

Milivoj i Veljko Popović / Prime Render 21

Milivoj i Veljko Popović etablirani su autori domaćeg animiranog filma, čija je visoka produkcijska kvaliteta i konzistencija rezultirala iznimnom produktivnošću i prisutnošću na međunarodnoj filmskoj sceni i kolaboracijama s brojnim drugim umjetnicima i producentima. Akademski slikar i kipar spajaju svijet animiranog filma sa svojim početnim medijima te svoje vizije i ideje ostvaruju u studiju za 2D i 3D grafiku i animaciju *Lemonade 3d*, sada poznatom kao *Prime Render Studios*. Iz studija je proistekao niz nagrađivanih animiranih filmova koji produkcijski spajaju tehnički visoku razinu sa specifičnim mediteranskim narativom uz kojeg su osobno vezani. Odlikuje ih jasna artikulacija koncepta i ideja u sadržaj koji plijeni pozornost, prenosi narativ i emociju te komunicira s gledateljem. Međutim, izrada filma timski je posao, a njegov konačan izgled ovisi o angažiranosti svih suradnika uključenih u projekt. Unutar tima pripovjedača, redatelja, umjetnika, animatora i dizajnera, kolaboracija predstavlja osnovu u realizaciji svakog projekta kojeg se ovaj dvojac uhvati. Kažu: „Ta magična alkemija događa se samo onda kada ljudi zajedno idu prema istom cilju. Spajanjem umjetnosti i kreativnosti s tehničkim znanjem, uz pažnju za detalje, izrađujemo sadržaj iznimne kvalitete i vizualne snage.“ Sve kreacije započinju s planiranjem, scenarijem, režijom, a završavaju s profesionalno uređenim i produciranim audio-vizualnim sadržajem primjerenim za širi kontekst kulture, edukacije i promocije.

Izložba *Prime Render 21* je konceptualno podijeljena na četiri cjeline. Prve dvije cjeline odnose se na autorske radove i specifične tehnike Milivoja i Veljka Popovića, obje realizirane u okvirima digitalne stvarnosti, dok su Milivojeve 3D skulpture zadobile i fizički aspekt. Treću cjelinu predstavlja šest animiranih filmova *Prime Render Studia* koji uključuju tim suradnika – *Ona Koja Mjeri, Dove Sei, Amor Mio, Planemo, Father, Biciklisti i Dislokacije* – uz koje su izložene i neke osvojenih filmskih nagrada. Četvrta cjelina odnosi se na projekt *The Lokals* koji spaja animirani film s Blockchainom, koji je još uvijek u fazi produkcije u suradnji s umjetnikom Božom Balovom.

Popularizacija digitalnog crteža tijekom 90-ih uvelike je olakšala eksperimentiranje s novim idejama, budući da se one brže i lakše pretaču u stvarnost. Digitalni crtež omogućuje veću preciznost i doradu detalja te eksperimentiranje s različitim vrstama alata i površina. Suvremena tehnologija donosi brojne prednosti te u kombinaciji s novim vještinama omogućuje formulaciju ideja u okviru proširene stvarnosti. Rad *Div jede ovcu* Veljka Popovića je digitalni crtež prikazan u tehnici virtualne stvarnosti u kojoj ga gledatelj promatra koristeći VR naočale. Potezi crteža opisani su u prostoru, a osim klasične dvije dimenzije crtež posjeduje i treću dimenziju, tj. dubinu. Rad promatran VR opremom prikazan je u veličini od 4 metra, a gledatelj ima pogled na rad iz donjeg rakursa.

Milivoj Popović izrađuje skulpture u digitalnom mediju korištenjem računalnog programa *ZBrush*. Naprednim alatima i metodama oblikuje 3D modele odnosno digitalne skulpture najčešće utjelovljene na likovima iz mašte. Milivojeve digitalne skulpture ističu se ponajviše složenim teksturama i oblicima. Korak po korak, rekreira materijale i stvara fiktivnu scenu u stvarnom vremenu. Kao što je već navedeno, na izložbi je predstavljeno osam digitalnih

printeva kao i njihove 3D printane skulpture, a riječ je o prepoznatljivim likovima: *Tutrago The Turtle*, *Frankey*, *Goblin*, *The Senator*, *Introspection (Yogi)*, *The Cowboy*, itd.

Digitalno kiparstvo zaživjelo je tek ranih 2000.-ih, a započela ga je kompanija *Pixologic Inc.* čijim se softverom *Pixologic ZBrush* Milivoj koristi. Kao što kipar koristi alate da bi rezbario, urezivao ili dopunjavao oblike na skulpturi, digitalni kipar koristi virtualne alate koji ih oponašaju. Stvarajući iluziju korištenja materijala, softver primjenjuje kompleksne kalkulacije za izradu poligona koji se ponašaju kao glina. Dakle, poligoni se mogu vući, širiti, smanjivati, povećavati, itd., što omogućava korisniku beskrajnu slobodu u kreiranju skulpture. Kao što kipar počinje od primarnih formi te se progresivno približava detaljima tijekom izrade, digitalni kipar koristi tehniku povećavanja broja poligona kako bi mogao izvršiti detaljiziranje. Virtualni alati omogućuju širok spektar kreativne slobode, ali autorova volja, mašta i vještina i dalje ostaju ključni u kreiranju.¹

Ostale dvije cjeline izložbe odnose se na produkciju *Prime Render Studia* za izradu multimedijalnog sadržaja, prvenstveno fokusiranog na produkciju kratkih animiranih filmova. Tijekom godina realizirali su sedam filmova koji su prikazani na renomiranim festivalima za animaciju i osvojili preko 70 nagrada, uključujući nagradu na *Aspen ShortFest Film Festivalu* i nagradu žirija na najvećem festivalu za animirane filmove na svijetu – *Annecy International Animation Film Festival*.

„Maya“ ili „Ona koja mjeri“ može označavati i „Ono što nije“, iluziju, odnosno energiju svevišnjeg entiteta pod čijim su utjecajem sva bića. Maya je obično mjera, ograničenost i oblikovanje, obmanjivačka i varljiva sila svijeta. Kratkometražni animirani film *Ona koja mjeri* (2008., 6'40") u režiji Veljka Popovića preispituje granice slobode i njene društvene i kulturne uvjetovanosti. Apsurdnost situacije dočarana je grotesknim likovima koji obmanuti maskama sreće ironično prate zloglasnog klauna. On je predvodnik konzumerizma i iluzije zadovoljstva čiji su slatkiji cinično produkt flatulencije. Klaun potvrđuje svoju dominaciju nad kolektivom i društvenim mehanizmima, ali ne i nad slobodom individue i njenom mogućnošću za samoodređenjem.

Mediterransko okruženje upotpunjeno zvukom istoimene talijanske pjesme u kratkom animiranom filmu *Dove sei, amor mio* (2011., 10'30") donosi nam svakodnevnu rutinu jedne starice unutar koje se otkrivaju čudni i nepovezani detalji. Postepeno iščitavamo staričin bizaran odnos s mužem i potpunu neusklađenosti s okolinom. Snaga poricanja i strah od promjene držje je u začaranom krugu noćnih mora i iluzija koje se prekidaju otkrićem njene tajne. Imaginarni svijet o kojem starica sanja, u kontrastu je sa zagasitim bojama i nedostatkom simpatije urbane sredine. Njena posljednja transcendencija inspirirana je završnom scenom filma Michaela Dudoka de Wita *Otac i kći* čiji utjecaj možemo vidjeti i u izboru glazbe, zagasitih boja te detaljima crnih ptica.

¹ Usp. Galunić, Neven, *Proces stvaranja 3D prikaza ljudskog tijela*, Koprivnica, 2020., str. 2.-3.

Kratki animirano-dokumentarni film *Father* (2012., 16'30") prikazuje pet paralelnih stvarnosti u kojima se odvija fiktivni razgovor između djeteta i oca. Film je utemeljen na autentičnim iskustvima koje je pet redatelja animacije, među kojima je i Veljko Popović, preobrazilo u animiranu priču. Otac je primjer međunarodne suradnje, bugarske, hrvatske i njemačke koprodukcije, koja ilustrira iskustvo tranzicije nakon pada komunizma. Lik oca predstavlja metaforu koja obuhvaća iskustvo svake od navedenih. Otac je tako jedinstveni odraz naše kolektivne borbe za identitetom i okosnica s kojom se svi možemo izravno povezati. Međutim, što se događa s pojedincima i obiteljima uslijed promijene modela vlasti i odgovornosti u državnom i društvenom sustavu? Narativ obuhvaća generaciju koja je razdoblje tranzicije proživjela u svojoj mladosti. Izostanak očinske figure izazivao je nepovjerenje, samoću i brojne konflikte te završio u ravnodušnosti.

Animirani film *Planemo* (2016., 13'25") u scenariju i režiji Veljka Popovića problematizira bezumno kruženje kolektiva u orbitama društvenih sustava i nametnutih rutina, kao i njihov utjecaj na pojedinca. Prema definiciji, planemo je nebesko tijelo izbačeno iz vlastitog solarnog sustava i ustaljene putanje pod utjecajem kaotičnih planetarnih migracija. Popularno se naziva samotnim lutalicom ili čuvarom galaksije. Njegova simbolika duboko je ukorijenjena u otuđenosti individue unutar prevladavajuće materijalističke atmosfere društva i njegove metodologije. Trodimenzionalni, poligonalni likovi uronjeni su u rutinu svoje svakodnevice. Njihove fragmentirane crno-bijele siluete opozitne su koloritu osamljenog protagonista koji je svoju transformaciju doživio pri slučajnom susretu s jelenom. Jelen simbolizira put prema ključnom događaju ili promjeni. On privlači svijest i vodi je k novim znanjima i otkrićima.² Simbolika jelena usko je vezana uz transformaciju glavnog lika, kojeg rutina uporno pokušava uvući natrag.

VR projekt *Dislokacije* (2020., 7'45") ispituje mentalna stanja straha i otuđenosti koja se javljaju pod utjecajem ekstremnih okolnosti. Radnja se pleće oko protagonista u dislociranim predjelima grčkih plaža, tekšaških pustinja i slovenskih šuma. Također, prizori su isprepleteni izbljedjelim uspomena na izgubljeni dom. Potresni scenarij hvata se u koštac s razumijevanjem migracije i svojevrsnom poništenju identiteta. Popovići su i u ranijim filmovima često tematizirali emotivne, psihičke i fizičke dislokacije, možda ponajviše u filmu *Planemo*, ali i u drugima, poput *Dove sei, amor mio*, čime naglašavaju važnost društveno angažirane umjetnosti koja kao takva nudi platformu za debatu, slobodnu misao i kritiku.

Inspiriran skulpturama i slikama renomiranog hrvatskog umjetnika Vaska Lipovca, Veljko Popović u *Biciklistima* (2018., 7'), na zadivljujući način oživljava neobične likove živopisnog okruženja unoseći u njih istu dozu originalnog humora i erotike. Užeglo i šareno ljeto malog mediteranskog grada okončava biciklističku sezonu. U posljednjoj utrci pobjeda ne donosi samo trofej već i naklonost intrigantne dame pa ispunjenje erotskih fantazija predstavlja glavni pokretač radnje. Prepoznatljivi Lipovčevi likovi žanrovski se odmiču od navedene angažirane note i jednako uspješno bivaju oživljeni u spontanom i intenzivnom mediteranskom okruženju.

² Usp. Marie-Louise von Franz, *Interpretacija bajki*, Scarabeus naklada, 2007., str. 150.

Uz tradicionalnu filmsku produkciju, *Prime Render Studios* na inovativan je način spojio animirani film s Blockchainom. *The Lokals* NFT je animirana kolekcija od 5000 NFT-ova koja je još uvijek u procesu realizacije s umjetnikom Božom Balovom. Osim što NFT omogućava pojedincima vlasništvo nad pojedinim umjetničkim djelom, po prvi puta u produkciji animiranih filmova, moguće je postati i njegov koproducent. Izložena su vizualna rješenja i prve skice scenarija vezane uz avangardne pokrete 80-ih godina u Hrvatskoj. Sadržajno *Lokalci* se nalaze na raskrižju propale socijalističke ideje i obećanja američkog sna. Njihov svijet je uprizoren putovanjem vlakom kroz bivšu Jugoslaviju i završava u malom mediteranskom gradiću Splitu u kojem se isprepliću razne ideologije i životni stilovi. Ideja je oživljena kroz pet karakternih uloga i njihovih kvartova. *The Townes* okupiraju Split 3, novi dio grada koji je postao središte novog pokreta. Veliki dio grada je brodogradilište *Shkver* u kojem žive *The Workers*. *The Athletes* provode vrijeme u sportskom centru Koteks. *Beach Boys* okupiraju plaže uživajući u suncu, piciginu i ženama. *The Artists* se nalaze u underground klubu *The Cube*.

„Sve kreće od ideje. U srcu svakog našeg filma nalazi se početna ideja ili misao koju se želi istražiti i izraziti. Iz te ideje gradi se sinopsis, jedna stranica teksta koja kroz priču artikulira sve ono što je bitno za tu ideju.“ Već smo na početku razjasnili kako Milivoj i Veljko Popović u produkciji svojih multimedijalnih sadržaja iznimno daju naglasak na tehnološkoj kvaliteti, a prateći zavidni filmski opus jasna je i njegova izrazito promišljena koncepcijska utemeljenost. Mediteran u kojem su odrasli i u kojem žive neizbježno je prisutan u svakom ostvarenju, ali i bitno utemeljen na univerzalnim temama i novim iskustvima s kojima nastoje mijenjati društvo i okvire kojima je ograničeno.

Ana Bratić