

Implementacija motiva narodne nošnje u izabranim reprodukcijским medijima

Sabo, Barbara

Master's thesis / Diplomski rad

2017

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Zagreb, Faculty of Graphic Arts / Sveučilište u Zagrebu, Grafički fakultet**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:216:181795>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2025-04-01**



Repository / Repozitorij:

[Faculty of Graphic Arts Repository](#)



SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
GRAFIČKI FAKULTET

BARBARA SABO

IMPLEMENTACIJA MOTIVA NARODNE
NOŠNJE U IZABRANIM
REPRODUKCIJSKIM MEDIJIMA

DIPLOMSKI RAD

Zagreb, 2017.



Sveučilište u Zagrebu
Grafički fakultet

BARBARA SABO

IMPLEMENTACIJA MOTIVA NARODNE
NOŠNJE U IZABRANIM
REPRODUKCIJSKIM MEDIJIMA

DIPLOMSKI RAD

Mentor:
doc. dr. sc. Maja Strgar Kurečić

Student:
Barbara Sabo

Zagreb, 2017

Posebna zahvala Muzeju Brodskog Posavlja u Slavonskom Brodu na suradnji, pristupačnosti i svim materijalima bez kojih ovaj rad ne bi mogao biti realiziran na ovakav način.

Rješenje o odobrenju teme diplomskog rada

SAŽETAK

Ovaj rad bavi se interdisciplinarnim pitanjem implementacije etno motiva s narodne nošnje u različitim reprodukcijским medijima. Narodna nošnja Hrvatske odnosi se na tradicijsku svečanu i svakodnevnu odjeću iz prošlosti, te čini bitan dio kulturne baštine. Motivi slavonskih narodnih nošnji koji su predmet istraživanja temelje se na postojećoj etnološkoj građi dostupnoj u muzejima. U teoretskom dijelu rada istražen je kulturni aspekt nošnje i njena baštinska vrijednost, te će je provedena analiza vizualnih sastavnica motiva: boje, oblika i kompozicije. Potom je istražena prisutnost sličnih etno motiva u današnjem dizajnu u svijetu, te mogućnosti njihove primjene i reprodukcije.

U praktičnom dijelu rada naglasak je na vizualizaciji motiva i uzoraka koji su prisutni na slavonskim tradicijskim nošnjama i tekstilnim rukotvorinama, kao polazište za njihovu daljnju primjenu. Cilj rada je dio narodne umjetnosti i kulture aktualizirati i popularizirati putem medija koji je dostupan većoj populaciji. Reprodukcijski mediji koji su korišteni u ovom radu su fotografija, vektorska grafika i pokretna grafika, a svaki od njih ima svoje prednosti i važnu ulogu u cijelom procesu. Digitalna fotografija korištena je isključivo u svrhu dokumentiranja motiva, koji su potom rekonstruirani u vektorskoj grafici te animirani pomoću programa Adobe After Effects. Krajnji rezultat je video temeljen na pokretnoj grafici, koji kao reprodukcijski medij ima puno veći potencijal utjecaja na gledatelja.

KLJUČNE RIJEČI: narodna nošnja, motivi, fotografija, vektorska grafika, pokretna grafika

ABSTRACT

This paper deals with the interdisciplinary issue of the implementation of ethnographic motifs from folk costumes in various reproductive media. Croatian folk costumes refer to a traditional festive and everyday clothes from the past and are an important part of a cultural heritage. The motifs of Slavonian folk costumes that are used in the research are based on existing ethnological material available in museums. In the theoretical part of the paper, the cultural aspect and inheritance value of costumes is explored and the analysis of following visual components of the motifs is performed: color, shape, and composition. In addition, the presence of similar ethnic motifs in today's design in the world and possibilities of their application and reproduction is explored.

In the practical part of the paper, the accent is put on the visualization of motifs and patterns that are present on Slavonian traditional costumes and textile handicrafts, as a starting point for their further application. The aim of the work is to actualize and to popularize a part of the folk art and culture through the media that is available to a larger population. The reproduction media that is used in this paper are photography, vector graphics and mobile graphics, each of them with its advantages and an important role in the whole process. Digital photography will be used solely for documenting motifs, which are then reconstructed in a form of vector graphics and animated using Adobe After Effects. The end result will be video based on motion graphics, which as a reproduction medium has a greater potential for the impact on the viewer.

KEYWORDS: folk costumes, motifs, photography, vector graphics, motion graphics

SADRŽAJ

| | |
|---|----|
| 1. UVOD | 8 |
| 2. TEORIJSKI DIO..... | 10 |
| 2.1. Narodna nošnja u Hrvatskoj..... | 10 |
| 2.2. Slavonska narodna nošnja..... | 14 |
| 2.2.1. Motivi slavonske narodne nošnje..... | 16 |
| 2.2.2. Korištenje boja na slavonskoj narodnoj nošnji..... | 22 |
| 2.3. Reprodukcijski mediji | 26 |
| 2.3.1. Fotografija | 26 |
| 2.3.2. Vektorska grafika..... | 27 |
| 2.3.3. Pokretna grafika | 28 |
| 2.4. Primjena etno motiva u dizajnu | 33 |
| 3. PRAKTIČNI DIO | 37 |
| 3.1. Alati i uređaji korišteni za realizaciju rada | 37 |
| 3.2. Odabir motiva i definiranje poruke | 38 |
| 3.3. Proces vektorizacije odabranih motiva..... | 42 |
| 3.4. Razrada priče i <i>storyboarda</i> | 47 |
| 3.5. Izrada videa temeljenog na pokretnoj grafici..... | 50 |
| 4. REZULTATI I RASPRAVA..... | 56 |
| 5. ZAKLJUČAK..... | 58 |
| 6. LITERATURA | 59 |
| 7. POPIS SLIKA | 61 |

1. UVOD

Motivacija za ovaj rad dolazi iz vlastitog porijekla, te želje da se skrene pažnja na bogatu narodnu umjetnost koju posjeduje svaka od regija u Hrvatskoj.

Narodna nošnja danas se ne izrađuje i ne nosi svakodnevno, već je ograničena na folklorne i slične manifestacije te muzejske izložbe. Potencijal za korištenje u grafičkom dizajnu temelji se na nekoliko pretpostavki: označava pripadnost i diferencira pojedine krajeve, posjeduje jedinstveni autohtoni likovni izraz, način nošenja i našiveni oblici imaju točno određeno značenje i simboliku, neiscrpan je izvor motiva iz bogate kulturne baštine. Uvidjevši taj potencijal, razvila se želja za reinterpetacijom tradicionalnih motiva slavonske narodne nošnje u vidu nekog od reprodukcijiskih medija koji se koriste u grafičkom dizajnu. Njihovom vektorizacijom može se zadržati prepoznatljivost, te ih se istodobno može izložiti promjenjivosti i prilagodbi drugim medijima.

Narodna nošnja je tradicijsko ruho koje se tijekom povijesti razvijalo u raznim zemljama i regijama. Izgled narodne nošnje neke zemlje ovisi o povijesnim prilikama, migracijama ljudi, klimi, razvijenosti društva, mogućnostima izrade te dostupnosti sirovina itd. Hrvatska narodna nošnja također je rezultat utjecaja navedenih čimbenika, što objašnjava izuzetnu raznolikost na relativno malom području Hrvatske. Tu je tijekom 19. stoljeća bila jedini dostupan oblik odjeće na selu, te se u potpunosti ručno izrađivala. Različiti motivi vezli su se ponegdje u svrhu ukrasa, a ponegdje zbog vjerovanja u njihove moći i nadnaravna značenja. Osnovni dijelovi muške nošnje su hlače, bluza, prsluk, cipele, te ponekad kapa ili šešir, dok žensku nošnju čine suknja, oplećak, cipele, raznovrsni nakit, te ponekad pregača i marama. Može se reći da su navedeni dijelovi prisutni u cijeloj Hrvatskoj, te su se izrađivali po strogim pravilima. Poštivajući svoja brojna nepisana pravila pri izradi, svaki kraj je tijekom godina uspio zadržati jedinstveni izgled nošnje. Zbog velikog opsega i raznolikosti postojećih stilova nošnji, ovaj rad se iz praktičnih razloga bavi samo onim slavonskim.

Težnja za očuvanjem i aktualizacijom narodne nošnje kao kulturne baštine pojavila se u Hrvatskoj već krajem 19. i početkom 20. stoljeća, a prisutna je i

danas u najvećoj mjeri kroz folklorne manifestacije, te nešto manje aktualizacijom kroz tekstilni i modni dizajn. U grafičkom dizajnu pojavljuje se u vidu plakata za pojedine manifestacije, te brendiranja muzeja i tradicijskih proizvoda.

Reprodukcijски mediji za koje se može reći da prevladavaju grafičkom dizajnu su oni digitalni. Današnji čovjek u puno većoj mjeri nego prije konzumira digitalni i online sadržaj, no ne samo konzumira već ga i aktivno stvara. Većom dostupnosti tehnologije i popratnih softvera te konstantnoj razmjeni ogromnih količina informacija, stvaranje sadržaja i dopiranje do publike postalo je lakše nego ikad prije. Kao osobiti trend tijekom zadnjih nekoliko godina video se isprofilirao kao utjecajan medij. Postoji mnogo vrsta videa kao reprodukcijских medija, no u ovom radu spomenute su samo karakteristike ključne za realizaciju i relevantne za provođenje postavljenih ciljeva. Video je prepoznat kao pogodan reprodukcijски medij jer na dinamičan način prikazuje sadržaj, kombinacijom pokreta, zvuka i slike može stvoriti jak emocionalni utjecaj kod gledatelja, koji je najjači kada ta kombinacija prenosi određenu priču. Upravo se pričanjem priče o nošnji a ne samo njenim prikazom htio povećati interes za etno motive koji su danas ograničeni samo na pripadajuću struku.

2. TEORIJSKI DIO

2.1. Narodna nošnja u Hrvatskoj

Narodnom nošnjom smatra se tradicijska odjeća koja u većini krajeva danas nema svakodnevnu uporabnu ulogu, već je dio kulturne baštine. Većina nošnje koju danas poznajemo s područja Hrvatske nosila se tijekom 18., 19., te prve polovice 20. stoljeća. Izrada svih odjevnih i tekstilnih predmeta odvijala se unutar svakog pojedinog kućanstva, počevši od uzgoja sirovina koje su bile biljnog ili životinjskog porijekla [1]. Nosila se na selu koje je činilo većinu tadašnje populacije, po strogo definiranim tradicionalnim pravilima. Unatoč uniformnosti nošnje, ona je imala važnu ulogu neposredne komunikacije, odajući informacije o pojedincu koji ju nosi. Svaki kraj imao je vlastite običaje i značenja određenih odjevnih kombinacija, što je u svakodnevici ukazivalo ljudima kako se odnositi jedni prema drugima. Nošnja je predstavljala društveni status i položaj pojedinca ali i mjesta u cjelini, životno razdoblje, bračni status, žalovanje, prigodu itd. Također se razlikovala radna i blagdanska narodna nošnja, nošnja propisana za specifičan blagdan u godini, a međusobno se potpuno razlikovala od mjesta do mjesta i od regije do regije predstavljajući lokalni i regionalni identitet pojedinca [2]. Uzevši sve navedeno u obzir može se reći da Hrvatska zaista ima bogato naslijeđe nošnji koje se može podijeliti prema više kriterija. U ovom radu spomenuta je klasifikacija po geografskoj osnovi radi sveobuhvatnog prikaza, a na sličan način spominje se i u drugoj stručnoj literaturi. Svaka navedena sastavnica dijeli se dodatno po spolu na mušku i žensku narodnu nošnju. Ostale podjele nošnje postoje u deskriptivnom obliku te nisu dostupne u sažetom i unificiranom obliku za cijelu Hrvatsku.

Podjela narodne nošnje Hrvatske prema geografskom kriteriju [3]:

- Nošnje Panonskog područja
 - Nošnja sjeverne Hrvatske
 - Nošnja sjeverozapadnog dijela panonskog područja
 - Nošnja hrvatske Posavine
 - Nošnja Slavonije

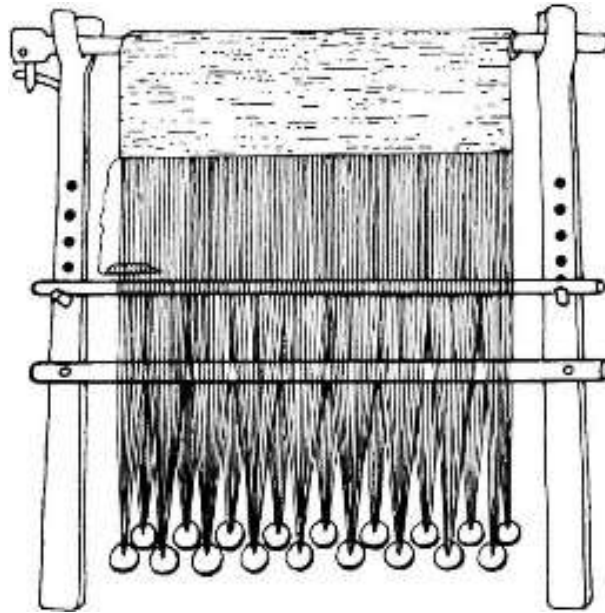
- Nošnja Baranje
- Nošnje Dinarskog područja
- Nošnje Jadranskog područja

Seljačka narodna nošnja u 18. stoljeću imala je svakodnevnu odjevnu funkciju, te ju je bilo puno teže očuvati nego neke druge svakodnevne predmete iz tog razdoblja. Mijenjala se i nadograđivala naraštajima, poprimajući i strane utjecaje (u ovisnosti o geografskoj poziciji). Izgled nošnji koje se može vidjeti danas na smotrama i drugim događanjima je replika bogatih i svečanih nošnji većinom iz kasnijeg razdoblja. Naime, nošnje iz 19. i prve polovice 20. stoljeća imaju visoku stvaralačku vrijednost jer ih odlikuje bogatstvo motiva, boja i ukrasa.

Kompleksnost nastanka i raznolikost narodne nošnje ima korijen u nekoliko bitnih faktora: prirodno i geografsko okruženje u kojem je nastala, glavna gospodarska grana kojom se stanovništvo bavi, kulturno povijesni utjecaji, stvaralački poriv naroda te sposobnost i talent žena koje su nošnju izrađivale. Kompletan proces izrađivanja odjeće bio je raspoređen između žena unutar obiteljske zadruge¹ gdje su se poslovi raspoređivali tako da je svatko bio zadužen za svoje područje. Tako su obitelji mogle obavljati mnogo različitih poslova usporedno, pa su se tako pojedine žene predodredile za rad s tkaninom. Proces je počinjao uzgojem sirovina, pošto se rijetko kada išta kupovalo. Panonsko područje bilo je pogodno za uzgoj lana i konoplje, stoga su se i materijali za nošnje bazirali na sirovinama biljnog porijekla. S druge strane, Dinarsko i otočno područje imalo je boje uvjete za uzgoj stoke, pa su vuneni odjevni predmeti prisutniji u većoj mjeri. Od uzgoja sirovina do dobivanja konoplja postojalo je nekoliko međukoraka, a neki od njih su: odvajanje vlaknastog dijela od ostatka biljke, sušenje, mlaćenje vlaknastog dijela, odvajanje drvenastih krutih otpadaka, razvrstavanje na finije i grublje vlakno, te konačno pređenje niti na tkalačkom stanu (Slika 1). Ispredena i izbijeljena nit mogla se po potrebi još bojiti prirodnim bojilima te je bila spremna za tkanje,

¹ Obiteljska zadruga – „naziv za određeni oblik proširene obitelji kakva je, uz nuklearnu obitelj, postojala i u hrvatskim selima“, prema: <http://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?ID=66656>

odnosno izradu tekstila pomoću niti koje se na tkalačkom stanu isprepleću pod pravim kutom po određenim pravilima [4].



Slika 1: Prikaz okomitog tkalačkog stana.
<http://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?ID=61536>

O složenosti cjelokupnog procesa govori Zapis iz Turopolja [5]:

„Dugi ti je posel dotmar se oblečeš. Treba len: posejati, pleiti, pukati, rilati (od semenki čistiti), namakati, vaditi, prestirati, prebirati, tuči, trti, mikati, presti, mavati, beliti, vijati, snovati, navijati, tkati, krojiti, šivati i - obleči“.

Zapis je ostavljen u originalnom starinskom jeziku, te se neće posebno tumačiti svaka nepoznata riječ, već citat sam po sebi dovoljno govori o složenosti i dugotrajnosti procesa koji pridonose iznimnoj vrijednosti svakog odjevnog komada. Ručna izrada tkanine bila je nužna no ne i jednostavna, a vještina vezenja različitih ukrasnih motiva čini tekstilne rukotvorine zaista jedinstvenim.

Uslijed širenja gradskog utjecaja, urbanizacije, te dostupnosti kupovnih tkanina, tkanje je postalo sve rjeđa vještina, a nošnje su se polako počele modificirati te postupno izbacivati iz svakodnevne upotrebe. Danas se koriste za vrlo specifična događanja poput folklornih, te su rekreacija izvornih nošnji, dok su korišteni materijali sve češće kupljeni gotovi. U današnjem društvu koji je pod

utjecajem globalizacije, postalo je jako neisplativo izrađivati vlastitu tkaninu jer zahtijeva puno vremena. Tehnologizacijom i masovnom proizvodnjom taj proces je postao puno jeftiniji i brži te time i jedini prihvatljivi. Današnje nošnje nisu više u tom smislu izrađene ručno na izvorni način, no i dalje prenose isti duh i istu poruku kao prije stotinjak godina i više. Motivi prisutni na današnjim nošnjama prenosili su se generacijama, te su se zadržala pravila njihove primjene i korištenja. Imaju određenu likovnu vrijednost, a opstajući među generacijama ljudi stekli su baštinsku vrijednost i autentičnost, što potkrepljuje sljedeći citat iz knjige Boja i sklad [6]:

“Hrvatska seljačka nošnja i nije drugo nego živi izraz našeg umjetničkog narodnog htijenja, koje su generacije tijekom stoljeća zapisivale, stvarale i oblikovale prema potrebama i svojem duhu. Nošnja je velika povelja našeg umjetničkog duha i nesumnjiv živi dokument naše kulturne individualnosti”.

Iako narodna nošnja više ne igra veliku ulogu u svakodnevnom životu suvremenog čovjeka, njena vrijednost je i dalje neupitna. Umjesto da se polagano stavi u zaborav i ograniči na muzeje te etnografsku struku, ovaj rad ukazuje na važnost njene žive upotrebe i primjene u suvremenom životu. To nastojanje da se nošnja aktivno koristi i vrati u život čovjeka nastalo je u prošlom stoljeću kada je pod utjecajem grada i razvoja kupovne odjeće nošnja potisnuta iz svakodnevne upotrebe. U skladu s tim je sljedeći citat koji se može prevesti u aktualni kontekst djelovanja kroz digitalne medije koji danas imaju velik utjecaj u čovjekovoj svakodnevici [6]:

“Muzej, makar kakav bio, ustvari je mrtav. Ni u kojem slučaju ne mogu izloženi objekti, koliko god bili vrijedni, onako djelovati pod staklom vitrine, koliko ti isti objekti djeluju u seljačkoj kući, u polju, u kršu ili na smotrama”.

2.2. Slavonska narodna nošnja

Obujam narodne nošnje cijele Hrvatske prevelik je za obradu u jednom radu, stoga je fokus uzet na jednu pokrajinu. Slavonija je u Hrvatskoj prepoznata kao jedna od regija najbogatijih svečanom nošnjom i finim radom. Folklor je još uvelike prisutan te se iz tog razloga njeguje folklorna nošnja. S druge strane, Slavonija kao nekadašnja žitnica Hrvatske danas trpi krizu i sporiji razvoj od ostatka Hrvatske, te se puno njenih potencijala zanemaruje ili stavlja u drugi plan. Oživljavanjem motiva narodnih nošnji želi se skrenuti pozornost na njene vrijednosti koje ne prolaze s vremenom.

Građa današnje slavonske nošnje u suštini je vrlo slična na cijelom području, ima slične osnovne odjevne predmete koji potječu od istih jednostavnih seljačkih svakodnevnih nošnji. Naglim razvojem proizvodnje tekstila u jednom periodu rezultiralo je stvaranjem različitih varijanti koje su se s vremenom profilirale kao varijante određenog kraja kako se i danas razlikuju. Ono što je bilo zajedničko svim nošnjama na tom području tijekom 19. stoljeća je spomenuta jednostavna svakidašnja lanena nošnja, te slavonska zlatara² kao najsvečanija varijanta nošnje. Motivi vezeni zlatnim nitima najčešće su cvjetni uzorci i razvedene vitice, čije oblikovanje je direktan utjecaj kićenog baroka koji je poznat po upotrebi zlata (slika 2).

² Zlatara –odjeća bogato ukrašena zlatnim vezom.



Slika 2: Detalj zlatnog veza s ženske marama, E2250

Daleko najzastupljeniji materijal za tkanje bio je ručno prerađeni lan kojeg tijekom 19. stoljeća postupno zamjenjuje uvezeni pamuk s istoka. Od lana se radilo najbitniji komad nošnje zvan rubina na koju su vezeni različiti motivi. Različito su se vezli motivi za rubinu svakodnevne upotrebe, te za one vrlo svečane ili specifične prigode (primjerice spomenuta zlatara). Vuna je bila namijenjena za izradu pregače nešto skromnijih i često geometrijskih motiva. Razvojem trgovine svila i baršun postaju dostupni te se počinju koristiti za marama koje su se naknadno oslikavale i ukrašavale. U nekim predjelima Slavonije prisutni su i kožni odjevni komadi, koji mogu biti visoko ukrašeni kožnim umetcima u boji i malim stakalcima, te kao takvi predstavljaju vrlo svečano ruho [7]. Spomenuti su dijelovi nošnje koji su bitni zbog ukrašavanja i prisutnosti raznolikih motiva, no detaljni opisi nošnje i dodataka nisu predmet ovog rada.

Osim odjevnih predmeta, vrijedno naslijeđe čine druge tekstilne rukotvorine poput ručnika, krpa, stolnjaka, ćilimka, te ponjava odnosno prekrivača. Ponjave koje su se izrađivale za prvu bračnu noć mladenaca imaju posebno bogat likovni izraz, te često bogate figurativne motive poput biljaka, životinja i ljudi. Odlikuju se i širokim rasponom korištenja boja te također čine važan dio baštine. Zbog likovnog bogatstva i izražene jedinstvenosti motiva uvrštene su u rad kao bitan dio građe.

2.2.1. Motivi slavonske narodne nošnje

Učestala podjela koja se primjenjuje kod proučavanja različitih vizualnih motiva iz šire perspektive se svodi na apstraktne i figurativne oblike, koji se uže gledano mogu kategorizirati u antropomorfne³, zoomorfne⁴, vegetabilne⁵ i geometrijske. Na tekstilnim rukotvorinama mogu se naći kao pojedinačni motivi (primjerice na ručnicima i krpama), poredani u liniju (što je čest slučaj slaganja motiva na stražnjem dijelu rubine), u nepravilnoj kompoziciji s drugim motivima (primjerice na ponjavama), te uzastopnim ponavljanjem čineći tako uzorak (čest slučaj na maramama i vunanim pregačama).

Geometrijski oblici najjednostavniji su od spomenutih, a podrazumijevaju oblike poput kruga, četverokuta, trokuta, zakrivljenih, ravnih i cik-cak linija, rombova itd. Osim čistih geometrijskih oblika, navedeni su i geometrizirani figurativni oblici ili simboli koji imaju određeno značenje, poput zvijezde, križa i slično (Slika 4). Karakteristični su za mnoge kulture, a ono što ih međusobno razlikuje je medij u kojem su prikazani, veličina i međuodnosi oblika koji stvaraju jedinstvene vizualne cjeline i uzorke, te korištene boje. U ovu vrstu oblika ubraja se i posebno naborano platno koje se radilo tako da ima pravokutne nabore, te je poznat predstavnik slavenskog tekstilnog rada. Vodoravne pruge u kombinaciji s cik-cak linijama ili drugim geometrijskim oblicima čest su motiv klasične slavonske vunene pregače. Odlikuje ih jednostavno oblikovanje, te upotreba tamnijih boja (Slika 3).

³ antropomorfan (grč.), sličan čovjeku, čovjekolik, prema <http://www.hrleksikon.info/definicija/antropomorfan.html>

⁴ zoomorfan, u obliku životinje, prema <http://enciklopedija.hr/natuknica.aspx?id=67395>

⁵ vegetabilan, biljni, u obliku biljke, prema <http://www.hrleksikon.info/definicija/vegetabilan.html>



Slika 3: Detalj geometrijskih oblika poredanih u ravnim linijama sa slavonske vunene pregače, E1669



Slika 4: Detalj geometriziranih oblika s ručnika, E3884

Vegetabilni motivi najranije su se pojavili upravo na slavonskoj narodnoj nošnji, te su ostali vrlo prisutni u slavonskim rukotvornim djelatnostima. Ustalili su se pod snažnim utjecajem baroka i rokoka, a jedan od najboljih primjera je slavonska zlatara koja je ranije spomenuta. Odlikuje ih realističan prikaz i izražena dekorativnost u kombinaciji s dodanim zavojitim linijama i viticama. Česti su motivi ruža, različito pojednostavljeno te ponekad geometrizirano

cvijeće (Slika 5), vinove loze i ploda (Slika 6), grančica i listova i slično (Slika 7). Jedan od starijih primjera vegetabilnih motiva vrijednih spomena su slavonske krpice, odnosno dijelovi rukava i skuta nošnje (Slika 8). Osim na odjevnim komadima, pojavljuju se na stolnjacima, ponjavama i vunanim pletenim torbicama. Jedinствен motiv sa slavonskih ponjava je stilizirana gljiva koje se izvodila u bogatim bojama (Slika 9).



Slika 5: Stilizirani motiv cvijeta, detalj sa svečane ženske marame, MBP-25404



Slika 6: Motiv vinove loze i grozda, detalj s ručnika, MBP-15515



Slika 7: Stilizirana grančica s listovima i cvijećem, detalj sa ženske marama, E2997



Slika 8: Krpica sa stiliziranim vegetabilnim uzorkom, E1259



*Slika 9: Motiv stilizirane gljive sa slavonske ponjave.
Izvor: Muzej Brodskog Posavlja, Slavonski Brod*

Motivi poput konja, labudova, pijetlova, golubica i drugih pripadaju zoomorfnoj skupini. U podunavskoj Baranji i Slavoniji vezli su se jedan do drugog u redovima, često u kombinaciji s geometrijskim motivima. Vezli su se na vunene pregače cijelom njenom širinom, kao i na vunene tepihe ili ćilimke (Slika 12). Pojedinačni zoomorfni motivi prisutni su na tekstilnim rukotvorinama manjih dimenzija poput ručnika ili krpa. Specifični su za Slavoniju, a povezuje ih se s motivima sa srednjovjekovnih stećaka za koje se vjerovalo da imaju magijske osobine. Neki od motiva su konj, zec, lane, leptir, lav, pijetao, vuk, itd. (Slika 10 i 11).



*Slika 10: Prikaz pijetlova, detalj s ručnika
Izvor: Muzej Brodskog Posavlja, Slavonski Brod*



*Slika 11: Realističan prikaz konja kao samostalnog motiva na ručniku
Izvor: Muzej Brodskog Posavlja, Slavonski Brod*



*Slika 12: Stilizirani jelen sa slavonske ponjave
Izvor: Muzej Brodskog Posavlja, Slavonski Brod*

Čovjek kao motiv javlja se vrlo rijetko, na nošnjama gotovo uopće, dok se na predmetima poput ručnika, tepiha, ukrasnih jastuka i torba implementirao u nešto većoj mjeri. Pošto su isključivo žene bile zadužene za vezenje i tkanje, izrađivale su motive snaša u jednostavnim pozama (slika 13), dok je motiv muškarca bio iznimka. Stilski su većinom bili pojednostavljeni i geometrizirani prilagođavajući se mediju u kojem su izvedeni.



*Slika 13: Prikaz snaše u kombinaciji s drugim motivima, detalj s ponjave
Izvor: Muzej Brodskog Posavlja, Slavonski Brod*



*Slika 14: Antropomorfni i životinjski motivi poredani u liniju, detalj s ručnika
Izvor: Muzej Brodskog Posavlja, Slavonski Brod*

2.2.2. Korištenje boja na slavonskoj narodnoj nošnji

Pravila izrade narodne nošnje prenosila su se generacijama, a isto vrijedi i za pravila implementacije boja na određene odjevne i uporabne predmete. Ta pravila temeljena su prvotno na ograničenom opsegu mogućnosti u izradi, te na likovnim i vizualnim zakonitostima. Vunene, pamučne ili lanene niti nakon izbjeljivanja su se po potrebi bojale s domaće pripremljenim prirodnim pigmentima, te su ga na različit način upijale rezultirajući svjetlijim pamučnim i lanenim nitima te tamnijim vunenicima. Svila se pojavila kasnije uslijed razvoja trgovine, te se bojala direktno na platno s tad već većim rasponom pigmenata. Pravila naglašavanja i ukrašavanja pomoću boja također su se strogo poštivala. Osnovna seljačka svakodnevna nošnja bazirala se na bijelom tkanju, dok je ukrašavanje motivima raznih boja bilo rijetko i ograničeno. S druge strane, svečana i blagdanska odjeća ima skladnu paletu gdje je boja prisutna u većem omjeru naspram bijelog platna. Crvena kao boja krvi i vatre simbolizira život i energiju, te je najčešće korištena boja na narodnoj nošnji. Najsvečaniji oblik nošnje koji se razvio s vremenom pod orijentalnim utjecajem kombinacija je zlatnog veza i bijelog tkanja, te je pravi ogledni primjer kićenosti i bogatstva. Prvotna pogrebna odjeća zasnivala se na bijeloj boji koja je u prapovijesti označavala smrt, no kasnije je to značenje pripisano crnoj [8]:

“Iako je nekoć boja žalosti bila bijela što je prežitak praslavenskih običaja, krajem 19. i početkom 20. stoljeća dolazi do preslojavanja ruha za žalost. Bijelu boju zamjenjuje crna, a rubine i oplečke od domaćeg platna crni kupovni materijali.”

Stariji izvorni primjerci narodne nošnje ukazuju na naslijeđe utvrđenih društvenih pojmova ljepote i sklada koje se prenosilo s generacije na generaciju. Na to upućuje upotreba palete osnovnih čistih boja kao što su crvena, plava i žuta, u kombinaciji s neutralnom crnom i bijelom. Omjeri korištenja navedenih boja i njihove nijanse ovise o više faktora, te su se mijenjali kroz vrijeme. Upravo omjer boja ključan je za postizanje sklada odjeće, a jedan od jednostavnih načina proučavanja koji se koristio je skala boja. To je linearna skala uvijek jednakih dimenzija koja je podijeljena na polja korištenih boja s nošnje. Boje su se slagale redom od crne, preko tamnijih saturiranih boja, do svjetlijih boja i na kraju bijele, dok je veličina polja ovisila o prisutnosti boje na nošnji. Takvo proučavanje boja omogućuje zapažanje određenih pravilnosti u korištenju palete boja s obzirom na kraj iz kojeg dolaze, vanjske utjecaje, period i namjenu nošnje. Izvorna upotreba boja temelji se na prevladavajućoj bijeloj, s malo crne i nekoliko čistih boja između. Gledajući prema tom kriteriju, skale Slavonske nošnje iz unutrašnjosti smatraju se najčistije i najjednostavnije, s crvenom kao najprisutnijom [6] (slika 15).



Slika 15: Suknja kao osnovni dio narodne nošnje ukrašena crvenim vegetabilnim detaljima, E4157

Kako je već spomenuto, tradicionalna seljačka nošnja zasniva se na skladu crne i bijele s vrlo malo ukrasnih elemenata u osnovnim bojama. Današnja svečana nošnja s druge strane ima mnogo varijacija boja, iz jednostavnog razloga što se danas mogu vrlo lako proizvesti, za razliku od ranijih vremena kada su se koristila samo prirodna bojila koja su bila dostupna (slika 16).



Slika 16: Neklasična proširena paleta boja, detalj s ćilimka nastalog u 20. stoljeću, E922

Na vunenim predmetima poput pregače korištena je puno tamnija paleta boja sastavljena od crne i tamnih nijansi osnovnih boja (slika 17). Vuna se također bojala u kućnoj radinosti pomoću prirodnih pigmenata, te je bilo teže dobiti svijetle i čiste boje. Dojam koji stvara tamna paleta ozbiljniji je i tmurniji od palete prisutne na svilenim pregačama živih boja, stoga su vunene pregače koristile starije žene kao znak ozbiljnosti i konzervativnosti, dok su svilene postale simbol mladenaštva i živosti.



Slika 17: Vunena pregača izvedena u crno bijeloj paleti boja

2.3. Reprodukcijski mediji

U širem smislu, na pojam reprodukcijski mediji odnose se digitalni i printani mediji s naglaskom na samu problematiku i kvalitetu reprodukcije originala. Digitalni reprodukcijski mediji poput digitalne fotografije, videa ili audia danas su vrlo versatilni te se mogu ispreplitati, koristiti u raznim kombinacijama, te obrađivati u profesionalnim softverima koji podržavaju širok raspon formata. Sve navedeno omogućava široku interdisciplinarnu upotrebu medija bez gubitka na kvaliteti reprodukcije. U ovom radu korišteno je nekoliko digitalnih medija, gdje svaki ima svoju ulogu u procesu nastanka konačnog djela. Digitalna fotografija koja je sačinjena od piksel grafike korištena je kao polazište rada, njen sadržaj pretvoren je u vektorsku grafiku te na kraju animiran i pretvoren u sveprisutan medij videa.

2.3.1. Fotografija

Razvojem fotoaparata od njegova izuma, cilj je bio omogućiti bilježenje što vjernije slike stvarnosti u što većoj kvaliteti. Tijekom godina razvili su se razni smjerovi fotografije te se koristila u različite svrhe, čime se pojavilo pitanje je li fotografija umjetnost ili samo prikaz realnosti [9]. Predmet interesa ovog rada je upravo fotografiranje kao bilježenje predmeta na najvjerniji mogući način, odnosno dokumentiranje stvarnog stanja objekta, te njena umjetnička vrijednost nije primarna za realizaciju rada. U procesu digitalizacije motiva o kojima je riječ, fotoaparat je alat a fotografija medij za njihovo vjerno dokumentiranje, te je po tehnici vrlo slična konzervatorskoj fotografiji. Bitna značajka je bilježenje točnog i realnog stanja objekta, njegove teksture, oblika i boje. Navedene informacije mogu se iščitati samo iz fotografije koja je snimljena uz ispravnu ekspoziciju, dovoljan kontrast, dovoljnu dubinsku oštrinu na cijelom objektu, s ispravno postavljenim bijelim balansom te u što većoj mogućoj rezoluciji. Svjetlosni uvjeti i sjene koje se stvaraju uvelike utječu na jasnoću reprodukcije željenog predmeta, stoga se preporučuje takvu vrstu fotografija snimati u kontroliranim studijskim uvjetima s profesionalnom rasvjetom. Ako to nije

moguće poželjno je koristiti rasvjetu u kombinaciji s ambijentalnom, radi korekcije sijena i veće kontrole. Uz studijsku rasvjetu, dodatnu opremu čine reflektirajuće površine koje također smanjuju bacanje sjene, odgovarajuća pozadina ili podloga, te tripod koji sprječava pomicanje leće za vrijeme okidanja i time pridonosi oštrini krajnje fotografije. Odabir objektiva ostaje na samom fotografu te ovisi o položaju, udaljenosti i veličini snimanog objekta. U većini slučajeva namjera nije fotografiranje objekta u nekom okruženju već njegova izolacija od pozadine, za što nikako nisu pogodni širokokutni objektivi, već teleobjektivi, makroobjektivi ili objektivi klasičnog raspona [10].

Objekti fotografiranja u ovom radu su tekstilni komadi koje nije zahtjevno fotografirati iz navedenih razloga: gotovo su dvodimenzionalni stoga je i srednja dubinska oštrina dovoljna da svi detalji budu u fokusu, tkanina sama po sebi nema nikakav odbljesak ili odsjaj koji bi se kasnije morao softverski ukloniti, nije potrebno snimiti objekt iz više uglova već samo iz pozicije okomite na njega. Najbolje rezultate daje snimanje s nešto veće udaljenosti uz korištenje optičkog zuma odnosno užeg kuta snimanja. Također, vrlo je bitno dobiti ispravne boje tkanine kako bi se kasnije mogla sastaviti što vjernija paleta boja u digitalnom obliku. Fotografije su snimljene u RAW formatu koji zadržava sve informacije zabilježene na senzoru fotoaparata, te je pogodan za softversko uređivanje bez gubitka na kvaliteti. Uređivanje ove vrste fotografije svodi se na korekcije osnovnih postavki: povećanje kontrasta i oštine fotografije, korekcija ekspozicije, obrezivanje, rotacija, te otklanjanje mogućih šumova ili nepravilnosti na fotografiji.

2.3.2. Vektorska grafika

Fotografija kao digitalni medij bazirana je na piksel grafici koja se sastoji od točnog broja jednakih jedinica (piksela) i ima točne dimenzije koje se ne mogu neograničeno povećavati bez gubitka kvalitete. Za razliku od toga, vektorska grafika sadrži informacije (matematički izračunate) o putanji između jedne i druge točke, a ona je interpretirana pomoću određenog vektorskog programa.

Moguće ju je modificirati na mnogo načina te povećavati bez gubitka kvalitete, što otvara puno širi spektar mogućnosti primjene i manipulacije. Datoteka vektorske grafike sadrži objekte (vrlo često jednostavne jednoboje geometrijske oblike) koji se pojedinačno mogu uređivati. Još jedna prednost je što veličina datoteke ne ovisi o njenim dimenzijama, pa veliki vektorski formati zauzimaju vrlo malo prostora na tvrdom disku. U ovom radu korišten je program Adobe Illustrator CC koji je baziran na vektorskoj grafici, no podržava i pikselnu grafiku. Jedan od osnovnih alata je takozvani Pen Tool koji omogućava iscrtavanje Bézierovih krivulja, zaobljenih linija koje se pomoću natezanih točaka mogu vrlo precizno podesiti. Na istom principu se zasniva i tipografija koja je također neograničeno skalabilna [11].

Glavni razlog korištenja vektorske grafike nad piksel grafikom (odnosno fotografijom) u ovom radu je mogućnost njene široke primjene i modifikacije. Jednom vektorizirani motivi s nošnji mogu biti iznova i iznova reproducirani u digitalnim medijima jednako kao i u printanim. Iako je za ovaj rad video odabran kao glavni medij, motivi se u nekoliko koraka mogu pripremiti za tisak, web stranicu, implementirati na neku drugu fotografiju, video, ili slično [12].

2.3.3. Pokretna grafika

Kao što sam naziv govori, pokretna grafika je najjednostavnije rečeno grafika u pokretu, odnosno kombinacija grafičkog dizajna i animacije. Sadrži sve elemente klasičnog grafičkog dizajna kojemu su dodani elementi prostora, vremena te ponekad zvuka. Animacija pak označava širi pojam te sadrži više podvrsta od kojih je jedna upravo pokretna grafika. Prisutna je u televizijskim reklamama, glazbenim video spotovima, video igricama, integrirana je u neke web i mobilne aplikacije, a često se koristi i za lakše shvaćanje složenih infografika te apstraktnih pojmova [13]. Koristi se i u promotivne svrhe jer ima veću sposobnost pričanja priče i zaokupljanja pažnje od statične slike ili klasičnog videa. Zbog lako dostupnih programa za kreiranje te sve većom potražnjom tržišta za novim i dinamičnijim sadržajem, zadnjih godina se

ubrzano razvijala i postala šire prisutna. Iako njena složenost ovisi o samom autoru, generalno gledajući pokretna grafika sadrži jednostavne geometrijske oblike i tipografiju koji se animiraju tako da se definiraju svojstva objekta u početnoj i završnoj točki, a softver generira prijelaz između njih što rezultira pokretom. U ovom radu korišten je Adobe After Effects, a u ovisnosti o kojem softveru se radi moguće je podesiti i načine spomenutih prijelaza te imati veću kontrolu nad konačnim rezultatom. Pokretna grafika tako može komunicirati vrlo suptilne i specifične poruke, te stvoriti određeni ugođaj u potpuno umjetno napravljenom digitalnom okruženju. Kako bi se zadržala pažnja gledatelja a animacija učinila zanimljivijom, efekti i prijelazi se često prenaplaćavaju, no po definiranim pravilima. Dvanaest pravila animacije čine osnovu za dosljedno i realistično kreiranje pokreta: spljošti i rastegni, iščekivanje akcije, sukcesivna animacija i od poze do poze, sceniranje, prateća i preklapajuća akcija, uspori na početku i na kraju, pokreti u lukovima, sekundarna akcija, trajanje, pretjerivanje, jasan crtež, uvjerljivost [14]. Većina navedenih pravila odnosi se na kreiranje antropomorfnog lika u pokretu, na čije pokrete je ljudsko oko naviknuto u realnom svijetu, te se nepravilan pokret odmah primijeti kao čudan ili nelogičan. S druge strane, animirajući apstraktne oblike i tipografiju nije nužno pridržavanje većine navedenih pravila, stoga će u praktičnom dijelu rada biti objašnjeni samo oni koji su korišteni.

Animacija elemenata gotovo je zadnji korak u kreativnom procesu. Kako bi konačan rezultat bio smislen i lako razumljiv, potrebno je prethodno jasno definirati sljedeće stavke:

1. svrha i kontekst
2. ciljevi
3. ciljane skupine
4. poruka
5. zahtjevi
6. osobnost
7. pisanje teksta
8. storyboard

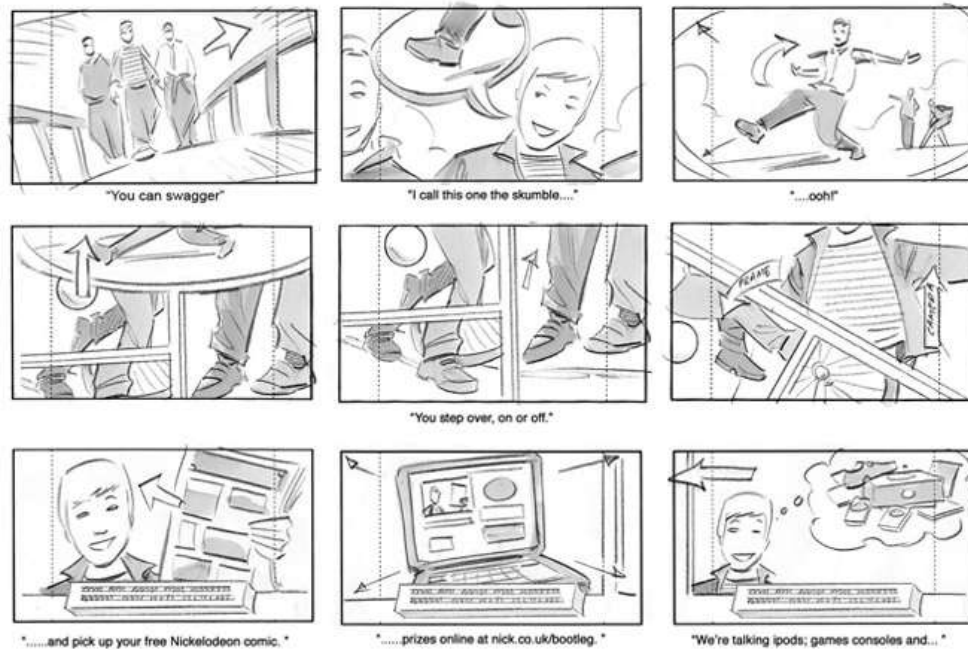
9. animatika
10. moodboard
11. dizajn
12. animiranje
13. audio

Sličan ili nešto proširen proces izrade pokretne grafike ili animacije često se primjenjuje u struci, osobito kada je u pitanju rad za vanjskog klijenta. U tom slučaju klijent je taj koji definira prvih šest točaka, dok su ostale dogovorene u suradnji [15]. Pokretna grafika se u puno manjoj mjeri kreira kao samostalan i neovisan projekt gdje samo jedna osoba definira sve navedeno (što je slučaj s ovim radom). Svrha i kontekst definiraju koji klijent i koja branša je u pitanju, te radi li se o reklami, spotu ili nečem trećem. Krajnji cilj projekta i ciljana skupina definiraju se na početku, no ostaju u fokusu tijekom cijelog procesa. Odgovaraju na pitanje kome je proizvod namijenjen i kako prilagoditi komunikaciju upravo toj skupini, te što se njime želi postići. Ovo posljednje dobro je znati definirati u jednoj rečenici te svaki sljedeći korak usmjeravati prema istoj poruci. U skladu s njom kreira se i točno određeni ugođaj i osobnost animacije. Tako se osigurava ujednačenost, jasnoća i dosljednost komunikacije, te je veća šansa da poruka bude pravilno prenesena do krajnjeg korisnika. Prije početka rada na sadržaju, bitno je definirati što je sve potrebno kako bi se projekt realizirao, što uvelike utječe na procjenu vremena i ukupnih troškova. Prvi korak u kreiranju sadržaja za pokretnu grafiku je pisanje teksta (eng. *script*) koji treba već sam po sebi biti dovoljno jasan, a čini kostur i osnovno kronološki slijed. Tek nakon definiranog teksta kreće se razmišljati o vizualnom sadržaju koji će zajedno u kombinaciji tvoriti priču. Teoretski bi se u ovom dijelu već mogao kreirati dizajn, no izrada *storyboarda* i animatike su dva bitna međukoraka koji u konačnici uvelike štede vrijeme produkcije. *Storyboard*⁶ ili ploča scenarija je niz crteža ili skica (napravljenih najčešće prostoručno s papirom i olovkom) koji prikazuju

⁶ Eng. Storyboard = A view of the workspace that displays the sequence of your clips.

Prema: <https://hr.glosbe.com/en/hr/storyboard>

redosljed događaja ili scena u animaciji, a sastoje se od teksta i pripadajućeg vizuala. Koriste se u produkciji bilo koje vrste videa, kreiranju aplikacija, igrica i slično [16]. Svrha *storyboarda* nije visoko kvalitetan prikaz finalnog rada, već gruba skica čija je glavna prednost brzina izrade i vizualizacija (slika 18).



Slika 18: Primjer storyboarda za kreiranje videa.

<https://www.oneupweb.com/blog/storyboarding-tips-marketing-videos/>

Ukoliko se radi o većem projektu izrađuje se animatika: skice iz *storyboarda* se grubo animiraju kako bi se vidjelo je li animacijom postignut željeni učinak. U ovom radu animatika nije korištena zbog specifičnog procesa koji se ponegdje razlikuje od navedenog. *Storyboard* i animatika dakle imaju važnu ulogu u vizualizaciji scena, lakšoj komunikaciji vizije ostalim pojedincima koji rade na projektu te točnijem planiranju produkcije, što u konačnici znači lakše i brže animiranje po predefiniranim elementima. *Moodboard* je alat za konceptualizaciju budućeg dizajna i definiranje vizualnog stila u obliku kolaža. Može se sastojati od kombinacije potencijalne tipografije, palete boja, fotografija, ilustracija, uzoraka, tekstura, sličnih inspirativnih radova, posloženih na jedno mjesto, kako je prikazano na slici 19. Time se dobiva jasan pregled svih potencijalnih vizualnih sastavnica koje bi trebale činiti skladnu cjelinu. One

čine polaznu točku za kreiranje dizajna u odabranom softveru (u ovom slučaju u Adobe Illustratoru), koji se potom animira prema spomenutim pravilima animacije. Sama animacija već je dovoljno precizno definirana u animatici, stoga preostaje kreirati ju tehnički kvalitetno i uskladiti s audio materijalom.



Slika 19: Prikaz moodboarda.
<https://dribbble.com/shots/1835416-L-I-V-I-N-G-Mood-board/attachments/306015>

2.4. Primjena etno motiva u dizajnu

Pojam etno potječe od grčke riječi *ethnos*⁷ koja objedinjuje pojmove rasa, ljudi i kultura. Radi se o složenom pojmu koji je poznat i korišten širom zemalja. Može se reći da etno motivi predstavljaju kulturološki bitne, autentične i tradicijske tvorevine nekog kraja. Jedna od uloga takvih motiva i generalno tradicijske odjeće je poistovjećivanje pojedinca s narodnom pripadnosti i kulturom, stoga se može naći kao česta inspiracija modnim dizajnerima, dizajnerima nakita, produkt dizajnerima te kao inspiracija u kreiranju brendova i vizualnih identiteta. Iako je naglasak ovog rada na grafičkom dizajnu, istražen je širi spektar primjene u drugim granama dizajna. Sveobuhvatan prikaz pruža bolji uvid u to što se s motivima sve može napraviti, kako ih se može oblikovati i primijeniti u različite medije, te može poslužiti kao inspiracija za potencijalno proširenje rada.

Najviše radova ove tematike je iz područja modne fotografije i tekstilnog dizajna u kombinaciji s umjetničkim visažističkim izrazom. Sljedeći primjeri prikazuju dva različita pristupa temi, gdje je slika 20. djelo ukrajinskog fotografa koji u kompoziciji kombinira tamne tradicionalne boje i predmete. Potpuno drugačiji, prozračan i raznobojan stil stvoren je na fotografiji poljske fotografkinje na slici 21. Odabrana je vrlo neuobičajena suvremena šminka modela koja potpuno mijenja ugođaj fotografije. Iz prikazanih primjera može se vidjeti kako reinterpretacija i kombinacija drugačijih boja može igrati veliku ulogu u percepciji djela, iako se u oba slučaja radi primarno o prikazu tradicionalnog ruha.

⁷ Grč. *Ethnos* = race, people, culture. Prema: <http://www.dictionary.com/browse/ethno->



Slika 20: "Ethno - 832", ukrajinski fotograf Jaroslav Monchak.
<https://www.behance.net/gallery/50021917/Ethno-832>



Slika 21: "Ethnic Bride", poljska fotografkinja Ula Kóska.
<https://www.behance.net/gallery/28423559/Ethnic-Bride>

Stil koji se u dizajnu sličnih etno motiva često koristi zasniva se na niti koja svakim provlačenjem kroz platno tvori sitni modul, stoga rubovi motiva na tkanini nisu ravne već reckave linije. Moduli nastali koncem u digitalnom okruženju se mogu zamijeniti pikselima ili kvadratićima koji predstavljaju piksele, koji su također svojevrsni moduli bazirani na strogoj mreži i ujednačenim dimenzijama. Nizanjem kvadratića jednake veličine te drugačijih boja dobivaju se plohe i linije koje cijelu kompoziciju čine titravom i dinamičnijom (slika 22).



Slika 22: "Ethno Folk Party Poster", grafički dizajner Victor Taranovici, Kanada.
<https://www.behance.net/gallery/16333329/Ethno-Folk-Party-Poster>

Etno motivi kao polazište za građu vizualnog identiteta najčešće se primjenjuju za tradicionalne institucije, institucije povezane direktno s kulturom ili folklorom i slično. Prijedlog vizualnog identiteta za Etno muzej u Poljskoj (slika 23) djeluje vrlo moderno, čisto i saturirano, no prikazani geometrijski motivi vuku korijene u originalnim etno motivima s poljskih sagova. Ovaj rad odličan je primjer kako tradicionalan motiv prilagoditi modernom vremenu, svrsi i mediju u kojem je reproduciran.



Slika 23: "Ethno Museum", Natalia Uryniuk, Poljska.
<https://www.behance.net/gallery/18665107/Ethno-Museum>

Iako tijekom istraživanja nisu pronađeni primjeri animacije etno motiva, pronađen je primjer brendiranja slavonskih delicija gdje su centralni motivi preuzeti sa slavonskih ponjava. Identitet proizvoda Slavonica temelji se na korištenju negativnog prostora, elegantne serifne tipografije i fotografskih isječaka motiva s ponjava djelomično izrezanih iz kadra, kako je prikazano na slici 24. Prikazi ambalaže jakim bojama i neobičnim oblicima lako dolaze do izražaja te komuniciraju autentičnost i porijeklo zapakiranih proizvoda. Primjećuje se tradicionalniji pristup gdje su motivi prikazani na realističan način, zadržavajući detalje i teksturu platna, za razliku od pristupa u ovom radu gdje je cilj bio reinterpretirati ih, izmijeniti ih i prikazati na drugačiji način.



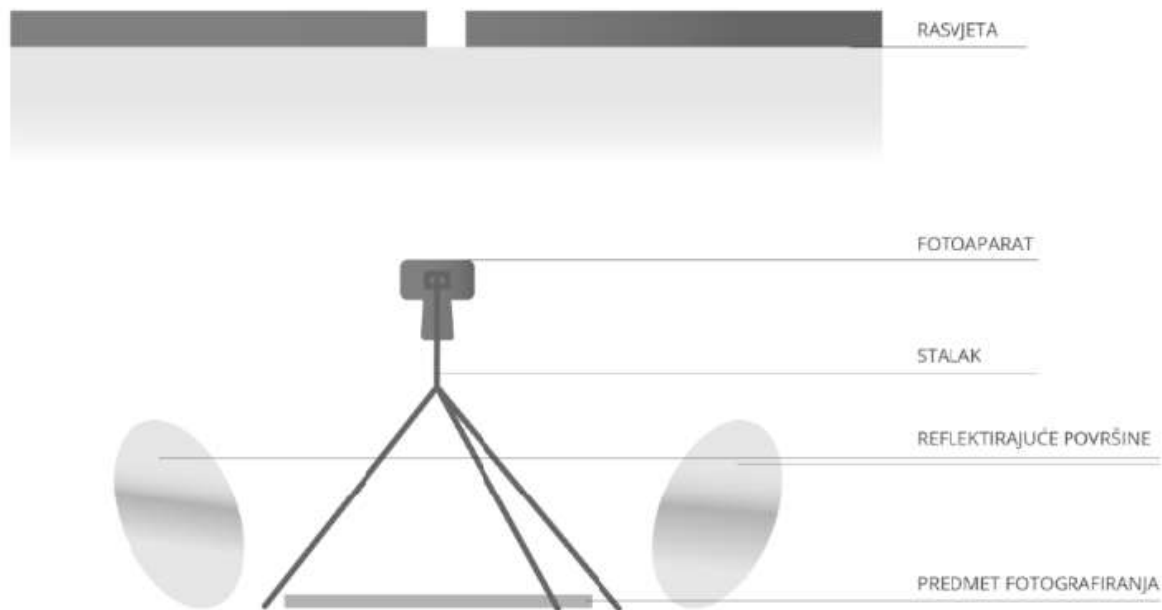
Slika 24: "Slavonica", Studio Cuculić, Zagreb
<https://www.behance.net/gallery/3254359/Slavonica>

3. PRAKTIČNI DIO

Polazna građa rada su motivi sa slavonske narodne nošnje i sličnih tekstilnih rukotvorina koji su u praktičnom dijelu rada digitalizirani te animirani. Cilj praktičnog dijela rada je reinterpetacija umjetnosti puka u novom svjetlu, te vraćanje pozornosti na njenu iznimnu kulturnu vrijednost i jedinstvenu estetiku. Krajnji rezultat je video baziran na vektorskoj animaciji u trajanju od približno tri minute, a ostvaren je kroz nekoliko ključnih koraka: odabir motiva s tekstila i njihovo fotografiranje, vektorizacija odabranih motiva, osmišljavanje priče za video i skiciranje tijeka animacije, animiranje svakog pojedinog motiva, te spajanje u jedinstvenu cjelinu. Svaki od navedenih koraka detaljnije je opisan u idućim poglavljima.

3.1. Alati i uređaji korišteni za realizaciju rada

Prvi korak u realizaciji praktičnog dijela rada je fotografiranje, za što je korištenja poluprofesionalna fotografska oprema. Pošto se radi o fotografiranju primjeraka iz muzejske arhive koje nije ih bilo moguće prenositi u studio, fotografiranje je obavljeno unutar prostora muzeja. Fotografija ovdje ima dokumentacijsku ulogu te je najbitnije da je tehnički ispravna i cjelovito kadrirana, stoga je korištena samo osnovna oprema. Fotoaparat Canon 550D u kombinaciji sa Sigma objektivom raspona leće 24-70 mm i otvora blende f2.8 dao je oštre fotografije visoke rezolucije. Pri tome je korišten i jednostavan fotografski tripod u uvjetima raspršene led rasvjete, te dvije srebrne reflektirajuće površine (slika 25). Fotografije su snimljene u RAW formatu te potom uređene u softverima za obradu slike baziranim na piksel grafici - Camera Raw i Adobe Photoshop. Adobe Illustrator je softver baziran na vektorskoj grafici, a korišten je za vektoriziranje odnosno digitalno ilustriranje motiva te stvaranje *storyboarda*. Ilustrirani motivi na kraju su preneseni u Adobe After Effects, softver u kojem je napravljena animacija te ubačena glazba. Za izvoz animacije u odgovarajući video format korišten je Adobe Media Encoder.



Slika 25: Shematski prikaz postavljenog seta za fotografiranje

3.2. Odabir motiva i definiranje poruke

Glavni predmet ovog rada su motivi narodne nošnje oko kojih se putem istraživanja postupno stvarala priča i poruka, stoga su kreativni proces i produkcija nešto drugačiji od onog spomenutog u odlomku o pokretnoj grafici. Kontekst kreiranja i upotrebe videa je u svrhu diplomskog rada, što znači da je rad samostalan te da ne postoji *briefing*⁸ od strane druge osobe (osim mentorske podrške), niti postoji potreba za komunikacijom ideja drugim pojedincima. To je uvelike ubrzalo i olakšalo proces, a pojedine točke definirane su radi lakšeg vlastitog snalaženja. Pošto je osnovna svrha rada ona akademska, cilj je bio širokoj akademskoj zajednici predstaviti vrijednu kulturnu baštinu kroz suvremen i sveprisutan medij, te time otvoriti mogućnost

⁸ Briefing, im. m = čin davanja informacija ili instrukcija kome neposredno prije kakvoga djela ili događaja, sastanak na kojemu se daju informacije komu ili se koga instruiraju prije čega.

<http://rjecnik.neologizam.ffzg.unizg.hr/2017/01/17/briefing/>

popularizacije i želje za njihovim daljnjim informiranjem o građi. U zaključku rada razmotreni su drugi potencijalni konteksti upotrebe, gdje bi se preciznije mogli definirati ciljevi, ciljana skupina i poruka.

U teoretskom dijelu rada su u kratko predstavljene karakteristike narodne nošnje u širem smislu, raznolikost od kraja do kraja, te raznolikost samih motiva. Geometrijski, vegetabilni, zoomorfni i antropomorfni motivi međusobno se razlikuju po složenosti detalja, obliku, uklopljenosti u kompoziciju, upotrebi boja, te po vrsti veza ili tkanja koja ih konačno definira. Imajući tako širok spektar vizualno različitih oblika, cilj je bio odabrati one stilski slične i podjednako razvedene, kako bi u konačnici činili skladnu cjelinu. Uz to je provedeno istraživanje o njihovom simboličkom značenju koje se prenosilo u narodu s generacije na generaciju, te je pri pisanju teksta za video stavljeno u centar pažnje. Vizualno najzanimljivija skupina motiva koja je odabrana za kasniju reinterpetaciju je vegetabilna, koja se najčešće koristila u svrhu ukrašavanja i uljepšavanja tekstilnih komada. Dodatno ih povezuje to što se zasnivaju na geometrijskim oblicima, imaju bogatu paletu boja, te najčešće ne stoje kao samostalni motivi već u kompoziciji s drugim vegetabilnim elementima.

Svi prikazani motivi preuzeti su iz bogate arhive Muzeja Brodskog Posavlja u Slavonskom Brodu, što daje garanciju njihove autentičnosti, vrijednosti i točnog porijekla svakog pojedinog motiva. Muzej sadrži primjerke s gotovo čitavog područja Slavonije. Zbog izrazito velikog obujma građe cilj nije bio podjednako prikazati motive iz svih dijelova Slavonije, te geografsko porijeklo nije bio jedan od kriterija pri odabiru.

Prva dva motiva uzeta su s muških svečanih kožuha nastalih u okolici Vinkovaca (slike 26 i 27). Centralni motiv na leđima sastoji se od kompozicije jednostavno oblikovanih cvjetova, stiliziranih listova, te linija koje predstavljaju grančice. Prisutna paleta boja je vrlo slična tradicionalnom načinu slaganja boja na nošnji, stoga je u procesu vektorizacije preuzeta i primijenjena na ostale motive. Umetnuta stakalca prisutna na kožuhu stavljala su se samo na svečanu odjeću, a u narodu se vjerovalo da svojim odbljescima odbijaju zle sile te štite

osobu koja ih nosi od uroka i zlih duhova, dok je cvijet univerzalni simbol ljubavi i sklada.



Slika 26: a) Crni kožuh kao dio svečane muške tradicionalne odjeće. b) Detalj s kožuha, E375



Slika 27: a) Smeđi svečani kožuh. b) Detalj s kožuha, E6f

Krpice su skupni naziv za komadiće tkanine s navezenim motivima koje su se umetale na određene dijelove nošnje, najčešće na rukave, rubove marama, te stražnji dio i rub suknje. Često su se izrađivale u dugačkim tracicama, kao što je prikazano na slici. Tako se nošnja lakše održavala, te se bijelo platno moglo nesmetano prati nakon nošenja, dok su se krpice netom prije odšivale. Tako su se čuvale njihove boje i fini konac, a jedan komplet nošnje mogao se prilagoditi

prigodi te nositi s različitim motivima. Prikazana krpica sastoji se od centralne krivulje iz koje izvire cvjetovi i oblici nalik periju (slika 28). Može se pretpostaviti da se radi o stiliziranoj grani s cvijećem i lišćem (odnosno perjem). Paleta boja svakako nije klasična i tradicionalna, već vrlo široka i saturirana.

Isto vrijedi i za paletu posljednjeg odabranog motiva koji je navezen na vuneni zeleni ćilimak (slika 29). Ćilimak je popratni tradicionalni tekstilni predmet koji se u Slavoniji ponekad koristio kao podloga za sjedenje ili klečanje prilikom crkvenih obreda te se nosio pod rukom poput torbice, dok je nekad služio kao pregača. Iako nije isključivo odjevni predmet, u ovom radu je uvršten zbog svog jedinstvenog likovnog izraza koji se može pronaći samo u Slavoniji. Čini ga kombinacija najrazličitijih geometriziranih i organskih oblika u jakim bojama, slično kao u prethodnim primjerima. Poneki motivi izgledaju potpuno apstraktno, iako su u narodu nosili ime figurativnih predmeta, stoga se može reći da sadrže krajnje stilizirane figurativne oblike. Motivi koji se mogu prepoznati na prikazanom ćilimku su okrugla i glazbalo. Prikazano glazbalo ima kratak vrat, a vjerojatno se radi o egedama. Glazbala u širem smislu simboliziraju ljubav. Okruglu čini nekoliko kružnica jedna u drugoj s prstima koje izvire iz nje, te se može tumačiti kao motiv ispružene ruke. Ona je u prošlosti simbolizirala amajliju ili talisman, koji se kao privjesak nosio za zaštitu od uroka. Slika Xb prikazuje detalj ćilimka s motivom okrugle, koji je odabran za daljnju reinterpretaciju [17].



Slika 28: Krpice, dio nošnje s navezenim ukrasnim motivima koji se umetao na narodnu nošnju, KU 8/76



Slika 29: a) slavonski ćilimak. b) Detalj sa slavonskog ćilimka s motivom okruge, E922

Nastojanje da se slavonske etno motive prikaže u novom svjetlu i reinterpretira upotpunilo je istraživanje o njihovom značenju u narodu koje je bilo povod njihovog vezenja iznova i iznova. Vizualno zanimljivi motivi čistih boja animirani su te im je dodana i nematerijalna vrijednost, njihova simbolika, čime kao cjelina komuniciraju jedinstvenu poruku, da nisu samo zaboravljeni, statični i prašnjavi motivi već sadržavaju stvarne priče ljudi koji su ih stvarali, te ih se treba nastaviti pričati.

3.3. Proces vektorizacije odabranih motiva

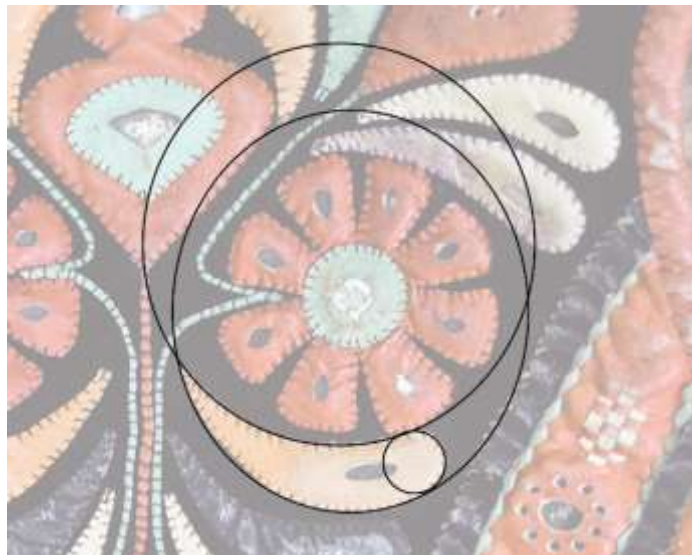
Kriterij za odabir motiva bio je vizualna sličnost te slično oblikovanje, kako bi proces vektorizacije mogao biti sistematiziran i konzistentan kroz sve motive. Razmotreno je nekoliko opcija koje se razlikuju prema alatu korištenom unutar softvera, upotrebi modula, vjerno iscrtavanje linija, itd. Motivi s kožuha rađeni su na drugačiji način od platnenih motiva, imaju glatke zaobljene rubove za razliku od platnenih koji se baziraju na mreži platna po kojoj se provlači konac, te imaju nepravilne i reckave rubove. Sistem vektorizacije gdje bi svako provlačenje konca predstavljalo jedan kvadratić odnosno piksel u ovom slučaju nije pogodno, jer nije zajedničko svim motivima. Drugo rješenje bilo bi vjerno precrtavanje svih oblika pomoću *pen tool*-a u Adobe Illustratoru. Iako se čini kao najjednostavnije i najvjernije, konačan rezultat bio bi skup amorfnih motiva gdje svaki ima svoj vlastiti stil oblikovanja.

Zbog određenih nedostataka navedenih načina, svaki element rekonstruiran je plohom odgovarajućeg geometrijskog oblika, te po potrebi modificiran. Proces je proveden tako da je fotografija motiva umetnuta u program, te su preko nje iscrtavani geometrijski oblici. Treba napomenuti i da je u priloženim isječcima umetnut sloj bijele kako bi se linije bolje vidjela na šarenoj fotografiji (slika 30).



Slika 30 a), b), c), d): Proces vektorizacije na odabranim motivima

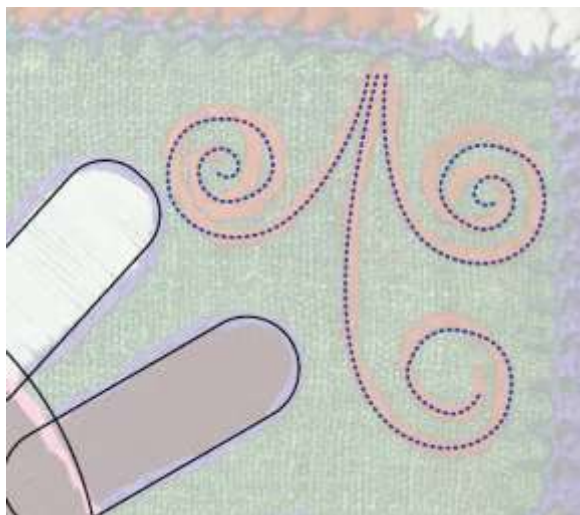
Poneke motive poput kruga nije bilo potrebno dodatno uređivati te su iscrtani kao pravilni geometrijski oblici. Motivi poput sitnih zrcala i listova konstruirani su preklapanjem dviju ili više pravilnih kružnica i spajanjem njihovih isječaka lukova, a naznačeni su crnom linijom (slika 31). Pojedini motivi koji se nisu mogli izvesti na taj način ostvareni su pomoću geometrijskih oblika (trokut, četverokut) koji su potom deformirani - imaju zaobljene rubove, nepravilne duljine bridova i slično, te su označeni crvenom linijom (slika 32). Plava iscrtkana linija predstavlja iznimke od ovog pravila, a odnosi se na konstrukciju spirale koja na nošnji nije izvedena geometrijski točno već su njeni lukovi međusobno neproporcionalni te kao takvi preneseni u vektorski oblik (slika 33). U slučaju simetrične kompozicije motiva rekonstruirana je samo jedna strana, te potom zrcaljena na drugu stranu.



Slika 31: Isječak motiva kožuha s nacrtanim pravilnim kružnicama uz rub motiva lista



Slika 32: Isječak motiva kožuha s iscrtanim deformiranim geometrijskim oblicima (romb, trapez, trokut)



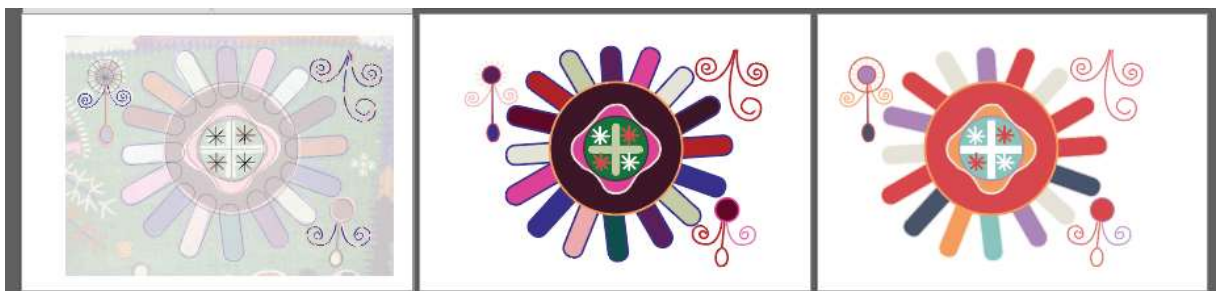
Slika 33: Isječak motiva ćilimka s iscrtanom linijom nepravilne spirale

Presijecanjem te ispunjavanjem ploha u originalnim bojama s tkanine završeno je vektoriziranje motiva (slika 35). Pošto cilj ovog rada nije isključivo vjerni prikaz i dokumentiranje originalnih motiva već njihova reinterpretacija i primjena u dizajnu, izabrana je paleta boja te su stvorene nove kompozicije kombinacijom postojećih elemenata. U želji da se zadrži dio tradicionalnog karaktera motiva preuzeta je paleta s crnog kožuha, a prikazana je na slici 34. Sastoji se od šest boja u svjetlijoj i tamnijoj varijanti korištenih kao gradijent. Taj

opseg pokazao se kao idealnim za međusobno razlikovanje brojnih elemenata koji se nalaze jedan do drugog ili se preklapaju, a nijanse boja ne odudaraju mnogo od onih tradicionalnih.



Slika 34: Korištena paleta boja



Slika 35: Prikaz kompletnog procesa vektorizacije koji uključuje rekonstrukciju, bojanje ploha u izvorne boje s tekstila, odabir palete te primjena na motive

3.4. Razrada priče i *storyboarda*

Kao što je već napomenuto, redosljed realizacije pojedinih točaka u ovom radu nešto je drugačiji od klasično opisanog gdje bi nakon kreiranja dizajna logično sljedilo njihovo animiranje. No u ovom slučaju odabir motiva, njihovo značenje te sam izgled i kompozicija direktno su uvjetovali središnji dio priče i redosljed, stoga je razrada priče i razlamanje po sekvencama ostavljeno kao zadnji korak prije izrade pokretne grafike. Uloga priče u videu je stvoriti kontekst za glavni dio kojeg čine sami motivi, zainteresirati gledatelja te ostaviti dojam. Animiranje samih objekata bez konteksta zašto se to radi i koja im je namjena vjerojatno bi gledatelja ostavilo zbunjenim ili ravnodušnim, stoga je trebalo na sažet i efektan način predstaviti o čemu je riječ. To se moglo realizirati na više načina, kao na primjer ubacivanjem glasa odnosno naratora koji uvodi u priču te kombiniranjem s popratnom pokretnom grafikom koja bi vizualno upotpunjavala priču, no ta opcija je isključena jer bi svratila pozornost s glavnog dijela videa te bi za produkciju bilo potrebno puno više vremena. Druga mogućnost je snimanje video scena, no također bi znatno otežala i produljila vrijeme produkcije, te bi se promijenio zaigrani osjećaj koji stvara pokretna grafika sama za sebe. Iz navedenih zaključaka pokretna tipografija odabrana je kao najjednostavnije i najefektnije rješenje jer na vrlo direktan način priča odnosno ispisuje priču, te nisu potrebni nikakvi dodatni reprodukcijски mediji kako bi se implementirala u video, već se vrlo jednostavno animira s motivima. Pisanje teksta za pokretnu tipografiju također je vrlo jednostavno jer ne zahtijeva dodatne opise, već svaka napisana riječ automatski ide u implementaciju u video. Prema klasičnom razvoju priče koji sadrži uvod, zaplet i kraj, animacija motiva bila bi zaplet odnosno centralni dio. Noviji pogled na razvoj priče definiran prema komunikatorici i govornici Kindri Hall [18] sastoji se od normalnog, eksplozije i novog normalnog te puno bolje objašnjava kako pričom stvoriti snažniji utjecaj [19]. Prvi dio odnosno normalni predstavlja trenutno stanje i daje kontekst priči. U tom djelu bitno je spomenuti porijeklo odnosno period o kojem se radi, na neki način informirati gledatelja. Kako bi se to postiglo na što efektniji i autentičniji način, kao prva rečenica odabran je citat nepoznate snaše iz naroda koja na starinskom dijalektu sela opisuje proces ručne proizvodnje odjeće. Kao

normalno stanje narodna nošnja prikazana je u kontekstu vremena kada se nosila svakodnevno, te kada je imala veliku statusnu, ekspresivnu i komunikatorsku ulogu u društvu. Značenje motiva svedeno je na emocionalnu razinu, pomalo pretjerivajući, kako bi se stvorila zainteresiranost za daljnju radnju. Središnji dio ili eksplozija trebao bi biti vrhunac priče nakon koje se mijenja početno normalno stanje, te tjera gledatelje na određeni zaključak odnosno novo normalno. Eksplozija kako joj i sam naziv govori trebala bi biti tako jaka i upečatljiva da nakon nje dolazi izvještaj o novoj stvarnosti, koja u sebi sadržava poruku cijele priče. Prateći ovakav koncept, nakon uvoda u priču iz prošlosti, iznošenja emocija te same pretpostavke da je narodna nošnja dio kulturne baštine koja više ne postoji u svakodnevnom životu, dolazi eksplozija šarolikih pokretnih motiva koji uz pobuđivanje pozitivnih emocija otkrivaju i svoje značenje, te prikazani pod novim svjetlom ostavljaju gledatelju otvorenu opciju da ih dalje koristi ili ne. Cjeloviti tekst polazište je za razvoj *storyboarda*:

Etno Slavonija

“Dugi ti je posel dotmar se oblečeš. Treba len: posejati, pleiti, pukati, rilati (od semenki čistiti), namakati, vaditi, prestirati, prebirati, tuči, trti, mikati, presti, mavati, beliti, vijati, snovati, navijati, tkati, krojiti, šivati i – obleći.”

*Prije 150 godina jedina odjeća koja se nosila bila je narodna nošnja
Njezini motivi nosili su se desecima godina i nasljeđivali se generacijama
Oko njih su se vrtili životi, priče, događaji
A danas čekaju da budu ispričani*

Cvijet ~ sklad, ljubav

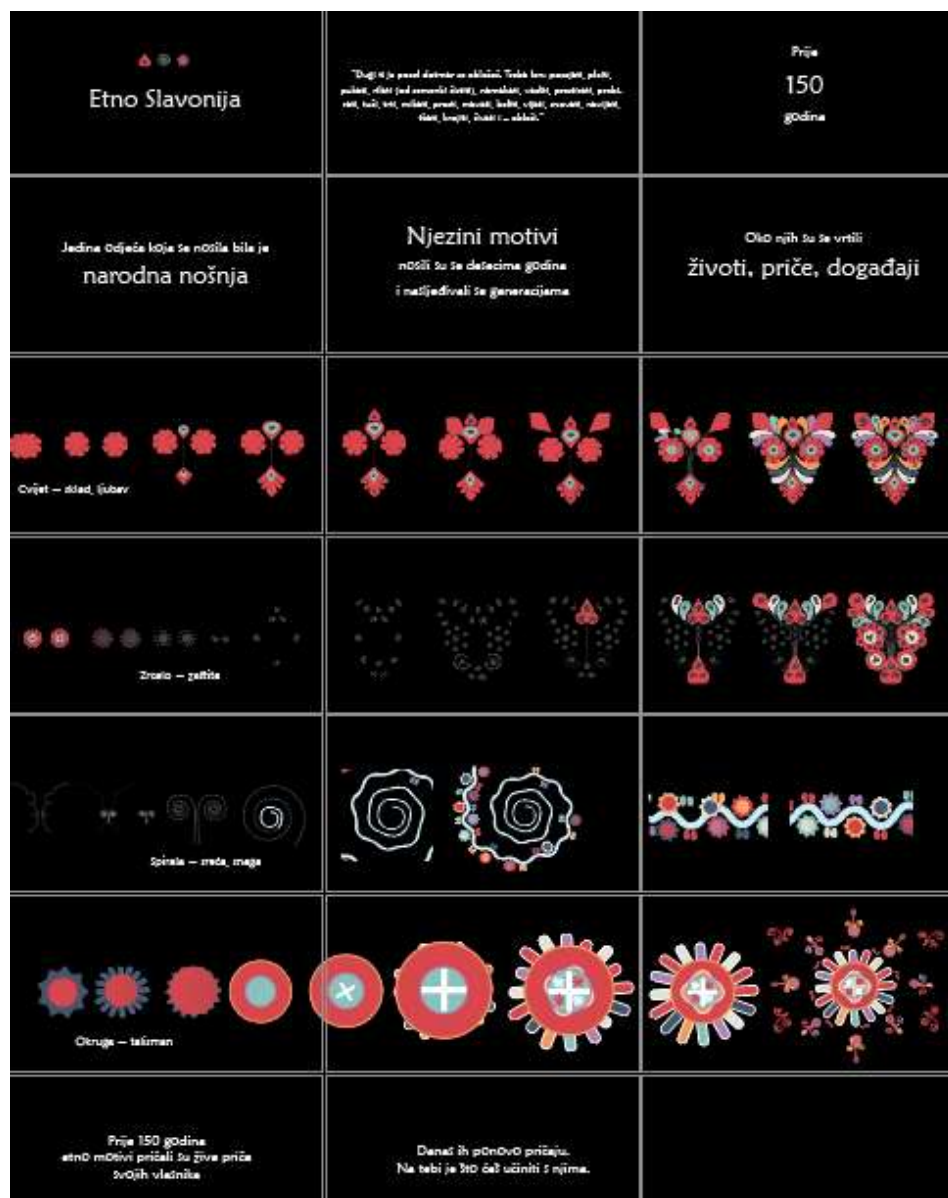
Zrcalo ~ zaštita

Spirala ~ sreća, snaga

Okruga ~ talisman

*Prije 150 godina etno motivi pričali su žive priče svojih vlasnika
Danas ih ponovo pričaju. Čuješ li ih?*

Storyboard je složen pomoću već gotovih vektora i navedenog teksta. Radi vremenske uštede umjesto animatike je napravljena njegova proširena verzija koja ne prikazuje samo sekvence već i postupno pojavljivanje određenih elemenata u kadru te prelazak s jedne scene na drugu (slika 36). Time je maksimalno iskorištena prednost gotovih vektora koji jednostavnim kopiranjem i razmještanjem po kadru stvaraju viziju razvoja animacije.



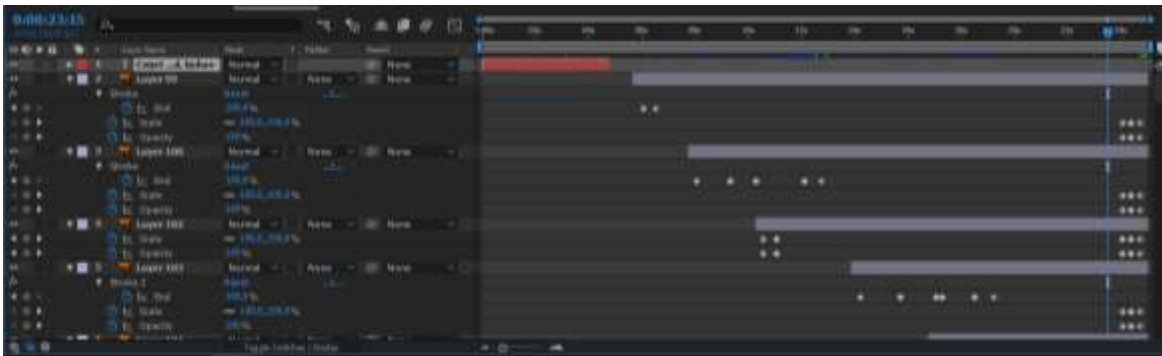
Slika 36: Prikaz cjelovitog storyboarda napravljenog u Adobe Illustratoru

3.5. Izrada videa temeljenog na pokretnoj grafici

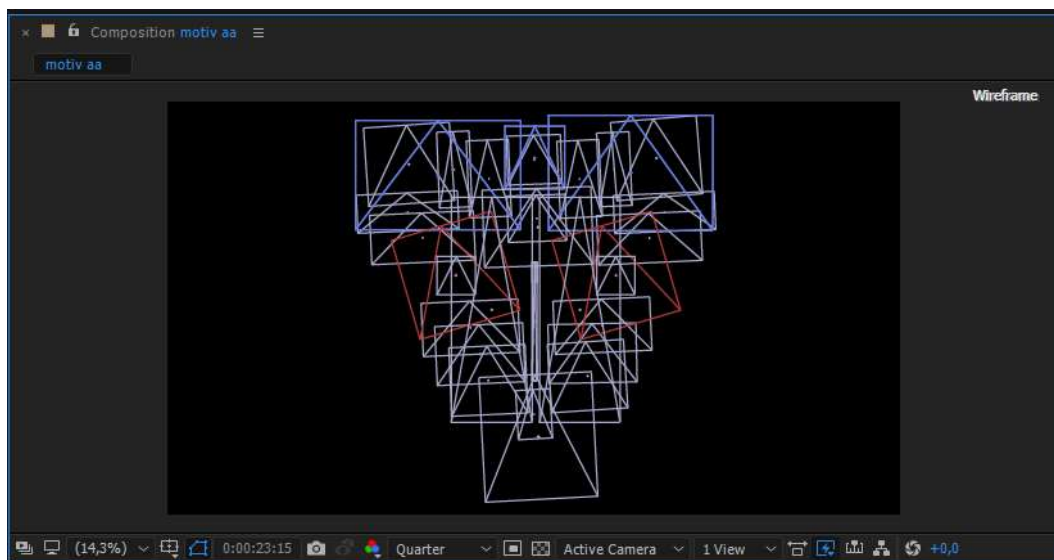
Prije same izrade videa potrebno je imati pripremljene datoteke koje će se animirati, te definirati koji prijelazi, efekti i transformacije će se koristiti, imajući u vidu dvanaest pravila animacije spomenutih u teoretskom djelu. Pravilo sceniranja podrazumijeva postavljanje pravilne kompozicije na način da željeni elementi dođu do izražaja te da ne postoji distrakcija u pozadini. Ono bi trebalo biti primijenjeno već u fazi izrade *storyboarda*, kao i pravilo iscrtavanja jasnog crteža ostvarenog vektorskim ilustracijama kontrastnih boja. Pravila iščekivanje akcije, uspori na početku i na kraju, pokreti u lukovima i trajanje odnose se na izvedbu svakog efekta, a mogu se primijeniti tako da se svakoj transformaciji doda efekt olakšaj na početku i na kraju (eng. *ease in and out*) te se dodatno podeše krivulje brzine. Sekundarna akcija označava odvijanje više radnji u isto vrijeme na vremenskoj traci, što je bitno imati u vidu kako animacija ne bi djelovala jednolično i dosadno. Iščekivanje akcije te trajanje i podešavanje vremena postižu se pravilnim rasporedom ključnih kadrova na vremenskoj traci. Važno je da se animacije ne odvijaju jedna za drugom bez stanke jer bi promatraču bilo otežano pratiti što se na ekranu događa. Umetanjem perioda mirovanja objekata postiže se dramatičnost u iščekivanju prije neke akcije te se zadržava pažnja gledatelja. Ostala pravila nisu primijenjena u ovom radu jer ne pridonose zamišljenom stilu i osjećaju animacije.

Prema *storyboardu* je vidljivo kako se mnogo elemenata unutar motiva pojavljuje zasebno i u različito vrijeme. Kako bi bilo moguće svaki od njih animirati kao zaseban objekt, potrebno je pravilno pripremiti Illustrator datoteku koja je direktno ubačena, tako da se svaki element nalazi u svom vlastitom sloju (eng. *layer*). Umetanjem Illustrator datoteke pripremljene na takav način, u Adobe After Effectsu se svi elementi automatski raspodjeljuju u slojeve, te se mogu zasebno animirati na vremenskoj traci (eng. *Timeline*). Time je moguće imati puno veću kontrolu nad animiranjem svakog detalja, a nedostatak je nepreglednost vremenske trake što usporava cijeli proces. Sortiranje odnosno slaganje slojeva po nekom logičnom redoslijedu može olakšati i ubrzati tijek

rada (slika 37). Vremenska traka sadrži slojeve, a svaki od njih prikazan je u kompozicijskom prozoru (eng. *Comp Window*) koji pruža relativno realnu sliku objekata i primijenjenih animacija. Jedan od načina prikaza kompozicijskog prozora je *wireframe*, gdje svaki pravokutnik predstavlja pojedini sloj (slika 38). Primjenom efekta u određenoj točki na vremenskoj crti stvara se ključni kadar (eng. *keyframe*) koji je prikazan poput romba. Nizanjem ključnih kadrova različite vrijednosti program generira prijelaz između njih, što se u kompozicijskom prozoru vidi kao animacija.

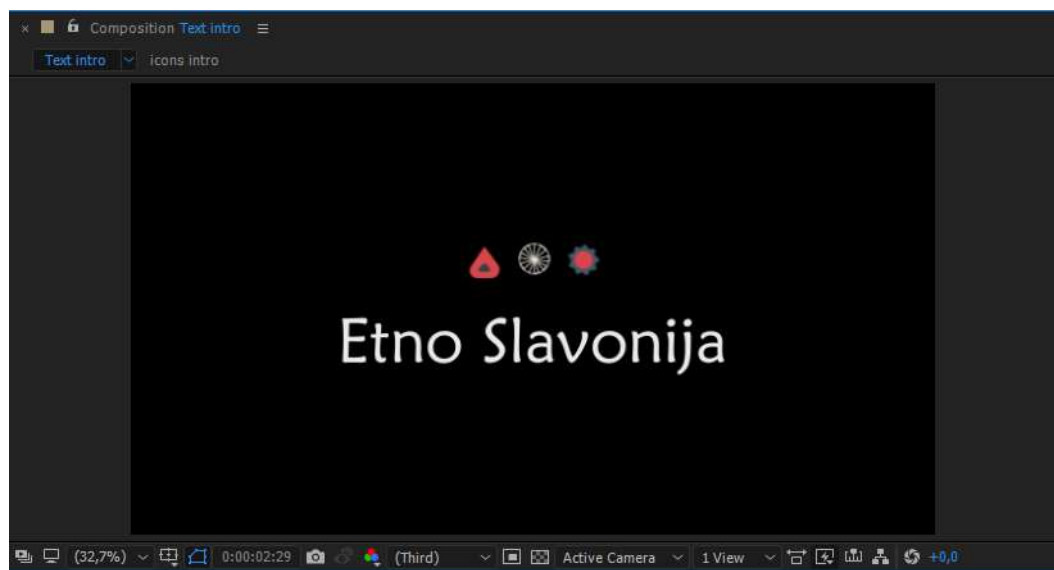


Slika 37: Isječak sučelja Adobe After Effectsa s prikazanim slojevima poredanih kronološki

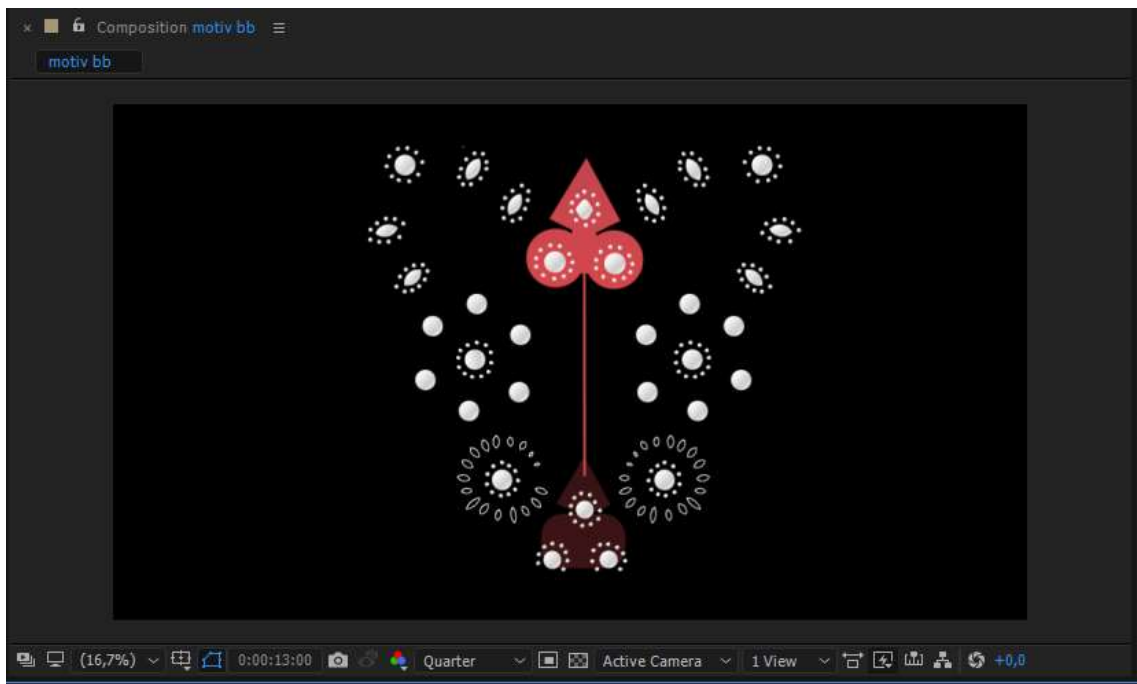


Slika 38: Isječak sučelja Adobe After Effectsa, prozor za pregled animacije prikazan je u načinu Wireframe

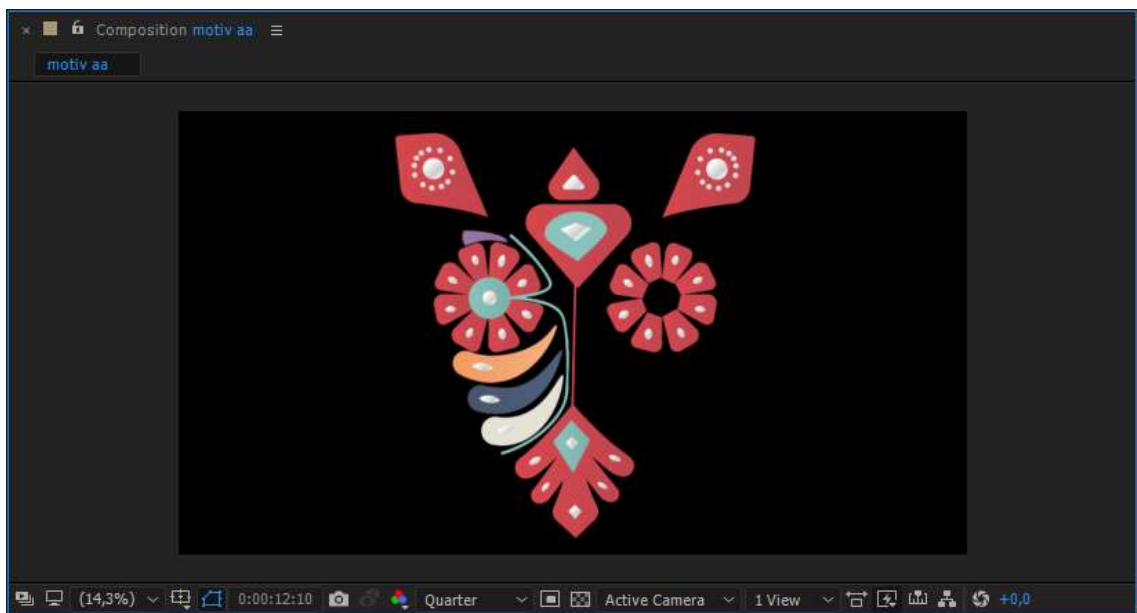
Uvodni i završni tipografski dio te svaki od četiri motiva prvo su animirani kao zasebne kompozicije (slika , koje su zatim spojene u glavnu kompoziciju. Svaki od motiva animiran je od kraja, odnosno od zadnje sekunde kretajući se prema prvoj. Takav princip u pokretnoj grafici se koristi kada se objekti postupno pojavljuju jer pruža veću preglednost nad time što se u zadanom trenutku nalazi u kadru. Pri tome su korištene osnovne transformacije poput pozicije (eng. *position*), transparentnosti (eng. *opacity*), rotacije(eng. *rotation*) i veličine(eng. *scale*) (slika 40). Za animaciju postupnog otkrivanja dijela po dijela objekta korištene su maske (slika 41). Softver ima opciju iscrtavanja običnih oblika kada niti jedan sloj nije označen, dok iscrtavanjem tih oblika s označenim slojem on automatski postaje maska za isti. Maska se ponaša kao prozor kroz koji se određeni element može prikazati cijeli, nepotpun ili sakriti. Postoji nekoliko načina primjene maske, a u ovom radu korištena je samo opcija *Dodaj* (eng. *Add*). Maska se također može animirati, te time otvara mnoge kreativne mogućnosti korištenja [20].



Slika 39: Tipografski uvod u video

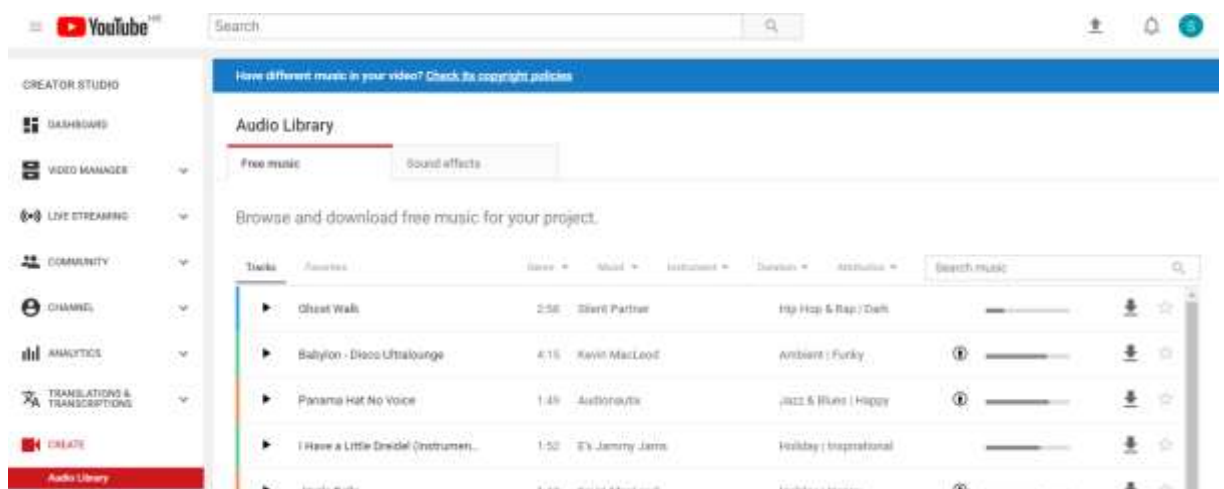


Slika 40: Primjena osnovnih transformacija: transparentnost i veličina



Slika 41: Korištenje maske radi postizaja efekta postepenog pojavljivanja

Zadnji korak animacije u ovom radu bilo je umetanje glazbene podloge u glavnu kompoziciju. Glazba ima vrlo veliku ulogu na čovjekovu percepciju. Ako je pravilno usklađena s ostatkom sadržaja može suptilno prenijeti i povećati emocije. Dobar sistem pri odabiru može biti ispisivanje nekoliko pridjeva koji opisuju animaciju i dojam koji se želi ostaviti. Imajući to definirano crno na bijelo, lakše je krenuti u potragu za glazbom koja ostavlja sličan dojam. Suptilna, zaigrana i inspirativna priča o motivima zahtijeva glazbenu podlogu koja neće biti dominantna, već će samo naglasiti lagani zaigrani ritam animacije. Dostupne su mnoge online stranice koje služe kao otvoreni izvori glazbe. Bitno je obratiti pažnju na copyright prava i napomene u koje svrhe i na koji način je dopušteno koristiti glazbu. U ovom radu korištena je glazba iz audio biblioteke *YouTube Creator Studio* jer ima napredne filtere pretraživanja koji uvelike ubrzavaju proces odabira, a namijenjena je upravo za korištenje u kreativnim industrijama. Filteri omogućuju pretraživanje po ugođaju, žanru, instrumentu, trajanju i vrsti *copyright* dozvole, a prikazani su na slici 42.



Slika 40: YouTube Creator Studio Audio Library
<https://www.youtube.com/audiolibrary/music>

Posljednji korak u radnom tijeku je završno isctavanje (eng. *render*) te izvoz u željeni format i rezoluciju. Vrijeme renderiranja ovisi o složenosti grafika i efekata te vremenskom trajanju videa. Pošto se ovaj video sastoji od vektorske

grafike animirane jednostavnim transformacijama, vrijeme renderiranja trajat će puno kraće nego što bi to bilo u slučaju korištenja piksel grafike. Izvoz videa u format pogodan za pregledavanje na različitim uređajima i platformama može se napraviti direktno u programu, no u ovom radu korišten je Adobe Media Encoder jer ima više opcija za izvoz, čime je omogućena veća kontrola nad kvalitetom finalnog videa. Postavke koje su korištene za izvoz videa u ovom radu su format H.264, postavke (eng. *preset*) HD 1080 s 30 frameova po sekundi. Cjeloviti video dostupan je kao prilog radu na CD-u.

4. REZULTATI I RASPRAVA

Krajnji rezultat ovog rada je video temeljen na pokretnoj grafici, no velik dio vremena uložen je u istraživanje, planiranje i pripremu materijala za animiranje. Iako je za proučavanje etno motiva izabrana samo jedna regija, ispostavila se kao relativno široko područje s mnoštvom živućih primjeraka dijelom kao vlasništvo pojedinaca i folklornih društava, dijelom kao muzejske građe. Najveći izazov u realizaciji rada bio je istraživanje građe iz etnografske struke te nedostupnost materijala. Pošto je istraživanje tog područja krenulo od same nule, kontaktirano je nekoliko priznatih stručnjaka koji se bave etnografijom i kulturnom baštinom, poput spisatelja Mate Baboselca, profesora, etnologa i povjesničara Zvonimira Toldija, te kustosa etnografskih zbirki u nekoliko muzeja na području istočne i središnje Hrvatske, sve s ciljem dobivanja šire slike mogućnosti i spektra nošnji koje postoje na tom području. Dubljim istraživanjem pojavio se i izazov saznavanja specifičnih detalja za koje je bilo razmjerno teško pronaći literaturu. Kada je riječ o njenoj simbolici i značenjima određenih odjevnih komada i motiva, puno informacija se prenosilo u narodu s koljena na koljeno te nije nigdje zapisano. Može se izvući zaključak da je interdisciplinarni radove ovakvog tipa pogodnije raditi u suradnji sa strukom (u ovom slučaju etnografskom), čime bi proces istraživanja i pronalaska motiva bio brži, efikasniji i stručniji.

Drugi izazov vezan uz samu narodnu nošnju bilo je fotografiranje motiva. Iako narodna nošnja nije više u tolikoj mjeri prisutna u seoskoj svakodnevnici, postoje mnoga folklorna društva koja posjeduju bogate rekonstruirane primjerke nošnje. Za praktični dio rada nije presudno odakle su motivi koji će se animirati, no pošto se u konačnici radi o radu u akademске svrhe cilj je bio pronaći autentične tekstilne komade kojima se zna porijeklo. Razlog više za to je činjenica da se narodna nošnja mijenjala kroz godine, te se i danas još uvijek mijenja, stoga komad koji je sašiven prošle godine ne mora odgovarati izgledu tradicionalne nošnje. Zbog svega navedenog bilo je najpogodnije fotografirati tekstilne motive u posjedu muzeja kojima je poznato porijeklo i okvirna godina nastanka. U tom djelu realizacije izazov je fizički posjetiti postojeće muzeje, te

dobiti odobrenje za fotografiranje. U ponekim muzejima je ono strogo zabranjeno, dok su neki drugi geografski udaljeni te nije bilo moguće obaviti fotografiranje u zadanom vremenu. Muzejske primjerke nije bilo dopušteno iznijeti iz prostorija muzeja te fotografiranje izvesti u kontroliranim studijskim uvjetima, stoga su fotografije snimljene u prilagođenim uvjetima unutar muzeja.

Razvoj rada ovisio je jednim dijelom o mogućnostima, dostupnim materijalima, vremenskom ograničenju te o vlastitoj viziji finalnog videa koji bi zacijelo drugačije izgledao u drugačijim uvjetima. Primjerice, kompletan proces može se primijeniti na neku drugu regiju koja ima potpuno drugačije motive nošnji, ili ih se može birati po drugačijim kriterijima od vizualnog, kao što su uporaba određenih boja, vrste veza ili pletiva, namjena, te se primjerice posvetiti samo određenoj vrsti tekstilnog komada. Ukoliko bi se mijenjala namjena pokretne grafike odnosno njen kontekst prikazivanja, grafike bi se mogle koristiti u kombinaciji s fotografijama ili isječcima video snimaka, ili pak s nekim drugim reprodukcijским medijem koji bi bio odgovarajući za kontekst i namjenu.

5. ZAKLJUČAK

Pomnim istraživanjem dijela građe etnografske struke koja se bavi narodnom nošnjom, te aktualnih dizajnerskih radova koji imaju za cilj oživljavanje tog djela tradicije, utemeljen je zaključak da je nošnja nepresušan izvor narodne umjetnosti s vlastitom estetikom koja se i dan danas nastoji aktualizirati i vrednovati. Ono što je neupitno jest neprocjenjiva kulturno baštinska vrijednost nošnje, ali i svih običaja i značenja koje nosi sa sobom. Kao simbol pripadnosti određenom kraju nošnja je autentičan i jedinstven izvor inspiracije i diferencijacije koja se može koristiti u brendiranju, turističkoj promociji i slično. Ovaj rad bazira se na promociji samih motiva s nošnji te njihove baštinske vrijednosti, no oni ne moraju biti sami sebi svrhom. Korištenjem ekspresivnih boja, oblika i bogatih simboličnih značenja koje nose sa sobom, pokazano je kako ih se može prilagoditi mediju i namjeni, te aktualizirati na različite načine.

Video kao dinamičan i sveprisutan reproduksijski medij pokazao se kao pogodan za zanimljiv prikaz motiva te davanje konteksta i komunikaciju priče vezane uz njih. Ostvaren je u vidu pokretne grafike kojom je moguće ne samo prikazati motive već ih prilagoditi vlastitoj viziji, dati im pokret, te ih gotovo oživjeti. Korištenjem vektora i njihovim animiranjem postignut je određeni odmak od pretpostavke da su etno motivi strogo tradicionalni, te su predstavljeni u novom razigranom svjetlu. Također je potvrđena pretpostavka da se izmjenom i reinterpretacijom etno motiva zadržava njihova prepoznatljivost.

Realizirani digitalni materijal vrlo lako se može reproducirati kroz druge medije i formate, u ovisnosti o kontekstu u kojem se želi prikazivati. Vektorizirani motivi funkcioniraju kao samostalne ilustracije, dok se isječki pokretne grafike mogu prikazivati u obliku gif datoteke koja ne zauzima mnogo memorije a sadrži informacije o animaciji. Može se reći da je digitalizacijom motiva otvoreno mnoštvo mogućnosti primjene i reprodukcije u brzorastućim i široko dostupnim medijima, čime je ostvarena namjera njihove promocije i aktualizacije. Prijedlog za nadogradnju rada uz duži period i više resursa svakako je primjena prikazanog procesa na etno motive ostalih regija Hrvatske.

6. LITERATURA

1. Čapo Žmegač J., Muraj A., Vitez Z., Grbić J., Belaj V. (1998). Etnografija: Svagdan i blagdan hrvatskog puka, Matica Hrvatska, Zagreb
2. Vitez Z., Muraj A. (2001). Hrvatska tradicijska kultura na razmeđu svjetova i epoha, Barbat d.o.o., Zagreb.
3. Radauš Ribarić J. (1975). Narodne Nošnje Hrvatske, Spektar, Zagreb
4. *** <http://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?ID=61536> - Leksikografski Zavod Miroslav Krleža - Hrvatska enciklopedija - tkanje, 30.07.2017.
5. Čapo Žmegač J., Muraj A., Vitez Z., Grbić J., Belaj V. (1998). Etnografija: Svagdan i blagdan hrvatskog puka, Matica Hrvatska, Zagreb
6. Babić Lj. (1943). Boja i sklad, Hrvatski Izdavački Bibliografski Zavod, Zagreb
7. Gušić M. (1955). Tumač izložbene građe, Etnografski muzej - Zagreb, Zagreb
8. Lukač K., Artuković Župan I. (2015). Put u vječni dom: predodžbe Naših starih o smrti i zagrobnom životu, Muzej Brodskog Posavlja, Slavonski Brod
9. *** <https://medium.com/photography-tips/epistemological-realism-the-major-distinction-between-photography-and-painting-45ad305677c7> - Epistemological Realism: The major distinction between Photography and Painting, 04.08.2017
10. Powerhouse Movable Heritage NSW program, (2009). ADR2.2 Simple conservation photography and documentation, Dostupno na: https://maas.museum/app/uploads/2017/02/ADR2.2_simple_conservation_photography_and_documentation.pdf, 25.08.2017
11. *** <https://www.freetype.org/freetype2/docs/glyphs/glyphs-6.html> - FreeType Glyph Conventions. 25.08.2017
12. *** <http://www.bbc.co.uk/schools/gcsebitesize/dida/graphics/bitmapvectorrev1.shtml> - Bitmap and vector graphics, 20.08.2017

13. *** <https://mowestudio.com/what-is-motion-graphics/> - What is Motion Graphics, 27.08.2017
14. *** <http://www.howdesign.com/web-design-resources-technology/12-basic-principles-animation-motion-design/> - 12 Basic Principles of Animation in Motion Design, 27.08.2017
15. *** <http://www.howdesign.com/web-design-resources-technology/motion-design-process-understanding-savings-with-digit-by-giant-ant/> - Understanding the Motion Design Process, 27.08.2017
16. *** <https://multimedia.journalism.berkeley.edu/tutorials/starttofinish-storyboarding/> - Start to finish Storyboard, 25.08.2017
17. Toldi Z. (1999). Monografija krpanih ponjava "Dvoje leglo - troje osvanilo", Muzej Brodskog Posavlja, Slavonski Brod
18. *** <https://kindrahall.com/> - Kindra Hall, 05.08.2017
19. *** <https://www.youtube.com/watch?v=UE3OufWmnMY> - How To: Tell A Great Story— 5 storytelling tips, 05.08.2017
20. *** <https://www.premiumbeat.com/blog/mask-vs-shape-layers-in-after-effects/> - Mask vs Shape Layers in After Effects, 25.08.2017

7. POPIS SLIKA

Slika 1: Prikaz okomitog tkalačkog stana.

| | |
|--|----|
| http://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?ID=61536 | 12 |
| Slika 2: Detalj zlatnog veza s ženske marame, E2250..... | 15 |
| Slika 3: Detalj geometrijskih oblika poredanih u ravnim linijama sa slavonske vunene pregače, E1669 | 17 |
| Slika 4: Detalj geometriziranih oblika s ručnika, E3884 | 17 |
| Slika 5: Stilizirani motiv cvijeta, detalj sa svečane ženske marame, MBP-25404 | 18 |
| Slika 6: Motiv vinove loze i grozda, detalj s ručnika, MBP-15515..... | 18 |
| Slika 7: Stilizirana grančica s listovima i cvijećem, detalj sa ženske marame, E2997 | 19 |
| Slika 8: Krpica sa stiliziranim vegetabilnim uzorkom, E1259..... | 19 |
| Slika 9: Motiv stilizirane gljive sa slavonske ponjave. Izvor: Muzej Brodskog Posavlja, Slavonski Brod..... | 19 |
| Slika 10: Prikaz pijetlova, detalj s ručnika Izvor: Muzej Brodskog Posavlja, Slavonski Brod | 20 |
| Slika 11: Realističan prikaz konja kao samostalnog motiva na ručniku Izvor: Muzej Brodskog Posavlja, Slavonski Brod | 20 |
| Slika 12: Stilizirani jelen sa slavonske ponjave Izvor: Muzej Brodskog Posavlja, Slavonski Brod | 21 |
| Slika 13: Prikaz snaše u kombinaciji s drugim motivima, detalj s ponjave Izvor: Muzej Brodskog Posavlja, Slavonski Brod | 21 |
| Slika 14: Antropomorfni i životinjski motivi poredani u liniju, detalj s ručnika Izvor: Muzej Brodskog Posavlja, Slavonski Brod | 22 |
| Slika 15: Suknja kao osnovni dio narodne nošnje ukrašena crvenim vegetabilnim detaljima, E4157 | 24 |
| Slika 16: Neklasična proširena paleta boja, detalj s ćilimka nastalog u 20. stoljeću, E922..... | 24 |
| Slika 17: Vunena pregača izvedena u crno bijeloj paleti boja | 25 |
| Slika 18: Primjer storyboarda za kreiranje videa. https://www.oneupweb.com/blog/storyboarding-tips-marketing-videos/ | 31 |

| | |
|--|----|
| Slika 19: Prikaz moodboarda. https://dribbble.com/shots/1835416-L-I-V-I-N-G-Mood-board/attachments/306015 | 32 |
| Slika 20: "Ethno - 832", ukrajinski fotograf Jaroslav Monchak. https://www.behance.net/gallery/50021917/Ethno-832 | 34 |
| Slika 21: "Ethnic Bride", poljska fotografkinja Ula Kóska. https://www.behance.net/gallery/28423559/Ethnic-Bride | 34 |
| Slika 22: "Ethno Folk Party Poster", grafički dizajner Victor Taranovici, Kanada. https://www.behance.net/gallery/16333329/Ethno-Folk-Party-Poster | 35 |
| Slika 23: "Ethno Museum", Natalia Uryniuk, Poljska. https://www.behance.net/gallery/18665107/Ethno-Museum | 36 |
| Slika 24: "Slavonica", Studio Cuculić, Zagreb https://www.behance.net/gallery/3254359/Slavonica | 36 |
| Slika 25: Shematski prikaz postavljenog seta za fotografiranje..... | 38 |
| Slika 26: a) Crni kožuh kao dio svečane muške tradicionalne odjeće. b) Detalj s kožuha, E375 | 40 |
| Slika 27: a) Smeđi svečani kožuh. b) Detalj s kožuha, E6f | 40 |
| Slika 28: Krpice, dio nošnje s navezenim ukrasnim motivima koji se umetao na narodnu nošnju, KU 8/76 | 41 |
| Slika 29: a) slavonski ćilimak. b) Detalj sa slavonskog ćilimka s motivom okruge, E922..... | 42 |
| Slika 30 a), b), c), d): Proces vektorizacije na odabranim motivima | 43 |
| Slika 31: Isječak motiva kožuha s nacrtanim pravilnim kružnicama uz rub motiva lista..... | 44 |
| Slika 32: Isječak motiva kožuha s iscrtanim deformiranim geometrijskim oblicima (romb, trapez, trokut)..... | 45 |
| Slika 33: Isječak motiva ćilimka s iscrtanom linijom nepravilne spirale | 45 |
| Slika 34: Korištena paleta boja..... | 46 |
| Slika 35: Prikaz kompletnog procesa vektorizacije koji uključuje rekonstrukciju, bojanje ploha u izvorne boje s tekstila, odabir palete te primjena na motive | 46 |
| Slika 36: Prikaz cjelovitog storyboarda napravljenog u Adobe Illustratoru | 49 |
| Slika 37: Isječak sučelja Adobe After Effectsa s prikazanim slojevima poredanih kronološki | 51 |

| | |
|---|----|
| Slika 38: Isječak sučelja Adobe After Effectsa, prozor za pregled animacije prikazan je u načinu Wireframe..... | 51 |
| Slika 39: Tipografski uvod u video..... | 52 |
| Slika 42: YouTube Creator Studio Audio Library | |
| https://www.youtube.com/audiolibrary/music | 54 |