzv. „četvrti zid“ imaginarni je zid koji dijeli priču od stvarnog svijeta. Ovaj zid tretira se kao jednosmjerno ogledalo. Publika vidi glumce, ali glumci ne smiju vidjeti ili biti svjedokom postojanja publike. Rušenjem tog četvrtog zida, ruši se i taj „sporazum“ između publike i filma. Rušenje četvrtog zida može se opisati i kao priča koja postaje svjesna same sebe. Popularni primjeri takvog postupka su film *Deadpool* (2016.) u kojem glavni lik Wade Wilson preko 30 puta ruši četvrti zid na način da „razgovara“ s publikom ili am. serija *House of Cards* (2013.-2017.), u kojem se glavni lik Frank Underwood (Kevin Spacey) često obraća publici.

4.3. Pokreti kamere

Ono po čemu se Anderson razlikuje od Ozua, kad je riječ o kompoziciji, pokreti su kamere. Kod Andersona je kamera često u pokretu, i to uglavnom na tračnicama što omogućuje precizne i odmjerene pokrete kako ne bi došlo do narušavanja kompozicije.



Slika 4: Plan seta policijske postaje sa shemama za tračnice, *The French Dispatch* [20]

Na slici 4 može se vidjeti plan seta policijske postaje iz filma *The French Dispatch* (2021.) zajedno s pozicijama tračnica po kojima se kretala kamera. U toj sceni je jedan izuzetno zanimljiv i složen kadar, a to je kadar u kojem kamera prati Roebucka Wrighta, lika kojeg glumi Jeffrey Wright, kroz cijelu policijsku postaju. Kadar traje preko minute, a kamera zajedno s likom prolazi kroz razne prostorije policijske postaje. Zanimljivost kod ovog kadra su tračnice po kojima se kamera kreće, naime tračnice idu samo u jednom smjeru, a u ovom kadru kamera se čak tri puta okreće za 90 stupnjeva i nastavlja kretanju u tom smjeru. Kao i obično, to je bio zadatak sa Sanjaya Samija, za kojega Anderson kaže „Kada se stvari koje želimo učiniti ne mogu učiniti s postojećom opremom, Sanjay je dizajnira i izgradi“. Sanjay je za potrebe tog kadra dizajnirao tračnice na tračnicama koje su omogućile zaokrete kamere od 90 stupnjeva. Sami je već stekao reputaciju dizajnirajući inovativna i kreativna rješenja za potrebe Andersonovih kadrova. Postoji mnogo jednostavnijih alternativnih načina na koje se ta scena mogla snimiti, na primjer sa *steadicamom*, ili uz pomoć tzv. nevidljivih rezova, ali je Anderson inzistirao na jednom dugačkom kadru s tračnica, što se na kraju ispostavilo kao pravi odabir. [5]

Kamera na tračnicama (eng. *Dolly*) jedna je od najstarijih tehnologija u proizvodnji filma i koristi se još od prve polovine 20. stoljeća. Iako su tračnice prvenstveno nastale zbog masivnih kamera koje je bilo teško nositi u rukama, one se koriste i danas, unatoč digitalizaciji filmske industrije, te opreme i tehnike koja je postala iznimno lagana i mobilna. Postoji nekoliko osnovnih pokreta kamere na tračnicama.

Dolly In/Out je najosnovniji i najčešće korišten pokret kamere na tračnicama. To je pokret u kojem se kamera na tračnicama približava odnosno udaljava od subjekta snimanja. Na taj osnovni pokret se također može dodati i sekundarni pokret kamere, na primjer *pan*, *tilt* ili *roll*. *Dolly Zoom* je vjerojatno najpopularniji pokret kamere na tračnicama. Postiže se vožnjom kamere naprijed/nazad dok se istovremeno na objektivu zumira/odzumira. Na taj način subjekt ostaje iste veličine dok se pozadina otvara, odnosno zatvara. *Dolly zoom* stvara osjećaj nelagode kod gledatelja, simulira prostorno iskrivljenje i može smanjiti ili produžiti udaljenost ovisno o izboru smjera. Prateća kamera još je jedna vrsta pokreta kamere na tračnicama. Obično se tračnice postavljaju paralelno s kretnjom lika. Dugi prateći kadrovi često uključuju praćenje likova kroz scenu bez vidljivih rezova, pa se zbog toga često nazivaju „one takes“. U posljednje vrijeme, uglavnom se snimaju sa *steadicamom*, *gimbalom* ili kranom, ali ih je moguće snimiti i s tračnica, kao što to i inače radi Wes Anderson.

U filmu *Moonrise Kingdom* (2012.) u jednoj od uvodnih scena izviđač Ward (Edward Norton) prolazi kroz kamp *Ivanhoe*. Ne samo da se oko njega mogu vidjeti razne aktivnosti i prisutni likovi, već i prateći kadar kamere na tračnicama odgovara Wardovoj krutosti. Drugim riječima, pokret kamere na tračnicama je „motiviran“ i povezan s osobnošću lika.



Slika 5: Kadar iz filma *Moonrise Kingdom* (2012.)

4.4. Simetrija i centriranje

Vizualni element koji je izuzetno bitan i upečatljiv za Andersonov stil je simetrija. Anderson svoje likove, odnosno centar fokusa uglavnom smješta u sam centar kadra, na sličan način na koji je to radio i čuveni britansko-američki redatelj Stanley Kubrick, koji je Andersonu bio ogromna inspiracija. Možda ne uvijek savršeno simetrični, Andersonovi kadrovi uvijek su gotovo savršeno balansirani. Iako likove smješta u centar kadra, a ne na presjeke trećina, Anderson koristi pravilo trećina, najčešće kod horizontalnih linija koje su prisutne u gotovo svim kadrovima, ali i vertikalnih linija što dodatno pridonosi simetriji i balansu kadra. Osim što mu je sami lik u centru kadra, Anderson nerijetko zna imati i neku vrstu vertikalne linije koja doslovno dijeli kadar na dva simetrična dijela. Anderson naravno nije prvi koji koristi centralnost i simetriju, ali ih definitivno koristi izuzetno često, što i dovodi to toga da se upravo njega najčešće povezuje s ovim vizualnim elementima. Čestim korištenjem uspio je kreirati prepoznatljiv stil. [15] [16]

Već spomenuti Kubrick majstorski je koristio ove elemente da skrene pozornost gledatelja na ono što mu je bitno unutar kadra. Jedna od najpoznatijih scena iz filma *The Shining* (1980.) u kojoj dječak Danny vozi

trikl po hodnicima hotela savršeno je simetrična, naime dječak Danny je stalno u centru kadra. Ovaj način praćenja likova kroz prostor, pri kojem je protagonist cijelo vrijeme u centru kadra, a prostor je uvijek simetričan, koristi i Anderson uz jednu možda i ne previše primjetnu razliku, a to je kretnja kamere. Kod Kubricka se kamera kreće uz blagu ali primjetnu trešnju, što daje osjećaj prirodnosti pokreta, dok je kod Andersona kamera savršeno mirna, što daje osjećaj mehaniziranosti ili robotskoga. Dakle Anderson „žrtvuje“ prirodnost pokreta vizualnoj estetici i jedan je od rijetkih redatelja koji se odlučuje na takav postupak. Anderson svoj mehanizam dodatno naglašava i pokretima likova, koji se uglavnom kreću po okomitim linijama zbog čega ponekad nalikuju robotima.

Stanley Kubrick jedan je od najutjecajnijih redatelja svog vremena, pogotovo kad je riječ o vizualnom aspektu režiranja. Kubrick je imao ogroman utjecaj na Andersona, što nije nimalo iznenađujuće s obzirom na ljubav koju dijele prema simetriji. Tako je Anderson od Kubricka „naslijedio“ linearnu ili geometrijsku perspektivu koja je svojevrsni zaštitni znak Kubrickovih filmova. Riječ je o „one-point“ perspektivi, odnosno linearnoj perspektivi s jednim očištem. Najčuvaniji primjer takve perspektive je slika *Posljednja Večera* Leonarda Da Vincijsa. Na toj slici linija horizonta proteže se malo iznad glava likova s točkom nestajanja koja vodi sve linije koje idu prema njoj (a time i oči gledatelja) do Kristovog lika. *Posljednja Večera* predstavlja trenutak prije nego što se dogodi nešto strašno, baš kao što i Kubrickovi kadrovi uglavnom pokušavaju izazvati nelagodu kod gledatelja.

Kubrickova vizualna tehnika može biti povezana s uznemirujućim trenucima, no važno je naglasiti da se „one-point“ perspektiva ne treba povezivati samo s takvim afektima (neugode, boli, uznemirujuće začudnosti), čemu svjedoče mnogobrojna renesansa djela, ali i Andersonovi filmovi.



Slika 6: Kadrovi iz filmova *Full Metal Jacket* (1987.) Stanleya Kubricka i *Moonrise Kingdom* (2012.) Wesa Andersona

Pored planimetričkog načina kadriranja važan element za Andersonovu kompoziciju je i dubina. Jedan od razloga korištenja širokokutnih objektivu u njegovim filmovima je i taj da se omogući što veća dubina vizualnog polja, tj. odnos između različitih planova, a time i likova u takvim kadrovima. Nadalje, planimetrička kompozicija se vrlo dobro slaže s još jednim elementom koji Anderson često koristi, a to je mizanscena. U Andersonovim filmovima rijetko se događa da je neki plan, pa čak i pozadina, van fokusa, osim ako time želi nešto naglasiti.

Zbog upotrebe širokokutnih objektivna, u kombinaciji s velikom dubinom polja i planimetričkim kadriranjem često se poprilično jasno mogu vidjeti deformacije horizontalnih ili vertikalnih linija koje su gotovo uvijek dio Andersonovog kadra. Sve ovo doprinosi tome da Andersonovi kadrovi izgledaju poput slike ili fotografije, a u svom zadnjem filmu *The French Dispatch* (2021.) otišao je korak i dalje, na način da u nekoliko scena likovi doslovno stoje „zamrznuti“ na svojim mjestima, a kamera se kreće kroz prostor kao da prelazi preko slike ili fotografije. Osim što su crno-bijele, ove scene su možda najbolji primjer vizualnog stila Wesa Andersona.



Slika 7: Kadar iz filma *The French Dispatch* (2021.)

4.5. Overhead shot

Još jedna vrsta kadrova koju Anderson koristi na specifičan i upečatljiv način je „overhead“ kadar koji se može poistovjetiti s ptičjom perspektivom (eng. *bird's eye view*). Riječ je o kadru iz gornjeg rakursa koji prikazuje subjekt pod kutom od 90 stupnjeva. Budući da takvi kadrovi gledatelju daju neobičnu perspektivu, često se koriste kao neka vrsta distanciranja od lika ili radnje.

Zbog toga se redatelji ne odlučuju baš često za takve kadrove, a kada se odluče pažljivo biraju kako ih izvesti da dobiju željeni učinak. Također, takvi kadrovi često se koriste kao umetnuti (*insert*) kadrovi. Anderson često koristi takve umetke iz praktičnih razloga, to je jednostavno najlakša i najlogičnija perspektiva za snimanje tih trenutaka ili da bi vidjeli nešto iz perspektive protagonista koji gleda prema dolje.



Slika 8: Kadar iz filma *The Royal Tenenbaums* (2001.)

Osim toga, ti kadrovi također ponekad sadrže objekte koji imaju skriveno značenje, te nagovještavaju nešto važno o likovima. Primjer toga je kadar na slici 8 koji prikazuje rukavicu na kojoj je odrezan jedan prst, što jasno ukazuje na to da lik Margot nema jedan prst te da je na neki način nepotpuna. Anderson koristi takve kadrove kako bi povezoao objekte s likovima i na taj način dao likovima dublje značenje, odnosno objašnjenje. Primjer toga može se naći i u filmu *Rushmore* (1998.). Glavni lik, Max, na futroli svog pisaćeg stroja ima enkripciju „Bravo Max! Love, Mom.“ Četiri jednostavne riječi koje objašnjavaju traumu koja ga proganja i ljubav koja pokreće njegove postupke. Prikaz likova u *overhead* kadrovima još je jedna odrednica koja snažno obilježava Andersonov stil i čini ga uočljivim. Ono što drugi redatelji koriste za distanciranje ili komične efekte, kod Andersona je upravo suprotno. Neke od vrlo emotivnih scena u sebi nose upravo takve kadrove. Andersonovi

protagonisti skrivaju svoje stvarne osjećaje i probleme pretvarajući se da su dobro, no u odlučujućem trenutku protagonisti se iznenada suočavaju sa stvarnom situacijom i prihvaćaju istinu, obično dok leže na leđima. Ova pozicija otkriva beznadno i bespomoćno stanje likova. Anderson koristi *overhead* kadrove kako bi stvorio kontrast, efekt distanciranja takvog neobičnog kadra u suprotnosti je s dubokom emocijom koju si ovi likovi konačno dopuštaju osjetiti. Mnogi redatelji koriste ovakve kadrove kako bi prikazali „božji sud“ ili „pogled Boga“ dok ih Anderson koristi kako bi prikazao ljudsko razumijevanje i suosjećanje.



Slika 9: Kadar iz filma *The Royal Tenenbaums* (2001.)

Na slici 9 može se vidjeti upravo takav primjer iz filma *The Royal Tenenbaums* (2001.). To je ključni trenutak odnosa oca i sina. Chas (lijevo) tijekom cijelog filma zamjera ocu (desno) što ih je napustio kao djecu. Anderson u ovom kadru, iz „ptičje“ perspektive, pod 90 stupnjeva, prikazuje oca, kojega glumi Gene Hackman, u njegovom najranjivijem izdanju, dok je Chas nad njim. Odnos moći u ovom kadru je jasan, no Anderson ga ne koristi za distanciranje od likova ili prikaz nadmoći sina nad bolesnim ocem nego za njihovo povezivanje i konačno pomirenje.

5. Boja

5.1. Općenito

Boja je općenito jedan od najupečatljivijih vizualnih elemenata filma. Na filmu, boja može utjecati na gledatelja emocionalno, psihološki, pa čak i fizički, često i podsvjesno. Ona može graditi sklad ili napetost unutar scene ili skrenuti pozornost na ključne motive. Boje mogu imati ogroman utjecaj i na narativ filma: izazivanje psiholoških reakcija kod gledatelja, usmjeravanje fokusa na značajne detalje, predstavljanje karakternih osobina, prikazivanje promjena unutar priče ili likova, postavljanje emotivnog registra filma.

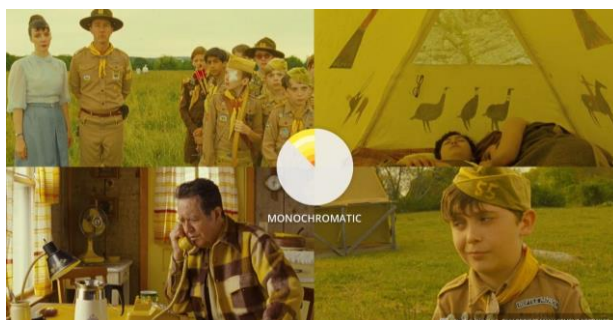
Tri glavne komponente boje su: nijansa (*Hue*), svjetlina ili vrijednost (*Brightness*) i zasićenost ili saturacija (*Saturation*). [2] Nijansa je položaj boje u krugu (spektru) boja. Svjetlina je dodatak bijele ili crne nijansi. Na primjer, dodavanje bijele crvenoj nijansi stvara svijetlo crvenu (ružičasta). Dodavanjem crne crvenoj nijansi dobiva se tamnocrvena (bordo). Zasićenje se ponekad naziva i kroma ili intenzitet, a njegova suprotnost desaturacija. Zasićenost se odnosi na čistoću nijanse. Uglavnom se izražava postotkom. Na primjer, potpuno zasićeno znači da je nijansa izuzetno živopisna. Zasićena crvena je crvena koja nije kontaminirana nijednom drugom nijansom, 100% je crvene boje. Desaturacija uključuje zasićenu nijansu i njezinu komplementarnu boju. Komplementarne boje su jedna nasuprot drugoj u krugu boja. Dodavanjem jednakog omjera komplementarne boje gube se obje nijanse i nastaje siva. [2] Često korištene tehnike u filmovima kada je boja u pitanju su kontrast i afinitet. Postoji mnogo načina za stvaranje kontrasta ili afiniteta boje. Kontrast i afinitet mogu se pojaviti unutar kadra, između kadrova ili između sekvenci. Kontrast nijansi javlja se kada su glavne razlike u boji u kadru uzrokovane nijansom. Afinitet nijansi javlja se kada se sve boje na slici temelje na jednoj nijansi. Svjetlina se odnosi na tonski raspon boja u kadru. Scena koja koristi samo vrlo svijetle i vrlo tamne boje ilustrira kontrast svjetline. Scena koja koristi samo

svijetle boje pokazat će afinitet svjetline. Kadar koji koristi samo zasićene boje ilustrira afinitet zasićenosti. Kadar koji koristi zasićene i nezasićene boje ilustrira kontrast zasićenja. [2]

Anderson uglavnom koristi primarne boje kao osnove svojih paleta. Najčešće su to crvena i žuta. Što se tiče saturacije, kod Andersona je ona većinom vrlo visoka zbog čega primarne boje dodatno odskaču i izgledaju izraženije. Desaturirane boje se također mogu pronaći unutar Andersonovih filmova iako nikada kao primarne palete filma. Kada se javljaju desaturirane boje one uglavnom označavaju promjenu tona filma. Njegovi filmovi su uglavnom prilično svijetli te baš kao i kod saturacije, tamne boje uglavnom označuju promjene tona filma. [3]

5.2. Shema boja

Iako pojedinačne boje koje se ponavljaju mogu imati dublje značenje, detaljnija filmska paleta boja (poznata i kao „shema boja“) najučinkovitija je u komuniciranju tematskog konteksta. Uravnotežene sheme boja odnose se na skladne odnose boja u krugu boja. Uravnotežena paleta filmskih boja stvara jedinstvo i promiče kohezivni ton. Monokromatske sheme boja dolaze u nijansama jedne boje kao što su crvena, tamnocrvena i ružičasta. Stvaraju duboko harmoničan osjećaj koji je mekan, uspavljajući i umirujući. Anderson često koristi ovu shemu boja. Primjer toga je film *Moonrise Kingdom* (2012.) koji koristi monokromatsku shemu u žutoj boji. [2]



Slika 10: Kadrovi filma iz filma *Moonrise Kingdom* (2012.) s paletom boja [14]

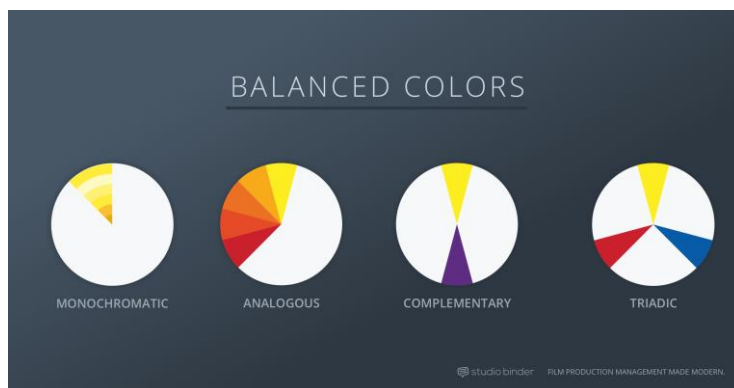
Komplementarna shema boja koristi boje koje su jedna nasuprot drugoj u krugu boja. Na primjer, narančasta i plava su komplementarne boje koje se često koriste u mnogim filmskim hitovima. Komplementarne boje često su povezane sa sukobom, bilo unutarnjim ili vanjskim. Bez obzira na odabir boja, komplementarne boje kombiniraju tople i hladne boje kako bi proizvele živopisnu viziju visokog kontrasta u filmu. [2]

Analogna shema boja koristi boje koje su susjedne jedna drugoj u krugu boja. Budući da boje nemaju kontrast i napetost komplementarnih boja, one stvaraju ukupno skladno i umirujuće iskustvo gledanja. Analogne boje lako je iskoristiti u krajolicima i eksterijerima jer se često nalaze u prirodi. Jedna boja može biti odabrana da dominira, druga da podržava, a treća (zajedno s crnim, bijelim i sivim tonovima) da naglašava.

Trijadna shema boja koristi tri boje koje su ravnomjerno raspoređene oko kruga boja (npr. crvena, plava i žuta). Jedna boja bi trebala biti dominantna, a ostale naglašene. Trijadna shema se ne koristi često, ali može biti upečatljiva i živahna čak i kada su nijanse nezasićene.

Korištenje disonantnih boja može biti namjeran odabir redatelja da odstupa od gore spomenutih uravnoteženih shema boja filma kako bi preusmjerio pozornost gledatelja. Neusklađenost boja može pomoći da se lik, detalj ili trenutak istaknu od ostatka filma. Primjer toga je crvena boja u filmu *The Sixth Sense* (1999.), M. Nighta Shyamalana. [1]

Kada se boja ili shema stalno povezuje s određenim likom, objektom, mjestom ili temom, postaje simbol. To se vidi u mnogim kulturnim filmovima. Primjer toga je narančasta kao boja smrti u filmu *The Godfather* (1972.), Francisa Forda Coppole. Kada se ponavljajuća filmska paleta ili boja mijenjaju tijekom filma, to često predstavlja transformaciju lika, priče ili teme. Time može biti moćan način subliminalne komunikacije lika ili priče na vizualni način. [1]



Slika 11: Osnovne sheme boja [14]

Najučinkovitiji način za kontrolu boje je ograničiti samu paletu boja. Paleta označava stvarnu boju predmeta (garniture, rekvizita, garderobe) u kadru. Idealno bi bilo da boja svakog objekta u svakom kadru bude pažljivo odabrana, no to može biti vrlo zahtjevan zadatak pa ograničavanje palete boja čini kontrolu jednostavnijom i omogućuje da boje koje se koriste imaju vizualno značenje za publiku. Pojačavanjem određenih boja, Anderson stvara neposrednu asocijaciju na svoje filmove. Primjerice, ružičasta, ljubičasta i crvena povezane su s *The Grand Budapest Hotelom* (2014.). Ova igra kontrasta i afiniteta, odnosno sličnosti tonova, čini njegove filmove lako prepoznatljivima.



Slika 12: Kadar iz filma *The Grand Budapest Hotel* (2014.)

Iako mnoge sheme boja za filmove mogu pokazati „univerzalni“ učinak na publiku, zapravo ne postoji „pravo“ rješenje kada se radi o odabiru palete boja za film. U konačnici, na redatelju i snimatelju je da definiraju implikacije filmske palete. Da je boja za Andersona vrlo bitna komponenta vizualnog govora i njegov način pripreme za svaki film. Ekstenzivne pripreme za svaki film uključuju brojne filmove, umjetnička djela i fotografije kao reference za paletu boja. [2]

5.3. Andersonovo korištenje boja

Kao što je utvrđeno, boja nije samo puko vizualno iskustvo. Svjesno ili ne, boja može izazvati emocije, potaknuti reakcije i promijeniti načine razmišljanja. Neporecivo je da boja ima vitalan utjecaj na način života općenito. Neke boje daju osjećaj vedrine i smirenosti; one obično leže unutar plave strane spektra - hladne strane. Druge izazivaju povišene emocije i leže unutar crvenog spektra - tople strane. Percepcija boja je subjektivna, a određene boje imaju vrlo univerzalno značenje. Psihologija boja vrlo je važan alat kojim se koriste svi umjetnici pa tako i filmaši.

Općenito svijetle i saturirane boje uglavnom postavljaju živahan i veseo ton filma dok tamne i desaturirane boje daju turoban i mračan ton. Kod Andersona granica između svjetla i tame pomalo je zamućena. Iako na prvu Andersonovi filmovi izgledaju živahno zbog živopisnih i svijetlih boja radnja filma često je u kontrastu s bojom. Kombinacija živopisnih boja s poprilično mračnim temama nešto je što Anderson radi često i uspješno. Na taj način stvara bipolarni ton filma. Anderson nije prvi koji boje dovodi u kontrast s radnjom filma ali učestalo korištenje ove tehnike dovelo je do toga da je postalo sastavni dio njegovog stila po kojem je prepoznatljiv. [3]

Primjer bipolarnosti boja je scena pokušaja samoubojstva iz filma *The Royal Tenenbaums* (2001.) u kojoj Richie stoji pred ogledalom i žiletom si reže vene. Scena počinje tamno, u polumraku, što daje naznaku da se nešto potencijalno

uznemirujuće događa, međutim Richie upali svjetlo što bi moglo sugerirati promjenu nabolje u emotivnom registru, no to se ne dogodi. Scena je tada prekinuta s kratkom montažom živopisnih slika iz Richijevog života koje su u kontrastu s onim što se zapravo događa u kupaonici, te nakon što montaža završi može se vidjeti kako niz Richijeve ruke teče krv. Iako svjetlina boja u ovoj sceni nije davala naznaku ovako mučne radnje, hladnoća plave se mogla uzeti kao nagovještaj promjene tona. Ova scena također je u kontrastu toplo-hladno sa sljedećom u kojoj Richie leži u bolnici i sve je u žutim nijansama. Ta scena u sebi također ima bipolarnost boja jer još uvijek je riječ o emotivno teškom prizoru, a sve je vrlo svijetlo i toplo. Scena također sadrži još jedan element karakterističan za Andersona, a to je korištenje humora u teškim situacijama. Anderson često uparuje vizualno tamne scene s humorom kako bi podigao sveukupni ton scene. Spoj veselih i živopisnih boja s emotivno teškim scenama pridodaje bipolarnosti tona koji je prisutan u svim Andersonovim filmovima. [14]

Da se Anderson koristi psihologijom boja u svojim filmovima pokazao je nebrojeno puta, a dobar primjer je scena sahrane iz filma *The Darjeeling Limited* (2007.). Iako se radi o poprilično ozbiljnom i tužnom prizoru, sahrani djeteta, sve je vrlo svijetlo i obojano u bijelo i zlatnožuto. Likovi u sceni tuguju i slave dječakov život, što je kontrast sam po sebi. Tri su brata obučena u svijetle, bijele odnosno plavu košulju. Sljedeća scena je *flashback* u kojoj braća idu na očevu sahranu, obučeni u crno, boju koja se u pravilu, veže uz smrt. No, sahrana se na kraju uopće ne vidi. Što je ujedno i kontrast kako boja tako i narativa između scena. Korištenjem dviju kontrastnih boja, u ovom slučaju crne i bijele, Anderson prikazuje dva različita pogleda na smrt. Jedan je prepuštanje tami i emocionalno zatvaranje dok je drugi odluka da se unatoč smrti vidi ljepša strana života. Pažljivim odabirom boja unutar scene Anderson jasno definira likove, mjesta i ton radnje. [14]



Slika 13: Kadar I. iz filma *The Darjeeling Limited* (2007.)



Slika 14: Kadar II. iz filma *The Darjeeling Limited* (2007.)

Boje koje se najčešće mogu uočiti u Andersonovim filmovima su žuta i crvena. Žuta je u pravilu kao osnova palete boja, dok je crvena uglavnom rezervirana za kostime i detalje i veže se uz likove. Osnova palete boja filma *Moonrise Kingdom* (2012.) je žuta i njene varijacije. Budući da je žuta boja općenito vesele i razigrane prirode te se često povezuje s djetinjstvom ne čudi da je Anderson cijeli film „obojao“ u žuto. S obzirom na to da film govori o prvoj ljubavi, žuta boja primjereno naglašava naivnost likova, kako djece tako i odraslih. Taj film je također bio svojevrsna prekretnica za Andersona kada je boja u pitanju budući da je došao nakon Andersonovog prvog animiranog filma *Fantastic Mr. Fox* (2009.). Nakon toga zasićenost i svjetlina u svim njegovim filmovima postaju daleko istaknutiji.



Slika 15: Kadar iz filma *Moonrise Kingdom* (2012.)

Već s prvim svojim filmom, *Bottle Rocket* (1996.), Anderson je definirao svoju paletu boja kojih se uglavnom drži kod svih svojih filmova, i tu se već može ustanoviti da će crvena i žuta biti vrlo bitne za njegov stil. Nijanse koje se kasnije usko povezuju uz Andersonov vizualni stil prisutne su od početka, dok zasićenost i svjetlina dolaze tek kasnije. Kroz film, glavni likovi Anthony i Dignan su preko svojih kostima jasno definirani bojama. Anthony je većinu filma u prepoznatljivom crvenom džemperu dok je Dignan uglavnom u žutom. Njihov treći suputnik, Bob, većinom je u crno bijeloj odjeći što ga uglavnom smješta u pozadinu, tako da nikad ne skreće pozornost s glavnih likova. Baš kao i u ostalim filmovima Anderson veže boje za određene likove. Ovaj način povezivanja boja s likovima iznimno je moćan alat vizualnog prikazivanja promjene unutar lika. Primjer ove simbolike boja u filmu *Bottle Rocket* (1996.) je kada Dignan želi da za pljačku svi nose žute kombinezone. Iako ispočetka nevoljko, Anthony na kraju ipak popušta i oblaci žuti kombinezon. Ova odluka označava da je Anthony usvojio partnerov pogled na svijet. [3]



Slika 16: Kadrovi iz filma *Bottle Rocket* (1996.)

U Andersonovim filmovima crvena se boja često povezuje s dubokom boli. U filmu *The Darjeeling Limited* (2007.) braća voze crveni auto nakon što im otac umre. Chas u filmu *The Royal Tenenbaums* (2012.) nosi crvenu trenerku jer ga je napustio otac i izgubio je ženu. Kao rezultat toga, Chas je previše zaštitnički nastrojen. U stanju je zaustavljenog razvoja, zbog čega djeluje djetinjasto kroz cijeli film.

Svi ti likovi koji nose crveno imaju neku vrstu traume koju pokušavaju prevladati. U Chasovu slučaju, jedini put kad se lišava svoje crvene odjeće je trenutak kada mu je prilika da se konačno pomiri sa svojim ocem već prošla. U filmu *Life Aquatic* (2004.), lik Steve Zissou, nakon smrti svog prijatelja i zbog karijere u padu, nosi crvenu kapicu. Svi ti likovi imaju traume iz prošlosti. Kao rezultat toga, svi su se vratili, regresirali, u gotovo dječje stanje. To je česta tema u Andersonovom radu, a on koristi crvenu kao oznaku za taj motiv. Ove osobine nisu jedinstvene za Andersona budući da crvena boja obično simbolizira strast, nasilje, opasnost i bol.

U filmu *The Grand Budapest Hotel* (2014.) Anderson koristi četiri različite palete boja za četiri razdoblja unutar filma. Prva paleta sastoji se uglavnom od svijetlih toplih boja, najvećim dijelom ružičastih, crvenih i ljubičastih. Prvo i glavno razdoblje prati glavne likove M. Gustavea i Zeroa koji su obučeni u karakteristične svijetle, ljubičaste uniforme dok su antagonisti u ovom dijelu

filma u crnim, odnosno tamnim bojama. U ovom dijelu nadrealno svijetle i saturirane boje unutar hotela kontrast su ratnim vremenima izvan hotela. U drugom razdoblju paleta boja još je uvijek topla i poprilično svijetla, iako tamnija u odnosu na prvu. Drugo razdoblje prati mladog autora koji odsjedajući u hotelu uči o njegovoj prošlosti, ali i primjećuje starost i pustoš hotela u odnosu na njegovu prijašnju slavu. Unutrašnjost hotela je primarno zasićeno narančasta i smeđa koje daju osjećaj topline, ali i ukazuju na značajno lošije stanje hotela u odnosu na prvo razdoblje. Treća paleta opet se primarno sastoji od narančaste i smeđe boje iako ovaj put dosta manje zasićena i puno realističnijeg izgleda. Treće razdoblje je vrlo kratko i prikazuje starijeg autora koji govori o istini iza knjige. Četvrto razdoblje prikazuje mladu djevojku koja čita knjigu na autorovu grobu. Paleta ovog razdoblja, iako još uvijek sačinjena uglavnom od toplih boja, blijeda je u odnosu na ostale. Prikazuje hladnoću stvarnog svijeta u kojoj su boje izbliježene.



Slika 16: Poprečni prikaz kadrova s različitim paletama boja iz filma
The Grand Budapest Hotel (2014.)

Korištenjem jako zasićenih i živopisnih boja Anderson stvara svijet koji se ne doima realnim. Budući da je paleta boja filma uvelike preuveličana to dopušta Andersonu da „pretjeruje“ i s drugim aspektima filma.

„To je svijet kojeg stvara Wes Anderson... pomalo umjetan, ali mislim da su emocije i osjećaji unutra tog svijeta vrlo stvarni.“ – Owen Wilson [3]

6. Kostimografija

6.1. Općenito

Izuzetno bitan element vizualnog aspekta filma je i kostimografija. Važnost kostima, u pravilu, nadilazi čisto funkcionalnu razinu kako bi se postigla ona važnija, razina simboličkog odjeka. Vrlo često likovi se asociraju upravo s kostimima koje nose. Ono što pojedini lik nosi kao odjevni predmet čini ga potencijalno autentičnim i uvjerljivim. Filmski sektor koji se bavi kostimima, naziva se kostimografija, a funkcija koja vodi taj sektor je ona kostimografa. Kostimograf surađuje s redateljem, scenaristom, snimateljem i scenografima (kao i drugim kreativnim osobljem) kako bi dao svoj obol ukupnom izgledu i dojmu filma. Njegov je zadatak predlagati, kreirati i osmišljavati odjeću koju svaki pojedini lik nosi te ostavljati dojam da organski pripada svijetu priče i likovima koje je nastanjuju. Mnogi su slučajevi, odnosno filmovi u kojima kostimografi moraju kreirati odjeću od samog početka, što znači skiciranje slika i eksperimentiranje s različitim bojama i uzorcima dok ne budu spremne kako za nekog pojedinog lika tako i za kameru. U pravilu, kostimografi su potpuno svjesni značaja svakog aspekta kostima (kroja, boje, obrisa, tkanine) i njegovog potencijala za dočaravanje lika, čak i prije nego što se taj kostim stavi na tijelo glumca. Njihov je posao stvoriti izgled za svakog lika koji odgovara potrebama priče, ponekad kako bi se lik istaknuo naspram drugih likova, ponekad kako bi se među njima uklopio...

Odluka o tome što je najprikladnija odjeća za određenog lika zahtijeva duboko razumijevanje lika i priče. Prvi korak u dizajniranju odgovarajućeg kostima razumijevanje je scenarija i svakog od likova. Kostimograf treba uzeti u obzir kontekst svakog pojedinog lika kada dizajnira njegovu garderobu; iz kakve društvene, ekonomske ali i emotivne situacije dolaze, kao i specifičan kontekst svake scene. Nakon temeljitog čitanja scenarija, kostimograf će započeti razgovore s redateljem. Postoje beskrajne mogućnosti kako kostimografija

može doprinijeti narativu filma, a to je nešto na čemu će kostimograf i redatelj blisko surađivati kako bi postigli željeni učinak. Nakon što se vizija uspostavi, kostimograf obično ulazi u fazu istraživanja, zatim slijedi izrada skica te na kraju produkcija kostima.

"Glavna stvar oko koje želim biti vrlo jasna i objasniti vam je da moda nije primarna stvar - primarni cilj u filmovima je ispričati priču." - Edith Head, osmerostruka oskarovka i jedna od najpoznatijih kostimografkinja. Kao što je već istaknuto, kostimi su prerasli čisto funkcionalnu upotrebu te se često koriste kao narativni alat. Preko kostima može se prikazati odnos lika sa svijetom u kojem se nalazi, transformacija likova ili dati uvid u neko skriveno značenje filma odnosno likova. Primjer takvog korištenja kostima može se naći, na primjer, u filmu *Fight Club* (1999.) Davida Finchera. Da je lik Tylera Durdena plod Pripovjedačeve mašte naslućuje njegov kostim. Odjeća koju nosi Tyler Durden (Brad Pitt) često je u kontrastu s okolinom i likovima, dok se odjeća koju nosi Pripovjedač (Edward Norton) uglavnom stapa s pozadinom. Na ovaj način kostimograf nam suptilno nagovještava da lik Tylera Durdena ne pripada stvarnom svijetu.



Slika 17: Kadar iz filma *Fight Club* (1999.)

6.2. Kostimi u Andersonovim filmovima

Već je navedeno kako redatelji koriste funkciju kostima kao snažan narativni alat. Kostimi u filmovima Wesa Andersona nisu iznimka, on ih također koristi kako bi ukazao na neku specifičnost o karakteru lika, pokazao njegovu transformaciju ili ga izdvojio odnosno stopio s okolinom. Andersonovi likovi često kroz cijeli film nose isti kostim. Na taj način njegove se likove vrlo često može povezati upravo s odjećom koju nose. Slično likovima iz animiranih filmova (u kojima likovi, u pravilu, ne mijenjaju odjeću/kostime), gledatelj Andersonovih filmova lako može povezati kostim s određenim likom. Na taj način, gledatelj se potencijalno može lakše povezati s pojedinim likom i stvoriti odnos koji je značajniji nego što je uobičajeno, zajedno s nizom očekivanja za svakog lika. Time kostimi postaju svojevrsne uniforme likova. Činjenica je, doduše, da se u Andersonovim filmovima vrlo često pojavljuju likovi koji nose uniforme.

Andersonovo najveće dostignuće, kad su kostimi u pitanju, definitivno je film *The Grand Budapest Hotel* (2014.), za koji je kostimografkinja Milena Canonero, inače nagrađivana kostimografkinja, dobila svog četvrtog *Oscara*. Bila je to njihova treća suradnja, nakon filmova *The Life Aquatic with Steve Zissou* (2004.) i *The Darjeeling Limited* (2007.), te su nakon toga surađivali još jednom na filmu *The French Dispatch* (2021).

Milena Canonero, rođena je u Torinu, u Italiji, studirala je povijest umjetnosti i dizajn u Genovi, nakon čega odlazi u Englesku gdje započinje svoju karijeru, u početku kao kostimografkinja i dizajnerica u kazalištima i na reklamama, nakon čega prelazi na film. Prvi film na kojem je radila kao kostimografkinja bio je *A Clockwork Orange* (1972.), Stanleyja Kubricka. Canonero je surađivala s Kubrickom još dva puta, na filmovima *Barry Lyndon* (1975.) za kojeg je zaradila svog prvog *Oscara*, te *Shining* (1980.). Osim Kubricka, Canonero je surađivala, između ostalih, i sa Francisom Fordom Coppolom, Sydneyjem Pollackom, Hughom Hudsonom, Romanom Polanskim.

Zanimljivost vezana za Milenu Canonero je da je dobitnica nagrade Oscar u četiri različita desetljeća, te je uz Colleen Atwood najnagrađivanija živuća oskarovka u kategoriji kostimografije. Također je dobitnica počasnog zlatnog medvjeda, koji je je počasna nagrada Međunarodnog filmskog festivala u Berlinu za životno djelo važnim osobama iz svijeta filma. [11]

Canonero je poznata kao „dizajner likova“ i blisko surađuje s redateljem kako bi stvorila potpunog i zaokruženog lika koji doslovno nosi svoje emocionalno putovanje. S filmom *The Life Aquatic with Steve Zissou* (2004.), započinje suradnja Andersona i Canonero koja traje i danas, a karakterizira je precizna koordinacija koja osigurava dosljednost funkcije kostima kroz cijeli film, posebice u pogledu palete boja. Boja je, kako je već naglašeno, temeljna za Andersona u uspostavljanju raspoloženja u kojima suprotstavlja sumorne situacije s onima koje su živahne i vesele te bajkovitim izgledom njegovih likova i mizanscene. Canonero je to usporedila s pristupom glazbenika melodiji: „boje imaju svoju vlastitu glazbu, a Wesu je jako stalo da svaka boja pogodi pravu notu“. U filmu *Life Aquatic* (2004.) koji je donekle inspiriran životom redatelja podvodnih filmova i istraživača mora Jacques-Yvesa Cousteaua, kostimi su bili jasna referenca. Crvena kapica, jedan od najupečatljivijih dijelova kostima koje je nosio Steve Zissou (Bill Murray), bila je karakteristična značajka Cousteaua i njegove posade, obično u kombinaciji sa svijetlo plavom košuljom. Canonero je rekreirala sve te elemente za posadu *Belafontea* (Zissouov brod u filmu) dajući prednost primarnim bojama koje su karakteristične za Andersona. Iako svi članovi posade *Belafontea* nose crvene kapice, postoje varijacije kapica i načina na koji ih nose. Upravo ti detalji uvelike doprinose karakterizaciji likova. Lik Klause, na primjer, kojega u filmu glumi Willem Dafoe, ima kapicu s pufnom koju gotovo nikada ne skida s glave. Iako tijekom filma likovi ponekad skidaju kapice s glava, nikad ne ostaju dugo nepokrivene glave. To pogotovo vrijedi za Klause, koji time pokazuje svoju lojalnost Zissouu. [3]



Slika 18: Jacques-Yves Cousteau (lijevo) i Bill Murray (desno)
u filmu *Life Aquatic*

Canonero inzistira da njezini kostimi prikazuju emocionalno stanje lika, što se vrlo dobro može uočiti u filmu *The Darjeeling Limited* (2007.), gdje se detaljima pridaje velika pažnja. Film prikazuje kontrast između bogatih boja indijske regije Rajasthan i sivih odijela koja nose tri brata, protagonisti filma. Francis (Owen Wilson), Peter (Adrien Brody) i Jack (Jason Schwartzman) kreću na duhovno putovanje u nastojanju da se zblize i izliječe nakon očeve smrti i ponovno se povežu sa svojom majkom (Anjelica Houston). Odijela braće vrlo su slična u sivim tonovima, jedan nosi svijetlosivo, jedan tamno a treći još jednu nijansu sive. Siva je u kontrastu s bogatim bojama Indije što daje neki uvid u emocionalno stanje braće, ali ne govori mnogo više o njima pojedinačno. No kada se pogledaju detalji svakog lika, ono što posjeduju i što dobivaju tijekom putovanja, jasno se može primijetiti stil Milene Canonero. Primjerice, Francisovi vanjski zavoji pokazuju njegovu potrebu za unutarnjim ozdravljenjem zbog gubitka oca, ali u isto vrijeme, zbog velikih zavoja ne može se vidjeti ozbiljnost njegovih rana. Peter inzistira na tome da nosi očeve naočale s dioptrijom unatoč tome što mu izazivaju ozbiljnu glavobolju. Također, on nosi i „kutiju smrti“ s otrovnom zmijom u njoj. To upućuje da Peter razmišlja o vlastitoj smrtnosti dok očekuje svoje prvo dijete i bježi od predstojećih dužnosti kao oca. Odgovore traži doslovno kroz naočale svog oca. Jack, najmlađi od njih trojice, pokušava se suočiti s činjenicom da mora

postati muškarac nakon što je izgubio oca. Tijekom *flashbacka* na pogrebu, Jack nema dlake na licu, ali kada se braća prvi put sretnu godinu dana kasnije u Indiji, on ima brkove i zaokupljen je ljubavnom vezom u Parizu. Kao što je navedeno, svaki od njih nosi različitu nijansu sive, turobnu boju koja odražava njihov unutarnji nemir, no koja je suprotstavljena elementom iz vanjskog svijeta - nizom jarko narančastih kofera koje su braća naslijedila od svog preminulog oca. Ručno oslikani od strane Andersonova brata Erica, ovi su koferi rezultat suradnje između Canonero, Andersona, Marca Jacobsa i Louisa Vuittona. Njihovi topli tonovi odražavaju boje okoline. No njihova važnija funkcija je utjeloviti fizičku i emocionalnu prtljagu koje će se braća osloboditi na kraju filma. Braća doslovno vuku kofere koje su naslijedili od oca, što kulminira klasičnom Andersonovom usporenom scenom u kojoj braća, dok jure za vlakom, bacaju očevu metaforičku i doslovnu prtljagu u pokušaju da uskoče u vlak. [11]



Slika 19: Kadar iz filma *The Darjeeling Limited* (2007.)

Za film *The Grand Budapest Hotel* (2014.) Canonero je koristila bogate boje, uglavnom ljubičastu, crvenu, ružičastu i žutu, kako bi stvorila bajkovito okruženje s uniformama koje izgledaju uvjerljivo ali opet u isto vrijeme daju umjetni, artificijelni dojam. Stil i kroj hotelskih uniformi vjerni su razdoblju 1930-ih, ali boja koja je korištena za njih, u pravilu, ne povezuje se s hotelskim

uniformama. Zeroova uniforma portira varijacija je Gustavove uniforme vratara zbog čega gledatelji lako povezuju te likove, te na neki način mogu očekivati da će se njihove sudbine ispreplitati kroz film. Tijekom filma gledatelji upoznaju i vratare iz drugih hotela, a upravo preko uniformi, koje su sve praktički varijacije Gustavove uniforme u različitim bojama, mogu lakše uočiti vezu, odnosno povezanost svih tih vratara. [13]

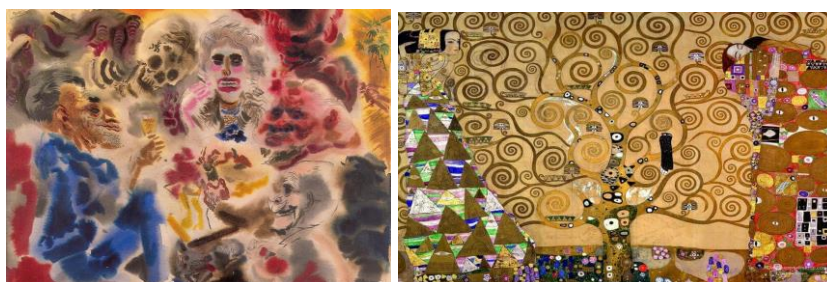


Slika 20: Fotografija sa seta filma *The Grand Budapest Hotel* (2014.)

Nadalje, sivo-crne vojničke uniforme dizajnirane su na temelju spajanja različitih vojnih uniformi iz raznih izvora. Anderson nije želio da vojničke uniforme budu specifične ni povijesno vjerodostojne izbjegavajući, pritom, i tipične zelene vojničke boje. Anderson je u scenariju opisao lik Madame D kao vrlo bogatu kolekcionarku umjetnina staru oko 90 godina, ekscentričnu i lijepu. „Kao što je Wes zamislio, ona skuplja Klimta, pa sam otisnula Klimtom inspiriran uzorak za njezine kostime od baršuna. Cijeli izgled sam dizajnirala u Photoshopu, uključujući frizuru i šešir koji ide uz nju.“ – Milena Canonero. Za garderobu lika Madame D, Canonero je bila inspirirana slikama Gustavea Klimta, Tamare De Lempicke, Keesa van Dongena i Georgea Grosza. [13]



Slika 21: K. van Dongen, *Portrait D'Alicia Alanova* (lijevo); G. Klimt, *Portrait of Adele Boch-Bauer I* (u sredini); T. De Lempicka, *Les Confidences* (desno) [11]



Slika 22: G. Grosz, *Ghosts* (lijevo); G. Klimt, *Tree of Life, Stoclet Frieze* (desno) [11]



Slika 23: Kadar iz filma *The Grand Budapest Hotel* (2014.) [11]

Već je istaknuto kako je Wes Anderson veliki poklonik francuske kinematografije, a pogotovo francuskog novog vala. S filmom *The French Dispatch* Anderson i doslovno odaje počast francuskoj kinematografiji, barem kada je vizualni aspekt u pitanju. Radnja filma smještena je u fiktivni gradić Ennui-Sur-Blasé u Francuskoj, sedamdesetih godina dvadesetog stoljeća. To je dopustilo Andersonu, odnosno kostimografkinji Mileni Canonero, da inspiraciju potraže upravo u francuskoj kinematografiji kao i modnim stilovima tog vremena. [11][13]



Slika 24: Kostimi iz filma *The French Dispatch* (2021.) [19]

Primjer iz filma je kostim lika Herbsainta Sazeraca (Owen Wilson) koji se pojavljuje u tamnozelenim kaki hlačama i bež puloveru dugih rukava, upotpunjen crnom beretkom i kamerom oko vrata. Njegov *vintage* narančasti bicikl nije samo stilizirani način putovanja već i simbol šarmantne privlačnosti okruženja. Kao klasični izvjestitelj i po odijevanju i po ponašanju, Sazerac djeluje kao poznati vodič publici. Ovim kostimom Canonero je spojila tipičnu francusku eleganciju s praktičnom novinarskom estetikom *New Yorkera*, američkog časopisa koji je bio ključna narativna inspiracija za film. Još jedan primjer iz filma je i lik melodramatične J. K. L. Berensen (Tilda Swinton) koja predstavlja priču o zatvoreniku koji je postao umjetnik u segmentu „The Concrete Masterpiece“.

Berensen je u narančasto-žutoj odjeći, crvene kose i sa zlatnim nakitom. Njezino kostimiranje potvrđuje teatralnu i umjetničku priču koju kazuje, kao i njezinu zaljubljenost u umjetnika, lika Mosesa Rosenthalera (Benicio Del Toro).

7. Zaključak

Vizualna naracija, točnije, naracija u pokretnim slikama je ono što najviše razlikuje umjetnost filma naspram drugih umjetnosti. Povezati i dovesti u vezu određeni sadržaj priče s nekom odabranom vizualnom formom koja je dominantno pokretna, dakle, koja uključuje element temporalnosti, vremenskog trajanja, upravo je onaj element koji izdvaja film od drugih „statičnih“ vizualnih umjetnosti (slikarstva, grafike, kiparstva, fotografije...). Imajući na raspolaganju vrijeme, tj. vremensko trajanje, filmska umjetnost može inkorporirati različite vizualne elemente u svojim nebrojenim mijenama i varijacijama (kompozicije, planovi, rakursi, boje, kostimi...) i time stvarati i omogućiti potencijalno bogat kaleidoskop nečije redateljske vizije.

Imajući to u vidu, redatelj Wes Anderson pripada upravo onim filmskim stvarateljima koji na vizualno vrlo zanimljiv način prikazuju gledateljima svoju osebujnu viziju svijeta. Već je s prvim filmom Anderson definirao svoj specifičan stil koji je tijekom karijere nadograđivao, držeći se pritom uvijek pravila koja je jasno postavio. Rezultat toga je vrlo specifičan, ponajprije vizualni, ali i općenito redateljski stil, koji se lako s njim asocira i čini prepoznatljivim njegove filmove.

U tom smislu može se reći kako je, u svom dosadašnjem radu, upravo onaj neizostavni aspekt koji neki film čini filmom - vizualna naracija – redatelj Wes Anderson doveo do izuzetno bogatih i upečatljivih rezultata.

Literatura

- [1] Bellantoni, P., *If It's Purple, Someone's Gonna Die, The Power of Color in Visual Storytelling*, Elsevier Inc., Burlington, 2005.
- [2] Block, B., *The Visual Story, Creating the Visual Structure of Film, TV and Digital Media*, Elsevier Inc., Burlington, 2008.
- [3] Fox, J. F., *Post-Pop Cinema, The Search for Meaning in New American Film*, Praeger Publishers, Westport, 2007.
- [4] Hayward, S., *French Costume Drama of the 1950s, Fashioning Politics in Film*, Intellect, The University of Chicago Press, Chicago, 2010.
- [5] ascmag.com/articles/the-french-dispatch
- [6] britannica.com/biography/Wes-Anderson
- [7] cinematographers.nl/PaginasDoPh/yeoman.htm
- [8] davidbordwell.net/blog/2007/01/16/shot-consciousness/
- [9] davidbordwell.net/blog/2014/03/26/the-grand-budapest-hotel-wes-anderson-takes-the-43-challenge/
- [10] deadline.com/2015/02/grand-budapest-hotel-adam-stockhausen-wes-anderson-oscar-nominated-production-design-1201371523/
- [11] foodies.com/artsmart-the-fabulous-fashions-of-milena-canonero
- [12] indiewire.com/2012/06/roman-coppola-talks-collaborating-with-wes-anderson-on-moonrise-kingdom-how-the-process-differed-from-working-on-the-darjeeling-limited-109848/
- [13] latimes.com/entertainment/envelope/la-et-mn-en-costumes-budapest-20141204-story.html
- [14] studiobinder.com/blog/how-to-use-color-in-film-50-examples-of-movie-color-palettes/
- [15] studiobinder.com/blog/robert-yeoman-cinematography/
- [16] studiobinder.com/blog/wes-anderson-style/
- [17] teamdeakins.libsyn.com/bob-yeoman-cinematographer

- [18] [telegraph.co.uk/films/0/make-wes-anderson-movie-trusted-cinematographer-robert-yeoman/](https://www.telegraph.co.uk/films/0/make-wes-anderson-movie-trusted-cinematographer-robert-yeoman/)
- [19] [thehouse-magazine.com/milena-canonero-a-review-of-her-fascinating-work-as-iconic-costume-designer/](https://www.thehouse-magazine.com/milena-canonero-a-review-of-her-fascinating-work-as-iconic-costume-designer/)
- [20] [timonhill.com/2014/05/20/THE-FRENCH-DISPATCH-Police-Station-Dolly](https://www.timonhill.com/2014/05/20/THE-FRENCH-DISPATCH-Police-Station-Dolly/)
- [21] [youtube.com/watch?v=siLIm1M-gAQ&ab_channel=ARRIRental](https://www.youtube.com/watch?v=siLIm1M-gAQ&ab_channel=ARRIRental)

Ivešić, M.

LIKOVNA RJEŠENJA U INTERIJERU SAMOSTANA SV. KATARINE I CRKVE UZNESENJA BDM U KREŠEVU

Sažetak: Ovaj članak istražuje ključne aspekte prostornog preuređenja interijera samostana i crkve u Kreševu, s posebnim naglaskom na umjetničke intervencije koje su omogućile usklađivanje tradicije i modernih umjetničkih tendencija. Kroz detaljan pregled elementa kao što su oltarni mozaik, ambon, krstionica, oltar, tabernakul i drugi važni segmenti, razmotrit će se kako je preuređenje omogućilo stvaranje prostora koji zadovoljava estetske, funkcionalne i duhovne potrebe zajednice, a istovremeno čuva duboku povijesnu i kulturnu baštinu. Preuređenje interijera samostana sv. Kate i crkve Uznesenja Blažene Djevice Marije u Kreševu predstavlja važan trenutak u kulturnoj i duhovnoj povijesti ovog povijesnog kompleksa. Rekonstrukcija nije bila samo tehnička obnova prostora, već duboko promišljanje o simbolici, estetici i funkcionalnosti vjerskog prostora. Svaki element preuređenja bio je pažljivo razmotren i izveden s ciljem očuvanja autentičnosti prostora, čime je omogućeno da crkva zadrži svoju povijesnu važnost, dok istodobno postaje prostor za suvremene duhovne prakse.

Ključne riječi: kulturna baština, mozaik, tabernakul, oltar, estetika, sakralno, umjetničko djelo

Podatci o autoru: prof. dr. art. Ivešić M [laden], Sveučilište u Mostaru, Akademija likovnih umjetnosti Široki Brijeg, Alojza Stepinca 16, 88220 Široki Brijeg, Bosna i Hercegovina, mladen.ivesic@alu.sum.ba

Ivešić, M.

ART SOLUTIONS IN THE INTERIOR OF THE MONASTERY OF ST. CATHERINE AND THE CHURCH OF THE ASSUMPTION OF THE BLESSED ONE IN KREŠEVO

Abstract: This article explores key aspects of the spatial redevelopment of the interior of the monastery and church in Kreševo, with a special emphasis on the artistic interventions that enabled the harmonization of tradition and modern artistic tendencies. Through a detailed review of elements such as the altar mosaic, ambo, baptistry, altar, tabernacle and other important segments, it will be considered how the redevelopment enabled the creation of a space that meets the aesthetic, functional and spiritual needs of the community, while at the same time preserving a deep historical and cultural heritage. The redevelopment of the interior of the monastery of St. Kate and the church of the Assumption of the Blessed Virgin Mary in Kreševo represents an important moment in the cultural and spiritual history of this historical complex. The reconstruction was not just a technical renovation of the space, but a deep reflection on the symbolism, aesthetics and functionality of the religious space. Each element of the redevelopment was carefully considered and implemented with the aim of preserving the authenticity of the space, which allowed the church to maintain its historical importance, while at the same time becoming a space for contemporary spiritual practices.

Key words: cultural heritage, mosaic, tabernacle, altar, aesthetics, sacred, work of art

Author' s data: prof. Ph. D. Ivešić M[laden], University of Mostar, Academy of Fine Arts Široki Brijeg, Alojzija Stepinca 16, 88220 Široki Brijeg, Bosnia & Herzegovina, mladen.ivesic@alu.sum.ba

1. Uvod

Kroz višestoljetnu povijest kršćanske sakralne umjetnosti, Crkva je iznimno vješto znala rabiti sredstva umjetničke stvaralačke moći, duhovno oplemenjujući hram Božji sve modernijim likovnim rješenjima prilagođenim liturgijskoj reformi. U umjetničkom miljeu se komponente sakralnog izdižu iznad pukih motiva, preko njih umjetničko djelo postaje „svetije“.

U svakom je vremenu umjetnost tražila svoje putove, pronalazila načine kako progovoriti o temeljnim pitanjima kroz koje je tragala za smislom svojega postojanja. U strogim i vrlo zahtjevnim disciplinama umjetnik je tražio vlastitu formu, uzimao već postojeće tradicionalne vrijednosti, istodobno ih nadograđujući novim, njemu važnim vrijednostima. Otuda moralni i religiozni zahtjevi umjetničkog djela, koji se ne sastoje od težnje da umjetnost uči moralu i religiji (jer je u tom slučaju riječ o retorici, a ne o umjetnosti), već od potrebe da stav umjetnika bude prožet moralnom ozbiljnošću te stremljenjem k beskonačnom i univerzalnom.

Među temeljnim pitanjima znanstvene povijesti umjetnosti je pitanje „interpretacije“, koja ima osobitu težinu i važnost u stvaranju nekog umjetničkog djela. Interpretirati djelo likovne umjetnosti znači, prema uvriježenom mišljenju, izložiti nešto od umjetničkog djela koje stoji vidljivo našim očima i koje ne treba tek iznova stvarati.

2. Povijesni značaj rekonstrukcije

Samostan i crkva u Kreševu, smješteni u srcu bosanskohercegovačkog kraja, čine nezaobilazan duhovni i kulturni centar koji nosi bogatu povijest i tradiciju. Samostan i crkva koja datira još iz XIV. stoljeća, kroz povijest je doživjela brojne promjene, prilagodbe i nadogradnje. Iako su prostorije samostana i crkve oduvijek bile središta vjerskog života i meditacije, potreba za prostornim

preuređenjem postala je nužnost u skladu s modernim potrebama i duhovnim zahtjevima zajednice.

Preuređenje interijera crkve sv. Uznesenja BDM u Kreševu predstavlja sintezu povijesti, vjere, duhovnosti i umjetnosti. Ova rekonstrukcija ne samo da osnažuje vizualni identitet crkve, već omogućuje i dublje duhovno povezivanje vjernika s prostorom. Ostvaren je prostor koji ne samo da zadovoljava estetske i funkcionalne potrebe, već nudi i novo iskustvo duhovnosti, stvarajući most između prošlosti i sadašnjosti, tradicije i modernog izraza. Preuređenje interijera ovog svetog kompleksa nije samo tehnička intervencija; riječ je o projektu koji spaja povijest i suvremenost, umjetnost i duhovnost. Kroz pomno planiranu rekonstrukciju, prostor je prilagođen potrebama vjernika, ali je očuvao i svoju autentičnost i simboliku. Ideja je da se rekonstrukciji pristupi s jasnim ciljem – stvaranju prostora koji neće biti samo duhovno inspirativan, već i vizualno i likovno dojmljiv. Rekonstrukcija je važan čin očuvanja kulturno-historijskog naslijeđa. Svaki element preuređenja bio je minuciozno razmotren i izveden s ciljem očuvanja autentičnosti prostora, čime je omogućeno da crkva zadrži svoju povijesnu važnost, dok istodobno postaje prostorom za suvremene duhovne prakse.

3. Projekt preuređenja – potrebe, nadahnuće i vizija

Zapažanje podrazumijeva stvaralački rad koji obuhvaća postojanje unutar čulnih odnosa, kao što su veličina, kretanje, prostor, oblik ili boja. Isto vrijedi i za umjetničke aktivnosti, kad umjetnik donosi sud o prikladnosti teme ili sadržaja. Nerijetko se događa da se nesvjesno odabire upravo ono što se postiglo. Katkad se rješenje pojavljuje kako bi se ispunio stanoviti zadatak ili cilj, no postoji tvrdnja da ono nesvjesno ne bi moglo obavljati sve te radnje da mu „um“ nije podrobno pripremio teren. Spontanost ponekad može biti i kaotična, no ono što se spontano javlja na površini „uma“ zna biti podjednako

zanimljivo; ono naprosto vapi da ga stručnjaci raščlane jer je nečitko za golo oko. Stvaralački čin, u kojem bljesne iskon umjetničkog djela, zove se nadahnuće (sa stajališta duhovnog promatranja) ili čak improvizacija (već s početka oblikovanja). Ona obuhvaća još neodijeljeni „globalni“ karakter, otkud se nameće raščlanjivanje i oblikovanje, što u umjetniku stvara nemir sve dok se ne ostvari potpuno jasna oblikovna ideja. [3]

U procesu nastajanja umjetničkog djela nadahnuće je nezaobilazan trenutak, koji se ne rađa bez prethodnog konstantnog rada na vlastitoj poetici umjetničkog izražavanja. Ako je nadahnuće plod toga rada, onda je stvar tehničke naravi koliko će to djelo biti uspješno napravljeno. Međutim, kad nadahnuće dolazi iz puke dosjetke i pritom se ne nadovezuje na prethodan rad, taj rad unaprijed je osuđen na neuspjeh.

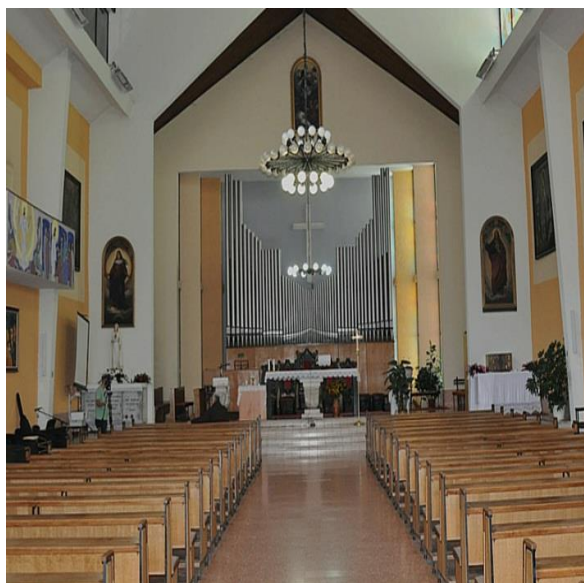
Svaki umjetnik zna da se inspiracija ili nadahnuće javljaju upravo kao mrlja neke sjene, boje, oblika ili, pak, neke zamisli. Isto tako, on zna da se njegov rad sastoji u analizi upravo te mrlje, boje, sjene ili ideje; da kroz doživljeni osjećaj jasno prikaže (primjerice, u oblicima) kako je sijevnuo trenutak prvog nadahnuća. Nadahnuće počiva kako na karakteru umjetnika, tako i na samom stvaranju, ali se ono sve više određuje, obogaćuje i raščlanjuje nizom susjednih nadahnuća drugog i trećeg reda, koja se uzajamno i s iskonskom vizijom spajaju i stvaraju konkretan oblik umjetničkog djela. Zorni karakter, koji se javlja u umjetničku djelu, određuje čitav proces oblikovanja – sve do završetka umjetničkog djela. On se razvija isprva isključivo u duhovnoj predodžbi umjetnika, da bi potom (razvijen u predodžbi) dosegao svoje određenje-smisao te se tako tek na koncu projicirao u građi konkretnog oblikovanja – gradbi likovnog djela. Taj karakter ne mora, u tijeku likovnog oblikovanja, uvijek sam sve „artikulirati“ i potom preoblikovati, odnosno modificirati, ali se nikad u potpunosti ne napušta. Ondje gdje se sve ovo zbiva,

nastaju (pod površinskim prividom dubljeg oblikovanja istoga djela) nova „konceptija“ i novo oblikovanje.

Umjetnikovi stvaralački dosezi nemalo puta pripisuju se uzrocima koji se nalaze u samoj čovjekovoj osobnosti. Stanoviti autori radije traže da im kontrolu preuzmu „više sile“, koje bi im ojačale djelovanje i zajamčile vrijednost. Likovni kritičar i estetičar John Ruskin (1819.-1900.) razmišlja o prirodi umjetnika: „Umjetnikova funkcija na ovom svijetu je da bude stvorenje koje vidi i trepti“. [2]

3.1. Potrebe i prostor crkve prije preuređenja

Samostan sv. Katarine i crkva Uznesenja BDM u Kreševu, iako bogate povijesti, suočavali su se s oštećenjima izazvanim vremenom, klimatskim uvjetima i procesima starenja građevinskog materijala. Preuređenje je bilo nužno kako bi se osigurala dugovječnost objekta, očuvala povijesna baština i spriječila daljnja oštećenja ključnih elemenata poput freski, skulptura, vitraja i drugih umjetničkih djela.



Slika 1: Crkva Uznesenja BDM, stanje prije rekonstrukcije

Liturgijske potrebe, kao i organizacija vjerskog života, mijenjaju se i razvijaju s vremenom. Tradicionalni crkveni prostori, iako duhovno značajni, ponekad ne udovoljavaju modernim zahtjevima vjerničke zajednice. Preuređenje interijera omogućilo je stvaranje prostora koji je funkcionalniji za suvremene liturgijske obrede i zajedničke aktivnosti, poput boljeg smještaja oltara, ambona i krstionice.



Slika 2: Prostor crkve nakon rekonstrukcije prve faze

3.2. Poboljšanje duhovnog iskustva i estetike prostora

Vjernici i posjetitelji crkve trebaju doživjeti prostor kao mjesto molitve, meditacije i duhovnog uzdizanja. Preuređenje je omogućilo stvaranje ambijenta koji olakšava i produbljuje duhovnu povezanost. Pomoću umjetničkih intervencija, poput oltarnog mozaika, ambona, krstionice, tabernakula i pažljivo odabranih materijala, prostor je postao vizualno povezaniji i emotivno duhovniji.



Slika 3: Pogled prema koru

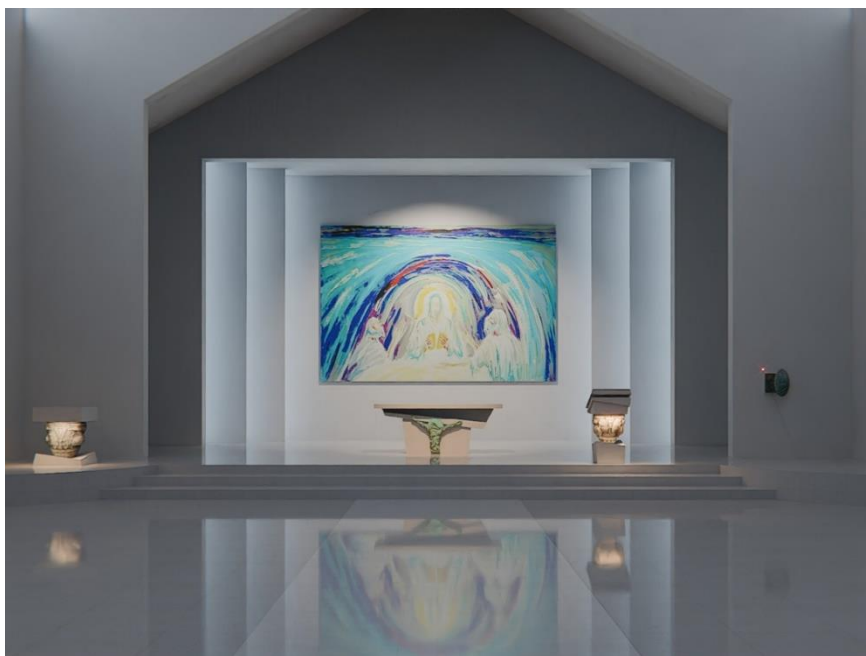
3.3. Estetska vrijednost umjetničkog djela

Za razliku od logike, koja predstavlja znanost o oblicima istine, estetika je znanost o oblicima ljepote. Za estetičara Grlića (1923.-1984.), suprotno Hegelovom razmišljanju, upravo estetika je živa po svojim vrhunskim dometima iz prošlosti, a zahvaljujući njoj su umjetnosti (usprkos prognozi njezine smrti) otvorena vrata budućnosti. [4] [6]

Kompleksnost umjetničkog djela ogleda se i u njegovoj doživljenoj raznolikosti. Ono je uvjetovano kako psihološkim, sociološkim i stilsko-povijesnim, tako i nenadomjestivim umjetničkim doživljajem. Tu često postoji golema napetost između povijesno-umjetničke i estetske vrijednosti, dok se sociološko stajalište otklanja samo ako se ono prikazuje kao jedini legitiman način promatranja te ako se sociološko značenje nekoga djela miješa s njegovom pravom umjetničkom vrijednošću. Jasna je činjenica da, ako se ne prihvati, odnosno ne shvati kompleksnost umjetničkog djela (prepletanja motiva, višeznačnost simbola, mišljenja sadržajnih i formalnih elemenata i titraji u tonalitetu nekog umjetnika koji se ne mogu analizirati) – odbacuje se najbolji dio onoga što pruža umjetnost. Svako znanstveno razmatranje umjetnosti plaća dobivenu

spoznaju razaranjem neposrednog i, na koncu, nenadomjestivog umjetničkog doživljaja. Estetska se svojstvenost umjetničkog djela ne poništava neumjetničkom prirodom svojeg podrijetla i izvanumjetničkim ciljevima svojeg začetnika. Umjetnička kvaliteta ima malo ili nimalo poveznica s okolnošću da djelo služi umjetniku za rješavanje osobnih problema. Postojeći elementi nekog umjetničkog djela, u svojoj sadržajnosti, nisu uvijek istovjetni s njegovim najimpresivnijim i najvrjednijim crtama. Estetska vrijednost nema psihološki ekvivalent; jednako duhovno raspoloženje može biti podlogom kvalitetno najraznovrsnijim proizvodima. Psihološke prilike i stanja su samo trenutačne pojave; one omogućuju djelo, ali ne sadrže tvar od koje su izrađene. Ovdje se izravno pokazuju povijesno-estetske pretpostavke umjetničko-povijesnog stajališta, gdje je umjetničko-povijesni materijal „forma“ uporabljena samo radi demonstracije temeljnih pojmova. Umjetnikova je zadaća temeljne pojmove preispitati vlastitim umjetničkim doživljajima i vlastitom slikom povijesti. Povjesničar umjetnosti Hauser (1892.-1978.) tvrdi: „Sve je u povijesti djelo individua, ali se individue uvijek nalaze u vremenski i prostorno određenoj situaciji; stoga je i njihov stav rezultat njihove predispozicije i situacije. To je ujedno i jezgra znanosti o dijalektičkoj prirodi povijesnoga procesa“. Različite etape puta kojim umjetnik ide od jednog motiva do drugog, osobnim razmišljanjima kroz ono umjetničko, mijenjaju vrijednosti na kojima se zasniva estetski učinak umjetničkoga djela. „Svaka prava umjetnost“, piše Hauser, „sadržava i mora sadržavati neku istinu, ali niti jedna znanstvena istina nema karakter totaliteta umjetničkoga djela“. Poznato je da tradicionalno estetsko mišljenje definira umjetnost pomoću pojma lijepog: lijepo je bitno obilježje umjetničkog djela. Estetika se, kao „znanost o umjetnosti“, ujedno definira i kao „znanost o lijepom“. Shodno tome, između pojma umjetnosti i pojma lijepoga nerijetko se stavlja znak jednakosti. To je naivna i neodrživa postavka: nju najrječitije demantira sama povijest umjetnosti, a osobito moderna avangardna umjetnost koja se javlja, između ostalog, u znaku

opovrgavanja tradicionalnih estetičkih kanona i najvrjednijih pojmova tradicionalne estetike, pa tako i njezina središnjeg pojma „lijepoga“. U slikarstvu jednoga Boscha ili, pak, jednoga Grosza malo je toga što bi se moglo svesti pod klasični pojam „lijepoga“. Uostalom, promatrano logički, pojam umjetnosti je u širini veći od pojma „umjetnički lijepoga“. Pogrešno je jedno umjetničko djelo okarakterizirati sviđanjem ili dopadljivošću; takvo je površno gledanje na djelo i neistinito i štetno. Naime, nema doživljaja, a ni užitka pri promatranju nekoga djela na taj način. [2] [3]



Slika 4: Vizualizacija prostora

Umjetnička sredstva sublimacije, simbolizacije i kompenzacije imaju jednu zajedničku crtu, a to je dinamična priroda umjetničkog doživljaja. Smisao je tražen između bitka i prividnosti, između subjektivnih motivacija i objektivnih ciljeva u životu, a predstavlja najčešći oblik zadovoljstva što ga može dati umjetničko djelo. Konačan sud o nekom umjetničkom djelu (ili samome umjetniku) nije uvijek stvar pojedinca, već plod mnogih naraštaja, koji ga

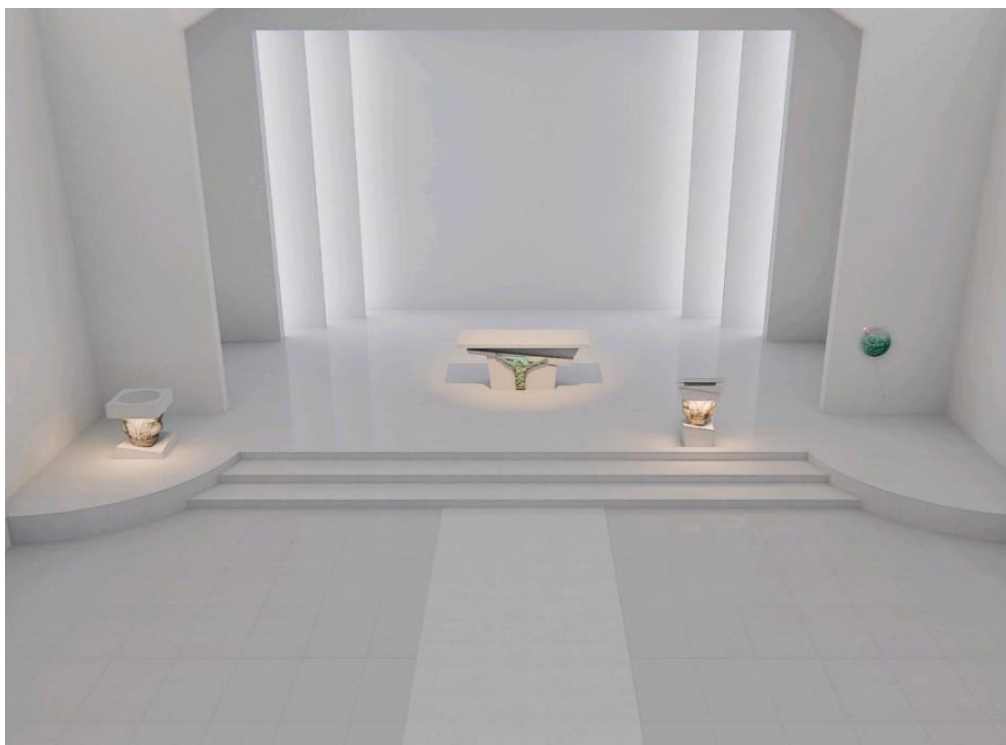
zajedno mogu višestranu rasvijetliti. Spoznati ono istinsko u djelu može samo onaj koji je spreman obnoviti umjetnikov doživljaj ostvaren u njemu.

Francuski književni kritičar M. Ferdinand Brunetiere (1849.-1906.) drži umjetnost nemoralnom jer se njezin predmet odnosi ne samo na osjetilno, nego i na pohotno u prirodi. [5]

Filozof Jacques Maritain (1882.-1973.) piše: „Ljepota za kojom umjetnik teži stvara užitek, ali to je duhovni užitek koji nema ništa zajedničko s osjetilnim sviđanjem ili nasladom. Kad bi umjetnost išla za tim da proizvede nasladu, bila bi lažljiva. Kad bi umjetnost težila samo za osjetilnim dojmom i strastvenim uzbuđenjem, iznevjerila bi samu sebe i opteretila se neistinom. Umjetnička djela proizvode radost ili intelektualni užitek, ali ta se radost ne osjeća u samom činu spoznaje. Bilo bi bolje reći da se radost izliva iz tog čina kad predmet spoznaje savršeno zadovolji ljudski um". Radost je, samim time, znak postignutog umjetničkog zadovoljstva. [3] [4]

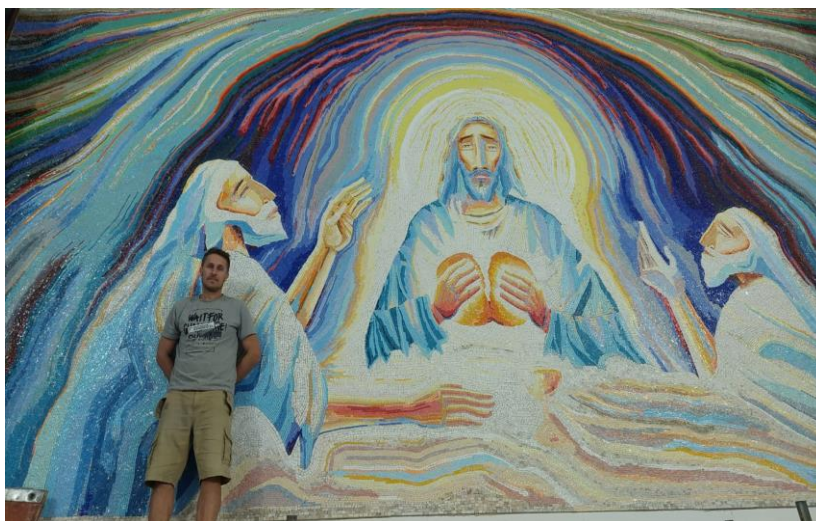
4. Osvježavanje prostora u skladu s modernim umjetničkim izrazom

Stvaranje umjetničkog djela je čin kojim se izvršava ne samo jedna umjetnička i intelektualna spekulacija, nego i jedan bitan tehnički postupak. Ne smije se izgubiti iz vida iznimno važna činjenica: autor je taj koji izborom i primjenom tehnike pruža djelu ne samo izvrsnost, negoli čak i njegovu egzistenciju, u punom smislu te riječi. Izraz se također tumači kao integralni dio elementarnog, opažajućeg procesa. Katkad se za njega kaže kako je opažanje produkt mašte, a podrazumijeva se da izraz doseže dalje od promatranog modela. Njegov apsolutni vid ovisi o stvaralačkoj svijesti u samom djelu, dok izraz kao relativni vid ovisi i o shemi simbola koji egzistiraju u umjetniku ili njegovoj sredini. Stoga se izbjegava shemama i simbolima određivati vrijednost, normu i sud o samome djelu.



Slika 5: Vizualizacija prostora

Kad je riječ o sakralnoj umjetnosti, gotovo se uvijek postavlja pitanje otkud dolazi izvor svetosti nekog umjetničkog djela. Svetost je ključna komponenta koja posvećeni prostor obavija koprenastom simbolikom, jer projektiranje oltarne slike ne može se promatrati tek kao pitanje pukog ukrašavanja. Naime, sakralna umjetnost crkvi daje završni element koji pretvara dvoranu štovanja u nagovještaj dvorane nebeskoga slavlja. Sakralna umjetnička djela oduvijek tragaju za novim oblicima kroz koje će jasnije izraziti vlastitu formu i smisao, a pritom zadržati i one već provjerene oblike i forme. U svakom je vremenu sakralna umjetnost tražila svoje putove te pronalazila načine na koje progovara o temeljnim pitanjima dok traga za smislom svojega postojanja.



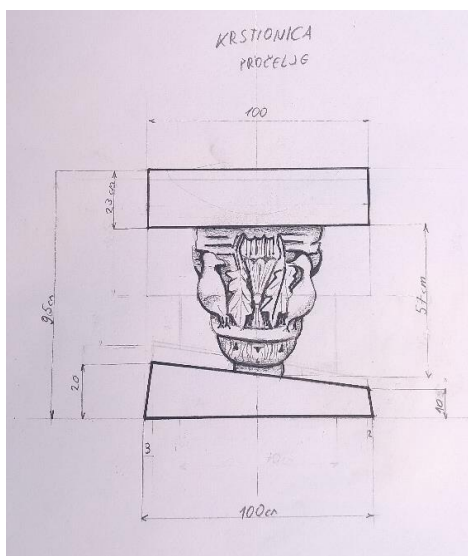
Slika 6: Mozaik, muransko staklo

Prvotna ideja bila je da oltarna slika u prezbiteriju crkve franjevačkog samostana sv. Katarine u Kreševu (vidjeti slike 4. i 6.) bude s tematskim prikazom Krista (*Prepoznaše ga u lomljenju kruha*). Kompozicijski je slika načinjena tako da je u njezinu središnjem dijelu naglasak isključivo na liku Krista. Dva apostola, koja se svojom bočnom postavkom (profilom) nalaze Kristu s jedne i druge strane, usmjeravaju promatrača na centralni dio slike. Takvom se kompozicijom željelo vjernike što više povezati s Kristom kao središnjom figurom unutar crkve. Struktura mozaika u svojoj pozadini ima konkavno-dinamičan oblik, kojim se dodatno stavlja naglasak na samoga Krista. Struktura ploha je usitnjena, a aglomeracijskom metodom tretiranja forme uspostavio se kompatibilan odnos i povezanost s ostalim umjetničkim radovima u crkvi. Takvim načinom dinamičnosti forme, središnji dio crkve (prezbiterij) u konačnici je postao najistaknutijim, a samim time i najsvečanijim dijelom crkvenog zdanja. Stoga je i slika izvedena najsvečanijom slikarskom tehnikom – mozaikom, u dimenzijama 6x8 metara.



Slika 7: Nastajanje mozaika, muransko staklo

Premda su povijest i tradicija crkve i samostana neizbrisivi dijelovi njihova identiteta, preuređenje je omogućilo da se prostor i u budućnosti razvija u skladu s modernim umjetničkim i arhitektonskim trendovima. Integracija suvremenog umjetničkog izraza kroz umjetnički rad učinila je da prostor zadrži svoju duhovnu i kulturnu vrijednost, ali i otvori za novi umjetnički jezik i pristupe koji se usklađuju s današnjim potrebama vjernika i posjetitelja.



Slika 8: Skica krstionice

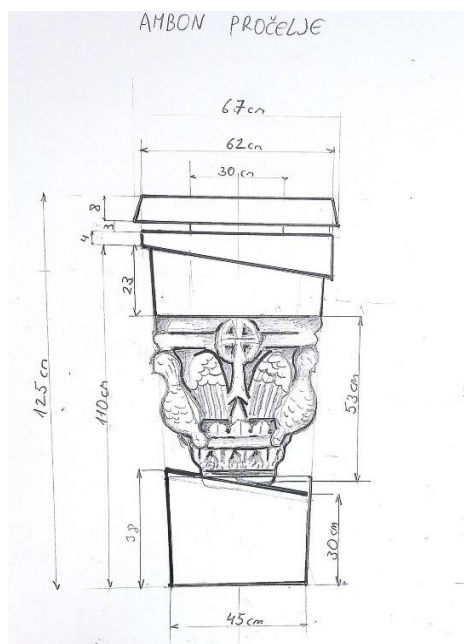


Slika 9: Idejno rješenje krstionice

Postoje tumačenja kako su prikazivanja u pojednostavljenoj formi tek pokušaji „uma“ da učini razumljivijom „osjetilnu“ okolinu, koja se time pokušava oblikovati u jednostavno organiziranu formu. U takvim tumačenjima postoje dvije suprotstavljene polazne točke: s jedne strane je zavidljivost sadržaja, a s druge je forma s neizbježnim preduvjetom vizualnog razumijevanja. Stoga krstionica kreševske crkve uspješno spaja elemente tradicionalne kršćanske simbolike s modernim umjetničkim pristupima. Tradicionalno, krstionica je u crkvi oduvijek mjesto posvećeno sakramentu, često smješteno u blizini glavnog ulaza u crkvu jer samo krštenje predstavlja svojevrsni „ulazak“ u kršćansku zajednicu. U novom dizajnu, pak, krstionica unutar crkve u Kreševu (vidjeti sliku 9.) smještena je desno od oltara. Pri njezinoj izradi korišteni su materijali koji odražavaju tradiciju (poput kamena), ali u kombinaciji modernih i tradicionalnih formi, čime se stvara kontrast između starog i novog, uz istodobno odražavanje duboke povezanosti s kršćanskom simbolikom.

Kamen – iznimno često korišten materijal u izradi krstionica – simbolizira čvrstinu vjere i postojanost Kristove prisutnosti, a moderni elementi (poput

bronce) unose dinamiku, refleksiju i svjetlost u cijeli sakralni prostor. Korištenje čistih, stiliziranih formi, pak, može se promatrati kao simbol pročišćenja, dok svjetlost koja dopire u taj prostor stvara osjećaj otvorenosti i duhovne uzvišenosti.



Slika 10: Skica ambona



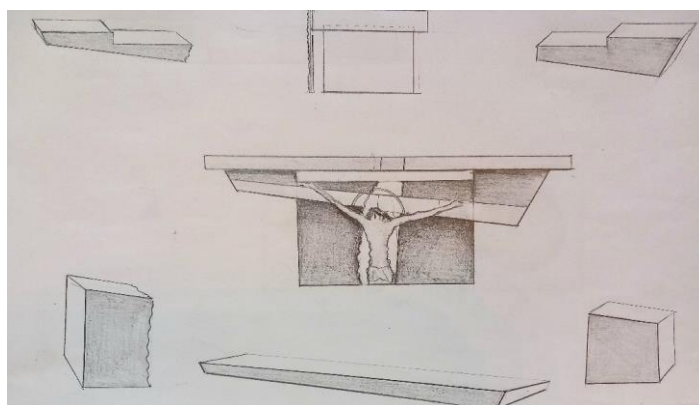
Slika 11: Vizualizacija ambona u prostoru

Ambon nije samo fizički objekt, već ima snažnu simboličku funkciju u crkvenom prostoru. On označava mjesto gdje vjernici dolaze u kontakt s Božjom Riječju, koja je temelj kršćanske vjere i života. Ambon je, dakle, most između vjernika i svetih tekstova, čineći Riječ Božju pristupačnom i relevantnom u svakidašnjem duhovnom životu.

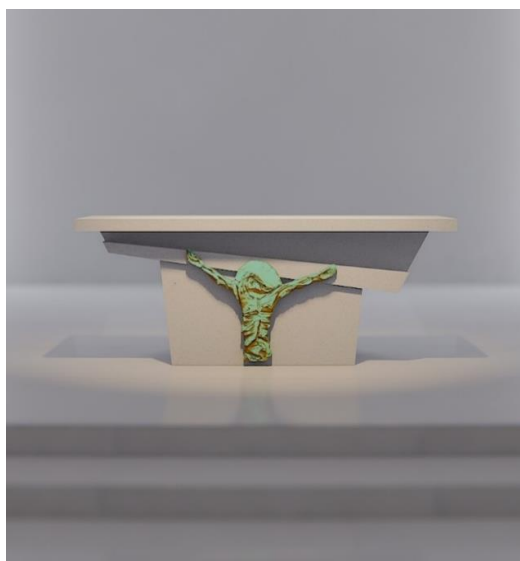
U kreševskoj crkvi ambon (vidjeti sliku 11.) je projektiran tako da odražava duhovni značaj cjelokupnog prostora, ali istovremeno i integrira i povezuje suvremene umjetničke i klasične arhitektonske elemente i pristupe. Kroz preuređenje, ambon je postao ne samo funkcionalni objekt, već i zasebni umjetnički komad koji se savršeno uklapa u vizuru prostora.

Umjetničke promjene usmjerene su tek na stvaranje prostora koji potiče tišinu, introspekciju i povezanost s duhovnim svijetom, čineći svakidašnju molitvu i liturgiju još dubljim iskustvom.

Oltar, kao najsvetiji element crkve, mjesto je na kojem se obavljaju sakramenti, s naglaskom na euharistiju. Oltar je i u kreševskoj crkvi ključna točka koja priziva pozornost vjernika, ali i središnje mjesto molitve i duhovnog uzdizanja. Upravo zbog toga, preuređenje oltara modernim umjetničkim intervencijama (kombinacijom kamena i bronce) te povezivanje sa slikom oltarnog mozaika unosi novu simboliku u prostor, pritom ne narušavajući ništa tradicionalno. Oltar je mjesto ne samo liturgijskog okupljanja, nego i duhovnog povezivanja s Božjom prisutnošću. Stoga se u njegovoj modernoj izvedbi materijali poput kamena i bronce i koriste kako bi se stvorila uravnotežena simbioza materijalnosti i duhovnosti. U crkvi u Kreševu (vidjeti sliku 13.) oltar posjeduje elemente koji naglašavaju jednostavnost, ali imaju i duboko simboličko značenje: prožimanje više njegovih tema i motiva ujedno predstavlja jedinstvo Kristova tijela i krvi. Tijekom njegova preuređenja oltar je postajao sve moderniji, a usput je zadržao svoju temeljnu funkciju pružanja središnjega prostora za molitvu, obrede i refleksiju. Suvremenim pristupom njegovoj obnovi svakako mu se nastojao dati umjetnički pečat, ali bez narušavanja duboke simbolike i svetosti koju oltar sobom nosi.

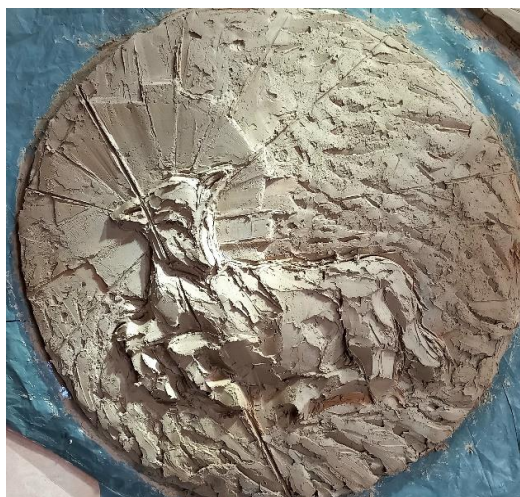


Slika 12: Skica oltara



Slika 13: Vizualizacija oltara u prostoru

Reljef tabernakula u crkvi u Kreševu (vidjeti slike 14. i 15.) osmišljen je u bronci i predstavlja iznimno izražajan umjetnički element koji spaja duboku simboliku, vjerski kontekst i suvremeni umjetnički izraz. Tabernakul, kao sveto mjesto u crkvi koje čuva Presveto, ključnim je dijelom svakog vjerskog prostora, a njegova izvedba u bronci dodatno naglašava njegovu svetost i trajnost.



Slika 14: Rad u procesu modelacije

Tabernakul nije samo dekorativni element – on u sebi nosi i snažnu duhovnu poruku. Korištenje bronce – materijala koji simbolizira postojanost i trajnost – daje ovom reljefu duboku simboliku vječne Božje prisutnosti u crkvenom prostoru. Njegova brončana izvedba omogućava detaljan i snažan prikaz, čineći ga još povezanim sa središnjim umjetničkim djelom – oltarom, s kojim se posve prirodno uklapa u arhitekturu crkve, dok istodobno skupa privlače fokus vjernika pozivajući ih na kontemplaciju.

Sam dizajn reljefa može sadržavati motivske elemente poput prikaza simbola svetosti, scena iz života Isusa Krista utemeljenih na liturgijskoj i teološkoj tradiciji... U mnogim slučajevima, reljefi na tabernakulima predstavljaju središnje sakramentalne trenutke, poput Kristova prikaza u obliku janjeta ili prisutnosti Duha Svetoga, čime se dodatno naglašava duhovna važnost ovoga dijela crkvenog zdanja. Reljef u bronci, s obzirom na njegovu tehniku i materijal, donosi suvremen pristup tradiciji, spajajući estetsku ljepotu i duboko duhovno značenje, čime postaje savršenom poveznicom prošlosti i sadašnjosti te sponom tradicionalnih liturgijskih elemenata s modernim umjetničkim pristupom. Ovaj tabernakul ne samo da ukrašava crkvu, nego joj udahnuje i snažnu duhovnu dimenziju, pozivajući vjernike da u njegovoj blizini osjete prisutnost svetosti Božje ljubavi.



Slika 15: Tabernakul, bronca

Evolucija moderne umjetnosti (kroz predmet i njegov paradigmatični oblik umjetničkog djela) događa se iz unutarnjih razloga, odnosno zbog opadanja vrijednosti samoga predmeta. Nerijetko umjetnici prikazivanje stvarnosti svode na vizualni osjećaj fizičkih i psihičkih sila koje leže u osnovi prirode te na njihovo uzajamno djelovanje. Time oni izražavaju harmoniju i disharmoniju, dominaciju i koordinaciju, bliskost i kontrast, kretanje i mir, ravnotežu i neuravnoteženost. Gledajući obrnuto – s gledišta forme, osnovni nepredmetni sklopovi nisu apstraktni, već pravi elementi poimanja – gradbeni je to materijal kojeg umjetnik koristi prikazujući strukturu svijeta kakvu njegov temperament i nagon osmišljavaju. [1]



Slika 16: Stanje crkve prije rekonstrukcije interijera



Slika 17: Stanje crkve nakon rekonstrukcije interijera

Zašto je umjetničko djelo uopće načinjeno, i zbog čega upravo na takav način?! Psiholozi razmatraju funkciju i djelovanje umjetničkog djela unutar postojećeg ambijenta. Zbog čega ono izgleda kako izgleda, zbog čega govori ono što govori? Svako izravno tematiziranje svega umjetničkog unaprijed je osuđeno na puko umnažanje sudova o umjetničkom, pri čemu je posve onemogućeno istinsko raspoznavanje deskriptivnosti u umjetničkom pogledu. Bez obzira na sporadične efekte kojima umjetničko djelo uljepšava stvarnost (time što stvarne probleme prikriva ili ih, pak, prikazuje i rješava lakše negoli je to moguće u zbilji), ono raspolaže nizom sredstava prikladnih da ga, makar privremeno, izmiruju sa strogošću života. Doista, umjetnost smiruje samim time što prijetećem kaosu daje svrhu, smisao i značenje.

5. Zaključak

Prostorno preuređenje interijera crkve i samostana u Kreševu predstavlja važan iskorak u očuvanju kulturne baštine, ali i u stvaranju prostora koji ujedinjuje duh suvremenosti i duhovnosti. Kroz minuciozno promišljene umjetničke intervencije poput oltarnog mozaika, rekonstrukcije oltara, ambona i krstionice, obnovljeni interijer ne samo da zadovoljava funkcionalne i liturgijske potrebe, već postaje i prostor koji potiče duhovnu introspekciju i meditaciju.

Uspješno usklađujući tradicionalnu simboliku i umjetnički izraz s modernim pristupima, preuređenje je omogućilo stvaranje ambijenta koji je povezan s poviješću, ali i prilagođen potrebama suvremenih vjernika. Svaki element prostora, od pomno odabranih materijala pa sve do umjetničkih detalja, doprinosi stvaranju okruženja koje nije samo vizualno dojmljivo, nego i duhovno inspirativno.

Preuređenje crkve u Kreševu proizvelo je ambijent u kojem vjernici imaju prigodu osjetiti duboku povezanost s duhovnim svijetom, dok istodobno uočavaju i nove umjetničke vrijednosti. Ostvareni balans između prošlosti i sadašnjosti, ali i tradicije i moderniteta, čini crkvu u Kreševu jedinstvenim duhovnim središtem koje ne samo da čuva, nego i oživljava višestoljetnu kulturnu baštinu, udahnujući u nju svjež dah duhovnosti i čaroliju suvremene umjetnosti.

Literatura

- [1] Arnhajm, R., Prilog psihologiji umetnosti, (sabrani eseji), S K C, Beograd, 2003.
- [2] Beljkešić, D., Mihaljević, B., Perišić, B., Likovna umjetnost 2, Svjetlost, Oour, Zavod za udžbenike i nastavna sredstva, Sarajevo, 1989.

- [3] Hauser, A., Filozofija povijesti umjetnosti, Matica hrvatska Zagreb, Zagreb, 1963.
- [4] Kupareo, R., Čovjek i umjetnost, Ogledi iz estetike, str. 21-80, Kršćanska sadašnjost, Zagreb, 1993.
- [5] Kupareo, R., Umjetnik i zagonetka života, Kršćanska sadašnjost, Zagreb, 1982.
- [6] Magjer, N., Umijeće crtanja, Gledati, vidjeti, crtati, August Cesarec, Zagreb, 1985.

Lončar, A.

GEOMETRIJSKA APSTRAKCIJA KROZ SIMBOLIKU PRIRODIH OBLIKA

Sažetak: Rad istražuje povezanost geometrijske apstrakcije i prirodnih oblika kroz simboliku i likovni izraz. Kroz analizu povijesnih i suvremenih umjetničkih praksi te utjecaj japanske estetike, naglašavaju se univerzalne vrijednosti jednostavnosti, ravnoteže i duhovnosti. Likovni radovi proizašli iz istraživanja predstavljaju osobnu refleksiju prirode izraženu geometrijskim jezikom, povezujući tradicionalne i suvremene pristupe. Rad zaključuje kako je priroda ključni izvor umjetničke inspiracije i duhovne povezanosti čovjeka sa svijetom.

Ključne riječi: geometrijska apstrakcija, priroda, japanska estetika, simbolika, suvremena umjetnost, duhovnost

Podatci o autorici: mag. slikarstva Lončar A[ndela], Sveučilište u Mostaru, Akademija likovnih umjetnosti Široki Brijeg, Alojzija Stepinca 16, 88220 Široki Brijeg, Bosna i Hercegovina, andelaloncar97mo@gmail.com

Lončar, A.

GEOMETRIC ABSTRACTION THROUGH THE SYMBOLISM OF NATURAL FORMS

Abstract: The paper explores the connection between geometric abstraction and natural forms through symbolism and artistic expression. Through an analysis of historical and contemporary artistic practices and the influence of Japanese aesthetics, the author emphasizes the universal values of simplicity, balance, and spirituality. The artworks resulting from this research represent a personal reflection on nature expressed through a geometric language, bridging traditional and contemporary approaches. The study concludes that nature is a key source of artistic inspiration and a spiritual connection between humans and the world.

Keywords: geometric abstraction, nature, Japanese aesthetics, symbolism, contemporary art, spirituality

Author's data: Master of painting Lončar A[nđela], University of Mostar, Academy of Fine Arts Široki Brijeg, Alojzija Stepinca 16, 88220 Široki Brijeg, Bosnia & Herzegovina, andelaloncar97mo@gmail.com

1. Uvod

U vremenu kada je društvo bilo usmjereno na materijalnu egzistenciju i nije imalo ni volje ni vremena za istraživanje čistih emocija i duha, umjetnici su, vođeni svojom vizionarskom snagom (franc. *avant-garde* – ispred svih), kročili ispred svoje publike. Približavajući se motivu s namjerom da dočaraju njegovu suštinu, umjetnici su stvarali slike koje izgledaju kao da su „oslikane iznutra“. U tom procesu udaljavali su se od konkretnih predmeta, usmjeravajući se na čiste likovne elemente poput linije, boje, konture i kompozicije. Slika više nije bila prikaz opipljivog svijeta, već odraz unutrašnjeg stanja duha i duše, bez težnje da imitira stvarnost. [1]

Geometrijska apstrakcija kao umjetnički pravac odlikuje se istraživanjem oblika, linija i boja kako bi se stvorile vizualne kompozicije koje prelaze granice konkretne stvarnosti. Ovaj stil, duboko ukorijenjen u modernizmu, često koristi apstraktne prikaze prirodnih formi, istovremeno istražujući simboliku koja iz njih proizlazi. Priroda, sa svojim neograničenim bogatstvom oblika i struktura, služi kao vječna inspiracija umjetnicima. Od simetrije cvjetova i spiralnih struktura puževih kućica do suptilnih zakrivljenih linija riječnih tokova, prirodni svijet predstavlja neiscrpan izvor motiva za apstraktne interpretacije. Geometrijska apstrakcija gradi se kroz simboliku prirodnih formi i ne samo da proučava fizičke karakteristike prirode, nego istražuje i dublje značenje koje ti oblici nose. Kroz razmatranje teorijskih postavki i analiza konkretnih primjera iz povijesti umjetnosti i suvremenih praksi, nastojat će se prikazati na koji način umjetnici transformiraju prirodne motive u apstraktne izraze, otkrivajući slojeve značenja koji su često skriveni u svakodnevnom iskustvu [1] [5].

2. Geometrijska i organska apstrakcija

2.1. Općenito

Apstraktna umjetnost pojavljuje se početkom 20. stoljeća kao jedan od pravaca moderne umjetnosti. Za razliku od dotadašnjih stilova, ne usredotočuje se na prikaz stvarnosti, već teži izražavanju kroz osnovne likovne elemente poput boje, linije i oblika. Tema više nije važna, naglasak je na osjećaju i dojmu koji djelo ostavlja. Iako se određeni elementi apstrakcije mogu naslutiti u djelima slikara poput Paula Cézannea, Clauda Moneta, Henrija Matissea te predstavnika fovizma, za začetnika prave apstraktne umjetnosti smatra se Vasilij Kandinski, koji je 1910. godine naslikao prvu apstraktnu sliku. [1]

Tijekom 1920-ih godina formiraju se svi ključni pravci apstraktne umjetnosti koji će obilježiti razdoblje do sredine 1940-ih. Uz Kandinskoga i Mondriana, značajni su i Paul Klee te umjetnici povezani s Bauhausom, poput Johanna Ittena i Josefa Albersa. Unutar ruskog konstruktivizma istaknuti su i Naum Gabo te El Lisicki. [1]

Nakon Drugog svjetskog rata apstraktno slikarstvo nastavlja se razvijati paralelno u Europi i Sjedinjenim Američkim Državama, gdje se javlja nova umjetnička struja, apstraktni ekspresionizam, čiji je najpoznatiji predstavnik američki slikar Jackson Pollock.

2.2. Geometrijska apstrakcija unutar apstraktnog slikarstva

Apstrakcija nije nešto neprirodno ili umjetno stvoreno. Primjerice, mikroskopske slike često ne nalikuju ničemu što bi se moglo vidjeti golim okom; njihova struktura i oblik djeluju apstraktno, premda prikazuju samu srž stvarnosti – materiju u njezinoj najkonkretnijoj formi. Slično tome, pojedine avionske, satelitske ili svemirske snimke svojim vizualnim karakteristikama izuzetno podsjećaju na apstraktna umjetnička djela, do te mjere da ih je ponekad moguće zamijeniti. Neke apstraktne slike uspjele su izraziti osjećaj

bestežinskog stanja, negirajući tradicionalnu orijentaciju slike – izostanak pojmova „gore“ i „dolje“ izazvao je tadašnje neodobranje publike. Ipak, upravo su ti umjetnici, desetljećima prije nego što su astronauti doživjeli svemir, intuitivno naslutili stanje oslobođeno zemaljske gravitacije. Baš kao što priroda spontano stvara nepravilne, zakrivljene i organski oblikovane forme u živim bićima, nasuprot pravilnim, geometrijskim i kristalnim strukturama u mineralima, tako se i unutar apstraktne umjetnosti javljaju dvije dominantne vizualne struje: organska i geometrijska apstrakcija.

U isto vrijeme kada se u različitim europskim kulturnim središtima osjeća snažno avangardno gibanje, njegov najradikalniji oblik javlja se upravo u Rusiji. Mnogi umjetnici tog razdoblja nastoje svojim idejama i djelovanjem pridonijeti Oktobarskoj revoluciji, vjerujući da će njihova umjetnost biti dio novog društvenog poretka. Međutim, unatoč početnom entuzijazmu, sovjetski režim ubrzo odbacuje avangardne tendencije jer u umjetnosti počinje zahtijevati isključivo sredstva političke propagande i ideološke podložnosti. Geometrijsku apstrakciju kao umjetnički pravac utemeljio je Kazimir Maljevič, a njegov rad *Crni kvadrat na bijelom polju* iz 1913. godine smatra se djelom koje najradikalnije prekida s dotadašnjom tradicijom likovnog izraza.

Ova slika simbolizira autorovo uvjerenje da je kontrast temeljna osnova svake umjetnosti. Godine 1915. Maljevič objavljuje manifest pod nazivom *Od kubizma do suprematizma*, u kojem se zalaže za supremaciju čistog osjećaja u umjetnosti, stavljajući naglasak na unutarnje duhovno iskustvo, lišeno prikazivanja stvarnih predmeta. Teži stvaranju savršene harmonije između oblika i boja putem nepredmetnih kompozicija sastavljenih od osnovnih geometrijskih elemenata – kvadrata, kruga i trokuta. Suprematizam se definira kao krajnji izraz umjetnosti u domeni apstrakcije, ističući njezinu neovisnost o vanjskom svijetu i naraciji. Maljevičev pristup karakterizira izraziti minimalizam i stroga čistoća forme, a najradikalniji primjer takve umjetničke filozofije predstavlja njegovo djelo.

Bijeli kvadrat na bijelom polju, koje simbolizira potpunu redukciju oblika i kraj figuracije. Utjecaj suprematizma nije ostao ograničen na slikarstvo, potaknuo je i nastanak konstruktivizma u kiparstvu, koji se oslanja na racionalne strukture, industrijske materijale i ideju funkcionalne umjetnosti, a imati će velik utjecaj na dizajn i arhitekturu 20. stoljeća. [1]



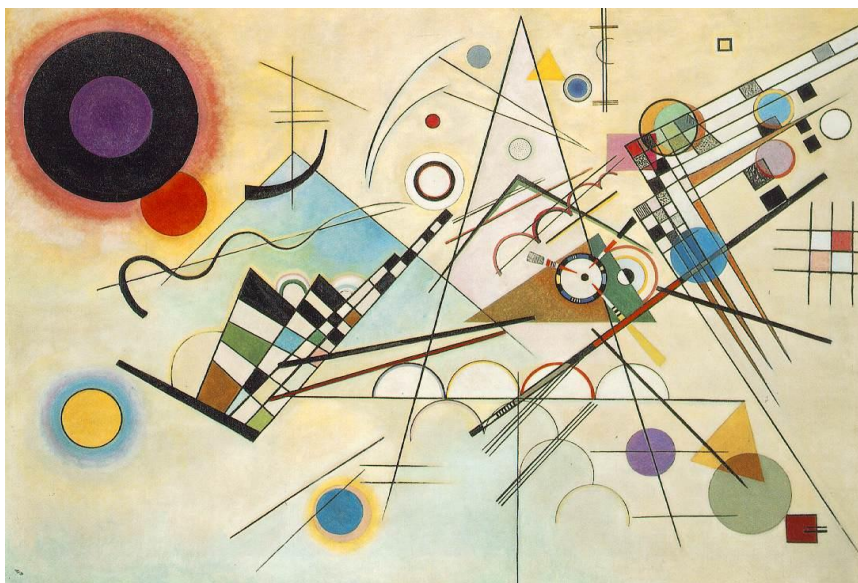
Slika 1: Piet Mondrian, *Kompozicija s crvenim, plavim i žutim*, 1930. [6]

Piet Mondrian okreće se razumu, geometriji i matematičkoj preciznosti, nastojeći putem krajnje jednostavnosti izgraditi novu, univerzalnu viziju svijeta. U svojem umjetničkom razvoju kreće od prirodnog motiva, koji postupno reducirajući, sustavno prevodi u apstraktnu kompoziciju. Taj proces doseže vrhunac u stvaranju čistog oblika geometrijske apstrakcije poznatog kao neoplasticizam, ili De Stijl, prema nazivu nizozemskog časopisa koji je promicao ideje ovog pokreta. Mondrianova koncepcija konstruktivne

umjetnosti imala je snažan utjecaj na razvoj škole Bauhaus, kao i na cjelokupan pravac modernog dizajna i arhitekture. Njegove su slikarske kompozicije temeljene na strogo definiranim odnosima horizontalnih i vertikalnih crnih linija koje omeđuju pravokutne plohe ispunjene trima osnovnim bojama – crvenom, žutom i plavom. Ova izrazito reduktivna likovna struktura odražava njegovu težnju prema vizualnom skladu i univerzalnom redu. Mondrian se ističe kao majstor nesimetrične ravnoteže, a njegova strogost u oblikovanju plošnog slikarskog prostora potpuno isključuje bilo kakvu povezanost s realističkim prikazom, dubinskim prostorom ili subjektivnim izražajem, karakterističnim primjerice za ekspresionizam. [1] [5]

Vasilij Kandinski i Piet Mondrian smatraju se pionirima apstraktne umjetnosti, no njihovi su pristupi temeljno različiti, kako u teorijskom, tako i u vizualnom smislu. Kandinski, vođen duhovnim impulsima i teorijama sinestezijske, promatra umjetnost kao sredstvo izražavanja unutarnjeg svijeta i emocija. Njegove apstraktne kompozicije često su dinamične, fluidne i bogate bojama, a u njihovoj strukturi prisutni su organski oblici, krivulje i složeni ritmovi. On vjeruje u emocionalnu snagu boje i linije, te svoju umjetnost temelji na duhovnom iskustvu, čime ostaje povezan s ekspresionističkim senzibilitetom. Mondrian, s druge strane, teži apsolutnom redu, harmoniji i racionalnosti. Njegova umjetnost počiva na strogoj geometriji, korištenju osnovnih boja i linearnih elemenata. Za razliku od Kandinskog, on odbacuje svaki oblik subjektivnosti i simbolike, zagovarajući univerzalne estetske vrijednosti temeljene na matematičkoj logici i ravnoteži. Dok Kandinski stvara „unutarnju“ umjetnost – intuitivnu i emotivnu, Mondrian razvija koncept „vanjskog reda“ – racionalnog i sistematiziranog pristupa likovnom izrazu. Njihovi različiti pogledi odrazili su se i na razvoj umjetničkih pravaca: Kandinski je svojim radom snažno utjecao na razvoj ekspresivne i organske apstrakcije, dok je Mondrian postavio temelje geometrijske apstrakcije, dizajna i arhitekture 20. stoljeća. Utjecaj Mondrianove estetike vidljiv je ne samo u slikarstvu, već i u oblikovanju

namještaja, interijera i grafičkom dizajnu – primjerice, u radovima dizajnera poput Gerrita Rietvelda ili u korporativnom identitetu brendova koji koriste čistu tipografiju i osnovne boje. [2]



Slika 2 : Vasilij Kandinski, *Kompozicija VIII.*, 1923. [12]

2.3. Organska apstrakcija

Organska apstrakcija predstavlja pravac unutar apstraktne umjetnosti koji se oslanja na prirodne, fluidne i nerijetko biomorfne forme, nasuprot strogo definiranim geometrijskim strukturama. Za razliku od geometrijske apstrakcije, koja teži racionalnosti i univerzalnom redu, organska apstrakcija inspiraciju pronalazi u nepravilnostima i spontanosti prirodnih oblika – poput linija tijela, biljnih struktura, mikrobioloških oblika ili kretanja vode i zraka. Umjetnici koji pripadaju ovom pravcu nastoje izraziti unutarnje stanje, intuitivne impulse ili univerzalne ritmove prirode kroz meke linije, zakrivljene oblike i slobodnu kompoziciju. Organska apstrakcija često djeluje sugestivno i emotivno, ostavljajući promatraču veću slobodu u interpretaciji, te poziva na introspekciju i duhovno promišljanje. Ovaj pravac osobito je došao do izražaja tijekom prve

polovice 20. stoljeća, a njegova estetika ostavila je snažan utjecaj ne samo na slikarstvo, već i na kiparstvo, arhitekturu i dizajn. Neki od najistaknutijih predstavnika organske apstrakcije su Joan Miró, Jean Arp, Hans Hofmann i kasnije, u američkom kontekstu, umjetnici poput Arshilea Gorkyja i Helen Frankenthaler.

Estetika organske apstrakcije nalazi inspiraciju u biološkim i prirodnim pojavama, ali se ne oslanja na doslovnu reprodukciju, već na stvaranje emocionalne i simboličke asocijacije. Paleta boja često je toplija, nježnija ili eksperimentira s kontrastima, dok su površine obično teksturalno bogate i pune pokreta. Jedan od pionira ovog izraza bio je Jean Arp, čiji radovi u skulpturi i slikarstvu reflektiraju automatsko oblikovanje i oblikovnu jednostavnost inspiriranu prirodom. Joan Miró razvio je vlastiti vizualni jezik organskih simbola, koji podsjećaju na snove, djetinju maštu i elemente iz podsvijesti. Njegove slike često djeluju kao vizualna poezija. Hans Hofmann, iako aktivan u Sjedinjenim Američkim Državama, značajno je doprinio razvoju organske apstrakcije kroz svoje učenje o dinamičkoj ravnoteži i „push and pull“ principima kompozicije. Hofmann je poznat po korištenju intenzivnih, često kontrastnih boja koje djeluju dinamično i vitalno. Boja kod njega nije samo sredstvo prikaza, već i glavno sredstvo izraza. Njegove slike karakteriziraju kvadrati i pravokutnici, često postavljeni tako da stvaraju osjećaj dubine i napetosti. *Vrata* je jedno od ključnih djela Hansa Hofmanna, nastalo u kasnoj fazi njegova stvaralaštva. Slika prikazuje niz pravokutnih i kvadratnih ploha raspoređenih tako da stvaraju osjećaj prolaza ili otvora. [1]

Ovaj pravac pokazuje da umjetnost ne mora uvijek težiti jasnoći i racionalnosti kako bi bila snažna i dojmljiva. Naprotiv, u organskoj apstrakciji važno mjesto zauzima dojam, kretanje, spontanost i osobno viđenje svijeta.

Upravo zato, ona ostaje relevantna i u suvremenoj umjetnosti, jer pruža prostor za izražavanje onog neuhvatljivog – emocija, snova i unutarnjeg ritma života.



Slika 3: Joan Miro,
Plava zvijezda, 1927. [14]



Slika 4: Hans Hofmann,
Vrata, 1960. [13]

2.4. Japanska umjetnost

Japanska umjetnost jedna je od najstarijih i najbogatijih umjetničkih tradicija u svijetu, čiji se korijeni nalaze još u prapovijesnom razdoblju Jōmon. Tijekom tisućljeća, razvijala se u snažnoj povezanosti s prirodom, duhovnošću i filozofijom, stvarajući jedinstven vizualni jezik koji se očituje u svim područjima – od arhitekture, slikarstva i kaligrafije, do keramike, tekstila i dizajna vrtova. Za razliku od zapadnih umjetničkih tradicija koje često naglašavaju realizam, perspektivu i dramatiku, japanska umjetnost naginje prema jednostavnosti, harmoniji, asimetriji i suzdržanoj eleganciji. Estetski ideali poput *wabi-sabi* (ljepota u nesavršenosti i prolaznosti) te *ma* (prostor, praznina) duboko su ukorijenjeni u japanskoj kulturi i odražavaju se u svakoj vrsti umjetničkog izraza. Utjecaji budizma, šintoizma i kineske umjetnosti odigrali su ključnu ulogu u formiranju japanske vizualne kulture, ali su kroz stoljeća adaptirani u skladu s japanskom estetikom i senzibilitetom.

U razdoblju Edo (1603.–1868.) dolazi do snažnog razvoja *ukiyo-e* drvoreza i popularne umjetnosti, dok se u 20. i 21. stoljeću japanska umjetnost uspješno povezuje s modernim pokretima, digitalnom kulturom i globalnim dizajnom, zadržavajući pritom svoj prepoznatljiv identitet. Japanska umjetnost, i tradicionalna i suvremena, pokazuje kako se kroz estetiku može izraziti suptilna ravnoteža između prirode i čovjeka, materijalnog i duhovnog, jednostavnog i složenog. [7]

Iako je apstraktna umjetnost često povezana sa zapadnim modernizmom, njezine ideje (posebno težnja ka pojednostavljenju, simbolizmu i duhovnom izrazu) duboko su prisutne i u japanskoj umjetnosti, još od najranijih razdoblja. U tradicionalnoj japanskoj estetici, važan je prostor „između“, suzdržanost forme i duhovno značenje praznine, što se očituje u kaligrafiji, *zen* slikarstvu te oblikovanju prostora i objekata.

Takvi izrazi mogu se smatrati pretečama apstraktnog mišljenja u umjetnosti. U 20. stoljeću, s dolaskom modernizma i kulturnim kontaktima sa Zapadom, japanski umjetnici počinju istraživati nove, radikalne forme apstraktnog izraza, no čine to na svoj, kulturološki ukorijenjen način. Posebno važan trenutak u razvoju japanske apstrakcije bio je nastanak *Gutai* grupe 1950-ih godina, koja je pokušala spojiti tijelo, materiju i duh kroz eksperiment s materijalima, gestom i pokretom. *Gutai* umjetnici poput Jirōa Yoshihara, Kazua Shirage ili Sabura Murakamija stvarali su djela koja nisu bila apstraktna samo vizualno, već i kao izraz tjelesnog i duhovnog stanja. [7]

Japanska apstrakcija, dakle nije jednostavna imitacija zapadnih pravaca, već rezultat jedinstvene sinteze tradicionalne estetike i modernističkog eksperimenta. U suvremenoj umjetnosti, japanski apstraktni izričaj i dalje zauzima važno mjesto, osobito u kontekstu minimalizma, konceptualne umjetnosti i dizajna, potvrđujući da apstrakcija može imati više kulturno i duhovno različitih lica. [7]

2.4.1. Origami kao umjetnost

Origami, tradicionalna japanska umjetnost savijanja papira, više je od pukog zanata. Riječ je o likovnoj disciplini koja objedinjuje estetiku, geometriju, meditaciju i simboliku u jednom činu. Iako se često povezuje s dječjom igrom i dekoracijom, origami je tijekom stoljeća prerastao u sofisticirani oblik umjetničkog izraza, a u suvremenom kontekstu priznaje se kao ravnopravna grana vizualne i konceptualne umjetnosti. U svojoj srži, origami utjelovljuje japansku estetsku filozofiju: čistoću forme, jednostavnost sredstava, harmoniju proporcija i poštovanje prema materijalu. Pritom papir, kao skroman i svakodnevni materijal, postaje nositelj kompleksnih ideja i osjećaja. Sam čin savijanja podrazumijeva proces transformacije iz dvodimenzionalne plohe u trodimenzionalnu strukturu što origami približava apstraktnim principima poput redukcije, ritma, ravnoteže i prostora. Značenje origamija nadilazi vizualni dojam. Tradicionalni motiv ždrala (*tsuru*), na primjer, simbolizira mir, dug život i nadu, a u suvremenim interpretacijama origami postaje sredstvo izražavanja unutarnjih stanja, društvenih poruka ili čak filozofskih ideja. [9]

Origami se također koristi u suvremenom dizajnu, arhitekturi, pa čak i u znanstvenim disciplinama poput matematike, biologije i inženjerstva gdje se origami tehnike primjenjuju na sklopive strukture, medicinske uređaje ili svemirske instalacije. S obzirom na to da origami ne prikazuje stvarnost na klasičan, figurativan način, već koristi apstrahirane forme, on se može smatrati oblikom prostorne apstrakcije, utemeljene na preciznosti, simetriji i logici, ali istovremeno zasićene duhovnim i kulturnim značenjem. Njegova snaga leži u sposobnosti da iz jednostavnog materijala i ograničenog broja zahvata proizvede neograničen broj varijacija, što ga čini jedinstvenim spojem tradicije, tehnologije i suvremene umjetnosti. [9]

U suvremenoj umjetnosti origami nadilazi tradicionalne forme i ulazi u područje konceptualnog i apstraktnog izraza, često u dijalogu s arhitekturom, dizajnom i novim tehnologijama. Japanski umjetnici, ali i mnogi internacionalni

stvaratelji inspirirani japanskom estetikom, koriste origami kako bi istražili prostorne odnose, dinamiku površina, svjetlo i sjenu, kao i simboličke vrijednosti transformacije i sklapanja. Jedan od najpoznatijih suvremenih umjetnika koji koristi origami u širem kontekstu je Toshikazu Kawasaki, matematičar i umjetnik čije kreacije savršeno balansiraju između znanstvene preciznosti i umjetničke slobode. Njegovi modeli često polaze od stroge geometrije, ali završavaju u izuzetno složenim, estetski profinjenim oblicima. Još jedan značajan primjer je Akira Yoshizawa, koji se smatra ocem modernog origamija. On je proširio tehniku dodajući izražajne preklopne metode i mekoću linije, čime je origami dobio skulpturalni i emotivni karakter. Njegov rad često se tumači kao spoj tradicionalne osjetljivosti i modernog umjetničkog izraza. [9]



Slika 5: Primjer Kawasakijske ruže [9]

U kontekstu geometrijske apstrakcije, origami dijeli srodne principe: čistu formu, strukturalnu logiku i vizualnu jasnoću. Oblikovanje papirnatih ploha u precizne volumene može se usporediti s radom umjetnika poput Pieta Mondriana ili Kazimira Maljeviča, koji su težili idealima jednostavnosti, redukcije i harmonije kroz geometrijske likove. Međutim, za razliku od slikarstva koje ostaje u dvodimenzionalnom prostoru, origami prelazi u trodimenzionalni svijet, omogućujući dodatno istraživanje prostora i taktilnosti. Origami se tako u suvremenom umjetničkom izrazu pojavljuje kao interdisciplinarna praksa – spoj umjetnosti, znanosti, duhovnosti i dizajna koja istovremeno čuva duh tradicije i istražuje granice suvremene apstrakcije.

2.4.2. Priroda kroz japansku umjetnost

Priroda zauzima središnje mjesto u japanskoj umjetnosti kroz gotovo sva povijesna razdoblja, od najranijih keramičkih ukrasa do suvremenih umjetničkih instalacija. Za razliku od zapadnog prikaza prirode koji često teži ovladavanju prostorom i realističkoj interpretaciji, japanska umjetnost prirodu doživljava kao duhovni i estetski fenomen – nešto što se osjeća, promatra i poštuje, a ne nužno reproducira s potpunom vjernošću.

Ovaj odnos prema prirodi duboko je ukorijenjen u šintoističkom i budističkom svjetonazoru, gdje priroda nije samo kulisa života, već živo biće, božanska prisutnost i neiscrpan izvor inspiracije. Planine, rijeke, stabla, cvjetovi trešnje (*sakura*), bambus, vjetar, kiša i godišnja doba prisutni su u gotovo svakom aspektu tradicionalne japanske umjetnosti: od slikarstva i poezije, do vrtlarstva i kaligrafije. U vizualnim umjetnostima, pejzaži (poznati kao *sansui-ga*, tj. slike planina i voda) nisu samo prikazi prirodnih krajolika, već izražavaju unutarnji sklad, prolaznost vremena i povezanost čovjeka s kozmičkim redom. Takve slike često se temelje na minimalizmu, asimetriji i suptilnosti, stvarajući prostor za kontemplaciju i tišinu.

Često se koristi tehnika negativnog prostora, gdje ono što nije prikazano ima jednaku važnost kao ono što je prikazano što dodatno odražava filozofiju *ma* (praznine). Motivi poput cvijeta trešnje simboliziraju prolaznost života (*mono no aware*), dok motivi bambusa, bora ili šljive izražavaju otpornost, vjernost i ljepotu u jednostavnosti. U mnogim djelima priroda nije tek inspiracija, već aktivni sudionik umjetničkog izraza. Često se koristi prirodni materijal (papir, drvo, kamen, voda) kako bi se dodatno naglasila povezanost forme i sadržaja. U suvremenoj umjetnosti, odnos prema prirodi ostaje prisutan, iako u novim formama: instalacije u krajoliku, radovi koji koriste organske materijale, digitalni prikazi prirodnih procesa, pa čak i konceptualna djela koja tematiziraju ekologiju i klimatske promjene. Ipak, i dalje ostaje prepoznatljiv japanski senzibilitet: tiha poezija prostora, skromnost forme i duboka povezanost sa svijetom. [6]

3. Vlastita analiza geometrijske apstrakcije

3.1. Općenito

U ovom radu analizira se pristup geometrijskoj apstrakciji, utemeljen na osobnim likovnim radovima i promišljanju forme kroz apstraktni jezik. Istražuju se vizualni principi koji proizlaze iz prirodnih oblika i njihova pojednostavljenja u geometrijske strukture – kroz ritmove, simetrije i sklad linija. Poseban naglasak stavlja se na inspiraciju prirodom i način na koji se njezina struktura reflektira u likovnom izrazu. Oslanjajući se na logiku savijanja i preklapanja, uvode se elementi origamija, tradicionalne japanske umjetnosti oblikovanja papira, čime se dodatno istražuje mogućnosti plošnosti i prostornosti unutar slike. U radovima se pojavljuju forme koje prizivaju estetsku jasnoću i duhovnu usmjerenost japanske umjetnosti, pri čemu se često koristi vertikalni, izduženi format, nalik svicima kakvi su u prošlosti korišteni u japanskom slikarstvu. Na taj način, geometrijska apstrakcija postaje most između suvremenog izraza i

tradicionalne umjetnosti, nudeći drugačiju dimenziju promišljanja prostora, oblika i simbolike. Nudi se novi, moderniji pogled na japansku tradicionalnu umjetnost njegujući njihove dosadašnje vrijednosti.

3.2. Simbolika prirode i trokuta

Načela prirode oduvijek su bila jasna, snažna i jednostavna. Spoznaja prirode kod čovjeka započinje već od najranijih trenutaka života – s prvim dahom ulazi u svijet koji mu pruža temelj za opstanak i rast. Priroda daruje čovječanstvo već samim činom postojanja, nudeći osjećaj novog početka, baš kao što se i sama neprestano obnavlja i donosi nove plodove. Odnosi između čovjeka i prirode temelje se na ravnoteži: ukoliko se prema prirodi postupa s nepoštovanjem, narušavajući njezin sklad uništavanjem voda, biljnog i životinjskog svijeta, priroda će prije ili kasnije odgovoriti jednako nemilosrdno. S druge strane, kada čovjek živi u skladu s njezinim zakonitostima, priroda uzvraća obiljem – ljekovitim biljem, plodovima, čistim izvorima i obnovljivim resursima. Taj suživot, utemeljen na razumijevanju i poštovanju, predstavlja temeljnu vrijednost koju umjetnost često prenosi i reinterpreтира kroz različite oblike izraza.

U kontekstu geometrijske apstrakcije, priroda se ne prikazuje doslovno, već se njezina simbolika prenosi kroz pojednostavljene forme, ritmične strukture i skladne odnose oblika i boja. Kroz takav jezik moguće je prenijeti univerzalne zakonitosti prirode na vizualan, misaon i duhovan način. U ovoj točki razmatra se na koji se način simbolika prirode reflektira u geometrijskoj apstrakciji, s posebnim osvrtom na likovne radove koji proizlaze iz promišljanja prirodnog svijeta kao izvora harmonije. Radovi koji su se našli u predhodnoj točki temelj su istraživanja zakonitosti prirode i interpretacije geometrijskih formi u prirodnom obliku. Element trokuta je najčešći element koji se prožima kroz svaki rad. Glavna simbolika je list i latica. Neizostavno je istaknuti matematičku i simboličku povezanost trokuta s brojem tri. U skladu s

geometrijskim koncepcijama grčkog filozofa Platona, koje su kasnije proučavali i rimski autori, trokut se smatra osnovnom geometrijskom plohom, dok četverokut (kvadrat) i peterokut predstavljaju višu razinu složenosti. Zanimljivo je da se svaki od tih likova, povlačenjem linija od središta prema njihovim kutovima, može rastaviti na više trokuta. Na taj je način trokut postao temeljni oblik u strukturi mnogih složenijih formi, uključujući i piramidu, koja simbolizira stabilnost, ravnotežu i uzdizanje. [3]

Simbolika prirode unutar geometrijske apstrakcije otkriva univerzalne obrasce i harmoniju koji povezuju čovjeka s prirodnim zakonitostima. Kroz pojednostavljene oblike, poput trokuta, moguće je vizualno izraziti duhovnu povezanost s prirodom i njezinim vječnim ciklusima.

3.3. Uporišta za izradu vlastitih oblika

U ovoj točki naglasak se stavlja na analizu likovnog izraza kroz usporedbu s djelima odabranih umjetnika čije su estetike, ideje i pristupi srodni sličnim vizualnim rješenjima. Kroz promatranje različitih smjerova unutar apstraktne umjetnosti, posebice onih utemeljenih na geometrijskom oblikovanju i simbolici, razmatraju se sličnosti u tretmanu forme, kompozicije i odnosa prema prirodi kao trajnoj inspiraciji. Odabrani umjetnici služe kao referentne točke koje dodatno pojašnjavaju osobni pristup, a njihova djela omogućuju dublje razumijevanje tematskih i vizualnih poveznica koje se očituju unutar sljedećih radova.

3.3.1 Sophie Taeuber-Arp

Sophie Taeuber-Arp (1889. – 1943.) bila je švicarska umjetnica čiji se opus prostire kroz različita područja – od slikarstva i kiparstva do dizajna, arhitekture i tekstilne umjetnosti. Kao jedna od rijetkih žena aktivnih unutar avangardnog pokreta Dada, Sophie je svojim interdisciplinarnim pristupom

snažno doprinijela razvoju apstraktne umjetnosti. Njeno stvaralaštvo karakterizira snažan osjećaj za ritam, ravnotežu i geometrijsku jasnoću, često nadahnutu prirodom, pokretom i funkcionalnim oblikovanjem svakodnevice.[11]

Za razliku od čestih impulzivnih i kaotičnih tendencija unutar Dadaizma, njezina je umjetnost bila promišljena, racionalna i harmonična, a posebnu pažnju pridavala je kompoziciji i odnosima oblika i boja. Geometrijske strukture koje koristi nose jasnoću i tišinu, a istovremeno otkrivaju duboku osjetljivost i osjećaj za estetski sklad.

Sophie Taeuber-Arp svojim je djelovanjem srušila granice između umjetnosti i obrta, te ostavila dubok trag u modernističkoj misli 20. stoljeća. Taeuber-Arp je najpoznatija po svojim geometrijskim apstraktnim slikama, koje karakteriziraju jednostavni oblici poput krugova, trokuta, kvadrata i krugova. Ovi oblici nisu samo estetski elementi, već i simboliziraju ravnotežu i harmoniju, temeljne osobitosti njezinog umjetničkog pristupa.

Njeni radovi često koriste intenzivne boje, ali bez previše emocionalne izravnosti. Oblici su oštri i precizni, što doprinosi dojmovi smirenosti i discipline, dok istovremeno zrače estetskom energijom. Jedan od ključnih aspekata njezinog rada bio je rad s prostorom i reljefom.

Kandinski ističe njezinu uporabu obojenog reljefa kao osnovnog sredstva izraza. Taeuber-Arp je bila vrlo inovativna u tome, stvarajući djela koja nisu samo površinska, već su se protezala u trodimenzionalni prostor.

Kroz apstraktne, ali taktilne oblike, njezini radovi izbijaju iz okvira tradicionalnih slika i ulaze u prostor fizičkog doživljaja. [11]



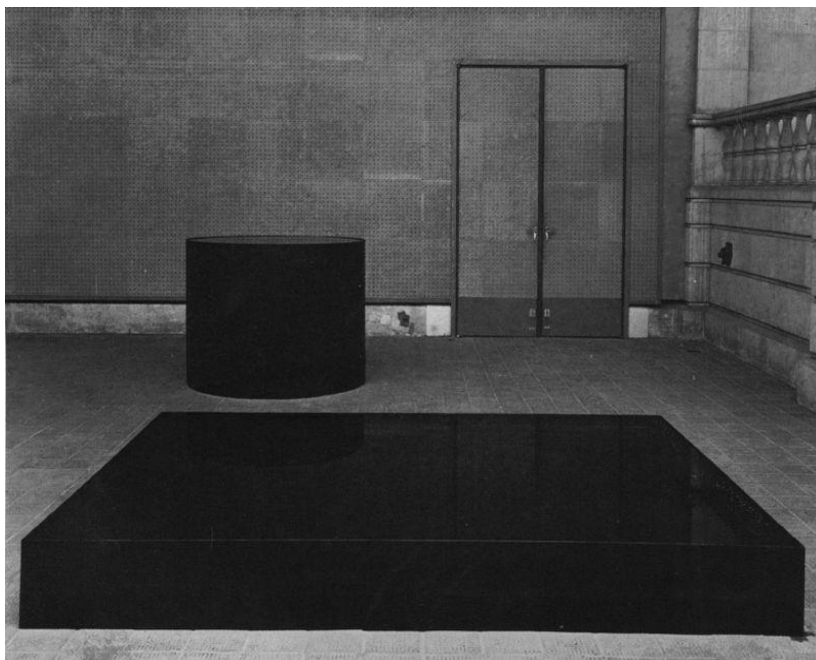
Slika 12: Sophie Taeuber-Arp, *Kompozicija s dijagonalama i krugom*, 1916. [11]

3.3.2. Nobuo Sekine

Nobuo Sekine (1937. – 2018.) bio je jedan od najpoznatijih japanskih umjetnika koji je radio u smjeru minimalizma, apstrakcije i geometrijske umjetnosti. Njegov rad bio je duboko povezan s konceptima prostora, volumena i jednostavnosti. Sekine je bio izuzetno važan u kontekstu *postwar* japanske umjetnosti, osobito u vezi s razvojem procesualne umjetnosti (*process art*) i terenskih instalacija (*earthworks*). [8]

Sekine je bio istaknuti predstavnik minimalizma i geometrijske apstrakcije, a njegov je rad naglašavao jednostavne forme i apstraktne strukture koje se temelje na osnovnim geometrijskim oblicima. Umjetnost Nobuo Sekinea bila je duboko utemeljena u ideji stvaranja umjetničkog objekta koji ne postoji samo kao slika na platnu, već kao fizički entitet koji utječe na prostor u kojem se nalazi. [8]

Jedan od najpoznatijih radova Nobuo Sekinea je serija skulptura pod nazivom *Phase of Nothingness (Faza ništavila)*, u kojoj je umjetnik istraživao pojmove prostora, volumena i fizičkog nastanka. Sekine je također bio poznat po svojim zemljanim radovima ili terenskim instalacijama, gdje je koristio zemlju, kamenje i druge prirodne materijale kako bi stvorio velika monumentalna djela koja su istovremeno bila apstraktna, ali su imale duboko simboličko značenje. [8]



Slika 13: Nobuo Sekine, *Faza ništavila – voda*, 1969. [8]

U njegovim radovima često se koristi minimalizam u kombinaciji s geometrijskim formama. Sekine je najpoznatiji po svojim skulpturama koje se temelje na jednostavnim oblicima poput kocki, valjaka i sfera, ali on im je davao duboko filozofsko značenje. Radovi su često istraživali odnos između „ničega“ i „nečega“, uvažavajući prirodu prostora u kojem se nalaze [8].

3.3.3. Sesshu Toyo i viseći svitci

Japanska tradicionalna umjetnost svitaka (*kakemono* ili *emakimono*) duboko je ukorijenjena u estetskoj i duhovnoj tradiciji Japana. Svitci su služili ne samo kao ukrasni elementi, već i kao sredstva vizualnog pripovijedanja, duhovnog izraza i meditacije. Postoje dvije osnovne vrste: viseći svitci (*kakemono*) koji se postavljaju vertikalno na zid, i vodoravni svitci (*emaki*) koji se razvijaju s desna na lijevo i čitaju poput knjige. Viseći svitci obično su se koristili u tokonomi – posebnoj niši unutar tradicionalne japanske sobe, gdje bi se izlagali u skladu s godišnjim dobima, prigodama ili duhovnim raspoloženjem domaćina. Na njima su se prikazivali pejzaži, biljke, životinje, kaligrafija, pa i *zen*-poruke, često izvedene u tehnici *sumi-e* (slikanje crnom tintom). Posebnost japanskih svitaka je njihova profinjena jednostavnost – korištenje praznog prostora, ravnoteže, suzdržanih tonova i prirodnih motiva. Vizualna tišina svitaka omogućuje gledatelju kontemplaciju i osobno tumačenje. [7] [10]

Sesshu Toyo bio je *zen*-budistički redovnik i majstor slikarstva tušem (*sumi-e*), te se smatra jednim od najsnažnijih umjetničkih glasova japanske umjetnosti 15. stoljeća. Njegov rad duboko je ukorijenjen u *zen* filozofiji, a njegov stil je odraz kontemplacije, duhovne jasnoće i tehničke izvrsnosti. *Dugi svitak krajolika* jedno od njegovih najpoznatijih djela, dugačak horizontalni svitak pejzaža koji prikazuje izmjenu godišnjih doba. Potezi kistom mijenjaju se od nježnih do dramatičnih, stvarajući ritam i pokret u krajoliku. [10]



Slika 14: Seshu Toyo, *Haboku sansui*, 1945. [10]

3.4. Izrada vlastitih geometrijskih oblika

U procesu izrade radova došlo je do spajanja utjecaja dviju različitih umjetničkih struja – geometrijske apstrakcije i tradicionalne japanske umjetnosti. Kroz istraživački pristup, počele su se implementirati ideje i koncepti preuzeti iz obje domene. Kao rezultat tog spoja nastala je slika na platnu dimenzija 100 x 100 cm, primarno inspirirana japanskom origami umjetnošću.

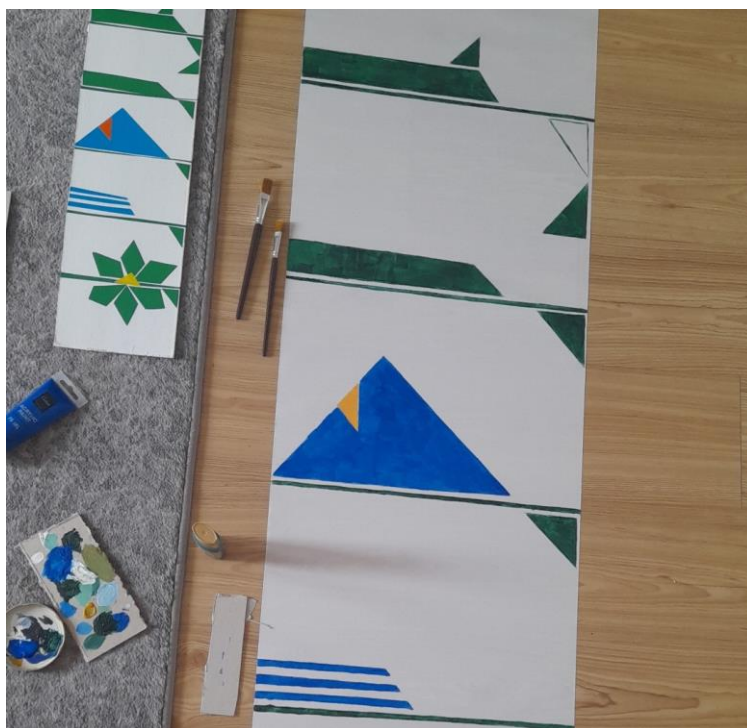
Kompozicija prikazuje krajolik u kojemu se jasno razaznaju oblici drveta i ptice, modelirani gotovo isključivo pomoću geometrijskih formi, osobito trokuta. Korištenjem trokuta gradi se ne samo silueta prikazanih motiva, već i cjelokupna struktura kompozicije. U pozadini prevladavaju nježni sivkasti

tonovi, dok su istaknuti elementi prikazani u zelenim, plavim i ljubičastim nijansama, čime se dodatno naglašava prisutnost prirodnog ambijenta u prvom planu. Različiti tretmani površina obogaćuju vizualnu naraciju djela, a tehnika izvedbe uključuje kombinaciju olovke i akrilnih boja na platnu. Segmentacija površina podsjeća na ranije radove u kojima se koristio kolaž, dok kvadratni format slike (sa sve četiri jednake stranice) evocira oblik tradicionalnog origami papira. Naime, za izradu origamija uobičajeno se koristi upravo papir jednakih stranica, čime je dodatno naglašena veza između forme i koncepta.



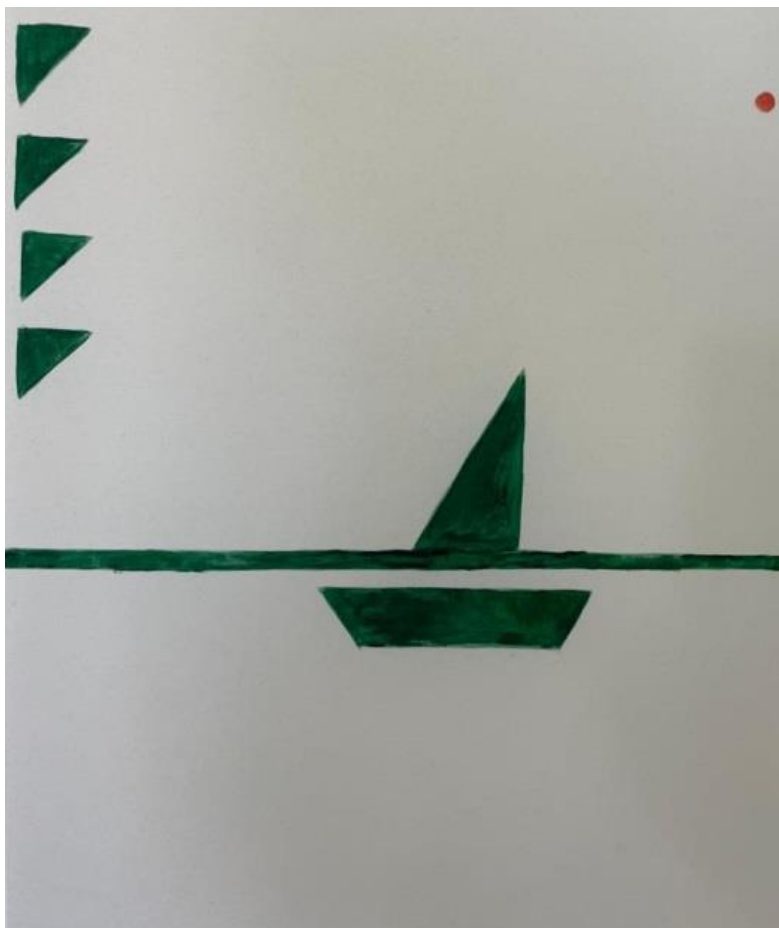
Slika 15: *Origami igra*, 2024.

Nakon izrade slike na platnu, pažnja se usmjerava prema novom formatu inspiriranom tradicionalnim japanskim svitcima. Radovi su izvedeni na duguljastoj podlozi dimenzija 45 × 170 cm, pri čemu je korišten materijal rolo zavjese (*roller blind*), čija tekstura podsjeća na platno. Takva površina omogućuje slikarski pristup sličan radu na platnu, iako zahtijeva dodatnu pažnju zbog specifičnih karakteristika materijala. Zahvaljujući blagoj prozračnosti podloge, radovi dobivaju dodatnu dimenziju, što je osobito vidljivo u prijenosu atmosfere s prethodnih radova. Izrada na svitcima zahtijevala je preciznost i čistoću, no prisutna je svjesna odluka da se dopusti slikarskim potezima narušiti tu strogu preciznost, čime se ukazuje na ideju kako ni u prirodi ne postoji apsolutna savršenost. Na svitcima dominiraju čisti geometrijski oblici koji vizualno prizivaju motive iz prirode – poput brda, brežuljaka, zalazaka sunca, cvijeća, listova, vode i životinja. Geometrijski jezik ovih radova tako postaje sredstvo za povezivanje prirodnog i apstraktnog.



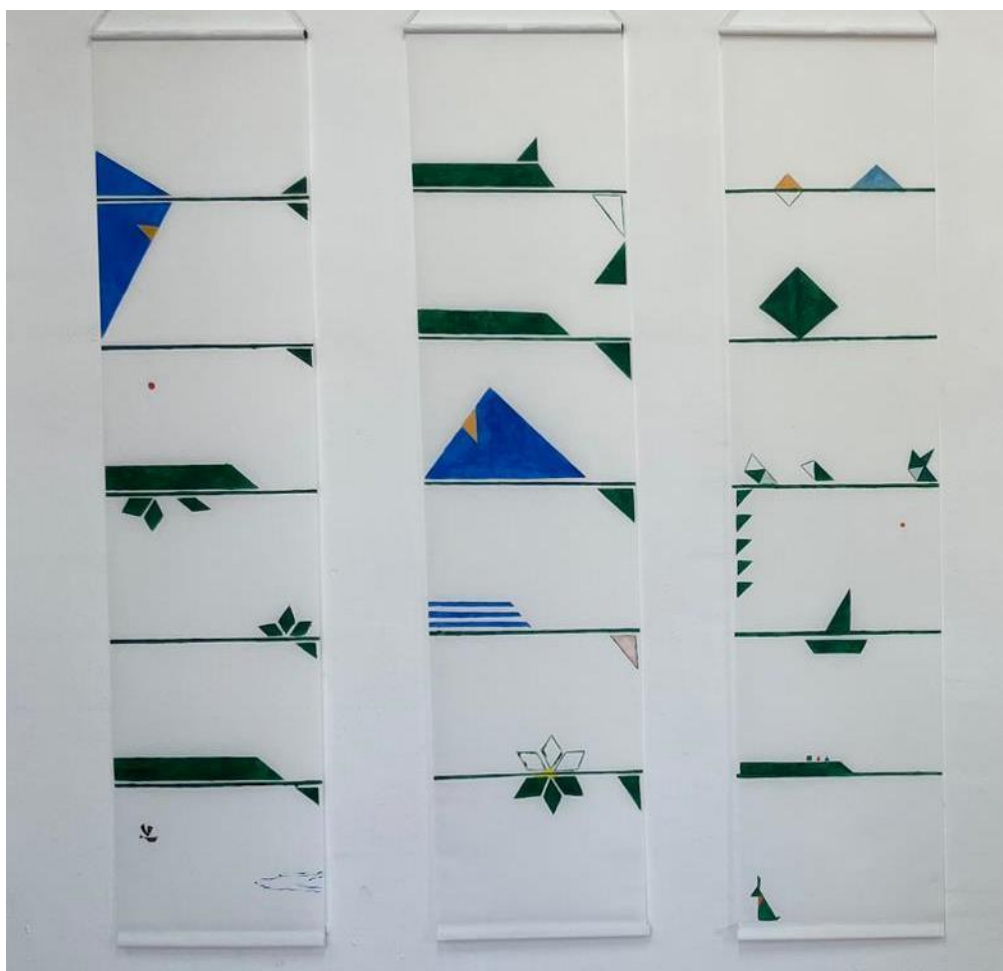
Slika 16: Izrada svitka

Čest geometrijski oblik koji se koristi u izradi svitaka je trokut, no osim njega koriste se i simboli poput kruga i kvadrata. Oni obogaćuju radove noseći svoja već poznata značenja i asocijacije. Krug predstavlja prije svega savršenost. Kružno gibanje je nepromjenjivo, bez početka, bez kraja, bez prekida i odstupanja. Također nosi i simboliku vremena što čini ove radove dodatno zanimljivijima. U izradi svitaka prikazano je određeno vrijeme života, „sličica“ iz života. Zelene linije na svakom svitku odvajaju određenu scenu, jednu od druge. Po mnogim tumačenjima kvadrat je simbol zemlje i neba, simbolizira zaustavljanje i određeni trenutak. U ovim radovima ukoviruje scenu iz života. Po riječima grčkoga filozofa Platona krug i kvadrat su savršeno lijepi. [4]

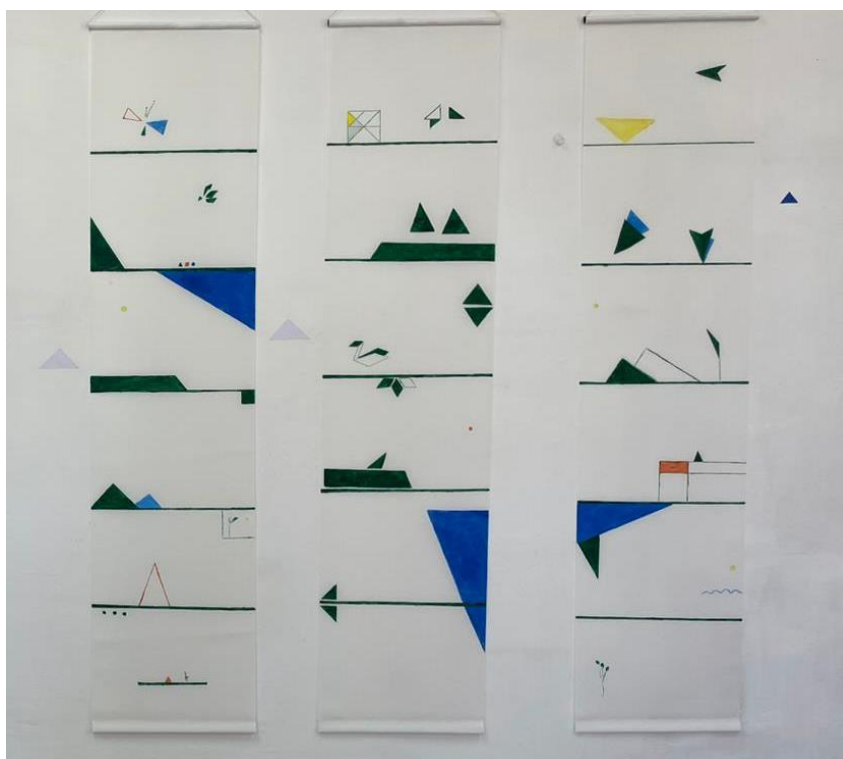


Slika 17: Detalj svitka

Radovi mogu funkcionirati samostalno u prostoru, a dodatno su ritmičniji kad se kombiniraju zajedno. Sveukupno je šest radova koji su rađeni na svitcima. Kad se gledaju kao cjelina nastaje kontinuirana priča o simbolima unutar kadrova. Također, radovi s ovakvom podlogom omogućuju i igru s prostorom. Dakle, geomerijski oblici uvijek se mogu simbolički iščitavati. Trokut simbolizira kretnju i promjenu, te se koristi za postizanje dinamike i fokusa. Krug simbolizira sunce, daje kontrast djelima kao mali akcent.



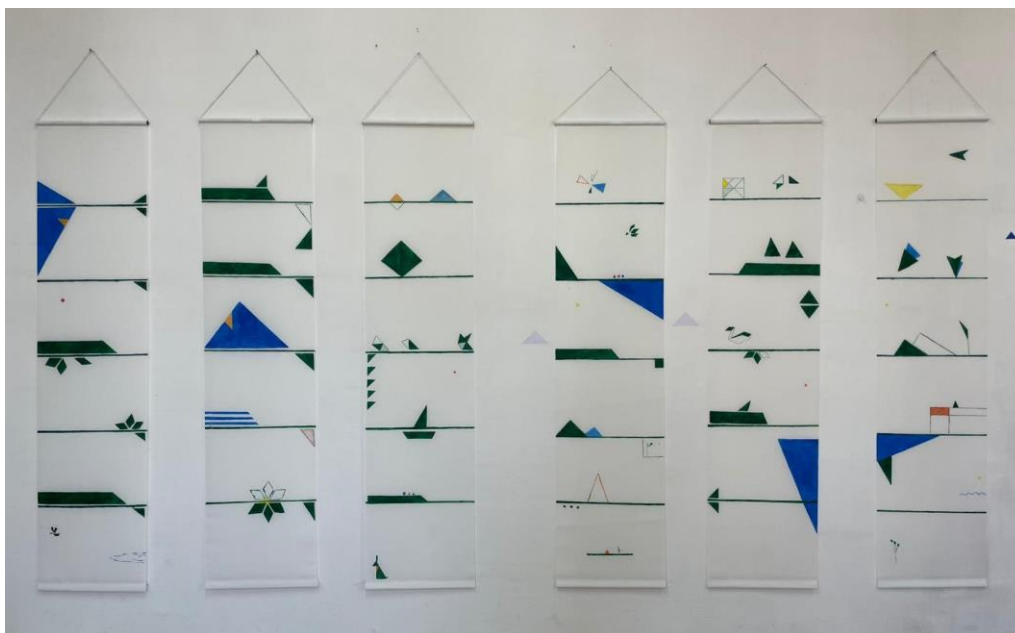
Slika 18: *Sjećanja I., II., III.*, 2025.



Slika 19: *Sjećanja IV., V., VI., 2025.*

Svih šest radova zajedno čine jedan ciklus ili život. Govore o uspomenu iz života, neke ulaze i izlaze iz slika povezivajući događaje i trenutke zajedno. Detalji asociraju gdje se ljepota života može nalaziti. Ona svakako nije samo u jednom trokutu i jednom krugu nego se nalazi u svakom simbolu iz života. Uzimajući simbole iz života izgradila se priča u slikama na apstraktan i geometrijski način. Svačiji život ima puno ritma pa tako i ove slike zajedno u sebi nose ritam, život i ljepotu prirode i trenutka. Naime, kako bi se upotpunio doživljaj promatrča izlazi se i dalje izvan prostora, dodavajući bijelu podlogu na pod. S tom podlogom dolazi mogućnost za postavljanje još kolaža koji će davati osjećaj kao da su pala sa zida. To su neka sjećanja koja imamo

još uvijek, ali sve ih se lošije sjećamo. U samom kutu također se nastavlja instalacija ukazujući na takozvano „korito“. Korito je prekriveno plavom tkaninom, asocirajući na vodu. Iznad vode vise origami ptičice koje dodatno obogaćuju čitav koncept i instalaciju.



Slika 20: *Sjećanja I., II., III., IV., V., VI., 2025.*

4. Zaključak

Ovaj rad predstavlja duboko promišljanje o složenoj i višedimenzionalnoj povezanosti geometrijske apstrakcije, prirode i japanske likovne tradicije, s posebnim naglaskom na likovno izražavanje kroz različite tehnike i formate. Istraživanje je započelo s ciljem razumijevanja na koji način se priroda može apstrahirati i interpretirati kroz geometrijske oblike, a istovremeno uskladiti suvremene umjetničke prakse s tradicionalnim estetskim vrijednostima. Kroz proučavanje japanske umjetnosti svitaka, origamija, te radova istaknutih umjetnika poput Kazimira Maljeviča, Pieta Mondriana, Sophie Taeuber-Arp i

Nobua Sekinea, jasno se pokazalo da univerzalne umjetničke vrijednosti poput jednostavnosti, ravnoteže, harmonije i duhovnosti predstavljaju zajednički temelj različitih kultura i epoha. Japanska estetika, s naglaskom na prirodne materijale, tišinu, prazninu i sklad, bila je ključan izvor inspiracije u oblikovanju likovnih djela koja istražuju odnos čovjeka i prirode.

Likovni radovi koji su nastali u sklopu ovog istraživanja predstavljaju vizualnu refleksiju osobnog doživljaja prirode izraženog apstraktnim jezikom geometrijskih oblika. Pažljivo odabrane boje, teksture i formati omogućili su istraživanje raznih aspekata vizualnih i emotivnih interpretacija prirodnih motiva. Uvođenje formata koji podsjeća na tradicionalne japanske svitke i origami papir, kao i eksperimentiranje s materijalima poput platna i prozirnih podloga, omogućilo je uspostavljanje mosta između suvremenog likovnog izraza i tradicionalnih oblika umjetničkog djelovanja.

Ovaj rad ističe važnost ravnoteže između preciznosti i spontanosti, strukturiranih geometrijskih formi i slobodnog slikarskog izraza, što doprinosi dubljem razumijevanju prirode kao ne samo vizualnog fenomena, nego i kao simbola duhovne povezanosti čovjeka sa svijetom i višim silama. Simbolika prirode u ovom kontekstu oslikava suptilan, duhovni odnos prema okolišu, naglašavajući neodvojivost umjetnosti i prirode u procesu stvaranja i interpretacije.

Bitno je istaknuti da je ovaj rad rezultat osobnog i introspektivnog pristupa prirodi i umjetnosti, koji se kroz apstraktni likovni jezik nastoji povezati s univerzalnim temama života, obnove i međusobne povezanosti svih živih bića. U konačnici, potvrđuje se kako bez prirode, kao izvora života, inspiracije i duhovnosti, ne bi bilo ni čovjeka ni umjetničkog stvaralaštva. Ova sinergija između čovjeka i prirode ostaje ključna za daljnja istraživanja i razvoj likovnog izraza.

Literatura

- [1] Davies, P. J. E., Denny, W. B., Hofrichter, F. F., Jacobs, J., Roberts, A. M., Simon, D. L., Jansonova povijest umjetnosti, Stanek d.o.o., Varaždin, 2008.
- [2] Kandinsky, Wassily, O duhovnom u umjetnosti, Meandar, Zagreb, 2004.
- [3] Kasunić, J., Geometrijska apstrakcija od figuracije do simbola, Diplomski rad, Akademija likovnih umjetnosti Široki Brijeg, Sveučilišta u Mostaru, Široki Brijeg, 2015.
- [4] Radić, S., Simbolika crteža, monografija, Akademija likovnih umjetnosti Sveučilišta u Mostaru, Široki Brijeg, 2017.
- [5] Stipenčić, Č. N., Zubek, E., Fulir, B. P., Avmedoski, Z. J., Udžbenik iz likovne umjetnosti za 4. razred srednjih škola, ALFA, Zagreb, 2014.
- [6] https://en.wikipedia.org/wiki/Composition_with_Red,_Blue_and_Yellow
- [7] https://en.wikipedia.org/wiki/Japanese_art
- [8] https://en.wikipedia.org/wiki/Nobuo_Sekine
- [9] <https://en.wikipedia.org/wiki/Origami>
- [10] https://en.m.wikipedia.org/wiki/Sessh%C5%AB_T%C5%8Dy%C5%8D
- [11] https://en.wikipedia.org/wiki/Sophie_Taeuber-Arp
- [12] https://hr.m.wikipedia.org/wiki/Datoteka:Vassily_Kandinsky,_1923_-_Composition_8,_huile_sur_toile,_140_cm_x_201_cm,_Mus%C3%A9e_Guggenheim,_New_York.jpg
- [13] https://sh.wikipedia.org/wiki/Datoteka:Hans_Hofmann%27s_painting_%27The_Gate%27,_1959%E2%80%9360.jpg
- [14] <https://www.joan-miro.net/blue-star>.

Tolić, L.

DINAMIZAM BIKA

Sažetak: Rad *Dinamizam bika* istražuje višeslojnu simboliku bika u povijesti, umjetnosti i filozofiji, s posebnim naglaskom na pojam dinamizma u likovnom izrazu. Bik, kao arhetipski simbol snage, moći i borbenosti, kroz stoljeća je inspirirao brojne mitove, rituale i umjetnička djela. U kontekstu dvadesetog stoljeća, pojam dinamizma posebno je razvijen u talijanskom futurizmu, čiji su predstavnici nastojali prikazati pokret i energiju modernog doba kroz optičke iluzije i fragmentaciju oblika. Autor rada promatra taj koncept kroz vlastitu skulpturalnu praksu, gdje motiv bika postaje sredstvo izražavanja unutarnjeg pokreta i napetosti bez upotrebe dodatnih likovnih elemenata, već putem stilizacije forme. Time se ostvaruje jedinstveno tumačenje dinamizma koje objedinjuje tradicijski simbol i moderni umjetnički izričaj.

Ključne riječi: bik, dinamizam, futurizam, umjetnost, skulptura, simbolika, pokret

Podatci o autoru: mag. kiparstva Tolić L[uka], Sveučilište u Mostaru, Akademija likovnih umjetnosti Široki Brijeg, Alojzija Stepinca 16, 88220 Široki Brijeg, Bosna i Hercegovina, lukatolic94@gmail.com

Tolić, L.

THE DYNAMISM OF THE BULL

Abstract: The paper *The Dynamism of the Bull* explores the multilayered symbolism of the bull in history, art, and philosophy, with a special focus on the concept of dynamism in visual expression. As an archetypal symbol of strength, power, and combativeness, the bull has inspired countless myths, rituals, and works of art throughout the centuries. In the context of the twentieth century, the notion of dynamism was particularly developed within Italian Futurism, whose representatives sought to depict the movement and energy of the modern age through optical illusions and the fragmentation of form. The author examines this concept through personal sculptural practice, where the motif of the bull becomes a means of expressing inner movement and tension without the use of additional visual elements, but rather through the stylization of form. This approach results in a unique interpretation of dynamism that unites traditional symbolism with modern artistic expression.

Key words: bull, dynamism, futurism, art, sculpture, symbolism, movement

Author' s data: Master of sculpture, Tolić L[uka], University of Mostar, Academy of Fine Arts Široki Brijeg, Alojzija Stepinca 16, 88220 Široki Brijeg, Bosnia & Herzegovina, lukatolic94@gmail.com

1. Uvod

Uloga bika u ljudskoj povijesti i kulturi seže unatrag tisućama godina, ostavljajući trag koji se proteže kroz različite aspekte ljudskog društva. Od drevnih vremena pa sve do danas, bikovi su bili simboli snage, moći, strasti i borbenosti.

Ovaj će rad istražiti različite dimenzije bikova kroz povijest, analizirajući njihovu prisutnost u mitologiji, umjetnosti i drugim sferama ljudske aktivnosti.

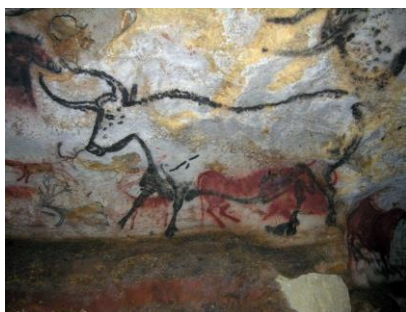
Kroz umjetnost, ljudi su često pokušavali izraziti svoje osjećaje prema bikovima i prenijeti njihovu simboliku, što je vidljivo u brojnim umjetničkim djelima koja su inspirirana motivima bika i koja će se navesti u ovom radu. Kroz vlastite radove autora bit će prikazane skulpture dinamizma nastale na motivu bika kao i njihov proces stvaranja.

2. Bikovi kroz povijest

2.1. Bik u prapovijesti i prvim civilizacijama

U mnogim dijelovima svijeta, još od prapovijesti pronalazimo prikaze bikova na stijenama, špiljama i drugim površinama. Ovi su prikazi imali religijsko značenje, ali i pokazivali su praktične aspekte lovstva i pripitomljavanja. U prapovijesnoj umjetnosti, bikovi su često prikazivani na keramici, kamenim artefaktima, ogrlicama i drugim predmetima. U špiljama diljem svijeta, uključujući primjerice pećinu Lascaux u Francuskoj, pronađeni su prikazi bikova koji su stari tisućama godina. [6] Nisu potpuno poznati razlozi za njihovo postojanje, no misli se kako su bikovi vjerojatno promatrani kao simboli snage i plodnosti. Također, bili su izvor hrane, pa su njihovi crteži jedan od načina na koji su ih štovali.

Na teritoriju današnjeg Pakistana i Indije, civilizacija doline Inda (oko 3300. - 1300. pr. Kr.) ostavila je mnoge artefakte koji prikazuju bikove [3]. Ovi prikazi sugeriraju da su imali kulturnu i religijsku važnost.



Slika 1: Crtež bika
u pećini Lascaux [33]



Slika 2: Adad, bog kiše i neba
u Pergamskom muzeju u Berlinu [20]

U Mezopotamiji, sumerska civilizacija (oko 4500. - 1900. pr. Kr.) često je prikazivala bikove na svojim pečatima i umjetničkim djelima. Bili su povezani s različitim božanstvima i ritualima. Jedan od njih je i Adad (Hadad), prikazan u obliku bika, bog kiše i neba koji se nalazio na lštarinim dverima u Babilonu. [19] Odnos između ljudi u Mezopotamiji i životinja potječu iz davnih vremena što dokazuju crteži i natpisi koji su ukrašavali stropove pećina. Postoje mnogi pronađeni objekti koji datiraju iz tog perioda s prikazima bika, a jedan od njih je krilati bik kojeg je prvi pronašao arheolog Henry Layard 1886. godine. [11] U starom Egiptu, bikovi su imali važnu religijsku simboliku. Bik Apis, sveti bik plodnosti, povezan je s božanskim atributima i često se prikazivao kao posrednik između ljudi i bogova. [6] Bik Mnevis je još jedan sveti bik u Egiptu. Štovao se u Heliopolisu i vjeruje se da je inkarnacija boga Ra. Bik Buchis štovan je u Armantu kao reinkarnacija boga Horusa. [15] Keltska kultura u Europi također je uključivala simboliku bikova, često povezanu s prirodnim ciklusima i plodnošću. Tarvos Trigaranus, keltsko božanstvo urezano na *Stupu lađara* (eng. - *Pillar of the Boatmen*) kao bik s tri ždrala na leđima, smatra se da je simbol snažnog čuvara zemlje. [12]



Slika 3: Skulptura Apisa iz Serapeuma u Sakari [45]

2.2. Bik u klasičnoj umjetnosti

U grčkoj mitologiji i religiji, bikovi su igrali značajne uloge. Najpoznatiji primjer je mit o Minotauru, polučovjeku i polubiku, koji je živio u labirintu na otoku Kreti. Ovaj mit ilustrira složenost prirode i kontrast između ljudskog i životinjskog. Također, bikovi su često korišteni kao žrtvene životinje u religioznim obredima. Bik je povezan i s bogom Zeusom, kraljem svih bogova. Zeus je često prikazivan kako jaše bika i vjerovalo se da ima moć preobrazbe u samog bika. [3]

Skulpture bikova bile su česte u grčkoj umjetnosti. Njihova tjelesna snaga, energija i gracioznost često su bili prikazani u kamenu i bronci. Primjerice, riton (posuda) s motivom bikove glave iz minojske civilizacije, isklesan je iz jednog bloka crnog steatita i visok je 26 centimetara. Navedena rezbarija je karakteristična po kombinaciji živog realizma i stilizacije. [32] Motivi bikova su se često nalazili i u grčkoj keramici. Prikazi lova na bikove, obredi i mitološke priče dodavali su dubinu umjetničkim djelima. Vaze (npr. *Vaza François* iz 570. pr. Kr.) ilustriraju herojske priče s čestim motivom bikova. [4]



Slika 4: Rimska brončana glava bika [34]



Slika 5: Riton u obliku glave bika iz palače na Knosu [32]

Bikovi su bili povezani s herojskim i ratničkim vrlinama, odražavajući ideal muževnosti u grčkom društvu. Bili su duboko ukorijenjeni u grčku kulturu, simbolizirajući snagu, hrabrost, plodnost i povezanost s mitologijom i religijom. [3] Također, bili su prisutni u različitim aspektima umjetnosti antičkog Rima, noseći simboličko i kulturno značenje koje je variralo ovisno o vremenskom periodu i kontekstu. Bikovi su bili žrtvene životinje za različite bogove i božanstva. Rimljani su vjerovali da žrtvovanje bikova priziva povoljnost bogova i osigurava prosperitet i zaštitu za Rimsko Carstvo. Motivi bikova često su se pojavljivali na rimskim keramičkim posudama, uključujući vaze i tanjure. Prikazi lova na bikove, žrtvovanja ili ritualnih scena bili su česti motivi, a nalazili su se i na rimskim kovanicama. [17] Na reljefima, bikovi su se često pojavljivali kao dio većih scena. Na primjer, reljefi na Trajanovom stupu prikazuju scene iz dačkog rata, uključujući i prizore s bikovima koji sudjeluju u ratnim događanjima. [7]

2.3. Bik u srednjovjekovnoj, renesansnoj i baroknoj umjetnosti

U srednjovjekovnoj umjetnosti, bikovi su se pojavljivali kao simbolički motivi koji su nosili različita značenja u različitim kontekstima. Bili su povezani s religijskim simbolizmom, mitologijom i svakodnevnim životom tog vremena.

U kršćanskoj ikonografiji, bikovi su često povezivani s apostolom Lukom. Luka je tradicionalno simboliziran bikom, što je proizašlo iz njegova opisa žrtvene životinje u Starom zavjetu. [9] Bik je tumačen kao simbol žrtve Krista za spasenje ljudi. Bikovi su se koristili u srednjovjekovnim alegorijama za prenošenje moralnih i duhovnih poruka. Ponekad su predstavljali snagu, ponekad okrutnost ili pohlepu. Na taj su način bili su prisutni u slikama koje su ukazivale na različite karakteristike ljudske prirode. U srednjovjekovnim knjigama i ilustracijama, bikovi su se ponekad pojavljivali kao ukrasni motivi. Ovi prikazi nalazili su se na marginama rukopisa ili u okvirima slika.



Slika 6: Bik, simbol apostola Luke [41]

U renesansnoj i baroknoj umjetnosti, bikovi su se pojavljivali kao simbolički motivi i tematski elementi, noseći različita značenja ovisno o kontekstu i umjetničkom djelu. Renesansa je bila razdoblje obnove interesa za antiku, humanizam i realistične prikaze, pa su bikovi bili prikazivani s pažljivom pozornošću na detalje i simbolički kontekst. Često su se pojavljivali u prikazima antičke mitologije i alegorija. Dva najpoznatija primjera su Tizianova i Rembrandtova slika *Otmice Europe* iz grčke mitologije. [36] [31]

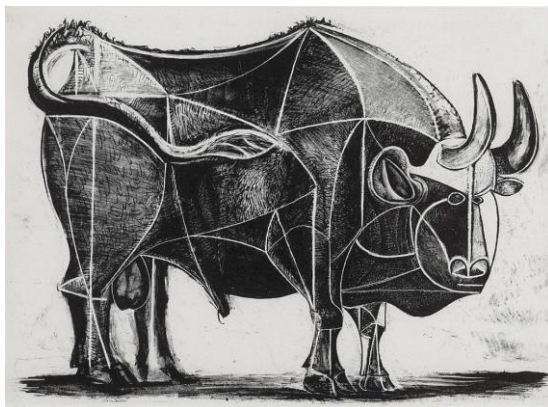
Tizianova slika nastala je između 1560. i 1562. godine i prikazuje mitološku scenu u kojoj Zeus, bog groma i munje, preuzima oblik bijelog bika kako bi osvojio Europu, kći feničkog kralja. Tizianova slika prikazuje trenutak kada

Zeus otme Europu. Europa je prikazana kako sjedi na biku. Zeus je prikazan kao bijeli bik, s moćnim tijelom i ljutim izrazom lica. Slika je puna energije i pokreta, a atmosferu drame i uzbuđenja pojačava kontrast između svijetlog tijela Europe i tamnog tijela bika. [36]

Rembrantova slika *Otmica Europe* naslikana je 1632. godine u Rembrandtovom ranom baroknom stilu. U središtu slike nalazi se Europa prikazana kao mlada žena s izrazom užasa na licu, koja leži na leđima snažnog mišićavog bika. Rembrandt koristi kontrast svjetla i sjene kako bi stvorio snažnu atmosferu. [31]

2.4. Bik u modernoj umjetnosti: kubizam i nadrealizam

U kubizmu, umjetničkom pokretu koji se razvio početkom 20. stoljeća, bikovi su se pojavljivali kao jedan od motiva i simbola koji su bili podvrgnuti kubističkoj dekonstrukciji i reinterpetaciji. Kubizam je bio poznat po svojoj inovativnoj perspektivi, geometrijskoj apstrakciji i razbijanju oblika na geometrijske fragmente. [2] Jedan od primjera umjetničkog djela u kubizmu s motivom bika je litografija *Bik* (španjolski *Toro*) španjolskog umjetnika Pabla Picassa. Ova litografija, kreirana 1945. godine, predstavlja izvrsnu ilustraciju kako je Picasso tretirao temu bika u kubističkom stilu. [21]



Slika 7: Pablo Picasso, *Toro* [22]

Motiv bikova pojavio se i u nadrealističkom umjetničkom pokretu, gdje je bio podvrgnut istraživanju nesvjesnog, fantastičnog i iracionalnog. Nadrealizam je istraživao dublje slojeve svijesti, snove, mitove i neobične asocijacije, a motiv bikova bio je prisutan kao sredstvo za izražavanje tih složenih ideja.

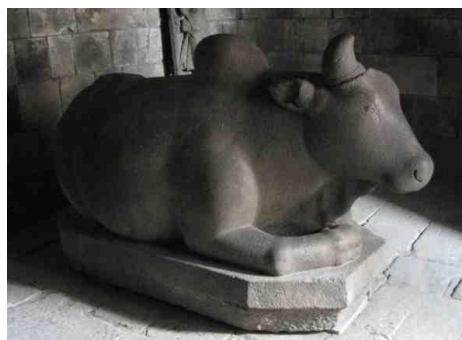
2.5. Simbolika bika

Simbolika bika ima bogato i raznoliko značenje u umjetnosti, od antičkih civilizacija do suvremenih umjetničkih izričaja. Postoje dvije glavne strane simbolike bikova – jedna je snaga, žestina i borbenost povezana s njegovom neukrotivošću; a druga je povezana s poljoprivrednom važnošću. [12]

Ovaj simbol nosi dublje značenje koje se može interpretirati kroz različite aspekte kao što su snaga, plodnost, borbenost, dualnost i povezanost s mitologijom i religijom. U mnogim kulturama, bik je simbol snage i moći. Njegova fizička impozantnost, snažno tijelo i rogovi često su povezani s idejom fizičke i emocionalne snage. U antičkoj Grčkoj bik je bio povezan s božanstvima poput Zeusa, što je naglašavalo moć i dominaciju. [12] Bik je također simbol plodnosti i obnove. Povezan je s prirodom i cikličkim promjenama. U mnogim kulturama, bik je bio povezan s žetvom i plodnim zemljištem, što je naglašavalo njegovu ulogu kao simbola obilja.



Slika 8: Heraklo lovi bika,
Kreta [30]



Slika 9: Skulptura bika Nandi,
Indonezija [27]

Borbenost i agresija također su česte interpretacije simbolike bika. Njegova priroda borbenosti i borba bikova u areni bila su inspiracija za različite umjetničke prikaze. Ova simbolika može se interpretirati kao izraz odlučnosti, strasti i hrabrosti. U umjetnosti, bikovi su često prikazivani u dinamičnim i borbenim situacijama kako bi istaknuli ovu stranu njihove prirode. Simbolika bika također ima duboke korijene u mitologiji i religiji. U hinduizmu, bik Nandi je božanska pratnja boga Šive, a u grčkoj mitologiji bik je povezan s mnogim božanstvima. [18]

3. Dinamizam

3.1. Dinamizam u filozofiji

Dinamizam je filozofski pogled na svijet prema kojemu je sve što postoji sastavljeno od sila i njihovog međusobnog djelovanja. Ovaj je pogled suprotan statičkom pogledu koji tvrdi da je svijet sastavljen od nepromjenjivih supstancija. U najširem smislu, dinamizam je nazor koji sve stvarnosti, i fizičku i duhovnu, svodi na sile. Heraklit je jedan od najpoznatijih filozofa koji je zastupao dinamistički pogled na svijet. On je tvrdio da je svijet u stalnom kretanju i promjeni, i da se sve stvari mogu razumjeti kao međudjelovanje sila. U strožem smislu, dinamizam tumači kako su elementi tvari zapravo neprostorne sile. Međutim, i ove sile dinamisti shvaćaju na različite načine. Iako postoji mnogo različitih dinamističkih teorija, možemo ih razvrstati u nekoliko glavnih skupina. [42] Drugu vrstu dinamizma, koju je prvi znanstveno utemeljio hrvatski isusovac Ruđer Bošković, predstavlja tzv. dinamički atomizam. Prema njemu, bit tvari sastoji se u nematerijalnim i nedjeljivim atomima koji su opremljeni privlačno-odbojnom silom i koji djeluju i na daljinu. Slično je na području filozofije dokazivao atomistički dinamizam i Immanuel Kant, koji je začetnik danas opće rasprostranjenog fenomenalističko-dinamičkog shvaćanja materije. Ono što opažamo nisu nikakve prostorne

tjelesne supstancije same po sebi, već samo pojave (fenomeni) dviju sila, odbojne i privlačne, koje svojim djelovanjem pobuđuju u našim osjetilima dojam kao da su tijela prostorna i međusobno kvalitativno različita. Jedan od najpoznatijih zagovornika dinamizma bio je Gottfried Leibniz (1646. – 1716.) koji je tvrdio kako je svemir sastavljen od monada, što su jednostavne supstance obdarene vlastitom silom ili energijom. Te monade međusobno djeluju kroz unaprijed uspostavljenu harmoniju, što znači da su savršeno usklađene jedna s drugom, čak i ako ne djeluju kauzalno. [42]

3.2. Dinamizam u umjetnosti

Dinamizam (plastični) je teorija umjetnosti koju je razvio talijanski futuristički slikar Umberto Boccioni u svom manifestu iz 1913. To je način prikazivanja dinamičkog kretanja objekata i ljudi u prostoru. Boccioni je vjerovao kako su tradicionalne forme umjetnosti, poput slikarstva i skulpture, statične i nisu točno odražavale stvarni svijet. On je tvrdio da bi umjetnici trebali koristiti nove tehnike za prikaz energije i pokreta modernog života. [5] Umberto Boccioni bio je talijanski slikar, kipar i teoretičar umjetnosti, jedan od osnivača futurizma. Fasciniran pokretom, dinamikom i energijom u svom je radu često oslikavao ove teme. [24] Jedna od najpoznatijih Boccionijevih slika je *Dinamizam biciklista* (eng. *Dynamism of a Cyclist*) iz 1913. godine. U svojim učenjima o dinamizmu Boccioni progresivno prolazi kroz faze, od početnog pokreta tijela do skoka unaprijed u ekspanziji koja rastavlja svoju formu, pa do preciznog prikaza smjera kretanja i konačno do skoro potpune apstrakcije linija koje potiskuju prema naprijed kreirajući dojam brzine. [8]

U svojim djelima Boccioni želi predstaviti svoju ideju o konceptu prostora, prema kojem ako se udaljenost ne može vidjeti, onda se ne može ni percipirati. Posljedično, promatrač vidi konja i nekoliko kuća u pozadini kao dinamičko jedinstvo. Boccioni je svoje djelo *Dinamizam jurećeg konja + kuće* (eng. *Dynamism of a speeding Horse + Houses*) kreirao nakon objave

manifesta o tehničkim pravilima za futurističke skulpture. U tom dokumentu potiče se uporaba više različitih materijala, ideja međusobnog prožimanja između subjekta i pozadine i odbacivanje zatvorenih formi. [5] Boccioni je također bio poznat po svojim skulpturama, koje su također bile usredotočene na pokret i dinamiku. Njegova najpoznatija skulptura je *Jedinstvene forme kretanja u prostoru* (eng. *Unique Forms of Continuity in Space*) iz 1913. godine. Ova skulptura prikazuje ljudsku figuru u pokretu, a Boccioni je koristio apstraktne oblike i linije kako bi stvorio dojam dinamičnosti. [5]



Slika 10: U. Boccioni, *Dinamizam jurećeg konja + kuće* [40]



Slika 11: U. Boccioni, *Jedinstvene forme kretanja u prostoru* [46]

Giacomo Balla bio je talijanski slikar, kipar i pjesnik, najpoznatiji kao jedan od osnivača i glavni teoretičar futurizma u slikarstvu. Isprva je radio u duhu poentilizma, potom je 1910. godine s Umbertom Boccionijem i Ginom Severinijem utemeljio futuristički pokret. [23] Njegova najpoznatija djela uključuju *Dinamizam psa na uzici* (1912.), *Dinamizam konja u trku* (1913.) i *Dinamizam bijelog konja* (1914.). U ovim djelima Balla je koristio tehnike kao što su divizionizam i simultanizam kako bi stvorio iluziju kretanja i brzine. Njegova slika *Dinamizam psa na uzici* (1912.) prikazuje psa u pokretu tako da se pokret prikazuje umnožavanjem prikaza psećih nogu. [35]

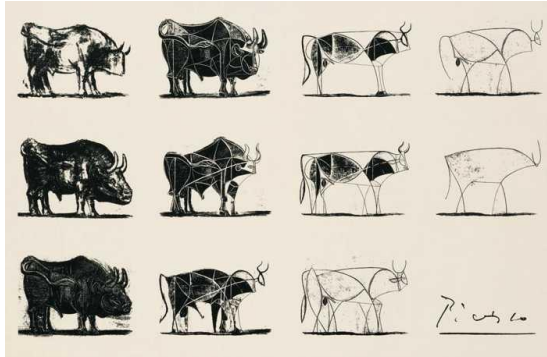


Slika 12: Giacomo Balla, *Dinamizam psa na uzici* [35]

4. Djela s motivom bika

Pablo Picasso kreirao je 1945. godine seriju od jedanaest litografija pod nazivom *Bik* (franc. *Le Taureau*). Prikazuje bikove u raznim stadijima apstrakcije, počevši od poprilično realističnog prikaza sve do nekoliko linija koje ocrtavaju bika. Evolucija bika kroz jedanaest grafika daje rijetku priliku vidjeti Picassov kreativni proces. [21] Iako Picasso nije otkrio točne razloge svoje fascinacije bikovima, jedno od mogućih objašnjenja je da je pomoću bikova prikazivao sebe kroz autoportret. U tom pogledu bika se može promatrati kao simbol muževnosti, ali i kao žrtvu zbog ubijanja životinja u borbi s bikovima. [47] Druga objašnjenja uključuju skrivene političke ideologije te da je bik bio simbol Španjolske kao veza sa španjolskim narodom i idejama o fašizmu. [47]

Picassova *Bikova glava* je djelo nastalo 1942. godine od sjedala i upravljača bicikla. Djelo je izrađeno od metala, a njegova veličina je oko 25 centimetara. Picasso je oblikovao sjedalo bicikla tako da izgleda kao bikova glava. Nos je izrađen od upravljača bicikla, a uši su napravljene od vijaka i drugih metalnih dijelova. Oči su izrađene od rupa u metalu. Bio je fasciniran idejom pretvaranja svakodnevnih predmeta u nešto novo i neočekivano. [14]



Slika 13: Pablo Picasso,
Bik [1]



Slika 14: Pablo Picasso,
Bikova glava [28]

Brončana skulptura *Jurišni bik*, (eng. *Charging bull*) Artura di Modice, smještena u finansijskom kvartu New Yorka, postala je simbol ne samo vitalnosti Wall Streeta, već i trajnog duha samoga grada. S masom od preko 3200 kilograma i dužinom od 5 metara, *Jurišni bik* plijeni pozornost. Bik nije samo izolirano umjetničko djelo već postaje neodvojivim dijelom urbane sredine. Postao je simbol finansijskog optimizma i tržišne otpornosti. Predstavlja neosvojivi duh New Yorka, grada koji je prebrodio mnoge izazove kroz svoju povijest. Di Modica je kreirao skulpturu bika nakon kraha burze 1987. kao simbol snage, moći i nade za budućnost Amerikanaca. [10]



Slika 15: Arturo di Modica, *Jurišni bik* [29]

Engleski slikar Francis Bacon, predstavnik nove figuracije, često je koristio svakodnevne teme i portrete kao polazište za svoje slike, ali ih je na osebujan način transformirao u simboličke motive. [38] Za motive svojih djela koristio je životinje, a jedna od njih je i bik. *Studija za borbu s bikovima* (eng. *Study for a Bullfight*) je serija od tri slike s motivom borbe s bikom, kreirane 1969. godine. [43] Svoje djelo *Studija bika* (eng. *Study of a Bull*) iz 1991. završio je tek nekoliko mjeseci prije svoje smrti u Madridu. Slika prikazuje zatamnjen prikaz bika koji izlazi iz crne praznine, iz tame u svjetlo. [44]



Slika 16: F. Bacon, *Studija za borbu s bikovima broj 1* [43]



Slika 17: F. Bacon, *Studija bika* [44]

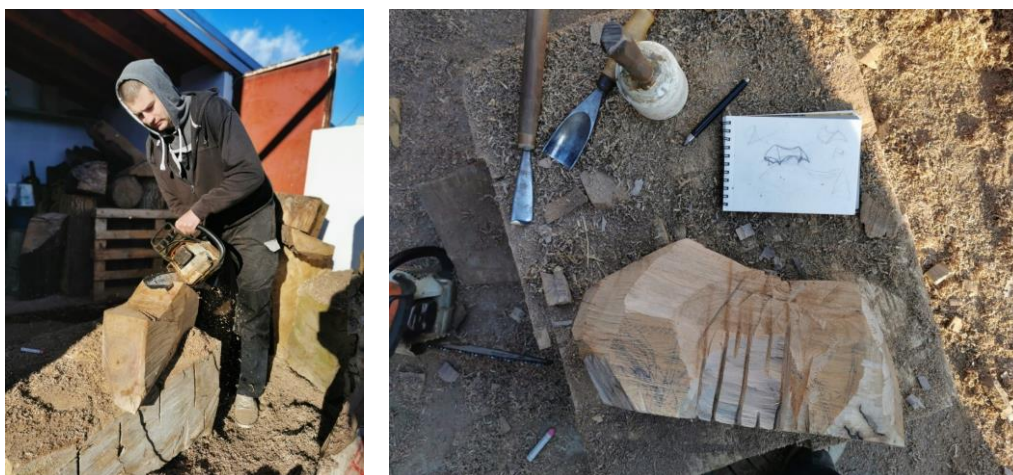
Vojin Bakić bio je jedan od važnijih hrvatskih kipara 20. stoljeća, a njegova skulptura *Bik* jedno je od njegovih najpoznatijih djela. Skulptura je prvi put izložena na Venecijanskom bijenalu 1956. godine, gdje je osvojila nagradu za najbolju skulpturu. Od tada je izložena na brojnim izložbama diljem svijeta. U svom stvaralaštvu (1949. – 1958.) na ženskim aktovima i skulpturama bikova sažima volumen, detalje spaja u cjelinu te stvara čudesnu ravnotežu velikih, čistih oblika apstraktne ljepote. [39] Skulptura *Bik* (1959.) je jednostavna, kompaktna i glatka, a svojim je savršenstvom, dimenzijama i površinom ostavila snažan dojam. [25]



Slika 18: Vojin Bakić, *Bik* [25]

5. Dinamizam bika u vlastitim skulpturama

Skulpture *Dinamizam jurećeg bika* i *Bikov dinamičan hod* rađene su od drveta i metala. Za tijelo bika korišteno je drvo oraha, a rogovi su rađeni od aluminija i mesinga. Proces rada kreće s crtanjem konturnih linija bočne strane bika na materijalu, odnosno drvetu. Zatim se kreće s prvim rezovima s motornom pilom po drvetu. Nastaje gruba obrada s kojom se odstranjuju veliki komadi materijala i skulptura dobiva svoje prve naznake forme.



Slika 19: Proces rada skulpture bika od drveta (lijevo i desno)

Nakon rada s motornom pilom slijedi gruba obrada s dlijetima. Za većinsku obradu korištena je ravna brusilica s nastavcima za drvo. Taj je alat omogućio lakše i sigurnije odstranjivanje materijala jer, ako se radi s dlijetima, postoji mogućnost da se zbog vibracija od udaraca odlomi neželjeni komad materijala. Nakon toga slijedi rad s kutnom brusilicom na koju je stavljena rašpa za drvo. S tim alatom odstranjuju se sve grube nepravilnosti na radu i dobiva se krajnja forma. Nakon toga slijedi završna obrada s brusnim papirom s kojim se uklanjaju svi prijašnji tragovi rada s grubim alatima i dobiva se krajnji željeni rezultat, a to je čisto, glatko drvo. Na kraju, zbog zaštite i dodatnog isticanja godova, rad se premazuje s lanenim uljem.

Na skulpturi *Dinamizam jurećeg bika* cilj je bio stilizacijom prikazati bikovu snagu i pokretljivost. Bikova snaga proizlazi iz njegove masivnosti. Na taj je način i istaknuta na ovoj skulpturi: njegov vrat, ramena i gornji dio tijela uvećani su i spojeni u jednu masivnu i monolitnu formu koja zauzima dvije trećine skulpture. Donji dio bika, odnosno preostala trećina skulpture, je dio na kojemu se nalaze pognuta glava, trbuh i noge. Na tom je dijelu skulpture prikazana bikova pokretljivost. U kontrastu s masivnim tijelom, bikove noge su šiljaste i na samom početku iznimno tanke u odnosu na tijelo. Unatoč toj razlici, noge su usklađene i nalaze se u harmoniji s ostatkom skulpture jer prate blage konturne linije ostalih dijelova tijela.



Slika 20: *Dinamizam jurećeg bika*

U filozofiji, prema metafizičkom principu dinamizma Gottfrieda Wilhema Leibniza, svijet se sastoji od aktivnih i pasivnih sila koje međusobno djeluju jedna na drugu. Skulptura *Bikov dinamičan hod* (eng. *Bull's dynamic gait*) je kao cjelina rađena od dvaju različitih materijala. Tijelo je rađeno od organskog materijala (drvo), a rogovi su rađeni od anorganskog materijala (mesing). Drveno tijelo u pokretu kao aktivna sila u suprotnosti sa statičnim rogovima od metala kao pasivnom silom, zaokružuju ovaj prikaz bika kao jednu dinamičnu cjelinu. Kako bi se istaknuo odnos ta dva materijala tijelo bika je stilizirano na način da je za prikaz svih udova bika korišten jedan geometrijski oblik, trokut.



Slika 21: *Bikov dinamičan hod*

Skulptura *Dinamička forma bika* (eng. *Dynamic form of a bull*) izrađena je od stiropora i gipsa. Za početak je bilo potrebno napraviti početni blok stiropora. Korištene su četiri ploče debljine 10 centimetara i dimenzija 50x100 centimetara koje su međusobno slijepljene drvofiksom. Nakon sušenja slijedi obrada s ručnom pilom i skalpelom kako bi se uklonio materijal do željenog oblika. Nadalje, stiropor se oblaže gipsanom gazom radi stvaranja čvrste površine koja neće pucati. Zatim se na rad nanosi tanki sloj gipsa i oblikuje špahtlom. Nakon što se gips osušio slijedi gruba obrada s ručnim rašpama s kojima se dobiva završna forma. Na samom kraju slijedi brušenje s brusnim papirom koji uklanja svu teksturu i dobiva se završni izgled, odnosno glatke

plohe. *Dinamična forma bika* je skulptura monolitne mase. Ova skulptura je rad s najvećom stilizacijom svih detalja. Odstranivši sve karakteristične elemente bikovog tijela kao što su rogovi, glava i noge ostaje nam bezbojna monolitna forma. Cilj ove skulpture je s uklanjanjem svih detalja prikazati samu esenciju dinamizma kod bika, odnosno nešto nematerijalno kroz materijalnu formu.



Slika 22: *Dinamična forma bika*

Skulptura *Dinamizam jurećeg bika 2* rađena je na sličan način kao i prethodni rad, ali umjesto stiropora korišten je stirodur. Za vanjsku strukturu je umjesto gipsa upotrijebljen kit za drvo s kojim je postignuta željena tekstura.



Slika 23: Proces nastanka skulpture
Dinamizam jurećeg bika 2



Slika 24: Prikaz kontaktnih točki
i osi za skulpturu

Ova skulptura sadrži jednu novinu, a to je željezni uteg u prednjoj desnoj nozi bika. Kao što se može vidjeti na slici 23, autor pridržava bika koji stoji na tri noge. Zbog asimetričnog položaja nogu, samim time i asimetričnim kontaktnim točkama skulpture u odnosu na tlo, ova skulptura nije u mogućnosti samostalno stajati. Na slici 24 plavom bojom označene su kontaktne točke s tlom, a zelenom bojom označena je središnja gravitacijska os. Iz tog je prikaza vidljivo kako lijeva stražnja noga, koja je u zraku, vuče skulpturu u lijevo i to je uzrok nestabilnosti. Taj je problem riješen s ugradnjom željezne šipke u prednju desnu nogu koja je označena crvenom bojom. Stirodur je iznimno lagan materijal i ugradnjom željeznog utega omogućena je stabilnost skulpture unatoč asimetričnom položaju nogu. Kao završni premaz korišten je kromirani srebrni sprej. Kombinacijom navedenih faktora i dinamične poze u raskoraku, ova skulptura na neki način prkosi zakonima fizike te samim time dodatno izražava bikovu pokretljivost.



Slika 25: *Dinamizam jurećeg bika 2*

Skulptura *Bik u skoku* imala je isti proces rada kao i prethodni radovi. Tijelo je izrađeno od stiroporne jezgre koja je obložena gipsom. Ova skulptura sadrži postolje, odnosno zemlju koja je sastavni dio skulpture. Skulptura prikazuje bika u trenutku skoka te ima jednu decentraliziranu kontaktnu točku s tlom. Zbog toga je neophodno uključiti postolje u skulpturu - radi same tehničke izvedbe djela. Skulptura je pričvršćena za drvenu dasku s metalnom šipkom koja se nalazi u desnoj nozi bika. Postolje, odnosno stilizirani prikaz zemlje je obrađen ravnom brusilicom s okruglim glodalima za drvo s promjerima od 6 mm do 22 mm. Tekstura zemlje je vizualizirani prikaz vibracije, odnosno podrhtavanja koje je nastalo prilikom bikovog skoka. Počevši od prvog kruga - epicentra, 6 milimetarskim nastavkom istočkan je skicirani prostor. Sa svakim udaljavanjem od epicentra korišten je nastavak za 2 milimetra veći od prijašnjeg. Za završni premaz drveta korišten je vodeni bajc u boji oraha, a tijelo bika prelakirano je mat crnim autolakom u spreju.

Skulptura *Bik u skoku* prikazuje i objedinjuje riječ dinamizam u svojoj potpunosti. Kretanja, živahnost i energičnost uhvaćene su u trenutku bikovog skoka u punom trku.



Slika 26: Proces nastanka postolja za skulpturu *Bik u skoku* (lijevo i desno)



Slika 27: *Bik u skoku*

6. Zaključak

U ovom radu obrađen je motiv bika kroz povijest i pojam dinamizma u filozofiji i likovnoj umjetnosti. Početkom dvadesetog stoljeća talijanski futuristi počeli su koristiti riječ dinamizam u nazivu svojih radova kao što je Boccionijev *Dinamizam jurećeg konja + kuće* i Ballin *Dinamizam psa na uzici...* Druga industrijska revolucija i izumi koji su proizašli iz nje kao što su zrakoplov i automobil, služili su kao izvor inspiracije talijanskih futurista. Fascinirani brzinom novih prijevoznih sredstava i tehnološkim napretkom futuristi su u svojim djelima naglašavali brzinu, pokret, dinamizam i nasilje. Većinu futurističkih djela karakterizira njihov pokušaj prikazivanja dinamizma i kretnje pomoću optičkih iluzija koje su ostvarivali s dodavanjem likovnih elemenata na već postojeći motiv (npr. prikaz više pari nogu na psu, sjedinjavanje trkaćeg konja s kućom i slično). Razlika između njihovog prikaza dinamizma i u prikazu dinamizma u skulpturama autora ovog rada je ta što autor nije koristio dodatne likovne elemente nego se isključivo koristio stilizacijom. Cilj rada bio je materijalizirati pojam dinamizma na tijelu bika.

Literatura

- [1] https://en.wikipedia.org/wiki/Le_Taureau#/media/File:Pablo-Picasso-The_Bull.jpg
- [2] Apollinaire, G., Cubism, Parkstone International, 2014.
- [3] Apollodorus, The Library of Greek Mythology, Oxford University Press, 1998.
- [4] Beazley, J., The Development of Attic Black-Figure, University of California Press, Berkeley, 1986.
- [5] Boccioni, U., Futurist Painting Sculpture (plastic Dynamism), Getty Research Institute, 2016.
- [6] Breuil, H., Four Hundred Centuries of Cave Art, Art Books, 1979.
- [7] Cichorius, C., Trajan's Column, Alan Sutton, Gloucester, 1988.
- [8] Coen, E., Boccioni, U., Boccioni, a Retrospective, Metropolitan Museum of Art, New York, 1988.
- [9] Daggett Dillenberger, J., Handley, J. T., The Religious Art of Pablo Picasso, University of California Press, 2014.
- [10] Durante, L. D., Outdoor Monuments of Manhattan, NYU Press, 2007.
- [11] Hussein, I. L., Bull Symbolism in Ancient Iraqi Thought, International Journal of Innovation, Creativity and Change, Vol 11, 2. Izdanje 2020.
- [12] M. Green, Symbol and image in Celtic religious art, Taylor & Francis, 1992.
- [13] Öztürk, Ö. T., Türe, A, Yağlıcı, S. C., The Relationship of Futurism Dynamism and Today's Technology, 2021.
- [14] Penrose, R., Picasso: His Life and Work, University of California Press, Berkeley and Los Angeles, 1981.
- [15] Remler, P., Egyptian Mythology, A to Z, Chelsea House, New York, 2010.

- [16] River, C., *The Cult of the Apis Bull, The History and Legacy of Ancient Egypt's Most Famous Sacred Animal*, CreateSpace Independent Publishing Platform, Scotts Valley, 2017.
- [17] Sim, G., *Catalogue of the Collection of Greek and Roman Coins (1879)*, Kessinger Publishing, 2008.
- [18] Van der Geer, A., *Animals in Stone, Indian Mammals Sculptured Through Time*, Brill, 2008.
- [19] Van Dijk-Coombes, R. M., *Mesopotamian Gods and the Bull*, *Sociedades Precapitalistas*, vol. 8, br. 1, str. 30, Universidad Nacional de La Plata, 2018.
- [20] [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:An_Auroch_symbol_of_Adad_\(Hadad\)_storm_and_rain_god_of_ancient_Mesopotamian_religions_on_the_Ishtar_Gate_of_Babylon_reconstructed_with_original_bricks_at_the_Pergamon_Museum_in_Berlin_575_BCE_\(4\)_31806178803.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:An_Auroch_symbol_of_Adad_(Hadad)_storm_and_rain_god_of_ancient_Mesopotamian_religions_on_the_Ishtar_Gate_of_Babylon_reconstructed_with_original_bricks_at_the_Pergamon_Museum_in_Berlin_575_BCE_(4)_31806178803.jpg)
- [21] <http://mourlot.free.fr/english/fmtaureau.html>.
- [22] <http://pages.cpsc.ucalgary.ca/~sheelagh/personal/reps/bulls/>.
- [23] <http://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=5551>.
- [24] <http://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=8294>.
- [25] <http://www.ffzg.unizg.hr/kspuff/vojin-bakic-svjetlonosne-forme-retrospektiva-muzej-suvremene-umjetnosti-zagreb-7-12-2013-2-2-2013/>.
- [26] <https://drawpaintacademy.com/the-bull/>.
- [27] [https://en.bharatpedia.org/wiki/Nandi_\(mythology\)](https://en.bharatpedia.org/wiki/Nandi_(mythology)).
- [28] https://en.wikipedia.org/wiki/Bull's_Head.
- [29] https://en.wikipedia.org/wiki/Charging_Bull.
- [30] https://en.wikipedia.org/wiki/Cretan_Bull.
- [31] [https://en.wikipedia.org/wiki/The_Abduction_of_Europa_\(Rembrandt\)](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Abduction_of_Europa_(Rembrandt)).
- [32] <https://smarthistory.org/bulls-head-rhyton>.
- [33] <https://smarthistory.org/hall-of-bulls-lascaux/>.
- [34] <https://www.alexanderancientart.com/1342.php>.

- [35] <https://www.britannica.com/biography/Giacomo-Balla#ref106649>.
- [36] <https://www.britannica.com/topic/The-Rape-of-Europa>.
- [37] <https://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?ID=15225>.
- [38] <https://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=5106>.
- [39] <https://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=5372>.
- [40] <https://www.guggenheim.org/artwork/580>.
- [41] <https://www.museunacional.cat/en/colleccio/bull-symbol-saint-luke-evangelist/anonim-catalunya-barcelona/004587-000>.
- [42] <https://www.newadvent.org/cathen/05222a.htm>.
- [43] <https://www.sothebys.com/en/auctions/ecatalogue/2007/contemporary-art-evening-n08363/lot.29.html>.
- [44] <https://www.widewalls.ch/magazine/francis-bacon-study-of-a-bull>.
- [45] <https://www.worldhistory.org/image/6567/apis-bull-saqqara-serapeum/>.
- [46] <https://www.wikiart.org/en/umberto-boccioni/unique-forms-of-continuity-in-space-1913>
- [47] <https://www.artincontext.org/the-bull-by-picasso/>

UPUTE AUTORIMA

Jezik: Hrvatski i engleski.

Koristiti MS Word.

Format papira: A4 (297 × 210 mm).

Font: Arial

Margine: gornja (top) 5,0 cm; donja (bottom) 5,0 cm; lijeva (left) 3,75 cm i desna (right) 3,75 cm.

Pripremiti na prvoj stranici sažetak, ključne riječi i podatke o autorima na hrvatskom jeziku:

Najprije se piše prezime autora, zatim prvo slovo imena veličinom 12 pts, poravnato uz lijevu marginu.

U sljedećem retku se piše naslov (maksimalno 12 riječi) velikim slovima, veličinom 13 pts, boldiran, poravnat uz lijevu marginu.

Nakon jednoga praznog retka piše se sažetak (maksimalno 150 riječi) s proredom 1,5, veličinom 11 pts, poravnat s obje strane.

Nakon praznoga retka pišu se ključne riječi (od 4 do 7 riječi), veličinom 11 pts, poravnat s obje strane.

Nakon praznoga retka na kraju se pišu podatci o autorima veličinom 11 pts.

Na drugoj stranici napisati na engleskom jeziku sve podatke naznačene na prvoj stranici (abstract, key words, authors data):

Podatci na drugoj stranici na engleskom jeziku pišu se na isti način kao podatci na prvoj stranici na hrvatskom jeziku. Ako je članak napisan na engleskom jeziku, na prvoj stranici su svi naznačeni podatci na engleskom jeziku, a na drugoj na hrvatskom jeziku.

Tekst članka počinje se pisati na trećoj stranici.

Naslovi točkaka u članku: 12 pts boldirano, velika i mala slova, poravnati lijevo.

Podnaslovi točkaka u članku: 12 pts boldirano, poravnati lijevo.

Tekst: Pisati u jednom stupcu s proredom 1,5, veličina slova 11 pts, poravnato s obje strane, izbjegavati kratice, a svi odlomci počinju bez uvlaka.

Ukupan broj stranica: paran, od 6 do 24 stranice (osim ako uredništvo časopisa ne odluči da članak može imati više stranica).

Fotografije i skenirani crteži trebaju biti visoke kvalitete.

Naslov slike (tablice) postavljati ispod svake slike (tablice), centrirano, s istim fontom i veličinom kao i tekst.

Obvezan je „Zaključak“ na kraju članka kao posljednja točka, prije navoda literature.

Literatura: minimalno 5 navoda literature, maksimalno 20 navoda literature. Kod navoda literature koristi se stil „Vancouver sa zagradama“. Naznačuje se autorovo prezime i prvo slovo imena, naslov članka, naziv časopisa, zbornika ili knjige, redni broj časopisa ili zbornika iz kojeg je članak preuzet, brojevi stranica na kojima je članak izložen u časopisu ili zborniku, glavni urednik, nakladnik koji je izdao časopis, zbornik ili knjigu, te mjesto izdanja i na koncu godina izdanja. Ako publikacija ima više autora navode se na isti način (prezime i prvo slovo imena). Popis literature treba se napisati po abecednom redu autora (abecedni red prezimena), s tim da su radovi istih autora poredani kronološki. Internetski navodi literature stavljaju se na kraju.

Odrađeni članak po ovim uputama autori trebaju poslati na e-mail: alu@sum.ba